

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(ALMAN DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI**

**DIE ÜBERTRAGUNG DES GRIMMSCHEN MÄRCHENS
„SCHNEEWITTCHEN“ AUF DIE LEINWAND**

Doktora Tezi

Derya PERK

Ankara-2018

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(ALMAN DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI**

**DIE ÜBERTRAGUNG DES GRIMMSCHEN MÄRCHENS
„SCHNEEWITTCHEN“ AUF DIE LEINWAND**

Doktora Tezi

Derya PERK

Tez Danışmanı

Doç.Dr. Ünal KAYA

Ankara-2018

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(ALMAN DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

Derya PERK

DIE ÜBERTRAGUNG DES GRIMMSCHEN MÄRCHENS
„SCHNEEWITTCHEN“ AUF DIE LEINWAND

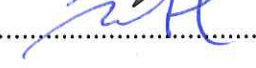
Doktora Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ünal Kaya

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

Prof. Dr. S. Battal Arıcı	
Doç. Dr. Ünal Kaya	
Prof. Dr. Dursun Zengin	
Doç. Dr. Muhammet Kocak	
Doç. Dr. Nihat Ülmez	

Tez Sınavı Tarihi ...01.02.2018...

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (01.02.2018)

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı ve Soyadı

.....Derya Perk.....

İmzası

.....Dperk.....

DANKSAGUNG

Die vorliegende Arbeit wurde von der Fakultät für Sprache und Historie – Geographie der Ankara Universität angenommen. Mein besonderer Dank gilt an dieser Stelle in erster Linie meinem Doktorvater, Herrn Asoc. Prof. Dr. Ünal Kaya, für seine Unterstützung und Betreuung der Arbeit. Außerdem bedanke ich mich bei Herrn Prof. Dr. Battal Arvasi, und Asoc. Prof. Dr. Nihat Ülner für die Hilfe bei der Erstellung der Arbeit. Sehr dankbar bin ich auch Herrn Prof. Dr. M. Osman Toklu, Prof. Dr. Dursun Zengin und Reinhard Diener, die mir mit ihren wissenschaftlichen Beiträgen Richtung zeigten. Für ihre Geduld und jegliche Unterstützung danke ich meiner Familie und meiner Tochter Asya Er.

Ankara, im Februar 2018

Derya Perk

I. EINLEITUNG	5
1. Stand der Literaturwissenschaftlichen Forschung	9
2. Technische Erklärung	14
II. THEORETISCHER TEIL	15
1. Das Märchen	15
1.1. Die Entstehungstheorien des Märchens	19
1.1.1. Die mythologische Theorie	19
1.1.2. Die Wandertheorie	20
1.1.3. Die Einfachursprungstheorie (Monogenesis)	20
1.1.4. Die Vielfachursprungstheorie (Polygenesis)	21
1.2. Merkmale des Volksmärchens	21
1.3. Merkmale des Kunstmärchens	27
1.4. Die Beziehung zwischen dem Märchen und das Symbol	30
2. Literatur und Film	32
2.1. Literaturverfilmung als Genre	32
2.2. Märchenfilm als Genre	33
3. Episches Analyseverfahren	36
3.1. Die Figurenanalyse in der Epik	36
3.2. Die Zeitanalyse in der Epik	39
3.3. Die Raumanalyse in der Epik	41
4. Visuelles und Verbales Analyseverfahren	45
4.1. Die Figurenanalyse im Film	45
4.2. Die Zeitanalyse im Film	48
4.3. Die Raum - und Kulissenanalyse	53
5. Analyseverfahren nach Vladimir Propp	57
5.1. Die 31 Funktionen nach Vladimir Propp	58
5.2. Die Handlung und Personen nach Vladimir Propp	69
III. DIE ÜBERTRAGUNG DES GRIMMSCHEN MÄRCHENS „SCHNEEWITTCHEN“ AUF DIE LEINWAND	72
1. Zur Veränderung der Charakter im Adaptationsprozess. Ein Analyseversuch Anhand des Märchens „Schneewittchen“	72
1.1. Zur Figur Schneewittchen im Märchentext	73
1.2. Die Erscheinung der Figur Schneewittchen in den Adaptionen	74
1.3. Zur Figur Mutter im Märchentext	82

1.4. Die Erscheinung der Figur Mutter in den Adaptionen	82
1.5. Zur Figur König im Märchentext	85
1.6. Die Erscheinung der Figur König in den Adaptionen	86
1.7. Zur Figur Böse Königin im Märchentext	89
1.8. Die Erscheinung der Figur Böse Königin in den Adaptionen	90
1.9. Zu den Sieben Zwergen im Märchentext	94
1.10. Die Erscheinung der Sieben Zwerge in den Adaptionen	94
1.11. Zur Figur Jäger im Märchentext	101
1.12. Die Erscheinung der Figur Jäger in den Adaptionen	102
1.13. Zur Figur Königssohn im Märchentext	105
1.14. Die Erscheinung der Figur Königssohn in den Adaptionen	106
1.15. Zur filmischen Anwendungen der Nebenfiguren	109
2. Die Zeitanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und dessen Adaptionen	115
2.1. Eine Annäherung zur Zeit im Märchen	115
2.2. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955	117
2.3. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961	120
2.4. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen und die Sieben Zwerge aus dem Jahr 1962	121
2.5. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971	123
2.6. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992	125
2.7. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009	127
3. Die Raumanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und ihre visuellen Darstellungen	129
3.1. Zur Raumanalyse des Märchentextes	129
3.2. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955	131
3.3. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961	133
3.4. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen und die sieben Zwerge aus dem Jahr 1962	135
3.5. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971	139
3.6. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992	141
3.7. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009	144
4. Die Funktionsanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und dessen Adaptionen	150
4.1. Zur Funktionsanalyse des Märchens „Sneewittchen“ (KHM 53 -1857)	150
4.2. Tabellarische Darstellung der Analyseergebnisse	163

4.2.1 Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955	174
4.2.2. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961	179
4.2.3. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen und die Sieben Zwerge aus dem Jahr 1962	184
4.2.4. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971	189
4.2.5. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992	193
4.2.6. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009	198
4.3. Erklärungen zu den eingefügten Funktionen in den Adaptationen	202

5. Die Symbolanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und die visuelle Darstellungsweisen in den Adaptationen **207**

5.1. Der Apfel als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	207
5.2. Die Zahl Sieben als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen	209
5.3. Der Spiegel als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	210
5.4. Der Gürtel bzw. Schnürriemen als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	212
5.5. Der Kamm als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	212
5.6. Die Farbe Schwarz als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen	213
5.7. Die Farbe Rot als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen	213
5.8. Die Farbe Weiß als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen	214
5.9. Das Blut als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	215
5.10. Der Winter bzw. das Schnee als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen	215
5.11. Zur Einfügung von weiteren Symbolen und die Gestaltung von Requisiten	216
5.11.1 Die Anwendung des Totenkopfs in den Adaptationen	216
5.11.2 Die Anwendung des Sargs in den Adaptationen	216
5.11.3. Die Anwendung des Gewitters und Blitzes in den Adaptationen	217
5.11.4. Die Anwendung der Eule in den Adaptationen	218
5.11.5. Die Anwendung des Horns in den Adaptationen	219
5.11.6. Die Anwendung von Lunge, Leber und Herz in den Adaptationen	220
5.11.7. Die Anwendung der Kröte in den Adaptationen	221
5.11.8. Die Anwendung der Truhe in den Adaptationen	222
5.11.9. Die Anwendung der Taube in den Adaptationen	222
5.11.10. Die Anwendung der Feder in den Adaptationen	223
5.11.11. Die Anwendung des Narrenstabs und der Narrenmütze in den Adaptationen	224
5.11.12. Die Anwendung des Monds in den Adaptationen	225
5.11.13. Die Anwendung der Hexenmütze in den Adaptationen	226
5.11.14. Die Anwendung des Kreuzes in den Adaptationen	228

IV. ABSCHLIESSENDE BETRACHTUNG **229**

V. ZUSAMMENFASSUNG/ÖZET/ABSTRACT **254**

VI. QUELLENVERZEICHNIS **260**

VII. ANGABEN ZU DEN ADAPTATIONEN	268
VIII. ANGABEN ZU DEN ABBILDUNGEN	269



I. EINLEITUNG

Das Ziel dieser Dissertation ist dank einer literaturwissenschaftlichen und filmwissenschaftlichen Analyse eine neue Perspektive bei Untersuchungen von Märchenfilmen zu erschaffen. Dabei sollten zuerst auf die Märchenmerkmale eingegangen werden. Das Volksmärchen, das von einer mündlichen Tradition niedergeschrieben wurde und heutzutage als schriftliche Erzählung betrachtet wird, wird mit ihrer nächsten Veränderung auf eine auditiv -visuelle Ebene zum Kern der Dissertation. Nicht außer Sicht zu lassen sind die Unterschiede bei dieser Übertragung, da fast alles Imaginäre auf den Bildschirm getragen wird. Auch die weiteren Fakten, die den Märchenfilm vom originalen Text entfernen wie zum Beispiel die verlängerte Filmdauer sollten natürlich nicht beiseitegelegt werden. Dennoch sollten nicht auf die Gründe solcher Änderungen, sondern auf ihre negativen oder positiven Auswirkungen konzentriert werden. Diese Annäherung sollte im Zusammenhang insbesondere mit basischen literaturwissenschaftlichen Analyseverfahren wie die Figurenanalyse, Zeitanalyse, Raumanalyse und Symbolanalyse erreicht werden. Außerdem sollte die Analyse mit der Einfügung der Funktionsanalyse von Vladimir Propp, der mit dieser Methode europäische Märchen untersucht hat auf eine strukturalistische Ebene getragen werden. Hinsichtlich der stilistischen Merkmale des Märchens, die auch von Max Lüthi betont werden, sollten bei allen Schritten der Analyse eine Verbindung miteinander geschaffen werden um zuletzt einen ausführlichen Vergleich von den Adaptationen untereinander und mit dem Ursprungstext bzw. dem Märchentext erreichen zu können.

Diese erklärte Vorgehensweise, die die Erlangung des Ziels vereinfacht zeigt eigentlich auch Parallelität zur Dimensionen der Filmanalyse die von Korte (2010:23) erklärt wird. Diese Dissertation fokussiert sich im wesentlichen auf die Filmrealität, in der alle feststellbaren Daten, Inhalte, inhaltlicher und formaler Aufbau des Filmes, handelnde Person, Handlungsorte, Handlungshöhepunkte etc. behandelt wird. Da der Märchenfilm in der Dissertation aber hauptsächlich als Text, der in Sequenzen eingeteilt ist betrachtet wird, wird nicht in die technischen Einzelheiten eingegangen. Ein weiterer Grund für die Ausführung von literaturwissenschaftlichen Analysemethoden ist die Darstellung der eigentlich märchenhaften Erscheinungen wie die Charakter, Orte, symbolhafte Gegenstände oder die zeitliche Wiedergabe. Während diese Einzelheiten eines narrativen Textgefüges sind, ändern sie sich in sichtbare Darstellungen, welches zu einer Begrenzung von Vorstellungen treibt. Wie erwähnt können mit den Untersuchungsmethoden diese Nuancen herausgefunden und letztlich eine Bewertung gemacht werden.

Die Funktionsanalyse von Vladimir Propp soll als zentrale Analyse betrachtet werden, denn durch diese Analyse werden alle Funktionen herausgestellt und eine Verbindung zu den anderen Ergebnissen geschaffen. Erforderlich ist diese Analyse auch, wenn man die Sequenzen als Funktionen betrachtet. Mit dieser Annäherung wird es möglich die Gründe und Arten der Veränderungen in den Adaptationen herauszustellen.

Die Vorgehensweise dieser literaturwissenschaftlichen Analyse wird anhand des Beispiels "Schneewittchen" (KHM 53) ausgeübt, welches von den Gebrüdern Grimm niedergeschrieben wurde. Natürlich ist das weltbekannte Märchen, weil es ein Volksmärchen ist, in verschiedenen Varianten zu finden. Selbst von den Gebrüdern Grimm gibt es sieben Ausgaben der Kinder- und Hausmärchen. Diese erschienen in den Jahren 1812, 1819, 1837,

1840, 1843, 1850 und 1857. Bei dieser Arbeit wird der Text aus dem Jahr 1857 als Schablone für die Analysen verwendet, da sie die letzte Erscheinung aus den Händen der Gebrüder sind.

Für die Analysen wurden folgende Adaptationen des Märchens "Schneewittchen" ausgewählt: 1) „*Schneewittchen*“ von Erich Kobler aus dem Jahr 1955; 2) „*Schneewittchen*“ von Gottfried Kolditz aus dem Jahr 1961; 3) „*Schneewittchen und die sieben Zwerge*“ von Fritz Genschow aus dem Jahr 1962; 4) „*Schneewittchen*“ von Rudolf Jugert aus dem Jahr 1971 5) „*Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*“ von Ludvik Raza aus dem Jahr 1992; 6) „*Schneewittchen*“ von Thomas Freundner aus dem Jahr 2009.

Bei der Auswahl der Filme wurde das Lexikon für Literatur Verfilmungen von Klaus M. Schmidt und Ingrid Schmidt (Schmidt, 2001) und die Internet - Filmdatenbank (IMDb - Internet Movie Database) recherchiert. Dabei wird geachtet, dass die deutschen Produktionen gewählt werden, damit die Bilder eindeutig zugeordnet werden können. Das Produktionsland von allen Filmen außer dem aus dem Jahr 1992, ist Deutschland. Nur der Märchenfilm von Ludvik Raza mit dem zweitsprachigem Titel „*Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*“ gilt als Ausnahme, da ein zweites Produktionsland dieses Filmes die ehemalige Tschechoslowakei ist. Da aber diese Adaptation nach der Vorlage der Gebrüder Grimm verfilmt wurde, wird dieser Film in die Analysen hinzugefügt. In die Liste der für die Arbeit ausgewählten Adaptationen wird aus dem Lexikon für Literatur Verfilmungen der Film von Qian Yun Da und Shen Ru Dong mit dem Titel „*Schneewittchen und die sieben Zwerge*“ aus dem Jahr 1997 nicht beigefügt, da er als Scherenschnittfilm erklärt wird.

Zuletzt ist es nötig Erklärungen zu dem Aufbau der Dissertation zu geben. Die Dissertation wird in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil werden die theoretischen Sektionen wie das Märchen, die Beziehung zwischen Literatur und Film, die epischen Analyseverfahren, das visuelle und verbale Analyseverfahren, das Analyseverfahren nach Vladimir Propp und zuletzt die Symbolanalyse behandelt. Alle Kapitel werden ausführlich aber im Rahmen der Arbeit erklärt. Im zweiten Teil der Arbeit werden dann die Adaptationen anhand der Analysemethoden untersucht und mit dem Märchentext verglichen. Bei allen Analysen werden auch die hinzugefügten oder weggelassenen Elemente wie Figur, Raum, Zeit oder Symbol festgestellt, analysiert und verglichen. Bei der Proppschen Analyse wird zuerst der Märchentext detailliert analysiert. Später werden alle Adaptationen analysiert und mit der Vorlage des Märchentextes verglichen. Der dritte Teil der Arbeit ist die Schlussbetrachtung, in der die Ergebnisse der Analysen zusammenfassend erklärt werden. Nach einem Überblick auf die tabellarischen Darstellungen der Untersuchungsergebnisse der verschiedenen Kapitel und deren Erklärungen in die eingefügten Funktionen und deren Bedeutungen sollte es möglich sein die Schlussfolgerung der Dissertation zu zusammenfassen.

1. Stand der Literaturwissenschaftlichen Forschung

Das umfangreiche Thema Literaturverfilmungen wurde bereits unter verschiedenen Perspektiven behandelt. Es ist ein großes Forschungsgebiet und deshalb sehr schwer auf alle Detailergebnisse Bezug zu nehmen. Es gibt umfangreiche Untersuchungen über die Wiedergabe der Märchenfilme aus literaturwissenschaftlicher Perspektive und deren Untersuchungen unter diesem Aspekt.

Das erste, das hier erwähnt wird, ist die umfangreiche Dissertation von Christoph Schmitt (1993) *„Adaptationen klassischer Märchen im Kinder- und Familienfernsehen“*. Sie wird als volkswissenschaftlich-filmwissenschaftliche Dokumentation und genrespezifische Analyse der Märchenadaptationen, die in den 80'er Jahren im Fernsehen gesendet wurden, betrachtet. Unter diesem Aspekt fokussiert sich Schmitt auf die Produktion, Programmpräsentation und Rezeption; dem Verhältnis von bekannten und unbekannten Märchen; die filmische Variantenbildung und die formalästhetische wie auch filmsoziologische Analyseaspekte.

In Hinblick auf die Theorie von Vladimir Propp sind mehrere Dissertationen und Arbeiten zu erreichen. Diese untersuchen und diskutieren die den theoretischen Hintergrund wie zum Beispiel Serena Grazzini (1999), die in ihrer Doktorarbeit mit dem Titel *„Der strukturalistische Zirkel: Theorien über Mythos und Märchen bei Propp, Lévi-Strauss, Meletinskij“* die theoretischen Annäherungen zum Thema hat.

Auch erscheint eine Mehrzahl von Seminararbeiten, die den Ansatz von Vladimir Propp für Strukturanalysen verwenden. Die Seminararbeit von Raphael Meier (2001/2002) namens *„Märchenstrukturen im Vergleich - der Ansatz Propps“*, in der er anhand des Märchens Schneeweißchen und Rosenrot eine Analyse verwirklicht, ist als Beispiel zu nennen.

Eine weitere Arbeit wird von Michaela Heinzl (2008) durchgeführt. Unter dem Titel *„Das Märchen im Film. Eine Analyse von Stil - und Gestaltungstechniken“* werden die Stil - und Gestaltungstechniken von Märchen und Film untersucht. Mit diesen Untersuchungen gelang es Heinzl zu zeigen, dass es möglich ist, ein Märchen ohne Veränderung zu verfilmen. Bei dieser Vorgehensweise konzentriert sie sich weniger auf soziologische oder filmindustrielle Faktoren. Heinzl gliedert diese in zwei Teile. In dem ersten Teil wird auf die theoretischen Analysenvorgehensweisen von Märchenfilmen eingegangen. Im zweiten Teil werden die Analysen unter den gegebenen Methoden durchgeführt.

Auch Petra Vaníčková (2008) beschäftigt sich in ihrer Magisterarbeit mit der modernen Bearbeitung der Märchen anhand von drei Beispielen. In ihrer Arbeit *„Ursprung und moderne Bearbeitungen der drei ausgewählten Märchen der Brüder Grimm (Aschenputtel, Dornröschen, Rotkäppchen)“* sucht sie aber Antworten auf folgende Fragen: „Wie schaffen die alten Geschichten uns heute noch zu begeistern? Wie sind sie entstanden? Wie wurden die Märchenstoffe weiter entwickelt und weswegen sind sie immer noch beliebt? Was bringen sie uns in der heutigen Zeit noch bei?“ Als Ziel dieser Arbeit erwähnt sie, dass das Ziel der Arbeit ist, drei Märchenbeispiele durch ihre literarische Entwicklung von ihren Anfängen bis zum 21. Jahrhundert zu verfolgen, um die Entwicklung der Gattung Märchen demonstrieren zu können. Sie entfernt sich somit von der erzielten Vorgehensweise dieser Dissertation.

Das Werk von Patricia Kümpel (2009) *„Zur Stilistik der DEFA - Märchen. Exemplarische Analysen zur filmischen und narrativen Gestaltung von Märchenverfilmungen aus der ehemaligen DDR.“* behandelt in den ersten vier Kapiteln die Unterordnung und Annäherung der Definition. Es werden Informationen über die Deutsche Film-

Aktiengesellschaft (DEFA), DEFA Märchenfilme und die Methode der Stilanalyse gegeben. Im fünften Teil führt Kümpel Analysen der ausgewählten Märchen nach ihren stilistischen Eigenschaften durch, z.B. die Eindimensionalität Lüthis und Mise en Scene. Die Proppsche Vorgehensweise wird relativ kurz gehalten und nicht als Analysevorlage verwendet.

Irina Bodrow (2013), erzielt in ihrer Dissertation mit dem Titel *„Die Odyssee der Neuen Amerikanischen Filmheldin“* die Formen der weiblichen Helden in den Gegenwartsfilmen herauszustellen. Sie verwendet Propps Regeln bei der Unterscheidung, Klassifizierung und Systematisierung ihrer Quellen. Dadurch erreicht Bodrow die Abweichungen von der Erzähltradition.

Auch in der Türkei gab es Arbeiten über epische und filmische Darstellungsformen, die meistens einen Roman als Werkbeispiel nahmen. Über die Beziehung von Märchen und deren Verfilmung wurden auch sämtliche Arbeiten ausgeübt, beispielsweise die Masterarbeit von Arif Can Güngör (2003) *„Sözlü masal geleneğinden görsel masal evresine geçiş ve masal formunun yeşilçam sinemasına etkileri“* („The Transition from the tradition of verbal tale to the visual tale phase and the influences of tale form to yeşilçam“) oder die Masterarbeit von Bahar Kılıç (2005) mit dem Titel *„Sinema-masal ilişkisi ve sinemasal anlatımdaki sorunları“* („Relationship between cinema and fairytales, cinematographic expression problems“), die sich ihrer Arbeit jedoch nicht literaturwissenschaftlich annäherten. Die Masterarbeit von Ömür Kınay (2014) mit dem Titel *„Canlandırma filmlerinde engelli karakter kullanımı: V. Propp'a göre Kayıp Balık Nemo filminin çözümlenmesi“* („The use of disabled characters in animation films: The analysis of Finding Nemo according to V. Propp“) untersucht die Wiedergabe der Animationsfilme anhand des Beispiels „Findet Nemo“. Kınay analysiert den Film nach Propp und erstellt mit Szenen aus dem Film die Wiedergabe.

Ein weiteres Beispiel zur Verwendung Propps Kriterien ist die Masterarbeit (2014) von Filiz Resuloğlu mit dem Titel *„Yakınsama kültürü ve transmedya hikaye anlatımı uygulamaları üzerine bir çözümleme örneği: Propp'un işlevler kuramı ve taht oyunları (Game of Thrones) dizisi“* („A case study on convergence culture and transmedia storytelling: Propp's functions and Game of Thrones TV series“), in der sie versucht die fantastische Serie durch die Verwendung der Proppischen Analyse als modernes Märchen zu konstatieren.

Die Masterarbeit von Gülşah Ferrah Polat (2014) *„Bağımsız sinema ve Semih Kaplanoğlu Yusuf Üçlemesi'nin V.Propp açısından çözümlemesi“* („Independent cinema and Semih Kaplanoglu's Yusuf Trilogy analysis in terms of V.Propp“) beschäftigt sich auch mit einer Proppschen Analyse. Die Filme Bal (Hönig), Süt (Milch) und Yumurta (Ei) werden aus Proppscher Sicht analysiert um eine Feststellung über ihre Existente als Independent- Film (unabhängiges Film) herauszustellen.

Außerdem wurden Arbeiten über Märchen ausgeübt, die sich über die den Gebrauch im Fremdsprachenunterricht (z.B. die Masterarbeit (1996): *„Märchen im Fremdsprachenunterricht“*, von Lerna Karens), Kinderfiguren (Doktorarbeit (1998): *„Die Kinderfiguren in Deutschen und in Türkischen Märchen“* von Recep Akay, Übersetzungen ins Türkische (z.B. die Masterarbeit (2012): *„Analyse der Übersetzung von Kinderliterarischen Texten anhand von Grimms Märchen und ihren Übersetzungen“* von Mazlume Demirci), Frauenfiguren (Masterarbeit (2014): *„Seçilmiş Grimm masallarında kadın figürü“* („Female characters in selected Grimm's fairy tales“) von Duygu Demirer Şahin fokussierten.

Die Doktorarbeit von İbrahim Gümüş „*Türk masallarının Max Lüthi yaklaşımıyla çözümlenmesi*“ („Analysing Turkish tales with Max Luthi approach“) (2015), in der die türkischen Märchen von aus Lüthischer Perspektive behandelt werden.

Şerif Oruç behandelt in seiner Doktorarbeit „*Eine vergleichende Untersuchung über die Deutschen und Türkischen Volksmärchen*“ (1997), das Märchen Sneewittchen (neben anderen Märchenbeispielen) nach Thema, Handlung, Motivreihe, Figuren, Requisiten, Motive, Erzählform und Stil, Ort und Zeit und Eigenschaften als Epische Form, die er mit den weiteren analysierten Märchen vergleicht.

Mit einer umfangreichen Recherche ließ sich feststellen, dass trotz mehreren Arbeiten kein Versuch einer literaturwissenschaftlichen Annäherung zu einer Methode für eine systematische Analyse entwickelt worden ist. Alle bisher recherchierten Werke, von denen wichtige auch erwähnt worden sind, führten zu einer neuen Perspektive.

2. Technische Erklärung

Die Dissertation untersucht die visuelle Ebene der Adaptationen anhand des Beispiels „Schneewittchen“ der Gebrüder Grimm. Um das Erklärte deutlicher zu machen, werden innerhalb der Erklärungen und Analysen Bilder aus den Filmen ergänzt. Um eine Undeutlichkeit zu vermeiden, werden unter den Abbildungen in Nummern der Titel des Filmes, der Regisseur, das Produktionsland, das Ausstrahlungsjahr und die Filmminute geschrieben. Die Angaben zu den Adaptationen, in denen alle erforderlichen Informationen erhalten sind, befinden sich im Anhang.

Abkürzungen:

Abb.: Abbildung
BRD: Bundesrepublik Deutschland
bzw.: beziehungsweise
ca.: circa
CSFR: Tschechische und Slowakische Föderative Republik
D.: Deutschland
DDR: Deutsche Demokratische Republik
DVD: Digital Versatile Disc
ebd.: ebenda
EF: Eingefügte Funktion
etc.: et cetera
FM: Filmminute
GmbH: Gesellschaft mit beschränkter Haftung
griech.: Griechisch
KHM: Kinder und Hausmärchen
lat.: Lateinisch
R.:Regie
u.a.: und andere
usw.: und so weiter
v.Chr.: vor Christus
vgl.: vergleiche
z.B.: zum Beispiel

II. THEORETISCHER TEIL

1. Das Märchen

Den Begriff Märchen bilden zwei althochdeutsche Substantive. Es bestehen zwei Bedeutungsträger, die sich in ihrem grammatikalischen Geschlecht unterscheiden. Im Grunde erklärt Pöge - Alder (2011: 24) den Stamm des Begriffs „*märi*“ als Nachricht oder Erzählung, das aus dem 9. Jahrhundert stammt.

Nach dem Wörterbuch von Duden (2003: 1051) wird der Begriff wie folgt erklärt:

*„Mär|chen, das;-s [spätmhd. (md.) merechyn, Vkl. Von mhd. Mære, ↑Mär]:1.
Im Volk überlieferte Erzählung, in der übernatürliche Kräfte u. Gestalten in
das Leben der Menschheit eingreifen u. meist am Ende die Guten belohnt u. die
Bösen bestraft werden: die M. der Brüder Grimm; das klingt wie ein M.;M.
erzählen.2.(ugs.) unglaubliche, [Als Ausrede] erfundene Geschichte:
erzähle mir nur keine M.!“*

Die heutigen deutschen Wörter „*Märchen*“ oder „*Märlein*“, welche Verkleinerungsformen zum Stamm „*Mär*“ sind, sind demnach Bezeichnungen für kurze Erzählungen. Nach Lüthi unterlagen sie bei dieser Diminutivbildung einer Bedeutungsverschlechterung und bezeichneten somit erfundene und unwahre Geschichten (Neuhaus, 2005: 1).

Ranke versucht eine Definition des Märchens, indem er es in drei Kategorien teilt, die das Märchen ausmachen. Die Erzählung mit ihrem wunderbaren Inhalt ist dadurch von Zeit, Raum und Kausalität bestimmt. Diese Übereinstimmung wird durch menschliche Konflikte

und Situationen hervorgebracht, die märchenhaft gestaltet sind. So bleiben Ort und Zeit unbestimmt (Best, 2004:323).

Die wunderbaren bzw. unwahren Inhalte des Märchens bezwecken eigentlich die imaginierte Wirklichkeit abzubilden. Es entsteht dadurch ein Verhältnis zwischen der wahren Welt und der Welt, die anders sein könnte. Bachelards (nach Neuhaus, 2005: 1) bestärkt diese Beziehung mit folgenden Sätzen:

„Aber, um von den Problemen der dichterischen Einbildungskraft zu sprechen, es ist unmöglich, den seelischen Gewinn der Dichtung zu empfangen, ohne diese beiden Funktionen der menschlichen Psyche zusammenarbeiten zu lassen: Funktion des Wirklichen und Funktion des Unwirklichen.“

Mit Bachelards Meinung lässt sich feststellen, dass die Literatur eigentlich aus sprachlichen Zeichen besteht. Diese Zeichen haben keine Referenten in der Realität, welche die Leser einschließen können. Es besteht also keine direkte Beziehung zwischen dem Geschriebenen mit der Realität, sie ist in ihrer eigenen Geschichte Fiktion (Neuhaus, 2005: 1). Trotzdem wird versucht, das wirklich Geschehene zu vermitteln. Das folgende berühmte „Weihnachtslied Kindlein Jesu“ von Martin Luther (nach Freund, 2003: 9) ist ein gutes Beispiel:

*„Vom Himmel hoch, da komm ich her,
Ich bring euch gute neue Mär, der guten Mär bring ich so viel,
Davon ich singen und sagen will.“*

Aus diesen Sätzen versteht man, dass eine Nachricht mit hohem Wahrheitsgehalt vom Christkind übertragen wird. So besteht keine Unsicherheit der Nachricht bzw. der Mär, die von einem bedeutsamen Ereignis Kunde gibt. Auch im Nibelungenlied wird auf das Märchen wie folgt verwiesen:

„Uns ist in alten maeren wonders vil geseit

Von helden lobebaren, von grôzer arebeit.“ (Freund, 2003: 10)

Aus der Eingangstrophe des Nibelungenlieds ist zu entnehmen, dass man vom Märchen sehr wichtige und große Ereignisse herauslesen kann. Auch sprachgeschichtlich ist der Begriff „mare“ mit „mehr“ gebunden und hat im Gotischen und im Altsächsischen die Bedeutung „groß, ansehnlich, berühmt“ (Freund, 2003: 10).

Ein Märchen ist eine Nachricht, die außergewöhnliche Personen, Ereignisse, Handlungen und Leistungen beinhaltet. Diese Phänomene treten meistens im Alltag nicht auf und bringen dadurch den Leser bzw. den Hörer zum Staunen und Bewundern (ebd.). Das Erzielte wird durch das Ausrichten der Figuren bzw. Dinge auf die Helden geschaffen. Diese werden in gut – böse oder schön – hässlich eingeteilt. Letzten Endes wird der Böse immer bestraft und der Gute belohnt (Best, 2004: 323).

Es lässt sich feststellen, dass es mehrere Auslegungen zum Begriff gibt und diese im Versuch einer groben Definition des Begriffes sind. Schließlich ist von einer maßgebenden Definition von Bolte - Polivka zu sprechen. Er behauptet, dass seit den Brüdern Grimm und Herder das Märchen eine dichterisch gestaltete phantasievolle Erzählung ist, in der eine nicht an die Wirklichkeit gebundene Zauberwelt erschaffen wird (nach Lüthi, 2004: 3).

Eine einzige und richtige Definition des Begriffes scheint unmöglich, da z.B. seit dem 18. Jahrhundert das Wort oft synonym mit Volksmärchen verwendet wird. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts wird von André Jolles eine generelle Definition festgelegt. Er behauptet, dass das Märchen -auch wenn riskant eine genaue Definition zu geben- eine Geschichte oder Erzählung ist, die eben den Märchen von den Brüdern Grimm ähnelt und ihre Eigenschaften trägt. Außerdem fügt er hinzu, dass die zusammengestellten Kinder- und Hausmärchen nicht nur in Deutschland als Maßstab angenommen werden, sondern bei Beurteilungen von Märchen überall von Bedeutung sind. Das was Spuren von den Märchen der Brüder Grimm enthält wird als Märchen akzeptiert. Deshalb ist es für Jolles wichtig vor einer Begriffserklärung sich mit der Gattung Grimm auseinanderzusetzen (nach Neuhaus, 2005: 2).

Nach Jolles ist somit von einer neuen Gattung bzw. Trennung zu sprechen. Um diese „*unterschiedlichen Voraussetzungen und Absichten*“ (Neuhaus, 2005:2) zu beseitigen wird in dieser Arbeit versucht, die in der germanistischen Literaturwissenschaft eingeführten Begriffe wie Volks- und Kunstmärchen zu erklären.

1.1. Die Entstehungstheorien des Märchens

Man kann Märchenmotive schon im Gilgamesch-Epos um 2000 v. Chr., im Zweibrüder Märchen um 1300 v. Chr. und im Alten Testament feststellen (Rurainski, 2001: 10). Dank dieser Hinweise entsteht ein neues Forschungsfeld über den Ursprung des Märchens. Besonders beschäftigen sich die Gebrüder Grimm mit der Entstehung, dem Ursprung und die Verbreitung des Märchens. (Kim, 1998: 17). Ihre Theorie behauptet nach Kim (ebd.):

„Erstens, die Märchen sind indogermanischen Ursprungs. Sie reichen bis in die Urzeit der Menschen und sind im Verlauf der Stammeswanderung durch ganz Europa bis nach Indien hin verbreitet worden. Zweitens, in den Märchen verbergen sich Reste von indogermanischen Götter- und Heldensagen. Drittens, es gibt einfache Zustände, die gleiche Märchen hervorbringen; die Brüder Grimm vertreten damals die Polygenese. Viertens, die Einzelwanderung wird lediglich als Ausnahme zugelassen. Ein Märchen überschreitet selten nationale Grenzen.“

Aus dieser Gliederung lassen sich verschiedene Perspektiven feststellen, da ab dem 19. Jahrhundert verschiedene Theorien ausgeübt worden sind, die auf die Vielgliedrigkeit der historischen Entwicklung hinweisen (Neubauer, 2001: 216). Die Theorien werden im Folgenden erklärt:

1.1.1. Die mythologische Theorie

Dieser Theorie nach befinden sich in Märchen germanisch–mythologische Elemente. Demnach lebt zum Beispiel der Sigurd – Brunhilde Mythos im Märchen Dornröschen weiter.

Die Theorie wird besonders von Herder und den Brüdern Grimm vertreten, da sie in mehreren deutschen Volksmärchen Spuren des alten Glaubens entdeckten. Aus den unten angegebenen zwei Gründen wurde die Theorie mit der Zeit aufgegeben (Neubauer, 2001: 216):

- Die Märchen sind älter als die verbliebenen Göttersagen.
- Es gibt weder ein germanisches noch ein deutsches Märchen in dem Handlungsträger mit heldischen oder göttlichen Zügen erscheinen (Rüttgers nach Neubauer, 2001: 216).

1.1.2. Die Wandertheorie

Die Wandertheorie ist 1859 von Theodor Benfey aufgestellt worden und ist Ansatz zur Monogenesis. Benfey behauptet, dass die einzige Heimat des Märchens Indien ist. Die Märchen der buddhistischen Mönche hätten sich über die Welt verbreitet (Neubauer, 2001: 216). Die erwähnte Wanderung nach Westen ist durch individuelle Reisen der damaligen Reisenden und Kaufleuten als Überlieferungsträger entstanden. Die entstandenen Veränderungen bei der Überlieferung zu verschiedenen Kulturen waren unvermeidlich (Kim, 1998: 18). Ein wichtiger Punkt ist, dass Benfey von einer literarischen Verbreitung des Märchens spricht und nicht von einer Naturpoesie (Kirchert, 2009, 26).

1.1.3. Die Einfachursprungstheorie (Monogenesis)

Der Einfachursprungstheorie nach gibt es nur einen bestimmten Ursprungsort des Märchens. Sie breitet sich später in verschiedenen Völkern aus. Die Einfachursprungstheorie untersucht den Ausgangspunkt, die Wanderwege und Geschichte der Märchen (Neubauer, 2001: 217).

1.1.4. Die Vielfachursprungstheorie (Polygenesis)

Die Theorie befürwortet, dass dem Ursprung des Märchens nicht nur ein bestimmter Ort zugrunde liegt. Im Gegensatz zur Theorie der Monogenese wird behauptet, dass alle Nationen an die „Beseeltheit der Natur und der Naturkräfte“ ähnliche Glauben haben. Die Märchen sind also unabhängig in verschiedenen Orten entstanden und haben ähnliche Elemente (Neubauer, 2001: 217).

1.2. Merkmale des Volksmärchens

Das Volksmärchen ist das Ergebnis eines langfristigen Erzählprozesses. In diesem Verlauf wird die Geschichte von mehreren Erzählern modelliert und neu aufgebaut. Die Gemeinschaftsleistung existiert also eine längere Zeit in mündlicher Tradition, in der sie mitgeformt wird (nach Lüthi, 2004: 5). Eine weitere Eigenschaft des Volksmärchens ist, dass es im Zusammenhang mit verwandten anonymen Märchen im eigenen Land und Ausland steht. Die Beziehung kann trotz der Veränderungen bei der Überlieferung festgestellt werden (Poser, 1980: 14).

Die persischen dreihundert Märchen der Tausendundeinen Nacht aus dem 8. Jahrhundert sind ein Beispiel für Volksmärchen. Die Sammlung der Märchen wurde bis ins 16. Jahrhundert erweitert und mit geschichtlichen Erfahrungen gebunden. Alle einzelnen Märchen wie „*Ala ed-Din und die Wunderlampe, Ali Baba und die vierzig Räuber*“ sind dann in einer Rahmenerzählung gebunden (Freund, 2003:19-20).

Die anfängliche Überlieferung des Volksmärchens in Deutschland bilden die „Volksmärchen der Deutschen“ von Johann Karl August Musäus (1735-1787), die er

zwischen den Jahren 1782 und 1786 in fünf Bänden verfasste. Das Werk besteht aus Märchen, Sagen, Legenden und Spukgeschichten (Freund, 2003:23).

Die hervorragende Arbeit von Musäus beeindruckte die Brüder Grimm¹ so sehr, dass sie sich zwischen den Jahren 1812-1819 die auf mündliche Überlieferung zurückgehenden *Kinder- und Hausmärchen* konzentrierten. Mit ihren Eingriffen wurde ein Volksmärchentypus geschaffen. Insbesondere wurden die stilistischen und strukturellen

¹ Jacob Ludwig Carl und Wilhelm Carl Grimm wurden in Hanau geboren. Der ältere Sohn Jacob Grimm kam im Jahr 1785 auf die Welt und ein Jahr später kam im Jahr 1786 Wilhelm Grimm auf die Welt. Im Alter von fünf und sechs zogen die Gebrüder mit ihrer Familie nach Steinau. Ende 1795 erkrankt der Vater Philipp Wilhelm, der ein Amtmann war und stirbt im Alter von nur 44 Jahren. Durch diesen Tod leidet die Familie unter finanziellen Problem bzw. einem sozialen Abstieg. Sie sind es nun, die die große verbliebene Familie finanziell unterstützen müssen. Nach einem Aufenthalt bei ihrer Tante und ihrem darauffolgenden Tod wird von ihrem Großvater entschlossen, dass sie nach Kassel ins Gymnasium gegeben werden. Ihre Bildung wird derzeit mit finanziellen Unterstützungen der Familie ermöglicht. Die beiden ältesten Brüder studierten an der Marburger Universität Jura und kamen im Jahr nach dem Studium und einem mehrmonatigem Aufenthalt in Paris mit der Familie in Kassel zusammen (Schede, 2009: 11-29). Beide Brüder waren an der Volkssprache und ihrer eigenen Kultur interessiert und hatten mehrere Veröffentlichungen wie zum Beispiel das Deutsche Wörterbuch, die Kinder und Hausmärchen, Deutsche Sagen und Die Deutsche Heldensage. Nach dem Tod von Wilhelm Grimm im Jahr 1859, starb darauf sein Bruder Jacob Grimm im Jahr 1863 (Schede, 2009: 275 -277).

Beiträge von Wilhelm Grimm später Maßstab. Es ist also nicht möglich zu behaupten, dass die Grimmschen Märchen ohne Einfluss der Sammler erschienen sind. Aus diesem Grund ist es denkbar, die Grimmschen Märchen unter den Volks- und Kunstmärchen einzuordnen (Freund, 2003: 24-25). Die Aussage der Gebrüder Grimm (Panzer, o.J.: 61) in ihrer Vorrede zeigt jedoch die Bestrebung einer unverfälschten Wiedergabe, die den wahrscheinlichen Einfluss ignoriert:

„Wir haben uns bemüht, diese Märchen so rein, als möglich war, aufzufassen [...]. Kein Umstand ist hinzugedichtet oder verschönert und abgeändert worden [...]. In diesem Sinne existiert noch keine Sammlung in Deutschland, man hat sie [die Märchen] fast immer nur als Stoff benutzt, um größere Erzählungen daraus zu machen, die willkürlich erweitert, verändert, was sie auch sonst wert sein konnten, doch immer den Kindern das Ihrige aus den Händen rissen und ihnen nichts dafür gaben.“

Diese Bestrebung, ist nach vielen Quellen und neueren Forschungen noch umstritten, da außer den großen Änderungen am Inhalt und Stil von Wilhelm Grimm, die als Maßstab gelten, noch andere Gründe vorhanden waren, die die Quellentreue der Ausgabe in Zweifel stellten. Zum Beispiel war die Herkunft der Erzähler nicht aus bäuerlicher Herkunft, sondern aus der damaligen oberen Bevölkerungsschicht mit gutem Einkommensverhältnis (Sorensen, 1997: 305). Die meisten Märchen der Gebrüder Grimm wurden von gebildeten Frauen wie der Pfarrerstochter Friederike Mannel, Dorothea Wild und der Gattin von Wilhelm Grimm beigetragen. Mehrere Beiträge verdankten die Gebrüder Katharina Dorothea Viehmann, einer Schneidersfrau (Freund, 1996: 187). Um die in der Mitte zwischen Volks- und Kunstmärchen stehende Position der Grimmschen Märchen zu kennzeichnen, wurde später der Begriff

Buchmärchen eingeführt (Mayer; Tismar, 1997: 85). Das Streben nach einer neuen Benennung lässt sich bei Poser nicht feststellen. Es ist nämlich unmöglich, dass sich die Märchen „von selbst gemacht“ haben. Sie verfügen über einen Autor, auch wenn sie Anonym benannt werden. Auch die Entstehungszeit ist unbestimmt, wodurch der Text mit der Zeit einem Wandel unterliegt. Der Sammler bzw. die Brüder Grimm versuchen nur der Urform treu zu bleiben. Da aber die älteste Form nicht immer die beste ist, gibt es „eine Zielform“, die durch ein „Zurechterzählen“ entsteht (nach Poser, 1980: 12).

Das Wort Märchen führt nach Poser dagegen direkt zu einer Assoziation zu den Grimmschen Märchen. Direkt wird an ihre Märchen wie „*Rotkäppchen*“, „*Hänsel und Gretel*“ oder „*Tischlein deck dich*“ gedacht (Poser, 1980:9). Natürlich wird der Begriff Märchen so verstanden, weil es durch die Brüder Grimm geprägt worden ist. Auch Jolles unterstützt die Behauptung, dass ein Märchen eine Erzählung bzw. Geschichte ist, die von den Brüdern Grimm in ihrem Werk zusammengestellt wurden (nach Poser, 1980:10).

Die Inhalte und Motive der Märchen wurden von den Brüdern beibehalten, jedoch umstilisiert und mehrere Varianten miteinander verbunden. Während Jacob Grimm „*ohne Schminke und Zutat*“ zusammenfasst, bevorzugte Wilhelm Grimm einen besonderen Stil für ein passendes Niveau für Kinder (Freund, 1996: 189). Aus ihren Stilisierungsarbeiten wurde natürlich auch die Absicht einer gesellschaftlichen Ausdrucksform der damaligen Gesellschaft herausgestellt. Es ließen sich folgende Begriffe feststellen: „*Idylle, Schlichtheit im Familienzirkel, Nationalbewusstsein*“ (Mayer; Tismar, 1997: 85).

Der Prototyp des Märchens veränderte sich nach den Beiträgen Wilhelm Grimms. Die Hauptmerkmale sind:

- Das Märchen hat einen überschaubaren nebenordnenden Satzbau.
- Es kommen Wiederholungen und Dopplungen vor.
- Es werden Fremdwörter vermieden.
- Es kommen häufig Archaismen und volkstümliche Wörter vor.
- Die Diminutivbildung kommt häufig vor.
- Das Imperfekt wird als Modalform verwendet.
- Das Märchen wird verbildlicht.
- Es gibt eine zeitlose Beispielhaftigkeit, da die Einfachheit wichtig ist.
- Der Böse wird immer grausam dargestellt, aber diese anstrengende Wirkung wird durch die Versinnbildlichung verloren.
- Die Herkunft aus der untersten sozialen Schicht ist bemerkenswert (Freund, 1996: 189).
- Das Märchen beginnt mit einem Problem, dass sich sofort löst.
- Tiere, Pflanzen und Gegenstände sind fähig, untereinander und mit Menschen zu kommunizieren.
- Es kommen häufig Symbolzeichen wie 3, 7, 12, 13 vor.
- Figuren stehen immer im Gegensatz, zum Beispiel klug-dumm, gut- böse (Neuhaus, 2005: 5).

Poser gibt in seinem Werk einen generellen Überblick über die Motive und Themen der Volksmärchen. Dafür erwähnt er ausgewählte Beispiele von Grimmschen Märchen:

- Das Glück ist ein wesentliches Thema.
- Der Held hat Gaben, die er vom Jenseitigen bekommt.
- Der Held wird oft nicht klug, sondern eher dumm oder einfältig dargestellt.
- Die Bewährungsproben erscheinen manchmal als Mutproben wie ein Kampf mit einem Riesen oder Drachen. Die Befreiung von Königstöchteren oder harmlosen Figuren sind auch ein Beispiel.
- Die Helden zeigen Geduld, Gehorsamkeit und Leistungsfähigkeit, aber es werden nicht alle Befehle befolgt. Die verbotene Tür wird zum Beispiel meistens geöffnet.
- Hilfsbereitschaft, Mut und Geduld sind die wichtigsten Motive.
- Motive wie Prüfung, und Erlösung, wunderbare Geburt, der Dienst im Jenseits und die Aussetzung von Kindern kommen häufig vor (Poser, 1980: 19ff).

Im nächsten Teil seines Werkes gibt Poser Beispiele für sprachliche Mittel. Das epische Präteritum wird demnach im Anfang verwendet. Genauso ist der des Märchens sehr besonders aufgebaut. Es werden formalhafte Schlüsse verwendet (Poser, 1980: 22-23).

Auch diese Schlusssätze geben dem Leser bzw. Hörer einen Abstand zum Text. Es kann wie im letzten Beispiel ein ironischer Bezug zur Gegenwart gestellt werden, um eine

Distanzierung herzustellen. Die Formelhaftigkeit des Märchens kann natürlich auch im Text durch gereimte Verse wie Aschenputtels „*Bäumchen rüttel dich und schüttel dich, wirf Gold und Silber über mich*“ gebildet werden. Trotz dieser Verse wird das Volksmärchen in Prosa erzählt. Davon sind manche nicht in Hochdeutsch, sondern in Dialekt geschrieben. Der Satzbau ist parataktisch aufgebaut und Sätze beginnen mit „da“ oder „nun“. Außerdem sind pronominale Wiederholungen von Nomen, die der Sprache eine epische Vorausdeutung geben, erkennbar. In den Volksmärchen erscheinen auch Sätze, die mit einem Verb anfangen. Durch diesen Satzbau erkennt man, dass das Märchen ältester Herkunft ist (vgl. Poser, 1980).

Zusammenfassend sind Märchen individuell bearbeitete Texte mit Inhalten, Motiven und Symbolen. Diese werden in einfacher Sprache erzählt und haben keine komplexe Struktur. Sie stellen die soziale Wirklichkeit mit der wunderbaren Fiktion gleich (Freund, 1996: 182-183).

1.3. Merkmale des Kunstmärchens

Kunstmärchen sind im Gegensatz zu Volksmärchen Schöpfungen mit Motiv und Stil, in denen das Wunderbare und Fiktionale meistens die Wirklichkeit durchstreicht. Die Erzählweise und der Stil des Kunstmärchens sind komplex und novellistisch gestaltet. Das Wunderbare und Wirkliche wird zusammengebracht. Der wichtigste Unterschied der beiden Märchenarten liegt darin, dass der Name des Autors des Kunstmärchens bekanntgegeben wird und der Autor des Volksmärchens anonym ist (Freund, 2003: 82). Weitere wichtige Merkmale des Kunstmärchens werden hiermit in der folgenden Liste zusammengefasst:

- Im Kunstmärchen werden Rückblendungen und Nebenhandlungen verwendet. Dadurch ist die Handlung nicht linear.

- Der Wortschatz und Satzbau ist gegenüber dem Volksmärchen komplizierter.
- Es gibt Ort- und Zeitangaben.
- Die Figuren haben Eigenschaften und werden psychologisiert. Dadurch machen sie einen Entwicklungsprozess durch.
- Es wird mit dem Märchen ein teils unglückliches Ende verbunden und/oder der Schluss bleibt offen.
- Ironie wird öfters verwendet (Neuhaus, 2005: 8).

Der Unterschied zwischen dem Volksmärchen und Kunstmärchen wird von Neuhaus (2005: 5) auch tabellarisch dargestellt. Die folgende Tabelle dient einem Überblick der wichtigsten Punkte:

<i>Volksmärchen</i>	<i>Kunstmärchen</i>
<i>angeblich mündliche Tradierung</i>	<i>Werk eines bestimmten Autors</i>
<i>ortlos, zeitlos</i>	<i>Fixierung von Ort und Zeit</i>
<i>einfache Sprache</i>	<i>künstlerische Sprache</i>
<i>einsträngige Handlung</i>	<i>mehrsträngige Handlung</i>
<i>stereotype Handlung</i>	<i>originelle Handlung</i>
<i>stereotype Schauplätze</i>	<i>charakteristische Schauplätze</i>

<i>eindimensionale Charaktere.</i>	<i>mehrdimensionale Charaktere</i>
<i>Typen</i>	
<i>keine Psychologisierung der Figuren</i>	<i>Psychologisierung der Figuren</i>
<i>Figuren sind gut oder böse</i>	<i>gemischte Figuren</i>
<i>Happy-End</i>	<i>kein eindeutiges Happy-End / schlechter Ausgang</i>
<i>formelhafter Anfang u. Schluss</i>	<i>keine Formeln</i>
<i>einfaches Weltbild</i>	<i>komplexes Weltbild</i>
<i>i.d.R. gemeinsame Merkmale:</i>	
<i>Held muss Aufgabe lösen</i>	
<i>Magische Requisiten (Zauberstab, Besen...)</i>	
<i>Zahlensymbolik, Natursymbolik</i>	
<i>Tiere können sprechen/animistische Weltsicht</i>	
<i>Verbindung zum Mythos/Transzendenz</i>	
<i>Symbolisches Verhandeln u.</i>	
<i>Bewältigen alltäglicher Probleme</i>	

Aus der Tabelle sind neben den Oppositionen der beiden Märchenarten auch die Ähnlichkeiten zu erkennen. Demnach sind in beiden Arten magische oder unrealistische Spuren zu erkennen. Außer Menschen sind auch andere Lebendige oder Gegenstände fähig zu reagieren und haben sogar übermenschliche Kräfte. Mit diesen oder anderen Problemen muss der Mensch kämpfen. Es werden in beiden Arten Symbole verwendet, die eines der wichtigsten Eigenschaften des Märchens sind.

Häufig kommen Zahlen oder Sinnbilder wie der Apfel, der die Unsterblichkeit, Wahrheit und Erkenntnis symbolisiert (Bonin, 2001: 13) oder der Wald, der den Ort der Begegnung der Wünsche und Ängste symbolisiert vor (Bonin, 2001: 128).

1.4. Die Beziehung zwischen dem Märchen und das Symbol

Das Symbol („griech. *Sýmbolon*“) wird von Best als Kennzeichen beschrieben, dass bildhaftes Zeichen von z.B. eines Gegenstandes, Geschehens oder einer Person ist (Best, 2004:536). Als Ursprung des Symbols wird Griechenland angegeben. Das Symbol tritt dort als Erkennungszeichen, dass in zwei Teile gebrochen ist und beim nächsten Treffen von z.B. Vertrags- oder Ehepartner zusammenpasst (Wilpert, 1969: 754). In der Dichtung verwandelt nach Goethe *„die Symbolik die Erscheinung in Idee, die Idee in Bild, und so, dass die Idee immer unendlich wirksam und unerreichbar bleibt und, selbst in allen Sprachen ausgesprochen, doch unaussprechlich bliebe“* (nach Wilpert, 1969: 754).

In linguistischer Betrachtung wird das Symbol in verschiedenen Teilbereichen unterschiedlich definiert. Wichtig ist in dieser Hinsicht die Definition des Begründers der

modernen Semiotik Charles Sanders Peirce (1931-58). Nach Peirce sind Symbole eine Klasse von Zeichen, bei denen die Beziehung von einem Zeichen und einem Bezeichneten auf Konvention basiert (Bußmann, 2008: 705). Trotzdem ergibt sich bei einem Versuch einer näheren Definition ein Unterschied: Während beide etwas Bedeutendes sind, ist die Beziehung zwischen dem Signifikant und dem Signifikat beim Symbol niemals willkürlich wie beim Zeichen (Bonin, 2001: 5).

In Märchen lassen sich zahlreiche Symbole feststellen. Diese dienen dazu, das Märchen bezüglich dieser Arbeit, besonders die Grimms Märchen, in eine christliche Form einzupassen. Es ergeben sich in Märchen deshalb insbesondere christliche Symbole wie die Zahl „Sieben“ oder „Eins“. Natürlich können auch Symbole wie der Frosch [Symbol für Wandlung (Bonin, 2001: 45)] oder Hase [Symbol für Fruchtbarkeit (Bonin, 2001: 57)] auftreten die ferner als christlich betrachtet werden. Bei der Verbildlichung des Traumhaften kann der Gegenstand, der im Märchen eine symbolische Bedeutung hat, unpassend oder unreal wirken. Dies bedeutet, dass das märchenhafte mit der Verbildlichung ihre Wirkung verliert und der Märchenfilm den Zuschauer nicht wie das Märchen selbst begeistert.

Um eine reale bzw. wirkhafte Atmosphäre zu schaffen ist die Wahl und Gestaltung der Gegenstände sehr wichtig. Märchenhafte Gegenstände bzw. Requisiten sollten, wenn sie z.B. im Mittelalter spielen, historisch gestaltet werden. Bei modernisierten Spiegelungen würde sich der Affekt auf den Zuschauer reduzieren. Eine historische und zeitgemäße Kombination ist möglich aber umstritten. Die modernisierte Erscheinung zerstört die Wirkung und wirkt mehr als Parodie, darum wird meistens eine historisch überlieferte Form bevorzugt. Eine Annäherung an die Gegenwart ist eher bei Figuren (ihren Verhaltensweisen und Sprache) zu sehen (Heinzl, 2008: 33).

Bei einer Analyse der Symbole sollte deshalb im Märchen und im Märchenfilm zuerst eine Klassifizierung gemacht und später ihre Beschreibung und Erscheinung analysiert werden.

2. Literatur und Film

Ein kurzer historischer Nachweis der Beziehung von Literatur und Film erklärt den erforderlichen Übergang von einer populären Kultur in die affektive neue Erzählstruktur. Die Wirtschaftskrise bedrohte etwa im Jahr 1907 auch die Filmindustrie, da die Besucherzahl in den amerikanischen Nickelodeons und europäischen Ladenkinos auffallend abnahm. Um das Interesse der Besucher zu gewinnen, fügten die Kinobesitzer verschiedene Aufführungen wie zum Beispiel Theaterstücke oder Gesangseinlagen in die Kinos. Somit änderte sich das Bild des Kinos in ein Kino-Theater bis zur Durchsetzung der Tonfilme in den 30er Jahren. Die Geschichte der Literaturverfilmung geht somit bis in das Jahr 1907 zurück, denn die Filmindustrie und die Kinos waren gezwungen die sinkenden Besucherzahlen wiederzubeleben. Deshalb musste man von dem populär-kulturellen Kontext auf andere kulturelle Traditionen abweichen und sich der Literatur und dem Theater nähern. Mit dem Übergang zur szenarischen Darstellung und der literarischen Erzählstruktur änderte sich die bürgerliche Wertvorstellung (vgl. Paech, 1988). Nach diesem Schritt wurden mehrere literarische Werke verfilmt, die heutzutage noch als wichtige Phänomene der Filmbranche zählen.

2.1. Literaturverfilmung als Genre

Die Literaturverfilmung auch Adaptation genannt, ist die Umarbeitung von einem literarischen Werk zu einem Film (Monaco, 2011: 11) oder einem anderem Medium wie das

Radio. Das Drehbuch ist ein Textbuch, das zu einem Film vergleichbar und die Arbeitsgrundlage des Regisseurs ist (Best, 2004:132).

Theoretisch betrachtet wird die Verfilmung bzw. Adaptation von literarischen Werken unter dem Schirm der Intermedialität verstanden. Die Intermedialität, die ein vager und weiter Begriff ist, beschäftigt sich „mit einer Vielzahl heterogener Phänomene“. Als Sub - Kategorie der Intermedialität kann man die Verfilmung von literarischen Werken als „**ut pictura poesis*“ bestimmen (Rajewsky, 2002: 7). Der Begriff Medienwechsel bezeichnet nämlich die „*Transposition von einem Medium [...] in ein anderes*“ (Neuhaus, 2008: 14) und ist deshalb nicht nur als Literaturverfilmung zu begrenzen.

Daneben kann die Literaturverfilmung auch aus literaturwissenschaftlicher Perspektive diskutiert werden. Bei der Betrachtung des jungen Gegenstandsbereichs der Literaturwissenschaft, sind nach Schneider (1981: 3) vier Gesichtspunkte zu erreichen. Wichtig ist hier für Schneider, das Dilemma, ob es überhaupt Kunst ist, die Frage nach der Gebundenheit an ein elektronisches Medium, ob die Herstellung individuell oder von mehreren übernommen wurde und die Rezeption von Massen und Individuen.

2.2. Märchenfilm als Genre

Aus dem Begriff Märchenfilm ist eigentlich schon zu erkennen, dass es um einen Film mit märchenhaften Elementen geht. Nach Weinsheimer (2011: 415) ist ein Märchenfilm eine Genrebezeichnung, die die Umsetzung von märchenhaften Stoffen führt. Erstens soll sie nicht modern gestaltet werden, zweitens soll sie mythologisch und phantastisch wirken.

Deshalb ist bei der Definition des Begriffes die wichtigste Frage, ob ein Märchenfilm den Märchenstoff originalgetreu weiterleitet und ihn nach dem originalen Text adaptiert, oder nur seine Motive aufnimmt. Bei einem Gegenwartsmärchen, das sich nur auf einem Drehbuch basiert und nicht mit einer Vorlage vorbereitet wird, kann nicht als Literaturverfilmung angegeben werden (Kümpel, 2009: 10-14). Ein Märchenfilm ist demgemäß ein Film mit Märchenstoffen, das aus dem ausgewählten Märchen entnommen ist. Um es als Adaptation bewerten zu können, sollte der Film das Werk treu wie möglich wiedergeben.

Bei den Märchen der Gebrüder Grimm ist zu beachten, dass sie Naturpoesie sind und bis zur letzten Fassung auch von ihnen selbst geändert worden sind. Trotzdem ist mit einer vollständigen Ausgabe in Urfassung von einem literarischen Text zu sprechen, der von einem bzw. zwei Sammlern niedergeschrieben und veröffentlicht ist. Und um das Genre von insbesondere Kinderfilmen, phantastischen Filmen oder Phantasie Filmen abzugrenzen, sollten literarische Analysen durchgeführt werden. Denn Märchenfilme werden öfters als Kinderfilme verstanden (vgl. Kümpel, 2009). Sie sind aber sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geeignet. Die frühen Märchenfilme richteten sich sogar für Erwachsene, da sie Schauspielerfilme waren. In den 30er Jahren wechselte sich die Richtung nach pädagogischem - sittlichem Ansatz zu einem anderen Zweck. Und zwar um Hilfe bei der sittlichen Erziehung von Schulkindern zu leisten (Weinsheimer, 2011: 415).

Für einige Pädagogen waren diese Märchenfilme nämlich nachteilig für die Entwicklungsphase von Kindern. Deshalb wurde mit einem Jugendschutzgesetz im Jahr 1957 Kindern unter 6 Jahren der Zutritt ins Kino verboten (Weinsheimer, 2011: 417). Die Eltern

sollten den Kindern vermeiden vor dem Schulalter die Märchenfilme anzusehen. Die Kinder sollten so spät wie möglich diese Filme kennenlernen (Wiedemann, 2010: 11).

In der ersten Hälfte der 60er Jahre gab es ein erneuertes Interesse und bekannte Theater- und FilmschauspielerInnen stellten die Rollen dar. Die damaligen werkgerecht verfilmten Grimms Märchen „Schneewittchen“ und „Rotkäppchen“ bestimmten die nächsten Jahre bis zur Gegenwart. In den 70er und 80er Jahren hatte die Filmbranche ihr Märchenfilmrepertoire geschaffen und richtete ihr Interesse auf neue Themen, an denen Kinder interessiert waren aus, wie zum Beispiel Alltagskonflikte oder Verluste der Jugendlichen (Wiedemann, 2010:14).

Heute wird dieses Genre künstlerisch nicht begeisternd wahrgenommen und meist aus pädagogischer Sicht kritisiert. Trotzdem haben sie noch heutzutage in der Filmgeschichte eine hohe Anerkennung erreicht (Weinsheimer, 2011:417).

Die Beziehung zwischen dem Märchen und den Kindern ist schon auf frühe Epochen zurückzuführen. So ist die Parallelität zum romantischen Kindheitsbild nicht zu verachten. Es wird in beiden Zeiträumen auf die Erziehung der Kinder insbesondere aus sittlicher Perspektive fokussiert. Beide Medien - hier die Sammlung der Brüder Grimm und die Verfilmungen verschiedener Märchen - versuchen mit pädagogischer Sicht eine gute Lehre zu vermitteln.

3. Episches Analyseverfahren

3.1. Die Figurenanalyse in der Epik

Bei der Benennung von Gestalten, die in literarischen Werken vorkommen, gibt es sehr viele Alternativen. Zu diesen gehört zum Beispiel der Begriff „Figur“, der im Lateinischen „Gestalt“ bedeutet (Best, 2004: 178). Ein weiterer Begriff ist der Protagonist, der aus dem Griechischen mit der Bedeutung „erster Kämpfer“ weitergeleitet ist und heutzutage als Hauptdarsteller wie auch erster und wichtigster Schauspieler verstanden wird (Best, 2004:427). Dieselbe Bedeutung hat der Begriff „Held“, der ebenso eine Hauptgestalt in der Dichtung bezeichnet. Den Begriff kann man auf Antiheld, mittlerer Held, negativer Held, passiver Held und positiver Held erweitern (Best, 2004:222). Im Märchen spricht man meistens von einem Helden. Der Grund dafür ist die Bezeichnung Vladimir Propps, der bei seiner Vorgehensweise die Gestalten des Märchens als Personen angibt und diese in Held, falscher Held, Sender, gesuchte Gestalt, Schenker, Helfer, Gegenspieler/Schadenstifter einteilt (vgl. Propp, 1972). Die außer dem Helden genannten Personen, denen er auch Funktionen verteilt, werden auch als Nebenfiguren betrachtet, die neben dem Helden auch charakteristische Merkmale zeigen.

Im Märchen und im Film kommen mehrere Figuren vor. Um deren Figurenanalyse machen zu können, sollte man im ersten Schritt den Hauptcharakter und im zweiten Schritt die anderen Charaktere bestimmen. Der Hauptträger des Märchens ist natürlich der Held oder die Heldin. Wenn es aber um eine Liebesgeschichte geht, ist es schwer, sich zu entscheiden, welches von den beiden der Held des Märchens ist. Man kann nach der Bestimmung vorgehen und die nächsten Charakter aus dem Märchen herauslesen (vgl. Heinzl, 2008:28).

Axel Olrik bestimmt den Hauptcharakter als den idealen und formalen Hauptfigurentyp, der bei den Gebrüder Grimm meistens weiblich vorkommt wie z.B. die Prinzessin, die das Gemüt und den hohen Stand der Menschen anspricht (nach Kim, 1998: 80). Diese Frauenfiguren müssen nicht immer positiv erscheinen und können manchmal sogar böses Verhalten zeigen, aber sie werden deshalb nicht als böse eingeordnet. Eine Bestrafung für ihr schlechtes Verhalten kommt auch nicht vor. Böse Figuren sind nämlich definitiv die Gegner des Hauptcharakters, aber auch meistens Frauen wie die leibliche Mutter der Hauptfigur, die Stiefmutter, die Hexe oder die Schwiegermutter (Blaha-Peilleux, 2008: 56).

Außer dem Hauptcharakter treten nach Lüthi (2004: 27) noch andere Figuren wie der Auftraggeber, Helfer, die Kontrastgestalten und die vom Held oder der Heldin gewonnene, gerettete oder erlöste Personen auf. Dadurch lässt sich feststellen, dass alle Figuren auf den Helden bezogen sind. Egal ob Partner, Schädiger, Helfer oder Gegner. Wie erwähnt, ist also der wichtigste Schritt den Helden oder die Heldin zu bestimmen.

Danach kann man nach Kim die Nebenfiguren, die sich im Märchen unabhängig vom Hauptcharakter bewegen feststellen. Sie sind natürlich nicht nutzlos da sie die Handlung des Märchens dank ihrer Existenz bzw. ihr Verhalten vorantreiben (Kim, 1998: 80). Daraus lässt sich feststellen, dass sich diese Figuren meistens im Handlungskreis des Helden, des Helfers, der gesuchten Person und des Vaters oder Gegenspielers (Schmitt, 1993: 289-290).

Überdies lassen sich noch die Statisten feststellen, die namenlosen Darsteller von einer stummen Nebenrolle (Wahrig -Burfeind, 2004:819), die existieren „um ein Milieu zu kennzeichnen, indem die Hauptfigur oder andere Personen sich bewegen“ (Kim, 1998: 80).

In der Epik kann man bei einer Charakteranalyse auf vier Kategorien achten. Zu diesen gehört erstens das Figurenhandeln, das man in aktives Handeln und passives Handeln einteilen kann. Zweitens ist es die Sprache der Figuren, aus der man die stilistischen Merkmale oder durch den Inhalt eine Botschaft feststellen kann. Drittens ist Acht auf die äußere Erscheinung und die Benennung der Figuren zu geben. Viertens ist die Charakterisierung bzw. die Beschreibung von Figuren wichtig (Lahn, 2008: 240-241).

Für eine allgemeine Analysemethode, sollte auch festgestellt werden von welcher Perspektive der Charakter berücksichtigt wird. Der Charakter kann nämlich als menschliches Wesen und symbolisches Phänomen betrachtet werden (Lahn, 2008: 246). Einige Festlegungen helfen zur Unterscheidung der Perspektiven:

- Wird der Charakter von einem Erzähler beschrieben (explizite Charakterisierung) oder kann man durch sein Handeln (implizite Charakterisierung) eine Analyse machen?
- Welche Art von Mittel wie z.B. Figurenhandeln, Figurenrede oder Interaktionen werden eingesetzt, um eine Profilierung zu erstellen?
- Gibt es in der fiktiven Welt Regeln, nach denen die Leser die Figuren bewerten müssen?
- Stellt die Figur ein kulturelles, soziales oder psychisches Vorbild dar? Wird eine literarische oder historische Figur nachgeahmt?
- Gibt es eine bestimmte genrespezifische Rollenaufteilung?

- Kann man eine systematische Beziehung zwischen den Figuren feststellen?

(Lahn, 2008: 246).

3.2. Die Zeitanalyse in der Epik

Die Zeit gilt wie der Raum als Grundkategorie der Erfahrungen, obwohl sie nicht semantisiert werden kann. Denn es ist in einer Geschichte für alle Figuren dieselbe Jahres- oder Tageszeit. Trotzdem spielt die Zeit eine große Rolle. Insbesondere wird der Zeit in manchen Gattungen wie historische, utopische oder Science-Fiction Romane eine Funktion übertragen. Dies bedeutet aber nicht, dass alle Angaben als Zeitangabe geschätzt und untersucht werden sollen, wie zum Beispiel die Altersangabe des Protagonisten, die keine reine Zeitangabe, eher eine Eigenart bestimmendes Phänomen ist (Lahn, 2008: 253f).

Da das Märchen, als epische Form keine festen Daten angibt bzw. nicht an Ort und Zeit gebunden ist (Ohling, 1995 (1): 37), fällt es im Vergleich zu anderen epischen Formen nicht leicht, eine Zeitanalyse zu machen, doch es ist möglich. Wie jede andere epische Form gestaltet das Märchen nämlich Zeit und erzählt in einer gewissen Folge die Vorgänge. Das bedeutet, dass es beginnt und endet und, dass es dadurch möglich ist, ihre Zeitebene und ihr Erzähltempo zu analysieren. Auch wenn die attributiven Kennzeichnungen nicht genügend sind (Schmitt, 1993: 256). In dieser Hinsicht lässt sich das Märchen in erzählter Zeit und Erzählzeit auflösen. Auch ist es möglich, ihr Erzähltempo herauszustellen. Wichtig ist nach Jeßing (2007: 193), dabei die Termini zu beherrschen. Die erzählte Zeit ist demnach der Zeitraum, in dem das gesamte Erzählte stattfindet und als Vergangenheit auftritt. Die Erzählzeit ist der Zeitraum, in dem das Werk gelesen oder erzählt wird. Die Erzählzeit kann als Stunde oder Textseiten angegeben werden.

Die erzählte Zeit bezeichnet die Zeitspanne die aus der Geschichte festzustellen ist. Diese kann durch Datierungen und genannte Zeitabschnitten herausgestellt werden. Die Erzählzeit dagegen ist die Zeit des Diskurses bzw. die Zeit, die man zum berichten braucht. Natürlich fällt es schwer, dieses festzustellen, da der Text sich nach seinem Format, seiner Schriftgröße, Typographie oder seinem Satzspiegel ändern kann (Lahn, 2008: 136).

Die Beziehung der erzählten Zeit zur Erzählzeit beschließt das Erzähltempo. Das Erzähltempo ist nicht immer identisch und kann auch innerhalb des Textes ändern. Die Erscheinungsformen des Erzähltempos kann man in drei Phasen einteilen (Jeßing, 2007: 193). Diese sind:

- Zeitdeckendes Erzählen: Die Erzählzeit und erzählte Zeit decken sich. Diese Erscheinungsform des Erzähltempos erscheint am meisten bei den Dialogen und Figurenreden.
- Zeitdehnendes Erzählen: Die Erzählzeit ist länger als die erzählte Zeit. Dies erreicht man beispielweise durch Wiedergaben der Gedanken.
- Zeitraffung: Die Erzählzeit ist kürzer als die erzählte Zeit. In diesem Fall werden einige Ereignisse bzw. Zeiträume ausgelassen. Andere Benennungen sind Zeitsprung und Aussparung (Jeßing, 2007: 193).

Die erzählte Zeit muss nicht immer chronologisch geordnet sein. Es können Rückwendungen und Vorausdeutungen vorkommen. Der Erzähler kann also sein Vorwissen oder wichtiges aus der Vergangenheit erwähnen. Dieses Zugreifen bzw. der Verstoß gegen den chronologischen Ablauf nennt man Anachronie. Unter diesen Begriffen lassen sich wie erwähnt zwei Begriffe feststellen. Der erste Begriff ist die Rückwendung bzw. Analepse, bei

der oft Wiederholungen einer vergangenen Handlung gegeben werden und dadurch Auflösungen vorkommen oder bei der eine Figur bzw. Figuren sich auf die Vergangenheit wenden. Der zweite Begriff ist die Vorausdeutung oder Prolepse. Hier werden dem Leser noch nicht stattgefundenere Ereignisse erteilt (Jeßing, 2007: 194-195).

Leitfragen, die bei der Untersuchung von einer epischen Zeitanalyse hilfreich sind, sind wie folgt ausführlich beschrieben:

- Die Dauer: Welche Zeitspanne erzählt die Geschichte im Ganzen und die einzelnen Handlungen alleine?
 - Die Zeitpunkte: In welchen Zeitpunkten geschehen die einzelnen Handlungen?
 - Die Zeitbestimmung: Wie wird eine Zeitangabe gegeben? "Konkret oder allgemein, explizit oder implizite, direkt oder verschlüsselt"?
 - Die Zusatzfunktionen: Werden der Zeitangabe Funktionen zugestellt?
- (Lahn, 2008: 256).

3.3. Die Raumanalyse in der Epik

Der Raum ist ein dreidimensionales Gebiet mit Länge, Breite und Höhe (Ohling, 1995 (2): 97). Für uns ist sie meistens ein Zimmer oder Gebiet, also ein Erzeugnis unserer Wahrnehmung. Wir erkennen den Raum durch unseren „motorischen, sinnlichen, kognitiven und sprachlichen“ Akt (Beckett, 1998: 184).

In literarischen Texten kommt der Raum eher durch Raumeindrücke und Wahrnehmung vor. Das bedeutet, dass die Beschreibungen der Räume mit den Wahrnehmungen der handelnden Personen verbunden sind (Lahn, 2008: 247). In dem Märchen hat der Märchenheld im Gegensatz zu den Nebenfiguren eine geringe Anzahl an Handlungsräumen. Er wird von äußeren Situationen gesteuert und viele seiner Aufgaben werden von Helferfiguren ausgeführt (Heinzl, 2008: 30). Deshalb sind die Handlungsräume des Helden, die von Schmitt wie folgt erklärt werden, immer im Zirkel seiner Funktionen.

- „Auszug, mit dem Ziel etwas zu suchen
- Reaktion auf die verschiedenen Forderungen des Schenkers
- Hochzeit“ (nach Heinzl, 2008: 30).

Die Räume, die im Märchen vorkommen, kann man auch nach seiner Funktion feststellen. Es sind in diesem Zusammenhang fünf verschiedene Funktionen zu nennen, nach denen man die Räume bestimmen kann:

- Der Handlungsraum: Ist der Raum in den Ereignissen und Handlungen stattfinden. Er bezeichnet den Ort, indem agiert wird und sich die Geschehnisse begeben.
- Der Stimmungsraum: Ist der Raum, der die Gefühle und Stimmungen der handelnden Person darstellt.
- Der Lebensraum: Ist der Raum, ist das Zuhause bzw. die Heimat der handelnden Personen. Aus diesem Raum kann man das Verhalten der Personen erklären.

- Der Kontrastraum: Sind Räume, die die Handlung bestimmen, indem sie Kontraste bilden.
- Das Raumsymbol: Räume und Gegenstände oder Besonderheiten innerhalb des Raumes haben eine symbolische Bedeutung für die Handlung (Hermes, 1999: 43).

Diese fünf verschiedenen Funktionen lassen sich in zwei Hauptgruppen einteilen.

Diese zentralen Funktionen sind folgende:

- Andeutung auf Grundkonflikte: Die Erzählinstanz, die ein Informationsträger der literarischen Welt ist, zeigt uns die Eigenschaft der gesamten Konzeption.
- Charakterisierung durch Figuren: Durch die Raumwahrnehmungen der Figuren kann man ihre eigenen Charaktereigenschaften feststellen. Ihre Wahrnehmung und Erkennung zeigt Spuren von ihren Persönlichkeiten. Die ausgestatteten Räume nähern uns an die Persönlichkeit, da die Auswahl sich auf ihre Bedürfnisse beruhen (Lahn, 2008: 250-251).

Die Räume, egal mit welchen Funktionen sie ausgestattet sind, sind in literarischen Werken semantisiert. Das bedeutet, dass sie eine Bedeutung beinhalten und kein neutraler oder leerer Raum sind (Lahn, 2008: 248). Um einen semantisierten Raum zu erschaffen, muss der Text semantische Merkmale aufweisen. Zum Beispiel sind die Oppositionen Land und Stadt keine semantisierten Räume, solange ihnen nicht räumliche Merkmale hinzugefügt werden (Posner, 2003: 3077).

Es gibt auch in der Raumanalyse Leitfragen, die bei der Untersuchung hilfreich sind. Die Festlegungen der nachkommenden Fragen helfen uns bei einer genauen Beschreibung:

- Die Quantität: Wie viele Räume bzw. Orte gibt es?
- Die Struktur: Welche Beziehung haben diese Räume bzw. Orte zueinander?
- Die Realisierung: Sind die Räume bzw. Orte detailliert beschrieben? Inwieweit sind diese Beschreibungen einem Erzähler oder einer Person gebunden?
- Die Relationalität: Wie lassen sich die Verhaltensweisen der einzelnen Personen oder Gegenstände im Raum oder der verschiedenen Räume zu einander erklären?
- Der Blickwinkel: Wie sind die Räume bzw. Orte aufgebaut? Es handelt sich hier nicht um eine Raumwahrnehmung oder Perspektive, sondern um die Organisationen im Raum bzw. Ort?
- Die Bewegtheit: Gibt es Bewegungen in einem Raum oder zwischen Räumen?
- Die Funktion: Welche Funktion übernimmt die Raum- bzw. Ortsbeschreibung? Trennen sie die literarische Welt, geben sie Information über Figuren oder geht es um die Perspektive?
- Die Verbildlichung: Illustrieren der Raum bzw. der Ort das Innenleben der Figuren?
- Semantisiertheit: Ist die Räumlichkeit mit Werten, Vorstellungen oder Gesetzmäßigkeiten verbunden? (Lahn, 2008: 252).

4. Visuelles und Verbales Analyseverfahren

4.1. Die Figurenanalyse im Film

In der Fiktion werden Ereignisse von Personen („*lat. persona: Maske des Schauspielers*“) oder anders genannt mit Figuren („*lat. figura: Gestalt*“) ausgeführt. Da der Begriff Figur besser festlegt, dass diese eine Schöpfung eines Autors oder Regisseurs ist, wird diese Benennung verwendet. Auch könnte der Begriff Charakter verwendet werden, dabei würde es sich eher um eine individualisierte Gestalt handeln (Asmuth nach Hickethier, 2007: 121).

Unter mehreren Gestalten gibt es den Hauptcharakter bzw. Protagonisten, der durch eine Personenkonfiguration bestimmt werden kann. Der Protagonist ist der, der im Diskurs den Fokus bildet (Gräf, 2011: 173). Mit anderen Worten ist er der, der in der Hierarchie an höchster Stelle steht. Im Allgemeinen wird dieser auch Star genannt. Er ist als Schauspieler eine Person, die eine Rollenfigur übernimmt und als dadurch einen Charakter darstellt. Als Charakter entspricht er einem Figurenzeichen, welches Merkmal trägt und der zuletzt ein Stimulans und Image verfügt (Kanzog, 2007: 174). Es wird also im Film der Figur Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften beigegeben und dies führt dazu, dass er sich zu einem Typ und Charakter umwandelt (Schmitt nach Heinzl, 2008: 29).

Um eine richtige Figurenanalyse im Film zu machen, zeigt Faulstich (2008: 97-98) einige Punkte. Nach ihm sollten zuerst die Haupt- und Nebencharakter bestimmt werden. Da der Hauptcharakter im Zentrum steht und die Schlüsselfigur ist, könnte man von ihm ausgehen. Natürlich ist es, wie schon erwähnt, nicht leicht, den Hauptcharakter sofort zu

erkennen. Er ist durch seine Dominanz erkennbar und man kann ihn nicht einfach (im Gegenteil zu manchen Nebenfiguren) aus dem Film schneiden. Aufgrund der Bedeutung des Hauptcharakters im Film wird auf seinen ersten Auftritt geachtet. Die Gestaltung, also die Art seiner Charakterisierung ist deshalb auch ein wichtiger Punkt.

Die Art der Charakterisierung hilft uns den Figuren näher zu kommen. Faulstich (2008: 100) unterscheidet drei Arten der Charakterisierung. Diese sind:

- Selbstcharakterisierung: Jede Figur charakterisiert sich selbst mit ihrem Reden, Handeln, Gesichtsausdruck, ihrer Stimme oder Kleidung ect.
- Fremdcharakterisierung: Eine Figur wird von einer anderen Figur beispielweise mit durch Meinungsäußerungen vorgestellt oder beurteilt.
- Erzählercharakterisierung: Die Bauformen des Erzählens wie z.B. die Einstellungsperspektive, Einstellungsgröße, Musik, Beleuchtung etc. kann eine Figur charakterisieren.

Eine nächste Analyse ist durch die Figurenkonfiguration und der Figurenkonstellation, also durch ein strukturelles Explizieren möglich. Mit diesen Begriffen kann man die Figuren in struktureller Hinsicht explizieren. Bei der Figurenkonfiguration geht es um das Agieren der Figuren mit anderen. Wichtig ist erstens die Häufigkeit des Handelns und zweitens wo und wann es geschieht. Die Figurenkonstellation dagegen untersucht die einzelnen Beziehungen der Figuren untereinander. Sie neigt das „*semantische Potenzial der Figurenbeziehung*“ im gesamten Ablauf zu beschreiben (Gräf, 2011: 173-174). Unter diesem Aspekt lassen sich vier Konstellationsarten herausstellen, die durch die Anzahl der Protagonisten bzw. Figuren entstehen. Das Erste ist die Geschichte des Einzelnen, seine Beziehungen „mit der Umwelt,

den anderen (der Einzelne und die Masse) oder mit sich selbst“ (Hickethier, 2007: 124), auf dem die anderen Figuren keinen großen Einfluss haben, da sie nur als Stichwortgeber oder Auslöser erscheinen. Als Nächstes gibt es das Beziehungskonflikt zwischen zwei Figuren. Diese Beziehung kann sowohl eine Liebes – oder Trennungsgeschichte eines Paares sein. Bei der Dreiecksgeschichte können sowohl drei Männer als auch drei Frauen existieren. Als Letztes gibt es den vier Personenkonflikt. Ein schönes Beispiel zu dieser Konstellationsart ist die Verfilmung des Werkes „Wahlverwandtschaften“ von Johann Wolfgang von Goethe, indem sich eine diagonale Beziehung herausstellen lässt (Hickethier, 2007: 124-125).

Zusammengefasst ist zu sagen, dass sich die Begriffe „Figurenkonfiguration“ und „Figurenkonstellation“ voneinander unterscheiden, indem die Figurenkonfiguration auf die syntagmatische Ebene und die Figurenkonstellation sich auf den paradigmatischen Aspekt des Filmes beruht (Gräf, 2011: 174). Mit dieser Analyse ist eine vollständige Figurenanalyse noch nicht möglich. Um der Figur etwas näher zu kommen sollte man natürlich auf die Verhaltensweisen und Tätigkeiten eingehen. Um eine möglichst gute Analyse machen zu können helfen die oben erwähnten drei Arten der Charakterisierung.

Die Merkmale der Figuren zeigen anfangs ihre eigene Welt. Das bedeutet, dass sie durch ihre Merkmale die dargestellte Welt ausrichten und dadurch Information über das Thema bzw. der Welt des Films zeigen. Die Merkmale sollten dadurch nicht nur auf die Figuren reduziert werden, denn sie vermitteln Semantiken, die der dargestellten Welt angehören. Die Figuren können im Film ihre Merkmale ändern, neue hinzufügen oder ablegen, da sie „*als relationale und ko(n)textabhängige Größen zu sehen* sind“ (Gräf, 2011: 176). Wichtig sind dabei die Merkmalzuweisung und die Figurensemantik (Gräf, 2011: 174). Natürlich können verschiedene Merkmale auf mehreren Figuren geteilt werden. Dadurch

lassen sich seit der Antike bzw. dem Theater unterschiedliche Figurentypen feststellen. Bekannt sind - wenn auch diskutabel - die Liebhaber, die Eltern der Helden wie auch neuere wie der Verlorene, Fremde oder der Komische (Hickethier, 2007: 123).

Ein nächster Schritt der Figurenanalyse ist die Figurenkonzeption. Eine einzige Figur kann in verschiedenen Filmen anders geschildert werden. Während zum Beispiel ein Polizist in einem Film korrekt, höflich oder zielstrebig dargestellt wird, kann ein anderer negative Eigenschaften tragen. Das bedeutet, dass er anders konzipiert wird (Gräf, 2011:177-178).

4.2. Die Zeitanalyse im Film

Die Darstellung und Wahrnehmung der filmischen Zeit im Vergleich zur erzählenden wortsprachlichen Literatur hat in der Analyse der Literaturverfilmung eine wichtige Stelle. Hier lässt sich nämlich der Unterschied der filmischen Zeit und literarischen Zeit feststellen (Erstermann nach Schneider, 1981: 48). Die filmische Zeit ist die im Film ausgeführte Zeit, welche eine ganze Lebensgeschichte oder nur ein kurzes Ereignis umfassen kann. Sie stimmt dadurch nicht mit der eigentlichen Zeit überein und kann gedehnt oder verkürzt werden. Es werden zum Beispiel schlechte Handlungen kürzer und emotionale oder spannungsvolle Handlungen länger als sie sind dargestellt (Stutterheim; Kaiser, 2009: 55). Wobei der Mensch im Alltag die Zeit linear wahrnimmt und die Zeit nicht zurückgedreht werden kann, ist es im Film möglich Zeitspiele zu machen (Hickethier, 2007:129). Sie kann sogar Rückwärts laufen wie zum Beispiel beim Film „Der seltsame Fall des Benjamin Button“ (2008), der den rückwärts gerichteten Alterungsprozess eines Mannes erzählt.

Alfred Estermann (nach Schneider, 1981: 49), der sich mit den gattungstheoretischen Überlegungen von Staiger und Kayser beschäftigt, fügt zum Problem der zeitlichen Darstellung der Literaturverfilmungen folgendes bei:

„Bei der Transposition greifen zwei Vorgänge ineinander. Zum einen wird die allgemeine >Literatur – Zeit< (die vorzüglich auf dem Wesen des Wortes beruht) zur >Film – Zeit<, zum anderen werden die >Gattungs-Zeiten< (die durch spezielle Komposition entstehen) ebenfalls zur >Film-Zeit<.“

Für Estermann ergibt sich also ein Unterschied zwischen der Film-Zeit, Literatur-Zeit und Gattungs-Zeit. Als Literatur-Zeit bezeichnet er die Trennung des Geschehens vom "hic et nunc" (Hier und Jetzt). Die Gattungs-Zeiten dagegen, *„definieren sich durch die Art und Weise der Loslösung vom hic et nunc“*. Das Lyrische, Epische und Dramatische unterscheidet sich wie folgt voneinander. Während bei lyrischen Passagen die Zeit ihre Wichtigkeit verliert, wird sie in dramatischen Texten und in der Epik deutlicher (nach Schneider, 1981: 49).

Im Film können Zeitdehnungen vorkommen, die im Film als „slow motion“ angegeben werden oder „flashback“ genannte Rückblenden (Faulstich, 2008: 83). Um diesen Begriffen näher zu kommen, wäre es nötig, schrittweise vorzugehen. Wichtig ist das Tempo des Films durch die Wahl des Tempus herauszustellen. Die Frage ist, ob die Erzählung später in der Vergangenheitsform, früher im Futur oder gleichzeitig ohne zeitliche Verzögerung folgt. Ein weiterer Punkt ist, ob die Ereignisse chronologisch, isochronisch, anachronisch bzw. reorganisiert oder achronisch also nicht mehr rekonstruierbar vorkommen. Für den Begriff Anachronie sind zum Beispiel Analepse (Rückblende) oder Prolepse zu verstehen (Mahne, 2007: 32-33). Diese Begriffe werden wie folgt erklärt:

- **Rückblende:** Figuren können Ereignisse, die schon vorher geschehen sind in der Gegenwart hervorbringen, in dem sie diese verbal berichten. Diese Art von Rückwendung, die nach den 60er Jahren verwendet wurde wird in der Filmbranche auch flash back genannt. Vor den 60er Jahren wurde die Blende verwendet, die durch einen längeren und weichen Übergang dem Publikum einen „*Wechsel der zeitlichen Erzählebenen signalisierte*“ (Hickethier, 2007: 132). Die Rückblende, die als Filmsegment Ereignisse szenisch repräsentiert, ist auch als eine Deutung von Psychen der Figuren zu betrachten. Da die Zeit kurzfristig zurückgedreht wird helfen sie mit ihrer erklärenden Funktion Information zu erreichen. Natürlich kann die Zeitveränderung auch eine Wiederholung eines Geschehens sein; sie von derselben oder von verschiedenen Perspektiven zeigen (Koebner, 2011: 615).

- **Vorausblende:** Die Vorausblende oder die Flash-forward-Technik hilft dem Zuschauer, einen Blick auf die Zukunft zu geben. Aus diesem Grund kommt sie im Film meistens als ein Traum oder eine Vision vor, die ähnlich wie die Rückblende auf eine Veränderung der Zeitebene beruht (Hickethier, 2007: 134). Kurz gefasst ist die Vorausblende in der narrativen Struktur eines Filmes eine Vorausnahme in der Zeitfolge (Monaco, 2011: 100).

Die chronologischen Änderungen bzw. die Neu-Organisationen in der Handlung werden durch Montagemethoden erreicht. Bekannt sind die Parallel-und Vertikalmontage. Während bei der Parallelmontage durch das „*Hin- und Herwechseln*“ das Gefühl der Gleichzeitigkeit erweckt wird, benutzt man die Vertikalmontage bei „*rückgreifende oder vorausgreifende Aspekt*“ (Stutterheim; Kaiser, 2009: 56-57).

Ein weiterer Punkt, der bei einer Analyse von Literaturverfilmungen wichtig ist, ist das Darlegen der Erzählzeit, da sich die filmische Zeit von der realen Zeit unterscheidet. Die Handlungen werden durch „*Zeitraffungen, Verkürzungen, Sprünge oder eine Dehnung der Handlungszeit*“ wiedergespiegelt (Stutterheim; Kaiser, 2009: 56).

Von einer Zeitraffung ist zu sprechen, wenn insbesondere für das gesamte Geschehen unwichtig gehaltene Details bzw. Teile ausgelassen werden. Diese Auslassungen sollten aber keine Lücken bilden und plausibel sein (Hickethier, 2007: 130). In der Filmbranche haben Zeitraffungen hauptsächlich in wissenschaftlichen Filmen eine große Bedeutung, da durch diese Methode langsame Prozesse kürzer sichtbar gemacht werden können (Koebner, 2011: 785).

Im Gegenteil zur Zeitraffung erscheint die Zeitdehnung weniger. Meistens kommt sie vor, wenn auf einen psychischen Umstand der Figuren eingegangen wird. In solchen Fällen werden entweder eine Uhr oder ein Bewegungsvorgang angezeigt, eine Handlung eingeschoben. Auch die Bewegungen im Film können verlangsamt werden, so dass ein Augenblick länger dauert als es ist (Hickethier, 2007: 131). Weitere Begriffe, die bei der Zeitanalyse eines Films bedeutsam sind, sind folgend aufgelistet worden:

- Ellipse: Zeitmomente werden übersprungen. Z.B. spritzt in einem Spot von Bernbacher eine Frau widerwillig Soße auf das Hemd eines Mannes. Kurz danach sieht man die Frau mit einer neuen Schüssel Nudel und den Mann ohne Hemd am Tisch sitzen. Hier wird der Zeitabschnitt, indem die Frau neue Nudeln vorbereitet und der Mann das Hemd auszieht, weggelassen (Gräf, 2011: 328).

- Summary: Stunden, Tage, Monate oder sogar Jahre werden zusammengefasst dargestellt (Mahne, 2007: 34).
- Pause: Die Handlung wird in der erzählten Welt in den Hintergrund gestellt.
- Szene: Nähert sich dem zeitdeckenden Erzählen (ebd.).
- Singulatives Erzählen: Erzählt einmal, was einmal geschehen ist (ebd.).
- Iteraktives Erzählen: Erzählt einmal, was wiederholt geschehen ist und gehört dadurch zur zeitraffenden Erzählweise (ebd.).
- Isochrones Erzählen: Wird auch zeitdeckendes Erzählen genannt. Hier bleiben beide Zeitebenen (die Erzählte Zeit und Erzählzeit) in gleicher Geschwindigkeit (Mahne, 2007: 33).

Zusammenfassend sind bei der Zeitanalyse die Zeitrelation, die Dauer, die Ordnung und die Frequenz determinative. In der Zeitrelation ist wichtig, ob die Erzählung „später, früher oder gleichzeitig“ folgt. Bei der Dauer werden auf die erklärten Begriffe Summary, Pause, Ellipse und Szene geachtet. Die Ordnung der Ereignisse kann chronologisch, analeptisch und proleptisch erstellt werden. Bei der Frequenz ist zu achten, wird die Häufigkeit des Erzählens beachtet (Mahne, 2007: 43).

4.3. Die Raum - und Kulissenanalyse

Der Raum ist sowohl im Märchen als auch in der Filmbranche sehr wichtig. Es kann natürlich vorkommen, dass in der Epik keine besondere Deutung auf den Raum gemacht wird oder es nicht detailliert beschrieben wird, aber die Frage wo das Ereignis geschehen ist, ist auch nicht als unwichtig zu erklären.

Zum Beispiel ist Gerard Genette der Meinung, dass die Zeit als Phänomen im Roman nicht ausgelassen werden kann, wobei der Ort der Entwicklung der Geschichte nicht sehr viel hinzufügt. Ihm nach kann man eine Geschichte erzählen ohne Informationen über den Ort zu geben (nach Mahne, 2007: 34).

Der Raum ist jedoch unbestritten eine Grundkategorie, die die manifeste Struktur der Realität eines Textes entwickelt. Durch sie erreicht man eine „symbolische Ordnung“ und sie dient zur Begrenzung oder Übergänge (Gräf, 2011: 162-163). Deshalb ist es wohl nicht nötig ein Vergleich zwischen den Einheiten zu machen.

Im Märchen hat der Raum einen großen Wert, deshalb ist es wichtig, ihn im Film so entsprechend wie möglich darzustellen. Um affektive Darstellungen der Räume zu gestalten, werden in Spielfilmen Kulissen vorbereitet. Diese helfen die Szenen gut zu vermitteln, indem sie den Raum möglichst gut abbilden. Natürlich ist insbesondere eine gute Darstellung in Märchenfilmen nicht immer sehr leicht. Ein Beispiel ist die Darstellung der Natur. Die Natur bzw. der Wald ist eines der wichtigsten Kulissen des Märchens und des Märchenfilmes. Durch die Modernisierung und der Urbanisierung ist jedoch heute eine Naturkulisse erforderlich. Der Märchenfilm wirkt dank den Kameraeinstellungen und dem Licht mit der Kulisse märchenhafter und zauberhafter als die heutige Natur wahrgenommen wird. Dasselbe

gilt für die Inszenierung des Schlosses, das weit entfernt eine eigene Welt darstellt oder die Dorfszenen, die Informationen über historischen - authentischen Charakter tragen. Am Anfang des Filmes werden dem Charakter angemessene Kulissen verwendet. Königskinder kommen meistens in Schlossansichten vor oder Wandernde in Naturkulissen. Um Räume darzustellen, werden Motive auch mit Symbolik verbunden. In dem Falle assoziieren der Schnee oder die Sterne mit dem Himmel und das Feuerwerk mit dem Sternenhimmel (Schmitt nach Heinzl, 2008: 34).

Der Raum kann nicht nur als ein geographischer Ort angenommen werden. Der Zuschauer eines dramatischen Raumes kann das Dargestellte beobachten, da er einen Gesamtblick verfügt. Im Film kann man dagegen mit der Hilfe von Kameraführung und den Veränderungen der Perspektive die Räume hervorheben und semantisch funktionalisieren (Sommadosi, 2008: 106). Martin Esslin behauptet in diesem Zusammenhang, dass ein Regisseur in einem Film das wiedergeben möchte, was ein Zuschauer sehen bzw. bemerken würde. Daneben kann er aber willkürliche Auswahl haben und den Zuschauer dazu bringen, die von ihm gewählten Erscheinungen anzusehen oder nicht anzusehen, in dem er auch manches weglässt (nach Sommadossi, 2008:107).

Diese Worte stellen heraus, dass man mit beliebigen Details die Oberfläche der Leinwand decken oder manches (für den Regisseur Unwichtiges) in den Hintergrund stellen kann. Die Frage was wichtig oder unwichtig ist, ist natürlich offen, da sie subjektiv ist. Die Strebung die Codes zu überliefern, die von Hartmut Bitomski angegeben werden, könnte ein Grund der Darstellungsweise sein:

	Singuläres aktuelles Zeichen	Allgemeine kulturelle Codes	Spezielle kulturelle Codes	Filmspezifische Codes und Zeichen
Schauplatz Orte Räume	„Ort“ des Verbrechens „Treffpunkt“ etc.	„Amerika“ Großstadt“ „ländliche Gegend“ etc.	„Kitchensink“ Architektur etc.	„Western“- Landschaft Die „unbeleuchtete Straße“ im Krimi die „Treppe“ im Horrorfilm etc.

(nach Lange, 2007: 48)

Das auf die Leinwand Übertragene sollte neben den Codes auch Qualität zeigen, also die Räumlichkeit illusionshaft schildern. Dank der Räumlichkeit *„können in diegetischer Hinsicht Ordnungen in den dargestellten Welten konturiert und strukturiert werden, die dann auf der Rezipientenseite erkannt werden und dadurch das Verständnis für die gesamte (nicht - räumliche) Konstruktion und Struktur des Films erleichtern“* (Gräf, 2011: 167-168).

In der Filmanalyse ist es wichtig, den Aufbau und die Einrichtung von Räumen aufzuklären. Es lassen sich dabei fünf Punkte feststellen. Das Erste ist der Bildraum, der das Filmbild auf der Leinwandfläche bezeichnet. Diese Fläche ist begrenzt und trennt dadurch das "Sehbare vom Nicht-Sehbaren". Der Architekturraum bezeichnet die sehbaren Phänomene, die nachgemacht oder natürlich sein können. Der Architekturraum differenziert sich vom Bildraum durch seine Dreidimensionalität. Die gesamten Architekturräume bzw. ihre

Kombination bilden den Filmraum. Die Diegese bezeichnet dagegen den zentralen Teilraum. Es ist der von den Figuren wahrgenommene Raum, indem ihre Ereignisse stattfinden. Der letzte Punkt ist der Filmische Raum und seine Beziehung zur Weltordnung. Denn unter dem Gesamtraum wird nebenbei den architektonischen Räumen auch die nicht verfilmten Räume verstanden (Gräf, 2011: 168-172).



5. Analyseverfahren nach Vladimir Propp

Vladimir Propp wurde im Jahr 1895 zweisprachig im südrussischen Gouvernement Saratov geboren. Er studierte Germanistik und Slawistik an der Universität St.Petersburg und war in verschiedenen Schulen als Lehrer und seit den 20er Jahren in der Russischen Geographischen Gesellschaft tätig (Hauschild, 2010: 80). Er war mit den Arbeiten der finnischen Schule, deren Theoretiker Antti Arne, Kaarle Krohn und Walter Anderson vertraut. Die finnische Schule versuchte ein breites internationales Repertoire von Märchen zusammenzusetzen und diese danach in Märchentypen einzuteilen. Da die Märchentypen sich voneinander nicht trennscharf unterschieden, ergaben sich in der Klassifikation Doppellungen und Uneindeutigkeiten (ebd. 82). Um einen „*hypothetischen universalen Typus des Zaubermärchen*“ zu gelangen, setzte Propp dem Märchentyp (Sujet) Funktionen entgegen (ebd. 83). Dafür untersucht er A.N.Afanas'evs 100 Märchen bzw. Zaubermärchen (Pöge – Alder, 2011: 195) und versucht in drei Angaben (das Wesen der Funktion, ein Wort für die Definition, eine symbolische Bezeichnung der Funktion) eine Festlegung hervorzubringen (Propp, 1972: 31). Unter Funktion hat Propp (1972: 27) „*eine Aktion einer handelnden Person verstanden, die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird*“. Unter diesem Aspekt brachte er 31 Funktionen hervor.

5.1. Die 31 Funktionen nach Vladimir Propp

I. „Ein Familienmitglied verlässt das Haus für eine Zeit. Definition: Zeitweilige Entfernung; Symbol a“ (Propp, 1972:31)

Entweder geht oder stirbt ein Vertreter der älteren Generation aus dem Haus oder verlässt ein Vertreter der jüngeren Generation sein Obdach (Propp, 1972:31).

II. „Dem Helden wird ein Verbot erteilt. Definition: Verbot; Symbol b“ (Propp, 1972:32)

Das Verbot kann im Märchen als Bitte, Befehl oder Ratschlag vorkommen (Propp, 1972:32).

III. „Das Verbot wird verletzt. Definition: Verletzung des Verbots; Symbol c“ (Propp, 1972:33)

Diese Funktion ist als Paar mit dem Verbot zu betrachten. Mit dieser Funktion erscheint eine Figur im Märchen wie zum Beispiel der Gegenspieler des Helden bzw. der Schadenstifter (Propp, 1972:33).

IV. „Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972:33)

In dieser Funktion kommt auch vor, dass der Feind von seinem Opfer ausgefragt wird oder von anderen Personen Informationen eingezogen werden (Propp, 1972:33).

V. „Der Gegenspieler erhält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e“ (Propp, 1972:34)

Der Gegenspieler erhält direkt eine Antwort auf die gestellte Frage. Es können auch Fragen anderer Personen beantwortet werden (Propp, 1972:34).

VI. „Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f“
(Propp, 1972:35)

Der Gegenspieler kommt verkleidet vor und führt folgende Anwendungen aus: Überredungskünste (Symbol f1), Verwendung eines Zaubermittels (Symbol f2) und Anwendung anderer Mittel oder Gewaltanwendungen (Symbol f3) (Propp, 1972:35).

VII. „Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler. Definition: Mithilfe; Symbol g“ (Propp, 1972:35)

Verbote werden übertreten und Angebote angenommen oder der Held schläft ein (Propp, 1972:35).

VIII. „Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu. Definition: Schädigung; Symbol A“ (Propp, 1972:36)

Es ist die Schädigung eines Familienmitglieds durch den bösen Gegenspieler. Diese Funktion bringt das Märchen in Gang. Es wird nach dem Einleitungsteil (bis zur Funktion 7) der eigentliche Konflikt eingesetzt (Propp, 1972:36).

- Entführung einer Person (A1)
- Entführung eines Zaubermittels (A2)
- Plündern der Saat bzw. der Getreide (A3)
- Beraubung des Tageslichts (A4)
- Diebstähle auf anderer Art (A5)
- Körperverletzung (A6)
- Verschwinden einer Person oder eines Gegenstandes (A7)
- Anlockung durch List (A8)
- Verstoß von einer Person wie Stiefkind (A9)
- Gegenstand ins Meer werfen (A10)
- Verzauberung von einer Person oder ein Gegenstand (A11)
- Begehung von einer Unterschlebung wie Verwandlung von jemand anderem als Braut (A12)

- Befehl jemanden zu töten (A13)
- Einen Mord begehen (A14)
- Jemanden fest oder gefangen halten (A15)
- Drohung mit gewalttätiger Heirat (A16)
- Drohung mit gewalttätiger Heirat unter Blutsverwandten (A16a)
- Drohung mit Kannibalismus (A17)
- Drohung mit Kannibalismus unter Blutsverwandten (A17a)
- Nächtliche Blutsauger (A18)
- Kriegerklärung wird abgegeben (A19) (Propp, 1972:36-38)

VIII.a. „Einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben.

Definition: Mangelsituation; Symbol a“ (Propp, 1972:39)

Folgende Gegenstände oder Personen können fehlen:

- Person wie Braut oder Freund (a1)
- Zaubermittel wie Apfel, Wasser oder Rösser (a2)
- Wunderbarer Gegenstand, aber ohne Zauberkraft (a3)
- Ei (a4)
- Geld (a5)
- Andere Sachen (a6) (Propp, 1972:39-40)

IX. „Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder lässt ihn gehen. Definition: Vermittlung, verbindendes Moment; Symbol B“ (Propp, 1972:40)

Hier können die Märchenhelden in zwei verschiedenen Formen vorkommen: Als Sucher oder leidender Held. Die Vermittlung des Helden kann wie folgt geschehen:

- Hilferuf (B1)
- Direkte Aussendung (B2)
- Erlaubnis zu gehen (z.B. von Eltern des Helden) (B3)
- Mitteilung eines Unglücks (z.B. von Eltern des Helden) (B4)
- Der verstoßene Held z.B. Stiefkind wird aus dem Haus gebracht (B5)
- Der Held wird heimlich freigelassen (z.B. wird ein Tier getötet und nicht der Held) (B6)
- Klagelied (B7) (Propp, 1972:40-42)

X. „Der Sucher ist bereit bzw. entschließt sich zur Gegenhaltung. Definition: Einsetzende Gegenhandlung; Symbol C“ (Propp, 1972:42)

Der suchende Held erklärt sich zur Suchaktion bereit (Propp, 1972:42).

XI. „Der Held verläßt das Haus. Definition: Abreise; Symbol ↑“ (Propp, 1972:43)

Ist die räumliche Entfernung des Helden, ohne unbedingt ein Sucher zu sein (Propp, 1972:43).

XII. „Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird.

Definition: erste Funktion des Schenkers; Symbol Sch“ (Propp, 1972:43)

Der Held kann durch zehn verschiedene Beispiele auf die Probe gestellt werden:

- 1) Der Held wird vom Schenker auf die Probe gestellt (Sch1)
- 2) Begrüßung und Befragung des Helden durch den Schenker (Sch2)

3) Bitte eines Sterbenden oder Toten (Sch3)

4) Bitte eines Gefangenen um Freilassung (Sch4)

4a- Bitte eines Gefangenen um Freilassung mit vorangegangener Gefangennahme (*Sch4)

5) Bitte zum Held um Gnade (Sch5)

6) Bitte zum Held, das Beutegut gerecht aufzuteilen (Sch6)

7) Bitten in anderen Formen (Sch7)

8) Feind versucht den Helden umzubringen (Sch8)

9) Kampf zwischen dem Helden und dem feindlichem Wesen (Sch9)

10) Dem Held wird ein Zaubermittel zum Tausch angeboten (Sch 10) (Propp, 1972:43-46)

XIII. „Der Held reagiert auf die Handlungen des künftigen Schenkers. Definition: Reaktion des Helden; Symbol H“ (Propp, 1972:46)

Wie erwähnt kann der Held auf Probe gestellt werden. Sein Verhalten auf die eben aufgezählten Proben kann positiv oder negativ erscheinen (Propp, 1972:46).

XIV. „Der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels. Definition: Empfang eines Zaubermittels; Symbol Z“ (Propp, 1972:47)

Der Empfang des Zaubermittels bzw. eines Tieres oder Gegenstandes aus dem ein übernatürlicher Helfer auftaucht - oder ein Gegenstand mit übernatürlichen Kräften kann in mehreren Arten wie folgt vorkommen:

- Direkte Erreichung (Z1)
- Darauf hingewiesen (Z2)
- Anfertigung des Mittels (Z3)
- Verkauf oder Kauf des Mittels (Z4)
- Mittel wird gefunden oder es fällt in die Hände (Z5)
- Zufälliger Besitz (Z6)
- Das Mittel essen oder trinken (Z7)
- Beraubung des Mittels (Z8)
- Dem Helden werden von verschiedenen Gestalten selbst Dienste angeboten (Z9)
(Propp, 1972:47)

XV. „Der Held wird zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstandes gebracht, geführt oder getragen. Definition: Raumvermittlung, Wegweisung erste; Symbol W“
(Propp, 1972:52)

Der gesuchte Gegenstand ist meistens in einem fremden Reich. Um diese zu erreichen muss der Held Fernen überwinden, wie zum Beispiel:

- Fliegen (W1)
- Fahrt zum Lande oder Wasser (W2)
- Geführt von jemand (W3)
- Weisung von jemand (W4)
- Immobile Verbindungsmittel (W5)
- Blutspur (W6) (Propp, 1972:52-53)

XVI. „Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf. Definition: Kampf; Symbol K“ (Propp, 1972:53)

Es sind verschiedene Formen des Zweikampfs, in der sich der Held und sein Gegner auseinandersetzen:

- Kampf auf dem freien Felde (K1)
- Messung der Kräfte in einem Wettkampf (K2)
- Kartenspiel (K3)
- Sonderformen wie das Wiegen (K4) (Propp, 1972:53-54)

XVII. „Der Held wird gekennzeichnet. Definition: Kennzeichnung, Markierung; Symbol M“ (Propp, 1972:54)

Die Markierung des Helden kann in verschiedenen Formen wie z.B. mit einer Wunde, einem Kuss, Ring oder einem Handtuch (Propp, 1972:54).

XVIII. „Der Gegenspieler wird besiegt. Definition: Sieg; Symbol S“ (Propp, 1972:54)

Der Gegenspieler kann in sechs verschiedenen Arten besiegt werden:

- Auf dem freien Feld (S1)
- Durch Kräftevergleich (S2)
- Beim Kartenspiel (S3)
- Durch Gewichtsvergleich (S4)

- Z.B. im Schlaf oder beim sich verstecken erschlagen werden (S5)
- Durch Vertreibung (S6) (Propp, 1972:54-55)

XIX. „Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben.

Definition: Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels; Symbol L“

(Propp, 1972:55)

Die Erzählung erreicht mit dieser Funktion ihren Höhepunkt.

- Das gesuchte Objekt wird mit Gewalt erobert (L1)
- Das gesuchte Objekt wird von mehreren erobert, die in die Handlung eingreifen (L2)
- Erobern durch Lockmittel (L3)
- Eroberung des Gesuchten durch einen Handlungsablauf (L4)
- Eroberung durch Zaubermittel (L5)
- Die Not wird durch Zaubermittel überwunden (L6)
- Das Gesuchte wird gefangen (L7)
- Entzauberung der verzauberten Person (L8)
- Vom Tod erwecken (L9)
- Befreiung des Gefangenen (L10)
- Gewinnung des Gesuchten als Geschenk (L11) (Propp, 1972:55-57)

XX. „Der Held kehrt zurück. Definition: Rückkehr; Symbol ↓“ (Propp, 1972:57)

Dieses Verhalten ist als Überwindung einer räumlichen Entfernung zu betrachten (Propp, 1972:57).

XXI. „Der Held wird verfolgt. Definition: Verfolgung; Symbol V“ (Propp, 1972:57)

Dieses Verhalten kann nach Propp in sieben verschiedenen Arten vorkommen. Diese sind folgende:

- Verfolger fliegt dem Held nach (V1)
- Die Freigabe des Schuldigen wird verlangt (V2)
- Verfolgung in Verkleidung bzw. verschiedenen Gestalten (V3)
- Verfolgung in verlockender Verkleidung (V4)
- Verschlingungsversuch des Verfolgers (V5)
- Versucht des Verfolgers den Helden zu töten (V6)
- Verfolger nagt den Baum, auf dem der Held ist (V7) (Propp, 1972:57-58)

XXII. „Der Held wird vor den Verfolgern gerettet. Definition: Rettung; Symbol R“ (Propp, 1972:58)

Auch dieses Verhalten kann wie folgt in verschiedenen Formen vorkommen: (Rettung - R)

- Er flieht in der Luft. (R1)
- Bei der Flucht stellt der Held, den Verfolgern Hindernisse auf die Strecke. (R2)
- Er verwandelt sich unterwegs in Gegenstände um sich zu verstecken. (R3)
- Er verbirgt sich. (R4)
- Er verbirgt sich bei Menschen in einer Werkstatt. (R5)
- Er flieht in dem er sich in Tiere verwandelt. (R6)
- Er wird nicht verlockt. (R7)
- Man kann ihn nicht verschlingen. (R8)

- Der Held wird vor dem Anschlag gerettet. (R9)
- Springt auf einen anderen Baum. (R10) (Propp, 1972:58-60)

XXIII. „Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück oder in ein anderes Land.

Definition: Unerkannte Ankunft; Symbol X“ (Propp, 1972:61)

Der Helden erreicht sein Zuhause und macht dort eine Lehre oder befindet sich in einem anderen Land und arbeitet bei einem Königshaus. Außerdem lassen sich auch Ankünfte ohne Besonderheiten feststellen (Propp, 1972:61).

XXIV. „Der falsche Held macht seine unrechtmäßigen Ansprüche geltend.

Definition: Unrechtmäßige Ansprüche; Symbol U“ (Propp, 1972:61)

Unwahre Helden geben sich als Helden aus. Sie verhalten sich, als hätten sie die das gesuchte Objekt erobert (Propp, 1972:61).

XXV. „Dem Helden wird eine schwere Aufgabe gestellt. Definition: Prüfung, schwere Aufgabe; Symbol P“ (Propp, 1972:61)

Diese Prüfung ist eines der populärsten Elemente. Der Held wird durch verschiedene Weisen auf eine Probe gestellt (Propp, 1972:61).

XXVI. „Die Aufgabe wird gelöst. Definition: Lösung; Symbol Lö“ (Propp, 1972:62)

Die Lösungen sind in einer parallelen Beziehung zu den Aufgaben (Propp, 1972:62).

XXVII. „Der Held wird erkannt. Definition: Erkennung; Symbol E“ (Propp, 1972:63)

Der Held wird durch ein bestimmtes Merkmal erkannt (Propp, 1972:63).

XXVIII. „Der falsche Held, Gegenspieler oder Schadenstifter wird entlarvt.

Definition: Überführung, Entlarvung; Symbol Ü“ (Propp, 1972:63)

Der wahre Charakter des falschen Helden, Gegenspielers oder Schadenstifters kommt ans Licht (Propp, 1972:63).

XXIX. „Der Held erhält ein anderes Aussehen. Definition: Transfiguration; Symbol

T“ (Propp, 1972:63)

- Der Held bekommt mit übernatürlichen Kräften ein neues Aussehen. (T1)
- Der Held baut ein fabelhaftes Schloss. (T2)
- Der Held zieht neue Kleider an. (T3)
- Es kommen rationalisierte und humorvolle Formen vor. (T4) (Propp, 1972:63-64)

XXX. „Der Feind bestraft. Definition: Strafe, Bestrafung; Symbol St“ (Propp, 1972:64)

Der Feind kann in verschiedenen Weisen bestraft werden, manchmal kommt es sogar vor, dass er Selbstmord begeht (Propp, 1972: 64).

XXXI. „Der Held vermählt sich und besteigt den Thron. Definition: Hochzeit,

Thronbesteigung; Symbol H:“ (Propp, 1972: 64)

Das Märchen endet mit einer Vermählung oder Thronbesteigung des Helden. Diese können auf verschiedenen Arten vorkommen. Auch kann die Hochzeit von einer Störung unterbrochen werden oder der Held bekommt statt einer Königstochter eine finanzielle Belohnung (Propp, 1972: 64).

Die Funktionen bzw. Handlungen ändern sich nicht, es gibt 31 Funktionen. Nicht in allen Märchen sind 31 enthalten und ihre Reihenfolge kann sich ändern. Außerdem ist zum Beispiel im Märchen Schneewittchen eine Ausgangssituation vorhanden, die am Anfang des Märchens erscheint (Poppelaars, 2012:7).

5.2. Die Handlung und Personen nach Vladimir Propp

Die in 3.1. erwähnten und maßgebenden Funktionen haben nach Propp sieben Personen. Die Handlung dreht sich um diese Personen wie der Gegenspieler bzw. Schadenstifter, Schenker, Helfer, gesuchte Gestalt, Sender, Held und falscher Held. Die Handlungskreise und Personen werden in der nachkommenden Tabelle nach Pöge - Alder (2011: 199) deutlicher bekanntgemacht:

Nr.	Handlungskreise	Person
1	„Funktion der Aussendung des Helden“	Sender
2	„Stellt schwere Aufgabe, kennzeichnet den Helden, entlarvt den falschen Helden, identifiziert den echten Helden, bestraft den zweiten Helden (Brüder), Hochzeit“	Gesuchte Gestalt
3	„Auszug mit dem Ziel, etwas zu suchen, Reaktion auf Forderungen des Schenkers, Hochzeit“	Held
4	„Auszug auf Suchaktion, Reaktion auf verschiedene Forderungen des Schenkers mit negativem Resultat, Anmeldung unrechtmäßiger Ansprüche“	Falscher Held
5	„Aushändigung des Zaubermittels und Übergabe an den Helden“	Schenker
6	„Ermöglicht Raumvermittlung des Helden, Liquidierung des Unglücks oder Fehlelements, Rettung vor Verfolgung, Hilfe bei Lösung“	Helfer

	schwerer Aufgaben und bei der Verwandlung des Helden“	
7	„Schädigung Kampf, Auseinandersetzung mit dem Helden, Verfolgung“	Gegenspieler bzw. Schadenstifter
-	„Ankläger, Denunzianten, Verräter von Informationen“	Figuren als kopulative Elemente

Die Funktionen, die im Märchen vorkommen bilden eine lineare Syntagmenreihe und viele Funktionen werden von Propp paarweise als Opponenten bestimmt. Diese sind das Verbot und dessen Verletzung, das Verhör und der Verrat, der Kampf und der Sieg, die Verfolgung und Rettung (Pöge-Alder:2011, 196).

Außerdem fasst Propp acht Kriterien auf, die das Märchen abschließen. Hier wiederum sind das Gesetz der Dreizahl und das positive Märchenende von Bedeutung. Ein Märchen gilt als abgeschlossen,

- „Wenn es aus einer Sequenz besteht, die dreimal wiederholt wird,
- Wenn eine Sequenz negativ, die andere positiv endet,
- Wenn das in der ersten Sequenz erworbene Zaubermittel in der zweiten Anwendung kommt,
- Wenn von der endgültigen Unglücksbereinigung ein Mangel eine neue Sequenz hervorruft,
- Wenn zwei Schädigungen den Konflikt der Handlung bedingen, [...]

Wenn sich Helden an einem Kreuzweg trennen und die Geschichte beider erzählt wird“ (Pöge-Alder:2011, 196).

Propp verursachte mit der Morphologie nicht nur eine kulturanthropologische Erzählforschung. Seine Arbeit bildete neue Perspektiven in anderen Gattungen der Folklore wie zum Beispiel in der Literaturwissenschaft oder in der Mythenforschung, Filmwissenschaft, Semiotik etc. Sein Analyseschema wurde in anderen Fachgebieten umgearbeitet und verwendet (Hauschild, 2010:97). Sehr bedeutend ist Propps Annäherung für die Narratologie, die sich in den 60er Jahren in Frankreich entwickelte und zählt nach Aristoteles „Poetik“ als zweitwichtigstes Bezugspunkt (Genette nach Hauschild, 2010: 98).



III. DIE ÜBERTRAGUNG DES GRIMMSCHEN MÄRCHENS „SCHNEEWITTCHEN“ AUF DIE LEINWAND

1. Zur Veränderung der Charakter im Adaptationsprozess. Ein Analyseversuch Anhand des Märchens „Schneewittchen“

Bei einer Figurenanalyse sollten die charakteristischen Merkmale der handelnden Personen widergespiegelt werden. Diese Merkmale sind äußerliche Eigenschaften wie das körperliche Aussehen, die Kleidung oder das Verhalten. Bei Märchenfiguren ist es auch notwendig zu wissen, dass sie die Vermittlung einer Moral übernehmen und deshalb eine Leitfunktion haben. Diese werden bei der Figurenanalyse mit den Stilmerkmalen, die von Max Lüthi (2004/2005) entwickelt worden sind, herausgestellt. Außerdem werden die Figuren anhand des Proppschen „Sieben Personen Schemas“ betrachtet. Mit diesem Schema wird festgestellt, wie die Funktionen auf die handelnden Personen verteilt sind und welche Handlungskreise das Märchen und die Adaptationen kennen. Außer den handelnden Personen, werden zuletzt die Nebenfiguren bzw. kopulativen Figuren analysiert. Figuren, die im Märchen oder in den Adaptationen vorkommen, aber keine Funktion zeigen, werden erst am Schluss der Arbeit bewertet. Durch dieses Verfahren wird ein grundsätzlicher Überblick zur Hilfe der letztlichen Analyse geschaffen.

Bei der Analyse ist natürlich nicht zu beseitigen, dass eine dramenspezifische semiotische Interpretation der erzählten Figur mit der Besetzung von einer fiktiven Rolle von einem Schauspieler beginnt. Der Grund sind die Merkmale, die der Schauspieler der narrativen Rolle hinzufügt. Durch das bestimmte Alter, der Stimme, der Physiognomie oder

die sogar kleinsten Einheiten des Schauspielers entwickelt sich eine gesamte Figur. Natürlich sind die vorherigen Rollen des Schauspielers mit denen er identifiziert wird und sein allgemeines Image bei der Wahrnehmung auch affektiv (Mundt, 1994:52-53).

1.1. Zur Figur Schneewittchen im Märchentext

Schneewittchen ist im Märchen als Hauptcharakter ein Wunschkind der Mutter, so weiß wie Schnee, rot wie Blut und schwarzhaarig wie Ebenholz. Im ganzen Märchen werden ihr Deklinationen wie schön oder lieb hinzugefügt, um ihre Schönheit zu verbildlichen. Mit schon „sieben“ Jahren ist das Mädchen die Schönste im ganzen Land, aber es werden keine weiteren Details über ihre äußere Erscheinung angekündigt. Ihr Verhalten im ganzen Märchen ist sehr kindlich und vermittelt die Moral eines guten Menschen. Im Märchentext wird der Held durch den Erzähler explizit beschrieben. Außerdem kann man auch durch sein eigenes Handeln und durch Fremdcharakterisierungen eine generelle Beschreibung machen. Bei der Analyse von der Verteilung der Funktion lässt sich bei Schneewittchen feststellen, dass es sich um den Handlungskreis des *Helden* handelt, weil er zum Beispiel die Funktion (H) deckt. (Siehe für die Erklärung der Proppschen Symbole und der Definitionen durch ein Begriff Teil 5.1.)

Nach Max Lüthi bekommt das Märchen seine Flächenhaftigkeit durch das Erscheinen flächenhafter Figuren. Dies bedeutet, dass den Menschen und Tieren des Märchens „*die körperliche und seelische Tiefe*“ fehlen. Zum Beispiel kommen in mehreren Märchen kranke Prinzessinnen vor, über deren Krankheit der Leser bzw. Hörer nichts erfährt. Es werden weder über körperliche noch über seelische Schmerzen Informationen gegeben (Lüthi, 2005: 14).

In diesem Märchen ist der Tod von Schneewittchen bzw. dem Helden dazu ein Beispiel, da kein Detail über die Gewalteinwirkung gegeben wird. Außerdem hat der Hauptcharakter „*keine Innenwelt, keine Umwelt, keine Beziehung zur Vorwelt oder Nachwelt, keine Beziehung zur Zeit*“ (Lüthi, 2004:37).

1.2. Die Erscheinung der Figur Schneewittchen in den Adaptionen

Schneewittchen wird im Film aus dem Jahr 1955² von der Schauspielerin Elke Arendt dargestellt. Ihr Verhalten wie zum Beispiel ihre Hilfsbereitschaft ist in dem Märchen treu sehr naiv und vermittelt dadurch eine Moral. Durch ihre gute Existenz wird dem Zuschauer klar, dass am Ende jeder gutherzige Mensch belohnt und gewinnen wird. Der Held ist deutlich älter als sieben Jahre alt und reif für eine Ehe. Schneewittchen hat lange schwarze Haare, eine helle Hautfarbe und rötliche Lippen und Wangen. Die drei symbolhaften Farben werden auf ihrer körperlichen Erscheinung widerspiegelt. Ihre Kleidung ist blauweiß und gibt keine Auskunft über ihre eigentliche adelige Herkunft. Eine explizite Charakterisierung wird von dem Erzähler gemacht. Auch wird eine Fremdcharakterisierung von einer Nebenfigur, dem Jäger gemacht, der Schneewittchen ebenfalls positive Eigenschaften zueignet.

Nach Propps Verteilung der Funktion lässt sich bei dieser Adaptation feststellen, dass es sich bei Schneewittchen um den Handlungskreis des *Helden* handelt, weil sie wie im Märchentext zum Beispiel die Funktion (H) übernimmt.

² *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. Drehbuch: Konrad Lustig, Walter Oehmichen. BRD: Schongerfilm Produktion 1955. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment 2010. ca. 74 Min.

Ein weiteres Schneewittchen Beispiel ist von der Adaptation „Schneewittchen“ aus dem Jahr 1961³ zu analysieren. Die Schauspielerin Doris Weikow ähnelt vom Aussehen her dem Helden aus dem Jahr 1955. Auch sie hat lange schwarze Haare, eine helle Hautfarbe, rote Lippen und rosa Wangen. Durch ihr weißes Kleid ist sie visuell eine naive, unschuldige und gute Person. Sie trägt keine übertriebene Kleidung oder keinen sehr wertvollen Schmuck. In dieser Adaptation werden ihr charakteristische Eigenschaften hinzugefügt. Sie hilft zum Beispiel dem Koch und seinem Gehilfen in der Küche und hat eine enge Beziehung zu den Dienern des Schlosses. Jedoch werden bei ihr dagegen manche wichtigen Eigenschaften weggelassen. Schneewittchen betet nicht vor dem Schlaf, was eigentlich aus dem Märchen als christliches Ritual anzunehmen ist.



Abb. 1

³ *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. Drehbuch: Günter Kaltofen. BRD: DEFA - Stiftung 1961. Fassung: DVD. Icestorm Entertainment GmbH 2001. ca. 60 Min.

Auch in dieser Adaptation ist das Mädchen als *Held* des Märchens zu bestimmen, da ihre übernommenen Funktionen auf ihn hinweisen.

Im Märchenfilm aus dem Jahr 1962⁴ ist die visuelle Erscheinung dem Märchentext nicht akkurat treu. Die Schauspielerin Inge Kanzler (siehe Abb. 1) taucht wie in den vorherigen Filmen auch nicht als sieben, sondern als Sechzehnjährige auf. Obwohl es ein Schwarzweißfilm ist kann man aber erkennen, dass sie dunkle Haare und eine helle Hautfarbe hat. Um ihre Naivität deutlich zu machen hat sie ein weißes Kleid an, welches ein Zeichen ihrer Harmlosigkeit (siehe Abb. 2) ist. Ihre Krone, die ein Zeichen ihrer Hoheit ist, trägt Schneewittchen nur im Schloss und nach dem sie den Königssohn kennengelernt hat. Im Wald trägt sie dagegen einen anderen Haarschmuck (siehe Abb. 3), der jedoch nicht im ganzen Film erscheint.



Abb. 2



Abb. 3

⁴ *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. Drehbuch: Renée Stobrawa, Fritz Genschow. BRD: Fritz Genschow Film 1962. Fassung: DVD. Icestorm Entertainment GmbH 2012. ca. 80 Min.

Schneewittchen handelt im ganzen Film harmlos und vermittelt daher die ihr übertragene Moral. Eine erweiterte Charakterisierung ist in dieser Adaptation auch durch andere handelnde Personen und ihr eigenes Verhalten zu machen. Aus den Dialogen mit den Nebenfiguren wie der König, die Zwerge, der Königssohn usw. kann festgestellt werden, wie treu sie zu ihrem Vater steht. Sie befragt nichts Wichtiges, aber möchte zum Beispiel die Namen der Zwerge wissen, die im Märchen nicht benannt werden. Hier lässt sich der Unterschied deutlich machen. Der Held ist zwar einfältig, doch interessiert auf das Geschehen in der Umwelt. Der Held betet vor dem Einschlafen und zeigt damit, dass er den christlichen Ritualen treu bleibt (siehe Abb. 4).



Abb.4

Die Dialoge und Monologe des Helden sind gereimt, wodurch ein romantischer Ton erreicht wird. Diese Reime zeigen sich bei allen Charakteren des Filmes. Ein Beispiel der Dialoge (FM 00:06:47) ist wie folgt:

„König:

Kind, das darfst du mit nicht sagen

Werdet euch noch gut vertragen

Bist du lieb und folgsam ihr

Wird sie nicht mehr zürnen dir

Deine Liebe wird sie zwingen

Ach es wird ja schon gelingen

Schneewittchen:

Vater, weil ich euch so liebe

und euch auch nicht gern betrübe

will versuchen ich mit Mut

doch ich glaub es geht nicht gut.“

Zuletzt ist zu erwähnen, dass sich bei einer Funktionsanalyse dieser Figur feststellen lässt, dass es sich um den Handlungskreis des *Helden* handelt, weil diese auch die Funktion (H) übernimmt.

In der Adaptation aus dem Jahr 1971⁵ ist der Held des Märchens auch nicht sieben Jahre alt. Er ähnelt aber von seiner kennzeichnenden Eigenart der bisherigen Schilderungen. Das Kostüm besteht aus den symbolhaften Farben Weiss und Rot, denen sich die Farbe Schwarz mit den Haaren anschließt (siehe Abb. 5). Auch die übernommen Proppschen Funktionen wie die Reaktion auf die Forderungen des Schenkers oder die Hochzeit gleichen der Märchenfigur und Schneewittchen kann deshalb als *Held* festgelegt werden.



Abb. 5

⁵ *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Fassung: Internet. <https://www.youtube.com/watch?v=XdvqIXzlwGQ> (Zugriffsdatum: 21.08.2015). ca. 19 Min.

In der Adaptation aus dem Jahr 1992⁶ ist die Königstochter dem Märchentext übereinstimmend nicht sehr reif, aber auch nicht sehr kindisch dargestellt. Natalie Minko, die die Hauptrolle des Märchens übernimmt, ist in einer gut dargestellten Grenze zwischen einem Kind und einer erwachsenen Frau. Sie wirkt in ihrem Aufenthalt im Schloss kindisch und naiv und als die böse Königin sie in das Jagdschloss schickt, in der sie den Narren küsst, viel älter (siehe Abb. 6).



Abb. 6

Es wird dem Helden keine weiteren kennzeichnenden Merkmale hinzugefügt. Schneewittchen ist ein schwarzhaariges Mädchen mit roten Lippen und trägt ein schlichtes weißes Kleid.

⁶ *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. Drehbuch: Bernd Fiedler. D/ ČSFR: ZDF/Reteitalia/TVEARD 1992. Fassung: DVD. United Software Production + Verlag GmbH 2004. 87 Min.

Bei der Analyse der Verteilung von Funktionen lässt sich bei dieser Darstellung feststellen, dass es sich bei dieser Schneewittchenfigur auch um den Handlungskreis des *Helden* handelt, weil sie die Funktionen (H) übernimmt.

Das Aussehen des Hauptcharakters aus dem Jahr 2009⁷ ähnelt den anderen Schneewittchenfiguren aus den verschiedenen Adaptationen, die in dieser Arbeit analysiert werden. Sie hat lange, schwarze Haare und trägt ein weißes Kleid, welches ihren unschuldigen Charakter zum Vorschein bringt. Sie ist wie eine reife junge Frau und kein siebenjähriges Mädchen. Schneewittchen ist eine kluge Frau, die befragt, denkt und sogar wütend auf den König ist, als dieser das Portrait der leiblichen Mutter aus dem Saal entfernen lässt. Obwohl Schneewittchen im Märchen keine Fragen stellt als der Jäger sie in den Wald führt, möchte sich das Mädchen in der Adaptation erkundigen, weshalb sie in den Wald gehen. Eine weitere Eigenschaft die ihr hinzugefügt wird, ist die Furcht. Hingegen werden ihre christlichen Gewohnheiten, wie das Beten vor dem Schlaf nicht in die Szenen eingefügt. Sie entspricht dadurch nicht vollkommen den Merkmalen der Isolierung Lüthis (2004), in denen der Märchenheld nicht so viel Ahnung bzw. Vorstellung zum Vorschein bringt.

Nach der Verteilung von den Proppschen Funktionen lassen sich bei dieser Figur feststellen, dass es sich auch um den Handlungskreis des *Helden* und des *Helpers* handelt, weil sie neben der Funktion (H) auch den Jäger aus dem Gefängnis rettet und die Funktion (L10) übernimmt.

⁷ *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. Drehbuch: Andreas Knaup. D: ARD/ Telepool 2009. Fassung: DVD. KNM Home Entertainment GmbH 2009. ca. 60 Min.

1.3. Zur Figur Mutter im Märchentext

Die leibliche Mutter des Helden sitzt im Märchentext am Fenster und steckt sich nach dem sie in den Schnee blickt mit der Nadel in die Finger. Es wird im Text keine Information über ihr äußeres Erscheinen und über ihre charakteristischen Merkmale gegeben. Erzählt wird, dass sie sich ein Kind wünscht, welches sie kurz darauf bekommt. Die Mutter stirbt kurz nach der Geburt des Helden und wird im Märchen nach der Kündigung ihres Todes nicht mehr erwähnt. Ihr wird deshalb nur die erste Proppsche Funktion, bei der eine Entfernung eines Familienmitglieds ist, übergeben und sie wird weder im Märchentext noch in den Adaptationen als handelnde Person betrachtet.

1.4. Die Erscheinung der Figur Mutter in den Adaptionen

Die leibliche Mutter des Helden wird in der Adaptation aus dem Jahr 1955 von Renate Eichholz dargestellt. Sie erscheint im Film vor dem Schlossfenster, als sie sich mit einem emotionalen Gesichtsausdruck ein Kind wünscht. Sie ist im Gegensatz zu ihrer Tochter eine blonde Frau, die ein blaues Kleid trägt. In der Romantik hat sich die Farbe Blau desweiteren zur Farbe der Melancholie und des Todes entwickelt (Butzer; Jacob, 2008: 47). Die Auswahl des Kostüms der Mutter unterstützt somit den Handlungsablauf des Märchens. Im Film aus dem Jahr 1961 erscheint Schneewittchens Mutter nur einige Sekunden auf der Leinwand. Sie ist wie in der Adaptation aus dem Jahr 1955 eine blonde und junge Frau mit denselben äußerlichen Eigenschaften.



Abb. 7

Im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ aus dem Jahr 1937 ist die Mutter sehr jung, hübsch und wirkt gesund. Sie hat dunkle Haare und trägt eine Krone. Die Mutter singt am Anfang des Films ein Lied und wünscht sich danach eine Tochter. Außerdem führt die Mutter ein Gespräch mit dem König, in dem der König sagt, dass sie seit zehn Jahren kein Kind bekommen. Die Mutter vermittelt als Nebenfigur keine Moral und wird durch eine explizite Charakterisierung wie auch eine Selbstcharakterisierung beschrieben. Ihr Verhalten und ihre Mimik bzw. Körpersprache zeigt, dass sie eine naive Person ist.



Abb.8

Während im Film aus dem Jahr 1971 keine visuelle Erscheinung von der leiblichen Mutter erscheint, wird diese in der Adaptation aus dem Jahr 1992 erst in der Mitte des Films dargestellt, als ein Zwerg mit einem Flashback Auskunft über die leibliche Mutter gibt. Es wird gemäß dem Märchentext treu erzählt, dass die Mutter sich ein Kind wünscht und dieses später Schneewittchen nennt. Ihr Aussehen wird bei der Zwischengefügten Szene wie in der Abb. 9 zu sehen ist, auf der Leinwand gezeigt:



Abb.9

Die Geschichte der leiblichen Mutter, in der es sich wie in Märchentext um das Wunder von Schnee, Blut und Ebenholz handelt, erfährt Schneewittchen von den Zwergen erst in der etwa 50. Minute des Filmes aus dem Jahr 1992. Einer der Zwerge erzählt ihr folgende Geschichte, der auch ein Monolog von der Mutter zugeordnet wird.

*„Deine Mutter war eine wunderbare Frau. Schön und königlich. Und sie half deinem Vater, dem König, das Reich gerecht und weise zu regieren. Sie stand ihm immer zur Seite und war ihm eine treusorgende und liebende Gattin. Und doch war das Glück der beiden getrübt, denn sie bekam keine Kinder. Und sie wünschte sich... [„**Hätt ich doch ein Kind, ein Kind so weiß wie***

Schnee, so rot wie Blut und so schwarz wie das Ebenholz des Sticklehorns.“] Und nach einem Jahr bekam die Königin ein Töchterchen so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarz wie Ebenholz. Und deswegen gab sie ihr den Namen Schneewittchen. Aber als du zwei Jahre alt warst, starb deine Mutter an einer tödlichen Krankheit. [...]“

In der Adaptation aus dem Jahr 2009 erscheint die leibliche Mutter nicht körperlich im Bildschirm. Als der Erzähler beginnt das Märchen vorzulesen, erkennt man die Kohlezeichnung von der Mutter (siehe Abb. 10). Diese Zeichnung ändert sich in ein farbiges Portrait (siehe Abb. 11), das in der nächsten Sequenz aus dem Saal entfernt wird. Durch diese Handlung endet die Existenz der Mutter im gesamten Filmablauf.



Abb.10



Abb.11

1.5. Zur Figur König im Märchentext

Der König kommt als Nebenfigur im Märchentext nur einmal vor. Es wird berichtet, dass der König nach dem Tod seiner Frau, nach über einem Jahr eine neue Gemahlin nimmt. Im Märchentext wird keine Charakterisierung gemacht und ihm keine Proppsche Funktion übergeben, weil er nicht als handelnde Person betrachtet wird.

1.6. Die Erscheinung der Figur König in den Adaptionen

Der König, der im Märchentext nur erwähnt wird und keinen Einfluss auf die Funktionen bzw. Handlungen hat wird auch im Film „Schneewittchen“ aus dem Jahr 1955 nur einmal genannt und in den Handlungen nicht visuell dargestellt. Auch in der Adaptation aus dem Jahr 1961 gibt es keine visuelle Erscheinung des Königs. Er wird nur vom Erzähler erwähnt, als dieser den Text des Märchens vorliest. Im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ aus dem Jahr 1962 erkennt man den König im Gegensatz zu den eben erklärten Adaptationen mehrmals auf der Leinwand. Er trägt eine Krone und ein Königskostüm. Obwohl er im Märchentext nur einmal erwähnt wird, spielt er im gesamten Spielfilm eine wichtige Rolle. Der König macht eine Selbstcharakterisierung und zeigt uns wie liebevoll er ist. Sein Gespräch mit der Mutter (siehe Abb. 12) ist ein Beweis wie treu er seiner Ehe ist. Auch ist er seiner Tochter gegenüber sehr zärtlich und herzlich und dadurch ein gutes Vorbild für die Zuschauer. Bei seiner Beziehung mit dem Gegenspieler ist seine Tochter ihm sehr wichtig, er glaubt, dass diese handelnden Personen mit der Zeit eine gute Beziehung bilden werden. Dieses Verhalten des Königs ist auch als positives Handeln zu betrachten, da er gutmütig und hoffnungsvoll ist. Im Film ist der König für einige Zeit auf einer Reise und fehlt deshalb in den wichtigen Handlungen der Adaptation. Er befragt den Gegenspieler nach seiner Reise, was dem Helden angetan wurde, ist aber mit der Antwort direkt zufrieden und glaubt den unwahren Tränen des Gegenspielers. Letztlich erscheint der König, als Schneewittchen vom Prinz gerettet wird und sie heiratet (siehe Abb. 14). Auch in diesem Moment ist der König nicht dominant und bestraft nicht selbst den Gegenspieler, obwohl er eigentlich der höchste monarchische Würdenträger ist.



Abb.12



Abb.13



Abb.14

Auch in der Adaptation aus dem Jahr 1971 werden keine Zwischenhandlungen mit dem König hinzugefügt. Er erscheint visuell nur am Anfang des Märchenfilmes auf der Leinwand und taucht bis zum Ende nicht mehr auf.

Die Vaterfigur hat in der Adaptation aus dem Jahr 1992 eine große Bedeutung, da ihm kennzeichnende christliche Merkmale hinzugefügt werden. Er ist der einzige Vater der auf Kreuzzug geht. Seine visuelle Erscheinung bzw. sein Gewand mit einem Kreuz darauf bekräftigt den christlichen Eindruck der Figur. Am Ende des Märchens, als sich alles entschlüsselt, kehrt der Vater vom Kreuzzug zurück und erscheint erneut auf dem Bildschirm. Die Wesensmerkmale des Königs sind aus dem Abb. 15 zu erkennen:



Abb. 15

Im Gegenteil zur leiblichen Mutter (2009) kommt der König in mehreren Szenen vor und führt Dialoge mit seiner Tochter. Mit seinem Aussehen stellt er einen typischen König mit Krone und Umhang dar. Im Märchenfilm hat er eine sehr gute Beziehung zu Schneewittchen und möchte sie auf keinen Fall betrüben. Er bemerkt, dass seine Tochter aus dem Haus ist, erst als sie schon längst im Wald ist. Nachdem er von seiner neuen Gemahlin erfährt, dass Schneewittchen ums Leben gekommen ist, stirbt er mit Gewissensbisse und folgenden Worten: „*Ich habe das Unglück ins Schloss gebracht*“ (siehe Abb. 16). Dieser Tod wird mokant dargestellt. Der König, der von der bösen Königin „schwacher König“ genannt wird, hat einen Narrenstab in der Hand und die Krone, die sein Machtsymbol ist fällt nach seinem Fehlverhalten von seinem Kopf.

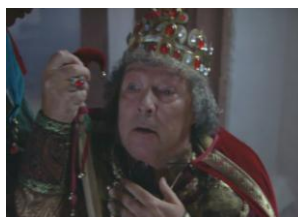


Abb. 16

1.7. Zur Figur Böse Königin im Märchentext

Im Märchen wird die böse Königin bzw. die Stiefmutter, als eine schöne, aber stolze, übermütige und eifersüchtige Frau beschrieben. Wegen ihrem Neid versucht die Königin den Helden drei Mal zu töten, dabei bereitet sie giftige und zauberhafte Gegenstände vor. Durch die Dialoge, die sie führt erkennt man wie stolz sie auf sich selbst ist. Als „*selbstverliebte Narzisstin*“ (Feldmann, 2009) des Märchens vermittelt sie durch ihr Handeln keine Moral. Im Gegensatz ist sie für den Zuschauer kein gutes Vorbild. Die Königin stirbt nach schlechtem Verhalten und den Mordversuchen in der Hochzeit, in der sie mit eisernen Pantoffeln bestraft wird.

Ein weiteres Detail für den Gegenspieler ist die Art und Weise wie er versucht Schneewittchen zu töten und wie diese Handlungen im Märchentext verkörpert werden. Im Allgemeinen wird die Gewalt in Märchen nicht grausam dargestellt. Egal wie quälend die Märchenfiguren mit Gewalt bzw. Strafe konfrontieren, es werden keine blutigen Bilder geschaffen. Die Verurteilten Märchencharakter werden „*nicht blutig zerrissen und zerfetzt, sondern mittenentzwei getrennt; sie zerfallen in "Stücke". [...] Wir sehen die symmetrisch und linienscharf getrennten Hälften, denen kein Blut entfließt und die nichts von ihrer Formbestimmtheit verlieren.*“ (Lüthi, 2005: 27). In diesem Märchen werden auch nicht von blutigen oder formändernden Bestandteilen erzählt.

Für diese Darstellung ist zuletzt zu sagen, dass ihr als *Gegenspieler/Schadenstifter* mehrere Proppsche Funktionen wie z.B. (IV), (VIIIa) oder (VI) übergeben werden. Sie ist dem Text übereinstimmend auch in allen Adaptationen als Gegenspieler eingeordnet.

1.8. Die Erscheinung der Figur Böse Königin in den Adaptionen

Die böse Königin des Märchens „Schneewittchen“ wird im Film aus dem Jahr 1955 von der Schauspielerin Addi Adametz dargestellt. Sie zeigt sich im Film als bösherziger Charakter, dessen schlechtes Verhalten ihre äußere Schönheit abschattiert. Trotz ihres schlechten Verhaltens ist sie eine gutaussehende Frau mit prächtigem Kostüm, das sie innerhalb des Films zwei Mal wechselt. Der Gegenspieler stirbt anders als im Märchentext nicht auf der Hochzeit, sondern vom Donner auf dem Heimweg, nachdem sie den Helden mit dem Apfel vergiftet hat. Durch diese Ungleichheit erscheint sie nicht mehr in den nächsten Szenen wie die Hochzeit, in der sie im Märchentext eigentlich noch bestraft wird.

Im Film aus dem Jahr 1961 wird der Gegenspieler mit einem Apfel bestraft, stirbt aber nicht daran, sondern wird aus dem Land gejagt. Die äußerlichen und persönlichen Merkmale, die von der Schauspielerin Marianne Christina Schilling dargestellt werden, ähneln dem eben analysierten Gegenspieler. Sie ist eine äußerlich schöne, aber charakteristisch schlechte Stiefmutterfigur, die selbst an dem jungen König interessiert ist.

Die böse Königin wird im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ aus dem Jahr 1962 von Giesla Reißmann dargestellt. Sie ist eine junge, schlanke und hübsche Frau mit dunklen Haaren. Ihre Kleidung mit viel Schmuck ändert sie nur in den Mordszenen, in der sie sich als Krämerin und Bauersfrau kleidet. Ihr Übermut lässt sich auch feststellen, als sie sagt, dass sie kein Rehfleisch isst und das Schloss zu alt findet. Sie ist wie im Märchen eine schlechte Nebenfigur, die nicht vor hat Schneewittchen als Tochter anzunehmen. Reißmanns Gespräche sind wie bei den anderen Charakteren aus dem Film gereimt. Sie befragt ihren Spiegel vier Mal und antwortet dem Spiegel anders als im Märchen zwischendrin mit

folgenden Worten: „(Natürlich.) So dacht ich's mir.“ (FM 00:07:40; 00:31:40; 00:46:20; 00:57:46). Der Spiegel antwortet darauf anders als im Märchen. An Stelle von „[...] aber Sneewittchen über den Bergen, bei den sieben Zwergen [...]“ (vgl. Waselowsky, S.192) sagt der Spiegel im Film: „[...] hinter den sieben Bergen, bei den sieben Zwergen [...]“. Außerdem wird im Film noch das Adverb "nun" nach dem folgenden Satz ergänzt:

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land (vgl. Waselowsky, S194) **(-e) (nun).**“

In dieser Adaptation stirbt die böse Königin nicht wegen den eisernen Pantoffeln, sondern wird bestraft, indem sie wie Schneewittchen in den Wald geführt wird.

Die böse Königin wird im Film aus dem Jahr 1971 von der Schauspielerin Herta Kravina dargestellt. Sie unterscheidet sich von ihrem Aussehen her deutlich von den bisherigen Gegenspielern (siehe Abb. 17).



Abb.17

Der Gegenspieler erfährt erst als er im Königreich ankommt, dass der König eine Tochter hat und ist davon sehr enttäuscht. Die Schauspielerin Herta Kravina führt diese Wut

und Enttäuschung erfolgreich vor. Durch ihre Gesichtsausdrücke und körperlichen Bewegungen verbildlicht sie theatralisch ihren Charakter besonders in der Apfelszene und in ihrer letzten Szene, als sie die eisernen Schuhe anziehen muss.

Sie verwendet bei der Aufführung der bösen Stiefmutter die im Theater vorbestehende kodierte Verhaltenscode, wie Gesichtsbewegungen bzw. mimische Zeichen, Körperbewegungen bzw. proxemische Zeichen und Gesten bzw. gestische Zeichen (Kanzog, 2007: 174).

Den Gegenspieler der Adaptation aus dem Jahr 1992 spielt die Schauspielerin Gudrun Landgrebe. Sie ist eine relativ hübsche und reife Frau, die mit ihrer Körpersprache sowie ihren Blicken die Wut, Neid und Leidenschaft der bösen Königin affektiv darstellt (siehe Abb. 18). Als der Schwarze Ritter sie manipulieren möchte, zeigt uns ihr Verhalten, dass die Schauspielerin eine kluge und ehrgeizige Königin darstellt.



Abb.18

Das Aussehen der bösen Königin ähnelt mit ihren rötlichen Haaren der Königin aus dem Jahr 1971. Sie unterscheidet sich im Film von anderen Frauen (Schneewittchen, leibliche

Mutter) mit ihrer Haarfarbe. Ihre Bekleidung ist im Gegensatz zur Hauptfigur stilvoll und prächtig. Auch dieser Charakter befragt wie die anderen Gegenspieler der verschiedenen Adaptationen nicht, wie der Held das Zwergenhaus erreicht hat oder wie sie mehrmals vom Tod erweckt. Dieses Verhalten führt uns zu Lüthi's Erläuterungen über die Isolation der Märchencharakter, in der beschrieben wird, dass ihnen die Gefühle wie Staunen, Angst oder Sehnsucht fehlen (Lüthi, 2005:37).

Der Gegenspieler erreicht in der Adaptation aus dem Jahr 2009 das Schloss mit ihrer Kutsche. Als Empfangsgeschenk bekommt sie vom Helden einen Strauß, den sie vor dem Hereintreten ins Schloss wegwirft. In diesem Moment und schon davor als sie nicht auf den gefegten Boden tritt, weil ihr kein roter Teppich ausgebreitet wird, zeigt sie ihre negativen charakteristischen Eigenschaften. Sie ist wie im Märchentext eine böse und ehrgeizige Person. Im Gegenteil zu den seelisch negativen Eigenschaften schildert das Aussehen der Schauspielerin (Sonja Kirchberger) eine besondere Schönheit. Wie im Märchentext diffamiert sie ihre Art und Weise.

Die Dialoge des Gegenspielers mit dem Spiegel entsprechen nicht immer dem originalen Text (ab FM 00:37:45).

„Königin: „Spieglein, Spieglein an der Wand, Wer ist die Schönste im ganzen Land? - Rede ich möchte es hören.“

Spiegel: „Königin, ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen hinter den sieben Bergen, bei den sieben Zwergen ist tausendmal schöner als Ihr.“

Königin: „Schneewittchen ist Tod.““

Der Gegenspieler wird während des Films öfters von einem Narren und den Zwergen fremdcharakterisiert. Daneben macht sie auch einen Gefühlseindruck mit ihrer impliziten Charakterisierung. Ihr eigenes Handeln und die Beschreibung der anderen Personen unterstützen ihre amoralische Art.

1.9. Zu den Sieben Zwergen im Märchentext

Wie der Name schon sagt, gibt es in diesem Märchen sieben Zwerge, die im Handlungskreis des Helden sind und deren Namen unbekannt sind. Sie werden im Märchen als *Der erste*, *Der zweite* (...) benannt. Es wird vom Erzähler berichtet, dass sie ordentlich, klein und freundlich sind. Die sieben Zwerge wohnen über den Bergen in ihrem kleinen Haus und hacken tagsüber in den Bergen nach Erz.

Als der Held des Märchens eines Tages in ihrem Haus auftaucht, sind sie verwirrt aber heißen sie Willkommen. Ihre Bedingung dafür ist die Führung des Haushaltes. Die sieben Zwerge sind gescheit und weisen Schneewittchen jedes Mal auf die Gefahr des Gegenspielers hin. Sie sind diejenigen, die das Mädchen aus dem Tod erwecken und dadurch einen großen Einfluss auf den Verlauf des Märchens haben. Diese Handlungen bzw. Proppschen Funktionen markieren die sieben Zwerge als handelnde Personen wie *Schenker/ Lieferanten* und *Helfer*. Auch in den Adaptationen werden sie als Schenker und Helfer dargestellt, wobei dabei manche Funktionen reduziert oder eingefügt werden.

1.10. Die Erscheinung der Sieben Zwerge in den Adaptionen

Es ist schwer ein typisches Zwergenbild entstehen zu lassen. Sie werden meistens wie im Wahrig Wörterbuch (2004:995) als „*sehr kleines im Wald, meist unter der Erde lebendes*

Männchen, meist alt u. mit Bart (...)“ definiert. Trotzdem fällt es schwer, diese Männchen zu verbildlichen.

Die sieben Zwerge sind im Märchen nicht wie die weiteren Charaktere individuell gekennzeichnet. Das bedeutet, dass sie nicht direkt auf eine Persönlichkeit deuten. Die meisten Charaktere der verschiedenen Märchen haben nämlich Namen, die dem Leser bzw. Zuhörer eine Distanzierung zur Figur schaffen. Zu diesen Benennungen der Märchenfiguren erörtert Lüthi (2004:28) folgendes:

„Personen und Dinge des Märchens sind im Allgemeinen nicht individuell gezeichnet. Schon der beliebte Name Hans, Jean, Iwan, der seit dem Ende des Mittelalters häufigste Personennamen in Europa, deutet darauf hin, daß der Held des Märchens keine Persönlichkeit, aber auch kein Typus, sondern eine allgemeine Figur ist [...] Die meisten Personen bleiben überhaupt unbenannt, sie sind einfach Königin, Stiefmutter, Schwester, Soldat, Schmied oder Bauernjunge.“

Im Märchenfilm aus dem Jahr 1955 werden die sieben Zwerge von Kindern aus der Tanzgruppe Suse Böhm dargestellt. Um visuell eine Reife der Zwerge zu erschaffen, werden den Kindern künstlich verschiedene Bärte angeklebt. Ihre Stimmen und Gesichtsausdrücke sind jedoch Zeichen ihrer Kindheit (siehe Abb. 19). Die Tanzgruppe schmückt den Märchenfilm mit verschiedenen Tanzchoreographien, in der auch der Hauptcharakter beteiligt ist. Die Zwerge führen im Film mehrere Dialoge untereinander und mit weiteren Figuren wie Schneewittchen und dem Jäger. Dies könnte ein Grund ihrer Benennung sein. Sie werden als Wurzel, Tröpfchen, Klaps (*„leichter Schlag, leichte*

Ohrfeige“), Flink („*rasch, geschwind; geschickt*“), Purzel, Troll („*Dämon. Wesen, Unhold*“) und Bimbam benannt (vgl. Wahrig -Burfeind,2004).



Abb.19

Die kennzeichnenden Merkmale der Zwerge im Film aus dem Jahr 1961 sind ihre Benennungen, die auch Bedeutungsträger sind und ihre persönlichen Merkmale markieren. Der Zwerg Rumpelbold, ist wie der Name schon sagt, der älteste der sieben Zwerge. Der Zwerg Purzelbaum trägt auch die Bedeutung seines Namens und macht des Öfteren Purzelbäume. Sogar in die Schlusszene wird ein Purzelbaum von ihm eingefügt, in der er danach „Aus!“ sagt und der Film endet. Auch die weiteren fünf Zwerge sind ihren persönlichen Merkmalen einig benannt worden. Sie heißen: Zwerg Packe, Zwerg Nase, Zwerg Puck, Zwerg Huckepack und Zwerg Pick (siehe Abb. 20).



Abb.20

Die Darsteller der sieben Zwerge im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (1962) sind auch ältere, kleine Männer mit Mützen und Kittel (siehe Abb. 21). Sie haben dieselben charakteristischen Besonderheiten wie im Märchentext. Im Film hacken sie in den Bergen nach Erz, zeigen moralische Eigenschaften und empfangen Schneewittchen sofort auf freundlicher Art und Weise. Im Film werden die Zwerge jedoch benannt. Ihre Namen sind Rumpel-Pumpel, Rampel-Pampel, Pickel-Packel, Zimpel-Zampel, Krickel-Krakel, Läusschen-Kläusschen und Kille-Kalle.



Abb.21

Wie in der Adaptation aus dem Jahr 1955 spielen auch in dem Kurzfilm aus dem Jahr 1971 Kinder die Rollen der Zwerge. Auch ihnen wird mit Kostümen ein älteres Aussehen

gestaltet (siehe Abb. 22). Die Schminke der Kinder sieht unecht und übertrieben aus, die Stimmen sind mit technischen Programmen geändert worden und entfernen dadurch den Zuschauer von dem märchenhaften Gesamteindruck. Die Zwerge werden in dieser Adaptation nicht benannt. Auch wird keine Auskunft über ihre Arbeit auf den Bergen gegeben. Vermutlich handeln sie wegen der kurzen Laufzeit des Filmes wie im Märchen und führen dem Text treue Dialoge mit Schneewittchen und keine weiteren Nebenhandlungen.



Abb. 22

Sehr wichtig ist das Lied, welches die Zwerge in der Adaptation aus dem Jahr 1971 mehrmals auf dem Heimweg und Arbeitsweg singen. Der Text des Liedes lautet wie folgt:

„Wir sind die sieben Zwerge, Glück auf, Glück auf, Glück auf!“

Wir kommen aus den Bergen, Glück auf, Glück auf, Glück auf!“

Die Adaptation aus dem Jahr 1992 ist insbesondere bei der Charakteranalyse der Zwerge die subtilste. Es wird nämlich außer den sieben Zwergen, ein Schwarzer Ritter behandelt, der auch als ein Zwerg existiert.

Die Benennung der sieben Zwerge, die von erwachsenen Männern gespielt werden lautet „Erster Zwerg, Zweiter Zwerg, Dritter Zwerg, Vierter Zwerg, Fünfter Zwerg, Sechster Zwerg und Siebter Zwerg“. Im Gegensatz zu den anderen Zwergen der verschiedenen Variationen sind sie hellblau gekleidet und tragen auf ihren Kitteln eine Beleuchtung, die zur Lebensinformation voneinander dient. Anders als im Märchentext, wissen alle Zwerge schon alles im Voraus und erscheinen dadurch als auktorialer Erzähler. Der Erste Zwerg erzählt zum Beispiel dem Mädchen über ihre leibliche Mutter. Alle erkennen den Helden schon bevor sie ihn befragen oder wissen wie alle Personen im Schloss aussehen. Dank dieser Weisheit bereiten sie für den König ein Geschenk (den Instrument der Wahrheit) vor, den der sogenannte Schwarze Ritter (siehe Erklärung zu den Nebenfiguren für Proppsche Analyse des schwarzen Ritters), den die sieben Zwerge mit einer technischen Ausrüstung vorbereitet haben dem König heranreichen soll. Dank diesen wissenschaftlichen Erfindungen wie die Kugel oder dem Ritter möchten die sieben Zwerge der Menschheit behilflich sein, indem sie ihnen dadurch die Tugend wiedergeben wird. Der mechanisierte Schwarze Ritter, der eigentlich ein Zwerg ist und dadurch die Eigenschaften von Mensch und Maschine zeigt, stirbt auf dem Rückweg ins Zwergenhaus. Ihm nach wird er bestraft, weil er sein eigenes Spiegelbild leugnet. Das Aussehen der insgesamt acht Figuren wird folgend verbildlicht:



Abb. 23



Abb. 24

In der Adaptation aus dem Jahr 2009 sind die sieben Zwerge erwachsene aber kleinwüchsige Männer. Im Gegenteil zum Märchen sind sie nicht ordentlich und sauber, sondern sie sehen sehr ungepflegt aus. Erst als der Held mit ihnen lebt, werden sie gebeten ordentlicher zu sein. Ihr Verhalten stimmt auch nicht dem Märchentext zu. Sie sind zwar gute Wesen, die eine Moral vermitteln, aber sie lehnen den Helden zum Beispiel ab, als dieser bei ihnen leben möchte.

In der Adaptation wird einem der Zwerge ein Merkmal hinzugefügt: Er stottert beim Sprechen. Alle Zwerge haben einen Namen: Zwerg Knirps („*kleiner Junge*“), Zwerg Gorm, Zwerg Querx, Zwerg Niffel, Zwerg Schrat, Zwerg Quarx und Zwerg Wichtel („*Kobold, Zwerg, kleiner Kerl*“) (vgl. Wahrig-Burfeind, 2004). Zuletzt ist anzumerken, dass diese Zwerge mit ihrem Aussehen das märchenhafte Ambiente auslöschen (siehe Abb. 25).



Abb. 25

Die Zwerge schmücken den Film mit den folgenden Liedern, die sie beim nach Hause gehen und auf dem Arbeitsweg singen (FM 00:33:00 und 00:35:45):

„Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben./ Nicht mehr in den Betten liegen./

Sieben Zwerge sieht man ziehen./ Nach den Bergen, Bergwerk hin.“

„Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben./ Staub aus Mützen sieht man

fliegen./ Sieben Zwerge sieht man ziehen./ Nach der Zwergenhütte hin.“

1.11. Zur Figur Jäger im Märchentext

Der Jäger ist im Märchentext eine bedeutende Person, da er Schneewittchens Leben verschont und dadurch dem Ablauf einen Richtungsschub gibt. Als gewissenhafte Person vermittelt der Jäger eine wichtige Moral. Sein Verhalten macht eine implizite Charakterisierung, in der festgestellt werden kann, dass er ein guter Mensch ist, in dem er zeigt, dass das gute Handeln ein Schicksal ändern kann. Obwohl er im Handlungskreis des Gegenspielers ist, leistet er dem Helden Beihilfe und ist deshalb im Märchentext und in den meisten Adaptationen als *Sender* zu bestimmen.

1.12. Die Erscheinung der Figur Jäger in den Adaptionen

Der Jäger, erscheint im Märchenfilm aus dem Jahr 1955 in verschiedenen Handlungen mehrmals als Nebenfigur auf der Leinwand. Er lernt den Königssohn schon am Anfang des Filmes kennen und wird dadurch in verschiedene Handlungen eingezogen. Zum Beispiel kommt er in das Gefängnis (welches auch örtlich verfilmt wird), aus der er dank einer anderen Nebenfigur fliehen kann. Er ist ein guter Charakter, der wie im Märchen dank seiner ehrlichen Haltung Moral vermittelt. Anders als im Märchen ist der Jäger die Person, die diesmal im Wald wegläuft und nicht Schneewittchen gehen lässt.

Im Film Schneewittchen aus dem Jahr 1961 ist der Jägercharakter mit seinen persönlichen und äußerlichen Besonderheiten wie in dem Märchentext. Mit einigen Handlungen die dem Film hinzugefügt werden, lassen sich diese Eigenschaften deutlich erkennen. Der Jäger verlässt das Land, weil er den Auftrag des Gegenspielers nicht ausführen möchte und tritt später in den Dienst des jungen Königs um den Helden zu finden. Mit diesen Verhaltensweisen vermittelt er den Zuschauern eine Moral, da er nicht dem Gegenspieler beisteht, sondern dem unschuldigen Helden.

Der Jäger in der Adaptation „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (1962) ist auch wie im Film aus dem Jahr 1955, 1961 und 1971 ein typisch gekleideter Mann mit guten charakteristischen Eigenschaften, der aber anders als in den genannten Filmen am Ende des Filmes mit dem König auftaucht, als der König seine Tochter sucht. Obwohl im Film die Königin ihn mit seinen drei Kindern droht, die im Märchenfilm nicht visuell erscheinen, lässt er Schneewittchen im Wald laufen. Die Leber des Frischlings, die der Jäger im Märchen mit

ins Schloss nimmt wird in dem Szenario weggelassen. Der Jäger ist typisch gekleidet, hat einen Speer in der Hand und trägt einen Hut (siehe Abb. 26).



Abb. 26

Der Charakter des Jägers in der Adaptation aus dem Jahr 2009 gleicht dem im Märchentext. Wegen der zeitdehnenden Erzählung wird er schon am Anfang des Märchenfilms in die Handlungen mit einbezogen. Er ist der Erste, der ein Gespräch mit dem verkleideten Prinzen führt. An dem Abend, an dem die böse Königin von ihrem Spiegel erfährt, dass Schneewittchen die Schönste im Land ist, geht sie spät nachts ins Zimmer des Jägers. Es gibt Donnerwetter von dem sich der Jäger fürchtet, insbesondere als es donnert und die böse Königin an seiner Tür erscheint. Sie verlangt von ihm das Mädchen mit einem Messer zu töten, den sie ihm in die Hand reicht. Wie im Märchen erfüllt der Jäger im Wald nicht seinen Dienst, sondern lässt das Schneewittchen laufen und glaubt, dass sie bald von den wilden Tieren verschlungen wird (siehe Abb. 27).



Abb. 27

Genauso wie in der Adaptation aus dem Jahr 1955 bekommt der Jäger eine Gefängnisstrafe auf Brot und Wasser, weil er die Königin belügt. Er wird im Unterschied zu der älteren Adaptation nicht nur von einer Nebenfigur gerettet, sondern von Schneewittchen, dem Königssohn und dem Narren. Der Jäger ist der Königstochter sehr dankbar und verschuldet, deshalb möchte er am Ende des Films die böse Königin töten. Wie aus dem obigen Bild zu erkennen ist, ist der Jäger typisch verkleidet und gibt den Eindruck eines guten Menschen mit Moral.

Der größte Unterschied zwischen der Jägerfigur im Märchen und dem im Film wird in der Adaptation aus dem Jahr 1992 erkennbar. Die Aufgabe den Helden zu töten und Wahrzeichen mitzubringen wird in dieser Variation nicht dem Jäger, sondern dem Schwarzen Ritter gegeben. Die Lücke des Jägers wird also von der hinzugefügten Nebenfigur gefüllt und dem Ablauf des Märchens eine Parallelität erschafft. Eine weitere Differenz besteht daran, dass der Charakter wie in den anderen Adaptationen im Handlungskreis der bösen Königin ist, aber ihr mehrmals beisteht.

1.13. Zur Figur Königssohn im Märchentext

Der Königssohn kommt im Märchen vor, als der Held tot ist und sein Sarg aus Glas auf den Bergen liegt. Der Königssohn erkennt den Helden, als er im Zwergenhaus übernachten möchte. Als großzügiger junger Mann möchte er den toten Helden mitnehmen und ehren. Nachdem Schneewittchen aus dem Tod erwacht macht er einen Heiratsantrag und kommt mit ihr zusammen. Es werden weder über seine äußere Erscheinung noch über seine charakteristischen Merkmale Hinweise gegeben. Zu unterscheiden ist, dass er nur im Handlungskreis des Helden existiert.

Nach Lüthi handeln Märchenfiguren mit „*mechanistischer Eindeutigkeit*“ (Lüthi, 2005:16) und werden durch äußere Einflüsse vorwärtsgetrieben. Von einer innerlichen Empfindung oder Intelligenz ist nicht zu sprechen. Auf familiäre Beziehungen wird nicht eingegangen, sie werden zwar mit Strafen, Heirat oder Verlöbnis konfrontiert, aber es wird nicht auf religiöse Gefühle oder erotische Triebe Bezug genommen. Sie werden flächenhaft, von der äußerlichen und innerlichen Welt isoliert angegeben. Es sind also alle Figuren Handlungsträger ohne „*Tiefe, Nuanciertheit und Verflochtenheit*“ (ebd. S.20). Der Königssohn ist ein Beispiel von derartigen Märchenfiguren, die Lüthi in seiner Arbeit behandelt. Der Königssohn rettet in diesem Märchen den Helden nicht durch seine Intelligenz und staunt auch nicht als sie vom Tod erwacht. Das Wunderliche wird als alltäglich geschildert, welches nicht bestaunt wird. Auch erscheinen keine sexuellen Triebe nach dem Kennenlernen und der Hochzeit.

Der Königssohn handelt im Märchen als *Held*, die Funktionen (E) hervorbringt. In den Adaptationen ist er auch immer als Held zu betrachten, wobei ihm in manchen Filmen weitere Handlungskreise beigelegt werden.

1.14. Die Erscheinung der Figur Königssohn in den Adaptionen

Der Königssohn ist im Film aus dem Jahr 1955 ein junger blonder Mann, der „Prinz Edelmüt“ genannt wird. Er wird schon am Anfang des Filmes in die Handlung mit einbezogen, indem er von der Schönheit des Schneewittchens hört und sie kennenlernen möchte bevor sie aus dem Haus vertrieben wird.

Auch der Königssohn aus der Adaptation vom Jahr 1961 erscheint schon am Anfang des Filmes. Er wird von der Königin eingeladen und sieht zum ersten Mal an der Festtafel den Helden. Seine Bewunderung und Bitte um die Hand des Schneewittchens stellt die Selbstcharakterisierung dar und zeigt wie gesittet und edelmütig er ist und sein Verhalten auf der Hochzeit, in der er die böse Königin nicht tötet, sondern nur einschränkt ist ein Zeichen seines gnadenvollen Charakters und seiner Intelligenz. Als Detail ist anzugeben, dass er anders als im Märchen "junger König" genannt wird und nicht Königssohn.

Im Film aus dem Jahr 1962 ist der Königssohn ein relativ junger, gutaussehender und kluger Mann (siehe Abb. 28). Dem Märchen untreu möchte er in diesem Szenario wie auch im Film aus dem Jahr 1961 nicht im Zwergenhaus übernachten. Er ist nur auf Jagd und beabsichtigt rechtzeitig zurück zum Vatersschloss aufzubrechen.



Abb. 28

Von den bisher analysierten Adaptationen ist der Film aus dem Jahr 1971 der einzige, in dem der Königssohn wie im Märchentext am Ende auftaucht, den Helden sieht und ihn nach dem Erwecken in seinem Vatersschloss heiratet.

Der Königssohn, der in der Adaptation aus dem Jahr 1992 im Handlungskreis des Helden und im Handlungskreis des Gegners auftaucht ist vom Anfang bis zum Ende des Filmes ein Handlungsträger. Zuerst erscheint er als ein Narr im Schloss des Schneewittchens, denn nur der kann ein gerechter König sein, der ein Narr gewesen ist. Dieses Geheimnis wird bis zur Schlusszene verheimlicht, bis der Schwarze Ritter ihm sagt, dass er ihn kennt. Als Narr ist der Königssohn ein guter Freund des Helden und ein treuer Diener des Königs und der bösen Königin. Mit der Zeit wird im Film erkennbar, dass der Narr die Königstochter liebt. In einer Szene entschlüsselt der Flashback, in dem er an Schneewittchen denkt (FM 00:37:00), seine Liebe deutlich. Der Schauspieler Alessandro Gassmann (siehe Abb. 29) spielt beide Rollen mit guter Ausdruckskraft und hinterlässt keine offenen Fragen, wie zum Beispiel den Grund seiner Narrheit.



Abb. 29

Er ist durch seine hervorgebrachten Funktionen in mehrere handelnde Personen des Propp einzuordnen. Gassmann begeht in der Adaptation als Narr und Königssohn die Handlungskreise des *Helpers*, des *gesuchten Gestalt* und des *Helden*.

Der Königssohn, der in der Adaptation aus dem Jahr 2009 von Nicolás Artajo-Kwaśniewski dargestellt wird, erscheint im Film zuerst als ein Jagdgeselle (siehe Abb. 30) unter dem Dienst des Königs. Der Grund ist, dass er die Königstochter zuerst sehen und in ihrer Nähe sein möchte, bevor er als Prinz das Schloss besucht. Der Jagdgeselle bzw. Königssohn verliebt sich in den Helden und verfolgt ihn bis ins Haus. Er wird mit diesem Unterschied schon am Anfang in die Handlungen mit einbezogen und ist im gesamten Märchenfilm lange sichtbar. Der Königssohn befreundet sich in diesen Film nicht mit dem Jäger, sondern mit dem Narren - einer wichtigen Nebenfigur - und sucht sobald er bemerkt, dass der Held aus dem Haus ist nach dem Mädchen.

Durch diese hervorgebrachten Funktionen ist er in mehrere handelnde Personen des Propp einzuordnen. Er begeht in der Adaptation als Diener und Königssohn die

Handlungskreise des *Helden* (H) und *Helfers* (LÖ), da er am Schluss den Jäger aus dem Gefängnis rettet.



Abb. 30

1.15. Zur filmischen Anwendungen der Nebenfiguren

Wie im theoretischen Teil erwähnt wurde, deutet im Märchen Lüthi auf die Isolation der Märchenfigur, die geringen Merkmale der Figur. Im Film ist dies meist ein Problem wegen der langen Erzählzeit des Spielfilms (Heinzl, 2008: 29). Die Handlungskompetenz des Helden wird intensiviert und seine Rolle wird bekräftigt (Schmitt, 1993: 298). Der Held kann im Film Empfindungen, die er in langen Reisen alleine macht, nur durch Monologe oder Gesichtsausdruck zeigen und das erschwert wiederum die Spiegelung des Märchens. Deshalb treten weitere Figuren auf, denn durch diese können Dialoge erschaffen werden.

In diesem Fall ist der Held mit anderen Figuren im Dialog und bricht aus seiner Isolation aus. Es kann z.B. vorkommen, dass der Held in der Vergangenheit dem Schädiger etwas angetan hat und dieser sich deshalb rächen möchte. Somit entsteht zwischen den beiden Personen ein Dialog und die genannte Isolation wird vergehen (Heinzl, 2008: 29).

In der Adaptation aus dem Jahr 1955 gibt es zum Beispiel mehrere Nebenfiguren, die zu den Handlungen beitragen oder einen visuellen Überblick auf das Schlossleben ermöglichen. Eine der wichtigsten Nebenfiguren in dieser Adaptation ist die Kammerfrau Franziska, die sich während des Filmes mit ihrem Handeln auszeichnet und eine Moral vermittelt. Die Dienerinnen, die in den Märchenfilmen nah zur bösen Königin stehen geben ihr meistens Rat und gehorchen ihren Befehlen. Die Kammerfrau hilft in dieser Adaptation dem Helden und zeigt nach den Proppschen handelnden Personen, die Besonderheiten des *Helfers*. Eine weitere Nebenfigur aus demselben Film ist der kleine schwarze Diener (siehe Abb. 31), der am Anfang des Films als „Der kleine Mohr“ angekündigt wird. Diese Nebenfigur, die keinen Einfluss auf den Märchenfilm hat erscheint z.B. bei der Hochzeit und bringt durch sein Verhalten den Zuschauer zum Lächeln.



Abb. 31

Der Film Schneewittchen, der im Jahr 1961 auf die Leinwand übertragen worden ist, beinhaltet ebenso viele Nebenfiguren, die den Film schmücken, verlängern und ihm eine Bewegung geben. Diese sind zum Beispiel der Koch, sein Gehilfe, die Dienerin der Königin und weitere Figuren wie die Tänzer auf der Hochzeit. Die Nebenfiguren dieses Filmes haben keinen großen Einfluss auf die Handlungen, aber dienen zur Schaustellung und Impression der gesamten Lebensart.

Im Film aus dem Jahr 1962 werden die Handlungen auch durch Dialoge geschmückt. Dank den Nebenfiguren wie der achtungsvolle Haushofmeister, die freundlichen Dienerinnen und der Koch mit seinen jungen Gehilfen, die im Film erscheinen wird visuell und auditiv ein Überblick auf das Schlossleben geschaffen. Die Dienerin der bösen Königin, die der Königin Rat gibt und dadurch auf die Handlung wirkt, füllt mit ihren Dialogen die Lücken, in denen die böse Königin sich ausdenkt was zu machen ist.

Im Kurzfilm 1971 sind die Diener, die den Sarg des Helden tragen und ihn aus dem Tod erwecken als Helfer zu betrachten und sehr wichtige handelnde Personen für das Märchen.

In der Adaptation aus dem Jahr 1992 ist, wie in der Analyse des Königssohnes erwähnt, ein Narr vorhanden, der aber eine große Rolle übernimmt, da er auch der Königssohn ist. Er widerspiegelt alle charakteristischen Eigenschaften eines Narren (siehe Abb. 32), aber zeigt daneben auch seine adelige Haltung als Königssohn. Diese Handlungen weisen den Narren - hier als Nebenfigur betrachtet - auch als handelnde Person wie zum Beispiel dem *Helfer*, der *gesuchten Gestalt* und dem *Helden* aus. Hinzuzufügen ist, dass der schwarze Ritter auch als handelnde Person zu betrachten ist, da er in der Adaptation die Handlungen des Jägers bzw. *Senders* übernimmt, indem er beauftragt ist den Helden zu töten. Er ist auch der falsche *Held*, weil er wiederum versucht den Helden zu finden.



Abb.32

Eine sehr wichtige und auf die Handlungen greifende Nebenfigur tritt auch in der Adaptation aus dem Jahr 2009 in Erscheinung. Vom ersten Moment bis zum letzten greift er in die Handlungen ein. Er bemerkt, sieht, warnt und bringt dadurch das Schlechte ins Licht. Ein Narr wird im Wahrig als eine *„lustige Person im Theater; Spaßmacher u. gewitzter Ratgeber am Königshof“* (Wahrig-Burfeind, 2004: 598) beschrieben. Genau wie in dieser Definition ist er ein lustiger Mann, der den König und den Königssohn warnt und ihnen Rat gibt.

Er ist der Königstochter sehr nah und kennt sie schon seit vielen Jahren. Der Narr singt in der Adaptation aus dem Jahr 1992 sogar folgendes Lied für das Mädchen, welches später die Zwerge dem „toten“ Schneewittchen singen:

„So weiß wie Schnee, so rot wie Blut und schwarz das Haar wie Ebenholz.

Schneewittchen soll heißen das königlich Kind.

Unser Glück, unser Lieb`, unser Stolz.“

Wie erwähnt ist der Narr, ein Mann mit Vorgefühl. Er ist der Einzige, der den verkleideten Prinz erkennt und weiß, dass Schneewittchen beim Jäger in Sicherheit sein wird, obwohl er sie in den Wald führt um sie zu töten. Als der König stirbt und das Königreich in

Gefahr ist, schmeißt er seine symbolhafte Narrenmütze auf den Boden und will etwas dagegen tun. Der Narr entfernt mit der Mütze die Dummheit, die einer seiner symbolhaften Bedeutungen ist. Natürlich weist der Narr auch auf die Volkstümlichkeit, die Sünde, die verkehrte Welt und als Gegensatz auf die geistige Reife und Melancholie (Butzer; Jacob, 2008: 247). Der Narr hat im gesamten Film zwei Funktionen. Er ist mit seiner Narrheit bzw. mit seiner lächerlichen Seite eine amüsierende Nebenfigur und mit seiner Klugheit ein wichtiger Helfer der Handlungsträger.

Sein Aussehen verbildlicht einen typischen Narren. Er hat ein buntes Kostüm an, trägt eine Narrenmütze und hält einen Narrenstab in der Hand (siehe Abb. 33). Besondere äußerliche Merkmale des Narren sind seine Schuhe mit Löchern und sein Humpeln beim Gehen.



Abb. 33

In diesem Film kommen außer dem Narren noch mehrere Nebenfiguren vor, die ein gesamtes Schlossleben verbildlichen. Sie sind generell pastellfarbig angezogen. Ihre Kostüme und Haare entsprechen dem mittelalterlichen Aussehen. Sie dienen eigentlich zur Verstärkung des Ambientes der Drehorte. Alle Diener warten zum Beispiel im Hof auf die neue Königin und bilden ein Begrüßungskomitee. Am Ende klatschen weitere Nebenfiguren, als die böse Königin aus dem Schloss vertrieben wird. Sie werden hauptsächlich bei der Ankunft und dem Abschied der bösen Königin in den Szenen eingesetzt.



2. Die Zeitanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und dessen Adaptationen

Der Film erzählt wie in der Epik ein oder mehrere handlungs- oder figurenbezogene Ereignisse. In circa eineinhalb Stunden werden durch Zeitsprünge, Zeitübergänge und Zeitraffungen Tage, Wochen oder Jahre erzählt. Dadurch ist im Film die erzählte Zeit im allgemeinen länger als die Erzählzeit.

Es ist zu deuten, dass kaum ein Film aus diesen Gründen ohne Zeitraffungen auskommt, denn der zu erzählende Zeitraum ist meistens länger als die Erzähldauer einer Handlung im Film (Hickethier, 2007:131).

Bei Märchenadaptationen entsteht auch ein Unterschied zwischen der Erzählzeit des Märchentextes mit seinem bestimmten Umfang und der Märchenadaptation mit manchen eingefügten und ausgelassenen Szenen. Diese Analyse wird den Unterschied zwischen dem Märchentext und der unterschiedlichen Adaptationen zeigen. Außerdem ist durch dieses Verfahren der Unterschied zwischen den verschiedenen Adaptationen durchschaubar. Im Allgemeinen dient die Untersuchung der Beurteilung der verschiedenen Adaptationen in der Schlussbetrachtung.

2.1. Eine Annäherung zur Zeit im Märchen

Die Erzählzeit des Märchens „Schneewittchen“ beträgt ca. 7 Seiten. Die Zeit vor der Geburt bis zur Hochzeit von Schneewittchen ist die gesamte erzählte Zeit. Die Erzählgeschwindigkeit des Märchens „Schneewittchen“ entspricht der Zeitraffung. Details über ein Geschehen, ein Gegenstand wie auch Gefühle, Gedanken und vieles mehr werden nicht angegeben. Das Märchen gibt keine Einzelheiten und erzählt in Kürze das Geschehen.

Das Märchen fängt mit dem Wunsch einer Königin ein schönes Mädchen zu bekommen an und endet mit der Hochzeit von Schneewittchen. Es ist dadurch erkennbar, dass die erzählte Zeit deutlich länger als die Erzählzeit ist. Sichtbar sind auch Zeitsprünge, denn Zeitabschnitte der Handlung werden übersprungen und es wird von diesen Teilen nicht berichtet.

Das Tempo des Märchens ist sehr schnell. Das Märchen beginnt in einer Winterphase, indem die Königin mit ihrem Wunsch nach einer Tochter lebt. Kurz danach gebärt sie eine Tochter namens Schneewittchen und stirbt. Nach diesem Abschnitt erkennt man einen Zeitsprung. Nach über einem Jahr heiratet der König eine neue Gemahlin. Die Zeitspanne nach dem Tod der leiblichen Mutter bis zur Hochzeit mit der neuen Gemahlin wird ausgelassen. Im Märchen herrscht eine Zeitraffung. Mit einem Ruck wird erzählt, dass Schneewittchen heranwächst und dass sie sieben Jahre alt ist. In Kürze wird angegeben, dass der Held ab dem siebten Jahresalter schöner als die Königin ist und deshalb vom Jäger getötet werden soll. Mit der Gnade des Jägers darf dieser fliehen und lebt danach bei den sieben Zwergen. Dieses Geschehen, das etwa einen Tag lang dauert wird im Märchen ohne Details erzählt. Man weiß nicht wann genau der Jäger und der Held das Schloss verlassen. Es wird aber angegeben, dass Schneewittchen gegen Abend das Haus der sieben Zwerge erreicht.

Die drei Versuche der Königin, den Helden zu töten werden hintereinander erzählt. Aus dem Märchen ist herauszulesen, dass die Königin in mindestens drei Tagen das Zwerghaus erreicht hat, aber im Märchen werden keine definitiven Daten dafür gegeben. Um eine Differenzierung der Tage zu machen werden Zeit- und Ortsangaben wie „als sie sich endlich etwas ausgedacht hatte“, „als es nach Hause gekommen war“ und „daheim“ (vgl. Waselowsky) verwendet. Die nächste deutliche Zeitangabe wird gemacht, als der Held von den sieben Zwergen tot aufgefunden wird. Die Schenker beweinen ihn drei Tage lang und

nach einer langen Zeit entdeckt ein Königssohn die unverwesene und im Sarg aus Glas liegende Königstochter. Sehr oberflächlich wird erzählt, dass der Königssohn sie bewundert und mitnehmen möchte. Als Schneewittchen erwacht, heiraten sie. Die Hochzeit, bei der die Königin stirbt wird mit Pracht und Herrlichkeit angeordnet, aber wieder werden keine Details angegeben.

2.2. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955

Der Märchenfilm aus dem Jahr 1955 dauert ca. 74 Minuten und umfasst das ganze Märchen. Es beginnt treu dem Märchen im Winter und endet mit der Hochzeit. Der Erzähler erzählt das Märchen in der Vergangenheitsform und resümiert es bis Schneewittchen eines Tages schöner als die Königin ist. Im Text vergeht die Zeit von über einem Jahr bis der König nochmal heiratet, aber im Film wird erzählt, dass ein paar Jahre vergingen. Der Grund dafür könnte das Alter der Hauptfigur sein. Nach einem Summary durch den Erzähler wird eine Zeitdehnung durch eine Zwischenszene - mit dem Besuch des Prinzen - gemacht. Außerdem wird die Zeitdehnung gemacht, indem die Befragung des Spiegels bis zum Erscheinen der Zwerge in ihrem Haus, ihr Tanzen vor Freude und das Konfrontieren der Königin mit dem Jäger am selben Tag geschehen. Einige Details wie die technische Beleuchtung sind im Film auffällig. Der Jäger und Schneewittchen gehen dem Film nach abends in den Wald, obwohl es noch hell ist. Als die Sonne untergeht und dies visuell auf der Leinwand erscheint (siehe Abb.34), lässt der Jäger das Mädchen laufen.



Abb. 34

Als es sehr dunkel ist erreicht Schneewittchen das Haus, während die Uhr auf Punkt 20:00 zeigt (siehe Abb. 35).



Abb. 35

Nachdem die Zwerge nach Hause kommen und Schneewittchen entdecken, tanzen sie nach dem Erzähler bis spät in die Nacht. Außer dass hier eine Zeitangabe gemacht wird, ist wegen der hinzugefügten Handlung von einer Zeitdehnung zu sprechen. Der Märchenfilm ist anachronisch aufgebaut, da zum Beispiel die Königin noch am selben Abend sich auf den Weg zum Zwerghaus macht. Im Märchen isst die böse Königin zuerst die Lunge und die

Leber des Mädchens und begegnet später dem Jäger. Im Film wird diesem chronologischen Ablauf nicht treu geblieben. Eine weitere Zeitdehnung wird mit der eingefügten Szene gemacht, in der Schneewittchen mit den Zwergen das Haus säubern. Die wichtigen Mordszenen werden in chronologischer Folge dargestellt. Eine Abweichung stellt sich erst fest, als die Zwerge nach Hause kommen, während es noch hell ist. Auch lassen sich im Film Zeitraffungen erkennen. Die Königin befragt nicht immer den Spiegel visuell, sondern diese Szenen werden vom Erzähler resümiert. Auch bei der Vorbereitung des giftigen Apfels wird erzählt, dass sie jede Nacht in ihrem Zauberbuch blätterte. Im Märchen wird dagegen keine Zeitangabe gemacht. Im Gegenteil, die böse Königin verliert keine Zeit und bereitet den Apfel sofort vor, nachdem sie den Spiegel befragt und eine negative Antwort bekommt. Im Film wird nochmals eine Zeitdehnung mit einer eingefügten Handlung gemacht: Die Zwischenszene, in der der Jäger aus dem Gefängnis flieht. Bei der Zeitanalyse des Filmes Schneewittchen aus dem Jahr 1955 lässt sich zuletzt feststellen, dass mehrere Jahreszeiten (siehe Abb. 36, 37) vergehen, bis der Königssohn das Schneewittchen findet.



Abb. 36



Abb. 37

2.3. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961

Die im Jahr 1961 auf die Leinwand übertragene Adaptation „Schneewittchen“ dauert ca. 60 Minuten. Sie beginnt im Winter und wird von dem Wunsch der Mutter vor dem Fenster bis zu ihrem Tod von einem Erzähler vorgelesen. Im Film verläuft dadurch die Zeit mit dem Märchen parallel. Der Unterschied beginnt, als Schneewittchen, die im Märchen schon mit sieben Jahren die Schönste im ganzen Land ist, im Film als eine reife junge Frau erscheint. Es sind mehr als sieben Jahre vergangen. Dem zeitlichen Unterschied folgt die Änderung des chronologischen Ablaufs. Der Königssohn lernt Schneewittchen schon in der achten Filmminute kennen. Durch das Einfügen dieser Szene wird erstens eine Zeitdehnung gemacht und zweitens die chronologische Reihenfolge geändert, da der Königssohn Schneewittchen im Märchen nicht am Anfang kennenlernt. Auch ist der Heiratsantrag des Prinzen nicht dem betreffenden Zeitpunkt parallel, weil diese Handlung im Märchen auch am Ende geschieht. Ein weiteres Detail der Analyse lässt sich feststellen, als Schneewittchen das Zwergenhaus erreicht. Obwohl das Mädchen im Märchen dafür eine lange Zeit braucht und es spät ist, ist es im Film noch hell. Außerdem erwacht sie, als die Zwerge nach Hause kommen, wobei sie im Märchen ihren ersten Dialog am nächsten Morgen führt.

Die drei wichtigen Mordszenen werden in richtiger Reihenfolge hintereinander wiedergegeben. Zwischen den ersten zwei Handlungen (Gürtel und Kamm Handlungen) wird eine weitere Handlung des Prinzen hinzugefügt und dadurch eine Zeitdehnung gemacht. Die Reihenfolge wird auch nach der Apfelszene geändert. Die Königin steht im Film vor der Tür, als die Zwerge nach Hause kommen und das Mädchen retten. Im Märchen ist sie dagegen schon längst zu Hause und befragt ihren Spiegel.

Aus dem Film kann man nicht erkennen, wie lange die Zwerge die tote Königstochter betrauern. Im Film kommt keine Zeitangabe vor, aber im Märchen wird erzählt, dass sie es drei Tage beweinen. In der nächsten Szene des Filmes wird wieder eine Zeitangabe gemacht, die es im Märchentext nicht gibt. Der Königssohn kündigt an, dass in einer Woche die Hochzeit stattfindet. In dieses zeitliche Detail wird im Märchen nicht eingegangen. Was die Charaktere in dieser Woche machen, wo sie leben usw. wird nicht verfilmt, was somit eine Ellipse verursacht.

Obwohl im Film ein Erzähler existiert und dieser an manchen Stellen in die Handlungen eingreift, gibt es wegen den hinzugefügten Szenen eine deutliche zeitliche Dehnung. Diese Szenen, die für die Filmbranche sehr wichtig sind, werden aber nicht übertrieben oder irrelevant angewendet.

2.4. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen und die Sieben Zwerge aus dem Jahr 1962

Der ca. 80 Minuten dauernde Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ von Fritz Genschow (1962) beginnt wie das Märchen im Winter, endet aber anders als im Text nicht nach der Hochzeit, sondern schon davor. Eine genaue erzählte Zeit kann man wie auch im Text nicht angeben, wobei mit einer Zeitraffung von der Geburt bis zur Hochzeit verfilmt wird. Die Erzählzeit bzw. die Gesamtlauzeit des Films entspricht ca. 80 Minuten.

Obwohl im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ die Erzählzeit länger als der Text ist, wird eine Zeitraffung durchgeführt, da längere Jahre mit Ellipsen oder Summaries widerspiegelt werden können. Der Film beginnt dem Märchen treu im Winter, als die

leibliche Mutter von Schneewittchen lebt. Mit der Einsetzung des Summarys werden die Zeitmomente, wie die Geburt und der Tod der Mutter, zusammengefasst vom Erzähler berichtet. Darauf werden 16 Jahre übersprungen; hier ist von einer Ellipse zu sprechen. Während das Mädchen im Märchen mit sieben Jahren reif genug ist und die Zahl einen symbolischen Wert hat (die Entwicklung zur Ganzheit (Bonin, 2001:109)), wird im Film ein längerer Zeitsprung gemacht. Als die Königin dem Jäger befiehlt, Schneewittchen zu töten, ist kein Zeitwechsel zu spüren. Der Verlauf fließt, als sei es am selben Tag. Eine Differenz zwischen dem Märchen und dem Film ergibt sich in der FM 00:25:47. Während Schneewittchen den Zwergen im Märchen am nächsten Morgen erzählt, warum sie in die Hütte gekommen ist und was ihr zugestoßen ist, wird diese Szene schon am selben Abend dargestellt. Ein wichtiger weiterer Punkt lässt sich nach dieser Szene feststellen. Im Film befragt die Königin den Spiegel, wer die schönste im ganzen Land ist und bereitet einen giftigen Kamm vor. Die für das Märchen wichtigen Ereignisse, wie die Ankunft des Jägers im Schloss und der erste Mordversuch der Königin, wird nicht verfilmt und verursacht damit eine wichtige Lücke, die die Besonderheit des Märchens negativ beeinflusst. Dem chronologischen Ablauf des Märchens ist der Film nicht immer treu. Beispielsweise entdecken die Zwerge beim letzten Mordversuch Schneewittchen bevor die Königin ihren Spiegel befragt. Im Märchen ist die Reihenfolge umgekehrt.

Ein weiteres Zeitdetail im Film fügt der Vatercharakter bzw. der König mit seiner Existenz bei. Der Vater verreist nach der Ankunft der neuen Königin im Schloss für kaum einen Monat in die Ferne und kommt erst vor dem letzten Mordversuch der Königin zurück. Er sucht ab dem Moment seine Tochter und findet sie, nachdem der Prinz sie rettet. Nahezu das ganze Märchen wird in dieser Zeitspanne erzählt.

Außerdem ist zu erwähnen, dass am Anfang des Märchens im Dialog der Mutter und des Königs zu entnehmen ist, dass sie vor der Geburt des Schneewittchens zehn Jahre kein Kind bekommen haben. Dieses Detail hat jedoch keine große Bedeutung auf der zeitlichen Ebene.

2.5. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971

Die Laufzeit des Kurzfilmes Schneewittchen aus dem Jahr 1971 umfasst ca. 19 Minuten. Dieser Märchenfilm beginnt mit der Szene, in der die Königin ihren Spiegel befragt. Der Wunsch der leiblichen Mutter, Schneewittchens Geburt und ihr Tod, sowie die Zeit bis der König heiratet (um ein Jahr) wird übersprungen. Die Empfangsszene der bösen Königin auf dem Königsreich findet nach der ersten Befragung des Spiegels statt. Es vergehen keine Jahre, sondern nur Momente bis die böse Königin das erwachsene Schneewittchen sieht und nochmals ihren Spiegel befragt. Im Märchen ist die neue Königin schon mit dem König verheiratet, bevor Schneewittchen sieben Jahre alt ist. Diese Konfusion zeigt den Unterschied des Märchenanfangs und der Adaptation. Als es noch hell ist, laufen der Jäger und das Mädchen in den Wald. Schon in der nächsten Filmminute erscheint Schneewittchen vor dem Zwergenhaus. Die Waldszene wird nicht verfilmt und dadurch eine Ellipse gemacht, aber es ist wie im Märchen dunkel, als sie das Haus erreicht.

Die unten angefügten Dialoge, die die sieben Zwerge untereinander und mit Schneewittchen führen, sind textlich fast gleichlang (aber verändert) und laufen dadurch parallel mit der Erzählzeit des Märchentextes.

„„Wer hat auf meinem Stühlchen gesessen?“, „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?“, „Wer hat von meinem Brötchen gebrochen?“, „Wer hat von meinem Gemüse genommen?“, „Wer hat mit meinem Gäbelchen gestochen?“, „Wer hat mit meinem Messerchen geschnitten?“, „Wer hat von meinem Becherchen getrunken?“, „Wer hat in meinem Bettchen getreten?“ „In meinem auch ...“, „in meinem auch ...““

In der Adaption wird die Kammszene ausgelassen und dadurch der chronologische Ablauf des Märchens geändert. Es erscheinen innerhalb von circa fünf Minuten hintereinander die Gürtel- und Apfelszene auf der Leinwand. Anders als im Märchen, betrauern die Zwerge Schneewittchen nicht drei Tage lang. Obwohl der Held nach den drei Tagen noch eine lange Zeit im Sarg liegt, findet der Königsohn ihn gleich in der nachfolgenden Szene.

Im Film existiert kein Erzähler, deshalb kann man das Tempus des Märchens nicht direkt als Vergangenheit angeben. Im Allgemeinen verläuft die Adaptation chronologisch. Außer der Szene, in der sich die böse Königin und Schneewittchen kennenlernen und dem Überspringen der wichtigen Märchenfunktionen, blieb man dem Ablauf treu.

2.6. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992

In der Adaptation des Märchens, die ca. 87 Minuten dauert, kann man keine genaue erzählte Zeit angeben, aber es wird mit einer Zeitraffung von der Geburt des Helden bis zum Zusammenkommen der Königstochter und dem Königssohn erzählt. Dem gesamten Märchentext werden Nebenhandlungen eingefügt, welche die genaue Zeitangabe erschweren, da sie das Märchen unabhängig vom originalen Märchenablauf verlängert.

Die Adaptation beginnt an einem Mittag mit der Nebenhandlung, in der die Schenker bzw. sieben Zwerge einen schwarzen Ritter bauen. In der nächsten Sequenz begibt sich der König auf Kreuzzug und verlässt das Haus. Es wird aber keine Auskunft gegeben, an welchem er teilnehmen wird.

Der König ist im Film schon längst mit dem Gegenspieler verheiratet und die leibliche Mutter seit langem tot. Die Ausgangssituation, in der vom Wunsch eines Kindes, die Geburt des Helden und dem Tod der Mutter erzählt wird, wird mit einem Flashback anachronisch erst später erzählt. (Als Detail könnte hier beigetragen werden, dass ein weiterer Flashback in der FM 00:38:00 stattfindet, als der Königssohn sich bei seiner Flucht bzw. Suche an den Helden erinnert.)

Es werden folgende Handlungen im Film dargestellt, die als Nebenhandlungen zu betrachten sind und nicht in dem Märchentext vorhanden sind: Die Königin besteigt am selben Tag, an dem der Vater das Schloss verlässt, den Thron und befiehlt, dass der Held das Schloss verlassen soll. Der schwarze Ritter erreicht das Schloss, um ihr ein Geschenk zu überreichen.

Die nächste zeitliche Angabe entsteht in der Nebenhandlung, da der mechanisch programmierte Spiegel einmal in sieben Tagen spricht. Nach dieser Szene werden mit Parallelmontagen mehrere Szenen gezeigt, in der auch zwei Szenen der Befragung des Spiegels dargestellt wird. Enttäuschend ist in der Adaptation aber, dass der Spiegel meistens hintereinander befragt wird, obwohl er, wie erwähnt, eigentlich in immer sieben Tagen funktionieren müsste.

Auch anders als im Film wirkt der Held älter als sieben Jahre, als der Gegenspieler befiehlt ihn zu töten. Diese Szene läuft im Film an einem Nachmittag ab und die Ankunft des Helden im Zwerghaus ist am nächsten Tag in der Mittagszeit. Dagegen wird im Märchentext die Ankunft des Helden am Abend erzählt. Auch der erste Dialog des Helden mit den sieben Zwergen erfolgt in einer zeitlichen Veränderung. Während im Märchentext erzählt wird, dass das erste Gespräch am nächsten Morgen ist, wird dieser in der Adaptation am selben Abend geführt.

Eine weitere Sequenz der Nebenhandlung wird nach der Befragung des Spiegels eingeführt. Die Zwischenszene, in der der Narr bzw. der Königssohn und der schwarze Ritter gegenüberstehen, erfolgt im Dunkeln. Dieses Detail gibt uns Information über die vergehenden Tage.

Wichtig ist darauf hinzuweisen, dass der größte zeitliche Unterschied bzw. eine Ellipse mit der ausgelassenen Kamm- und Hochzeitszene deutlich wird. Außerdem zeigt auch der Tod des Helden einen Unterschied, da er in der Nacht in den Bergbau getragen wird und er danach drei Tage beweint wird.

2.7. Eine zeitliche Analyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009

Der Erzähler des Filmes erzählt das Märchen bis die Königin bzw. leibliche Mutter stirbt. Die nächsten Handlungen werden bis zur Hochzeit verfilmt. Die Adaptation aus dem Jahr 2009 entspricht wie in den vorherigen Filmen der Zeitdehnung. Es wird in die Details eingegangen und Gefühle oder Gedanken der Figuren widergespiegelt. Die Laufzeit des Films von ca. 60 Minuten wird durch die eingefügten Szenen erreicht. Die Erzählzeit des Märchenfilms ist dennoch viel kürzer als die erzählte Zeit.

Schon am Anfang des Filmes wird die Empfangsszene der neuen Königin hinzugefügt und eine Zeitdehnung verwirklicht. Die gesamte Vorbereitung des Schlosses und die Ankunft werden detailliert dargestellt.

Als Schneewittchen auftaucht, erkennt man, dass sie älter als sieben Jahre ist. Der König heiratet den Gegenspieler also nicht nach etwa einem Jahr, sondern viele Jahre später. Der Gegenspieler erreicht das Schloss am frühen Mittag und befragt ihren Spiegel erst am Abend. Während das Mädchen im Märchen mit sieben Jahren die Schönste ist, ist sie im Märchenfilm die Schönste, als die böse Königin sich im Schloss einwohnt und ihren Spiegel befragt. An diesen Szenen ist deutlich ein zeitlicher Unterschied herauszulesen.

Der Gegenspieler befiehlt in der Nacht dem Jäger, den Helden zu töten, wobei im Märchentext erzählt wird, dass nach der Befragung des Spiegels Tag und Nacht vergehen bis der Gegenspieler den Jäger anspricht. Nach dieser Zeitraffung stirbt der König und diese Nebenhandlung verursacht wiederum eine Zeitdehnung.

Als der Held im Märchen im Zwergenhaus ankommt, als es fast Abend ist, ist es noch hell vor dem Haus. Auch die Zwerge kommen nach Hause als es hell ist und wecken den schlafenden Helden. Noch am selben Tag beschließen der Königssohn und der Narr den Helden zu suchen und machen sich auf den Weg.

Die Königin und die Zwerge erscheinen im selben Moment im Bild (siehe Abb. 38), obwohl die Zwerge im Märchentext schon vorher zur Arbeit gehen und abends nach Hause kommen.



Abb. 38

Die Parallelität von Zeit erscheint auch in den weiteren zwei Funktionen. Die Zwerge retten Schneewittchen vor dem Tod als es hell ist. Nur in der letzten Apfelszene kommen sie mit Laternen in der Hand nach Hause als es dunkel ist.

Anders als im Märchen wird die Königstochter nicht drei Tage lang von dem Schenker beweint und liegt nicht lange im Sarg auf den Bergen. Es wird in dieser Handlung keine Zeitangabe gemacht, aber der Königssohn findet sie schon als es dunkel ist. Vor der Hochzeitsszene wird mit der Befreiung des Jägers eine letzte Nebenhandlung hinzugefügt und eine Zeitdehnung gemacht.

3. Die Raumanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und ihre visuellen Darstellungen

Der Raum, der großen Wert im Märchen hat, hat nicht nur eine Ergänzungsfunktion, „sondern bildet auch ein primäres Instrument zur „Bereitstellung eines Deutungsangebots““ (Spedicato, 2008: 106). Mit dieser Perspektive werden in der Raumanalyse die Orte festgestellt und deren Funktionen herausgestellt. Außerdem wird durch diese Untersuchung die Unterschiede zwischen den Märchentext und den Adaptationen verschiedener Jahren festgestellt. Die kritische Betrachtung der Befunde ist ein wichtiger Ansatz bei der Beurteilung der Adaptationen in der Schlussbetrachtung.

3.1. Zur Raumanalyse des Märchentextes

Im Märchen „Schneewittchen“ kommen mehrere Orte vor. Diese sind das Fenster, das Land, der Wald, das Häuschen (auch genannt Häuslein, Haus und Zwergenhaus), der Berg, das Haus der Königin, die Kammer und letztlich das Schloss des Königssohnes. Im Märchen kommt als erstes das Fenster als Ort vor. Die Königin sitzt an einem Fenster und widerspiegelt ihre Gefühle und ihren Wunsch nach einer Tochter so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarz wie das Holz des Fensterrahmens. Aus diesem Grund ist dieser Ort ein Stimmungsraum. Der zweite Raum ist „das Land“, das die Königin bei jeder Frage wiederholt, worauf der Spiegel meistens dieselbe Antwort gibt. Das Land als Raum ist der Lebensraum aller Figuren im Film. Der Wald hat in diesem Märchen eine symbolische Bedeutung und kommt häufig vor. Er ist der magische Bereich, in dem ein wunderbares Ereignis stattfindet (Bonin: 2001,128), indem die sieben Zwerge vorkommen. Der Wald wird im Märchen als groß und wild bezeichnet und ist konkret eine Grenze zwischen den

Handlungen. Auch nach Lüthi (Lüthi 2005: 73) verlässt der Märchenheld sein zu Hause und entfernt sich davon, in dem er manchmal allmächtige Höhen erklettert oder sein Weg bis zu den Wolken führt. In diesem Märchen läuft das Mädchen so lange, bis ihre Füße sie noch tragen können, über spitze Steine und durch Dornen.

Das Haus der Zwerge (auch genannt Häuslein, Haus und Zwergenhaus) ist der Handlungsraum. Hier finden die meisten und wichtigsten Ereignisse wie z.B. die drei Mordsversuche der bösen Königin oder die Ankunft des Königssohns statt. Die meisten Details werden über diesen Ort gegeben, da sie eine wichtige Rolle im Märchen spielen. Das Haus und die Gegenstände in ihm sind ihren Besitzern angepasst und damit klein. Der Held wird in diesem Haus willkommen geheißen und von den Zwergen zwei Mal aus dem Tod erweckt. Der Berg ist nach ihrer symbolischen Bedeutung der Aufenthaltsraum der Zwerge und die Vorstellung des Ewigen und Unveränderlichen (Bonin: 2001, 20). Die Zwerge leben und arbeiten über den sieben Bergen, entfernt vom Lebensraum der Menschen. Die Anzahl der Berge deuten auf eine nächste Symbolik. Sie weist sowohl auf die Verbindung der göttlichen Drei und der irdischen Vier, als auch auf die Stufenfolge zur Wandlung in die Ganzheit (Bonin: 2001, 109). Die Zwerge stellen den Sarg des Schneewittchens auf den Berg, welcher auf die Ewigkeit und das Unverrückbare hinweisen könnte. Das Haus der Königin hat keine Bezeichnungen. Es wird nur angegeben, dass sie nach Hause geht und in diesem Haus ihren Spiegel befragt. Außerdem verkleidet sie sich in diesem Haus und bereitet sämtliche Mittel vor, um Schneewittchen zu töten. Deshalb spricht man hier von einem Handlungsraum. Es gibt eine Kammer, in der die Königin den giftigen Apfel vorbereitet. Diese einsame Kammer symbolisiert einen seelischen Bereich, für den ein Verbot erlassen ist (Bonin: 2001,64). Der letzte Raum, der im Märchen vorkommt ist das Schloss, indem die Hochzeit

stattfindet. Das Schloss symbolisiert hier die Sicherheit und das glückliche Leben des Helden, da es gegen Eindringlinge sicher geschützt ist (Bonin: 2001,102).

3.2. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955

In der Adaption aus dem Jahr 1955 kommen alle Räume, die im Märchen festgestellt wurden, zum Vorschein. Nur das erwähnte Vatersschloss wird nicht verfilmt, da die Hochzeit auf Wunsch der Zwerge im Wald gefeiert wird. Es gibt deshalb keine Szene, die im Vatersschloss verläuft, obwohl sie gegen Eindringlinge sicher verschlossen ist. Die Hochzeit wird im Gegensatz zum Original im Freien gefeiert, da auch die böse Königin anders als in dem Märchen nicht mehr lebt.

Das Fenster, der erste Raum, wird von zwei verschiedenen Perspektiven (von draußen in das Zimmer hinein und andersrum) angezeigt. Zuerst sieht man die leibliche Mutter in ihrem Stimmungsraum und später den neugeborenen Helden in der Wiege liegend. Das Fenster wird im Film auch zum Stimmungsraum des Gegenspielers. Er schaut mit Neid und Wut aus demselben Fenster den herangewachsenen Helden an.

Der nächste Raum ist der echte Wald, der trotz der realen Dimension mit Wasser und Licht-Spielen affektiver aufgebaut wird. Um die dunkle, gefährliche und wilde Seite des Waldes darzustellen, werden auch Wildtiere wie eine Eule oder ein künstlicher Bär eingesetzt.

Der Berg wie auch das Schloss werden aus verschiedenen Perspektiven verbildlicht. Mehrere Landschaftsbilder werden dem Zuschauer zur Verfügung gestellt. Das Schloss, in dem der Film gedreht wurde, ist groß und zwischen den Bergen aufgebaut. Der Saal des

Schlosses ist nur mit einem Thronstuhl dekoriert worden. Dies ist ein Zeichen, dass nur die Königin im Reich die Macht hat.

Ein weiterer Raum ist die Kammer, die im Film in begrenzter Perspektive gezeigt wird. Die Kammer ist dunkel beleuchtet und in der Mitte steht ein Tisch, der mit Gegenständen wie Zaubermitteln dekoriert ist. Das symbolhafte Ambiente gelingt mit dem Spinnennetz und dem Zauberbuch. Mit der Existenz der Spinne, deren Taten im Alten Testament als Unrecht offenbart werden (Butzer; Jacob, 2008: 361), wird die symbolhafte Dimension vertieft.

Das Zwergenhaus ist in dieser Adaptation groß, aber mit kleinen Gegenständen und Möbeln ausgestattet. In den detailliert dekorierten Zimmern gibt es bemalte Kindermöbel. Alle diese Möbel und Gegenstände sind bis auf die Fenster jeweils sieben Stück. Obwohl der Held sich im Märchen das passende Bett aussucht, stellt er hier zwei Betten nebeneinander, da alle gleich groß sind. Vor dem Zwergenhaus gibt es einen Garten, welcher durch die hier verfilmten Mordsversuche auch ein Handlungsort ist.

Mit dem Beitrag der Jägerszene, wird ein neuer Raum hinzugefügt: Das Gefängnis, das ein neuer Handlungsraum ist (siehe Abb. 39). Der Jäger wird in diesem Ort bestraft und flieht nach kurzer Zeit mit Hilfe der Kammerfrau.



Abb. 39

3.3. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961

Der Film „Schneewittchen“ aus dem Jahr 1961 beginnt wie im Märchentext an einem Fenster so schwarz wie Ebenholz. Dieser Raum wird auch semantisch dargestellt, in dem er den emotionalen Moment der Mutter bekräftigt.

Ein weiterer Ort ist das große Schloss, das von außen und innen bzw. von verschiedenen Perspektiven verfilmt wird. Im Schloss teilen sich die Handlungen in verschiedene Räume. In der Küche wird das Essen vorbereitet, im Festsaal wird der Königssohn in der Festtafel (siehe Abb. 40) begrüßt und in den anderen Räumen geschehen zum Beispiel die bösen Dialoge des Gegenspielers, die Befragung des Spiegels und auch die Geburt des Helden.



Abb. 40

Der Wald ist, um eine reale Wirkung zu geben, mit dichten Bäumen und dunkel dekoriert. Im Hintergrund hört man das Quietschen der Vögel und visuell erscheint eine

Wasserquelle. Der Wald ist als symbolischer Raum gut und wirkungsvoll dargestellt. Genauso erweckt das Zwergenhaus, das nicht sehr klein ist, ein märchenhaftes Ambiente. Der Wohnraum der Zwerge lässt sich in zwei Zimmer und eine Küche teilen und ist mit kleinen Gegenständen und Möbeln eingerichtet. Ein weiterer Handlungsraum der Zwerge ist der Berg. Dieser wird nicht lange visuell dargestellt, jedoch der Bergbau, indem sie wertvolle Steine abhacken (siehe Abb. 41). Ein ähnliches Bild erscheint auch im Film aus dem Jahr 1955. Auch dort wird dieser Raum im Film anschaulich dargestellt (siehe Abb. 42).



Abb. 41



Abb. 42

Die symbolhafte Kammer, die ein wichtiger Raum für das Märchen ist und den übernatürlichen und seelischen Tabu-Bereich symbolisiert, wird im Film nicht verwendet. Der Gegenspieler bereitet den giftigen Apfel in seinem rotbemalten Zimmer vor. Der andere symbolhafte Raum ist das Schloss des Königssohnes. In der Adaptation wird dieser mit den eingefügten Szenen verbildlicht (siehe Abb. 43).



Abb. 43

3.4. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen und die sieben Zwerge aus dem Jahr 1962

Im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ von Fritz Genschow (1962) wird das Fenster, der Wald, das Häuschen und das Haus der Königin bzw. das Schloss als Raum verwendet. Das große Fenster hat dem Märchen treu einen dunklen Rahmen aus Ebenholz. Visuell erscheint im Hintergrund außerdem noch ein Wappen in Form eines Ritterschildes mit christlichen Ornamenten darauf (siehe Abb. 44).



Abb. 44

Während im Film das Land, als Lebensraum nur genannt wird, wird das Wunderbare des Waldes übertragen. Die Szenen kommen nicht in einem dekorierten Wald vor, sondern in einem wahren Wald mit großen Bäumen, langen Wegen und wilden Tieren. Aus technischen Gründen ist der Wald nicht immer dunkel genug, z.B. als die Zwerge am Abend nach Hause kommen.



Abb. 45



Abb. 46

Auf der visuellen Ebene des Films wird das Haus der Zwerge als erstes aus der Ferne gezeigt. Als der Held vor der Tür steht, wird deutlich, wie klein das Haus ist. Auch sind die einzelnen Gegenstände im Haus wie z.B. die Stühle, der Tisch und die Betten zwergenhaft ausgestattet. Man kommt durch eine kleine Tür in das Haus, das mit einem Vorhang in zwei separaten Räumen eingeteilt worden ist. Auffallend sind die karierten Bettlaken der Zwerge, die im Märchen als schneeweiß definiert werden. Das Haus der Zwerge wird aus technischen Gründen nie dunkel gezeigt, obwohl im Märchen erzählt wird, dass es abends erst hell wird, als die Zwerge sieben Kerzen anzünden.



Abb. 47



Abb. 48



Abb. 49

Im Film gibt es keine besondere visuelle Erscheinung der Berge. Auch der Sarg von Schneewittchen liegt auf einer Wiese, weder davor noch danach erscheint ein allgemeines Bild.



Abb. 50

Das Haus bzw. das Schloss sind der am meisten visualisierte Raum des Films. Es erscheint äußerlich und innerlich (das Zimmer der Königin) in verschiedenen Perspektiven.



Abb. 51



Abb. 52



Abb. 53



Abb. 54

Das Zimmer der Königin, das mehrmals vorkommt und in der Handlung einen großen Wert hat, ist in der bildlichen Ebene des Filmes wenig möbliert. Auffallend ist der große Spiegel an der Wand.



Abb. 55

Im Film gibt es keine separate Kammer, in der die Königin den giftigen Apfel vorbereitet oder keine Szene, die im Vatersschloss des Prinzen stattfindet, da die Helden zurückkehren und sich im Schloss rächen.

3.5. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971

Die räumlichen Atmosphären der Adaptation aus dem Jahr 1971 sind geringgehalten worden. Da es ein Kurzfilm ist und nicht alle Handlungen verfilmt wurden, fehlen die Märchenräume wie das Fenster als Stimmungsraum und die symbolhafte Kammer. Die Anfertigung des giftigen Apfels geschieht in einem Schlossraum. Aber auch das Schloss ist nicht aus verschiedenen Perspektiven sichtbar. Ein Gesamteindruck des Schlosslebens, das in den bisherigen analysierten Adaptationen vorhanden war, ist dadurch nicht gelungen. Die Hochzeit, die im Märchen im Schloss des Königssohns stattfindet, welches eine eigene symbolhafte Bedeutung hat, wird im selben Saal des Schlosses verfilmt. Um eine Differenz zu

erlangen, wurden die Dekorationen wie die Vorhänge und die Wandfarbe geändert. Man erkennt an den Stühlen, den Nischen und den Stufen, dass es dieselbe Kulisse ist (siehe Abb. 56, 57).



Abb. 56



Abb. 57

Der dichte Wald mit den großen Bäumen und kleinen Tannenbäumen sieht sehr künstlich aus und ist deshalb keine affektive Kulisse. Es werden im Gegensatz zu den anderen Filmen keine Wildtiere oder Effekte verwendet. Auch der Berg ist unnatürlich eingerichtet. Die Kulisse wirkt relativ unecht, obwohl versucht wird, durch Wandmalereien eine Dimension zu erreichen. Die abstrakte Vorstellung gelingt aber nicht im Konkreten, da die Malerei und der Kunstrasen sichtbar sind (siehe Abb. 58).



Abb. 58

Das Zwergenhaus, als Handlungsraum ist nicht dem Märchen getreu eingerichtet. Alle Gegenstände sind zwar klein, aber die Dekoration entspricht nicht dem Märchen. Die Bettlaken sind zum Beispiel blau-weiss kariert, obwohl sie im Märchentext schneeweiss beschrieben werden.

3.6. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992

In der Adaptation aus dem Jahr 1992 sind die meisten Orte, die im Märchentext vorkommen, zu sehen. Da das Märchen mit Nebenhandlungen aufgebaut ist, ergeben sich mehrmals Handlungen an diesen Orten oder die Stimmungen der Charaktere werden in diesen wiedergespiegelt. Einer der wichtigsten Orte, in der die bedeutendsten Handlungen geschehen, ist das Schloss. Die Außensicht bzw. der Hof des Schlosses erscheint bei der Verabschiedung des Königs, bei dem Fest zu Ehren des Schwarzen Ritters und der Kugel und bei Fluchtszenen. Die Szenen, die zum größten Teil im Handlungskreis der bösen Königin handeln, sind in dem Zimmer des Schlosses, in dem der Spiegel ist und in dem großen Saal gedreht worden. Ein eingefügter Drehort ist das Gästezimmer, das für den Schwarzen Ritter

vorbereitet wird. Dieser Raum, der die Gefühle des Ritter zum Vorschein bringt und deshalb ein Stimmungsraum ist, ist der einzige Ort, indem sich der Ritter von den bösen Manieren der bösen Königin trennt und sich um seine Taten befragt.

Außer dem Schloss gibt es in dieser Adaptation auch ein Jagdschloss, zu dem Schneewittchen von der bösen Königin vertrieben wird. Auffallend an diesem Schloss ist der große Garten, in dem sich der Narr und Schneewittchen küssen und der einen Festplatz ähnelt und die Küche, die ein wichtiger Handlungsraum ist, da das Mädchen dort vom Schwarzen Ritter entführt wird.

Zu den Drehorten, wie dem Wald und das Fenster, ist nicht viel zu sagen. Sie entsprechen den Merkmalen und Besonderheiten des Märchentextes. Der Wald ist durch die unsichtbare Grenze symbolisch gekennzeichnet und das Fenster ist der Ort, in dem die Gefühle der leiblichen Mutter gezeigt werden. Ungewöhnlich ist, dass im Wald jedoch keine Wildtiere vorkommen außer einem Wiesel. Nur im Zwergenhaus entdeckt man einen mechanischen Hund, der von den sieben Zwergen gebaut ist. Das Zwergenhaus ist in dieser Adaptation vollkommen mit technischen und handgefertigten Sachen ausgestattet. Ihre Lage ist beeindruckend an einem See und das Haus ist relativ groß. Im Häuschen sind die Gegenstände auch sehr technisch ausgestattet. Erstaunlich sind die Wasserbetten der Zwerge, deren Rahmen aus Glas ist (siehe Abb. 59). Dieses Detail führt zu einer märchenhaften Stimmung, da, wie nach Lüthi, in Märchen verschiedene Gegenstände aus verschiedenen Materialien vorkommen können (Lüthi, 2005:27). Im Allgemeinen ist zu betonen, dass in der Epoche des Kreuzzuges Modernität herrscht und die Ausstattung der Drehorte (meistens die Umgebung der Zwerge) den heutigen technischen Voraussetzungen entspricht.

Als letzter Ort ist der Bergbau zu nennen, der in dieser Adaptation einer der wichtigsten Handlungsräume ist, da hier der Bau des Schwarzen Ritters hergerichtet wird und der Sarg des Schneewittchens steht. Als zweiter Umgebungsort der Zwerge ist auch in diesem Ort alles technisch ausgestattet (siehe Abb. 60). Der Menschheit zugunsten entwickeln sie hier nämlich mechanische Geräte, die sogar mit Laser-Licht bestärkt werden. Als Stimmungsraum dient der Ort, als der Zwerg die Geschichte der leiblichen Mutter erzählt, beziehungsweise im zweiten Flashback des Filmes.



Abb. 59



Abb. 60

3.7. Die Gestaltungsanalyse der Räume in der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009

Im Märchenfilm „Schneewittchen“ aus dem Jahr 2009 kommen mehrere Orte vor. Diese sind: Das Fenster, der Wald, das Zwergenhaus, der Berg, das Schloss (die Zimmer des Jägers, des Schneewittchens, der bösen Königin und der Hof), die Kammer und letztlich das hinzugefügte Gefängnis.

Im Film erscheint am Anfang das Schloss als Kohlezeichnung (siehe Abb. 61).



Abb. 61

Mit mehreren Perspektiven wird ein Überblick des Schlosses gegeben. Die Handlungen werden an verschiedenen Drehorten gefilmt. Die Vorbereitung auf die Ankunft der Königin findet zum Beispiel im Hof statt. Sie wird von mehreren Nebenfiguren erwartet, die ein Begrüßungskomitee bilden. Das Schlossleben bzw. das Dekor der Szenen stimmen auf das Mittelalter ein (siehe Abb. 62).



Abb. 62

Sie sind nicht übertrieben, aber bilden trotzdem ein märchenhaftes Bild. Im Märchen ist das Schloss bzw. das Haus der Königin als Handlungsraum nur ein Raum in dem Schneewittchen geboren ist und die böse Königin ihren Spiegel befragt und sich für die Mordversuche vorbereitet. In der Adaptation werden mehrere dem Text hinzugefügte Szenen in verschiedenen Räumen des Schlosses aufgenommen. Ein Beispiel ist dafür das Zimmer von Schneewittchen, das ein Stimmungsraum ist, da sie dort ihre Gefühle ausdrückt (siehe Abb. 63).



Abb. 63

Das Zimmer ist mit einem Bett, einem Fenster und kleineren Möbeln ausgestattet. Die dunklen Farben, die im Raum dominieren erwecken eine traurige Atmosphäre. Dieses Dekor erhöht somit die pessimistische Stimmung des Raumes. In weiteren Momenten des Filmes verändert sich der Stimmungsraum in einen Handlungsraum. Der Jäger holt das Mädchen aus ihrem Zimmer, um sie in den Wald zu führen.

Ein weiteres Beispiel ist das Zimmer des Jägers. Es ist ein wichtiger Handlungsraum, weil die böse Königin spät Nachts dort dem Jäger befiehlt, Schneewittchen zu töten. Im Unterschied zum Film ruft die Königin im Märchentext den Jäger zu sich. Ein weiterer Raum, in dem der Jäger vorkommt, ist das Gefängnis (siehe Abb. 64). Dieser Stimmungsraum, in dem der Jäger immer daran denkt, sich an der bösen Königin zu rächen, kommt auch nicht im Märchentext vor. Sie ist wie im Film aus dem Jahr 1955 durch die Zwischenhandlungen in den Film hinzugefügt worden.



Abb. 64

Der erste Raum aus dem Märchen ist das Fenster, vor dem die Königin ihre Gefühle widerspiegelt, indem sie sich ein Kind wünscht: „So weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarz wie das Holz an dem Rahmen.“ Das Fenster erscheint als Kohlenbild (siehe Abb. 65) auf dem Bildschirm und der Rahmen ist breit gezeichnet worden. Im Märchenfilm ist die leibliche Mutter nicht die Einzige, die in diesem Stimmungsraum erscheint. Die böse Königin schaut nach ihrer Ankunft auch aus dem Fenster. Sie beobachtet von dort aus die Diener und Bewohner des Schlosses (siehe Abb. 66).



Abb.65



Abb. 66

Der Wald, der im Märchen eine symbolische Bedeutung hat und eine konkrete Grenze zwischen den Handlungen macht, wird im Film aus verschiedenen Perspektiven verfilmt. Er ist in manchen Minuten nebelig, dunkel und Furcht erregend und in anderen hell und naturhaft grün (siehe Abb. 67). Wie im Märchen hat man im Film einen Gesamteindruck eines großen und wilden Waldes.

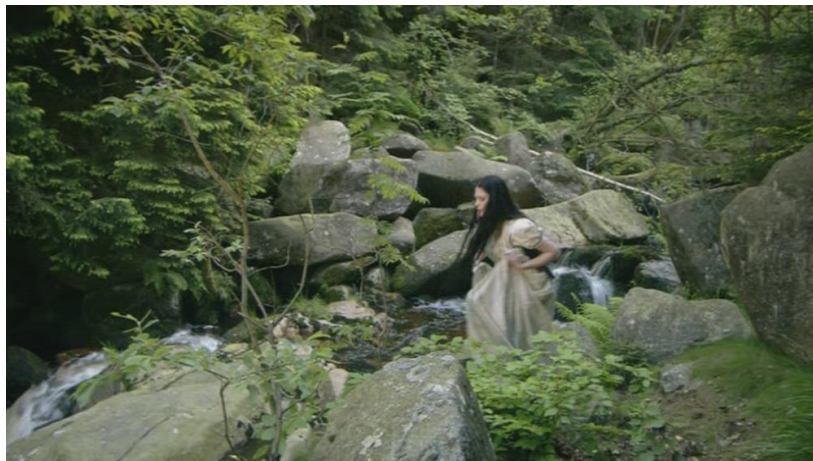


Abb. 67

Das Haus der Zwerge passt äußerlich zu dem allgemeinen Waldbild. Das kleine Haus ist grün bedeckt und aus Steinen gebaut (siehe Abb. 68). Auch innerlich ist es nicht modern ausgestattet. Das Bild eines Zwergenhauses im Mittelalter ist dem Dekorateur gelungen. Im Gegenteil zum Märchen ist das Haus nicht ordentlich, sondern sehr ungeordnet und dreckig. Ansonsten sind die Gegenstände zwergenhaft klein wie es im Märchen beschrieben wird (siehe Abb. 69).



Abb. 68



Abb. 69

Der Berg in diesem Film entspricht wie bei den vorherigen Adaptationen seiner symbolischen Bedeutung, er ist der Aufenthaltsraum der Zwerge und entfernt von dem Lebensraum der Menschen, welcher in diesem Film mehrmals von den Zwergen markiert wird. Die Zwerge stellen Schneewittchens Sarg auf den hohen Berg, welcher auf die Ewigkeit und das Unverrückbare hinweist. Der Königssohn und der Narr, die zusammen auf den Bergen nach Schneewittchen suchen, brauchen lange Zeit, bis sie sie in einer Höhle finden und erleben gefährliche Momente. Der Berg ist am Ende des Filmes, als Schneewittchen gefunden wird, mit grünem Licht beleuchtet (siehe Abb. 70).



Abb. 70

Die nächsten zwei Räume im Märchen sind die symbolhafte Kammer und das Vaterschloss, in dem die Hochzeit stattfindet. Die Kammer ist nicht dekoriert worden und erweckt deshalb keinen magischen Eindruck. Die Königin läuft für die Vorbereitung des Apfels eine Etage runter. Hier befindet sich eine Schale voller Äpfel. Das Vaterschloss des Königssohns erscheint nicht im Bild. Die Hochzeitsszene wird nämlich im ersten Schloss verfilmt, sobald sie den Jäger aus dem Gefängnis retten und die Königin aus dem Haus vertreiben.

4. Die Funktionsanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und dessen Adaptationen

4.1. Zur Funktionsanalyse des Märchens „Sneewittchen“ (KHM 53 -1857)

„Es war einmal mitten im Winter, und die Schneeflocken fielen wie Federn vom Himmel herab, da saß eine Königin an einem Fenster, das einen Rahmen von schwarzem Ebenholz hatte, und nähte. Und wie sie so nähte und nach dem Schnee aufblickte, stach sie sich mit der Nadel in den Finger, und es fielen drei Tropfen Blut in den Schnee. Und weil das Rote im weißen Schnee so schön aussah, dachte sie bei sich: Hätt ich ein Kind so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarz wie das Holz an dem Rahmen. Bald darauf bekam sie ein Töchterlein, das war so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarzhaarig wie Ebenholz, und ward darum das >Sneewittchen< (Schneeweißchen) genannt“ (vgl. Waselowsky, S.189) (**Ausgangssituation⁸**). „Und wie das Kind geboren war, starb die Königin“ (Schneeweißchen) genannt“ (vgl. Waselowsky, S.189) **„I. Ein Familienmitglied verlässt das Haus für eine Zeit. Definition: Zeitweilige Entfernung; Symbol a“ (Propp, 1972: 31).** „Über ein Jahr nahm sich der König eine andere Gemahlin. Es war eine schöne Frau, aber sie war stolz und übermütig, und konnte nicht leiden, daß sie an Schönheit von jemand sollte übertroffen werden. Sie hatte einen wunderbaren Spiegel; wenn sie vor den trat und sich darin beschaute, sprach sie: >Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.189) **„IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972: 33).** „So antwortete der Spiegel: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land.<“ (vgl. Waselowsky,

⁸ Siehe für die Erklärung der Proppschen Symbole und der Definitionen durch ein Begriff, die im III. - 4. Kapitel erwähnt werden Teil 5.1.

S.189) „**V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e**“ (Propp, 1972: 34). „Da war sie zufrieden, denn sie wußte, daß der Spiegel die Wahrheit sagte. Sneewittchen aber wuchs heran und wurde immer schöner, und als es sieben Jahre alt war, war es so schön wie der klare Tag und schöner als die Königin selbst. Als diese einmal ihren Spiegel fragte: >Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.189) „**IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d**“ (Propp, 1972: 33) „so antwortete er: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier; Aber Sneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.<“ (vgl. Waselowsky, S.189-190) „**V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e**“ (Propp, 1972: 34). „Da erschrak die Königin und ward gelb und grün vor Neid. Von Stund an, wenn sie Sneewittchen erblickte, kehrte sich ihr Herz im Leibe herum, so haßte sie das Mädchen. Und der Neid und Hochmut wuchsen wie ein Unkraut in ihrem Herzen immer höher, daß sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr hatte“ (vgl. Waselowsky, S.190) „**VIIIa. Einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben. Definition: Mangelsituation; Symbol a**“ (Verschiedene andere Formen. **Symbol a6**) (Propp, 1972: 40). „Da rief sie einen Jäger und sprach: >bring das Kind hinaus in den Wald, ich wills nicht mehr vor meinen Augen sehen“ (vgl. Waselowsky, S.190) „**VIII. Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu. Definition: Schädigung; Symbol A**“ (Er verstößt eine Person A9) (Propp, 1972: 37). „Du sollst es töten und mir Lunge und Leber zum Wahrzeichen mitbringen.<“ (vgl. Waselowsky, S.190) „**VIII. Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu. Definition: Schädigung; Symbol A**“ (Er befiehlt, jemanden zu töten A13) (Propp, 1972: 38). „Der Jäger gehorchte und führte es hinaus, und als er den Hirschfänger

gezogen hatte und Sneewittchens unschuldiges Herz durchbohren wollte, fing es an zu weinen und sprach: > Ach, lieber Jäger, laß mir mein Leben; ich will in den wilden Wald laufen und nimmermehr wieder heimkommen.< Und weil es so schön war, hatte der Jäger Mitleid und sprach: >So lauf hin, du armes Kind.< -Die wilden Tiere werden dich bald gefressen haben", dachte er, und doch war's ihm, als wär ein Stein von seinem Herzen gewälzt, weil er es nicht zu töten brauchte“ (vgl. Waselowsky, S.190) **„IX. Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder läßt ihn gehen. Definition: Vermittlung, Verbindendes Moment; Symbol B“ („Der dem Tod geweihte Held wird heimlich freigelassen B6“)** (Propp, 1972: 42). „Und als gerade ein junger Frischling dahergesprungen kam, stach er ihn ab, nahm Lunge und Leber heraus, und brachte sie als Wahrzeichen der Königin mit. Der Koch musste sie in Salz kochen, und das boshafte Weib aß sie auf und meinte, sie hätte Sneewittchens Lunge und Leber gegessen. Nun war das arme Kind in dem großen Wald mutterselig allein, und ward ihm so angst, daß es alle Blätter an den Bäumen ansah und nicht wußte, wie es sich helfen sollte. Da fing es an zu laufen und lief über die spitzen Steine und durch die Dornen, und die wilden Tiere sprangen an ihm vorbei, aber sie taten ihm nichts. Es lief, solange nur die Füße noch fortkonnten,“ (vgl. Waselowsky, S.190) **„XI. Der Held verläßt das Haus. Definition: Abreise; Symbol ⁺“** (Propp, 1972: 43) „bis es bald Abend werden wollte; da sah es ein kleines Häuschen und ging hinein, sich zu ruhen“ (vgl. Waselowsky, S.190) **„XXIII. Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück oder in ein anderes Land. Definition: Unerkannte Ankunft; Symbol X“** (Propp, 1972: 61). „In dem Häuschen war alles klein, aber so zierlich und reinlich, daß es nicht zu sagen ist. Da stand ein weißgedecktes Tischlein mit sieben kleinen Tellern, jedes Tellerlein mit seinem Löfflein, ferner sieben Messerlein und

Gäblein, und sieben Becherlein. An der Wand waren sieben Bettlein nebeneinander aufgestellt und schneeweiße Laken darübergedeckt. Sneewittchen, weil es so hungrig und durstig war, aß von jedem Tellerlein ein wenig Gemüse und Brot, und trank aus jedem Becherlein einen Tropfen Wein; denn es wollte nicht einem allein alles wegnehmen. Hernach, weil es so müde war, legte es sich in ein Bettchen, aber keins paßte; das eine war zu lang, das andere zu kurz, bis endlich das siebente recht war: und darin blieb es liegen, befahl sich Gott und schlief ein. Als es ganz dunkel geworden war, kamen die Herren von dem Häuslein, das waren die sieben Zwerge, die in den Bergen nach Erz hackten und gruben. Sie zündeten ihre sieben Lichtlein an, und wie es nun hell im Häuslein ward, sahen sie, daß jemand darin gewesen war, denn es stand nicht alles so in der Ordnung, wie sie es verlassen hatten. Der erste sprach: >Wer hat auf meinem Stühlchen gesessen?< Der zweite: >Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?< Der dritte: >Wer hat von meinem Brötchen genommen?< Der vierte: >Wer hat von meinem Gemüschchen gegessen?< Der fünfte: >Wer hat mit meinem Gäbelchen gestochen?< Der sechste: >Wer hat mit meinem Messerchen geschnitten?< Der siebente: >Wer hat aus meinem Becherlein getrunken?< Dann sah sich der erste um und sah, daß auf seinem Bett eine kleine Delle war, da sprach er: >Wer hat in mein Bettchen getreten?< Die andern kamen gelaufen und riefen: >In meinem hat auch jemand gelegen.< Der siebente aber, als er in sein Bett sah, erblickte Sneewittchen, das lag darin und schlief. Nun rief er die andern, die kamen herbeigelaufen, und schrien vor Verwunderung, holten ihre sieben Lichtlein und beleuchteten Sneewittchen. >Ei, du mein Gott! ei, du mein Gott!< riefen sie. >Was ist das Kind so schön!< und hatten so große Freude, daß sie es nicht aufweckten, sondern im Bettlein fortschlafen ließen. Der siebente Zwerg aber schlief bei seinen Gesellen, bei jedem eine Stunde, da war die Nacht herum. Als es Morgen war, erwachte Sneewittchen,

und wie es die sieben Zwerge sah, erschrak es. Sie waren aber freundlich und fragten: >Wie heißt du?< - >Ich heiße Sneewittchen<, antwortete es. >Wie bist du in unser Haus gekommen< sprachen weiter die Zwerge“ (vgl. Waselowsky, S.191) **„XII. Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird. Definition: erste Funktion des Schenkers; Symbol Sch“ („Der Schenker begrüßt den Helden und fragt ihn aus Sch2“)** (Propp, 1972: 44). „Da erzählte es ihnen, daß seine Stiefmutter es hätte wollen umbringen lassen, der Jäger hätte ihm aber das Leben geschenkt, und da war es gelaufen den ganzen Tag, bis es endlich ihr Häuslein gefunden hätte. Die Zwerge sprachen: >Willst du unsern Haushalt versehen, kochen, betten, waschen, nähen und stricken, und willst du alles ordentlich und reinlich halten, so kannst du bei uns bleiben, und es soll dir an nichts fehlen.<“ (vgl. Waselowsky, S.191) **„XII. Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird. Definition: erste Funktion des Schenkers; Symbol Sch“ (Andere Bitten Sch7)** (Propp, 1972: 45). „->Ja<, sagte Sneewittchen, >von Herzen gern<, und blieb bei ihnen. Es hielt ihnen das Haus in Ordnung:“ (vgl. Waselowsky, S.191) **„XIII. Der Held reagiert auf die Handlungen des künftigen Schenkers. Definition: Reaktion des Helden; Symbol H“ („Der Held erwidert die Begrüßung oder nicht H2; Der Hells leistet einen anderen Dienst H7“).** (Propp, 1972: 46) **(Diese Funktionen werden zusammen erfasst, da sie im Märchentext nicht lang definiert werden und aufeinander Folgen).** „Morgens gingen sie in die Berge und suchten Erz und Gold, abends kamen sie wieder, und da mußte ihr Essen bereit sein. Den Tag über war das Mädchen allein; da warnten es die guten Zwerglein und sprachen: >Hüte dich vor deiner Stiefmutter, die wird bald wissen, daß du hier bist; laß ja niemand herein.<“ (vgl.

Waselowsky, S.191) **„II. Dem Helden wird ein Verbot erteilt. Definition: Verbot; Symbol b“ (Propp, 1972: 32).** „Die Königin aber, nachdem sie Sneewittchens Lunge und Leber glaubte gegessen zu haben, dachte nicht anders, als sie wäre wieder die Erste und Allerschönste, trat vor ihren Spiegel und sprach: >Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.191-192) **„IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972: 33).** „Da antwortete der Spiegel: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier; Aber Sneewittchen über den Bergen, Bei den sieben Zwergen, Ist noch tausendmal schöner als Ihr.<“ (vgl. Waselowsky, S.192) **„V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e“ (Propp, 1972: 34).** „Da erschrak sie, denn sie wußte, daß der Spiegel keine Unwahrheit sprach, und merkte, daß der Jäger sie betrogen hatte und Sneewittchen noch am Leben war. Und da sann und sann sie aufs neue, wie sie es umbringen wollte; denn solange sie nicht die Schönste war im ganzen Land, ließ ihr der Neid keine Ruhe. Und als sie sich endlich etwas ausgedacht hatte, färbte sie sich das Gesicht, und kleidete sich wie eine alte Krämerin, und war ganz unkenntlich“ (vgl. Waselowsky, S.192) **„VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f“ (Propp, 1972: 35).** „In dieser Gestalt ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief: >Schöne Ware feil! feil!< Sneewittchen guckte zum Fenster heraus und rief: >Guten Tag, liebe Frau, was habt Ihr zu verkaufen?< - >Gute Ware, schöne Ware<, antwortete sie, >Schnürriemen von allen Farben<, und holte einen hervor, der aus bunter Seide geflochten war. Die ehrliche Frau kann ich hereinlassen, dachte Sneewittchen, riegelte die Türe auf und kaufte sich den hübschen Schnürriemen“ (vgl. Waselowsky, S.192) **„III. Das Verbot wird**

verletzt. Definition: Verletzung des Verbots; Symbol c“ (Propp, 1972: 33). „>Kind<, sprach die Alte, >wie du aussiehst! Komm, ich will dich einmal ordentlich schnüren.<“ (vgl. Waselowsky, S.192) „**VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f“ („Der Gegenspieler wirkt durch Überredungskünste f1“)** (Propp, 1972: 35). „Sneewittchen hatte kein Arg, stellte sich vor sie, und ließ sich mit dem neuen Schnürriemen schnüren: aber die Alte schnürte geschwind und schnürte so fest, daß dem Sneewittchen der Atem verging, und es für tot hinfiel“ (vgl. Waselowsky, S.192) „**VII. Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler. Definition: Mithilfe; Symbol g“ (Propp, 1972: 35).** „>Nun bist du die Schönste gewesen<, sprach sie und eilte hinaus. Nicht lange darauf, zur Abendzeit, kamen die sieben Zwerge nach Haus, aber wie erschrecken sie, als sie ihr liebes Sneewittchen auf der Erde liegen sahen, und es regte und bewegte sich nicht, als wäre es tot. Sie hoben es in die Höhe, und weil sie sahen, daß es zu fest geschnürt war, schnitten sie den Schnürriemen entzwei - da fing es an ein wenig zu atmen, und ward nach und nach wieder lebendig“ (vgl. Waselowsky, S.192) „**XIX. Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben. Definition: Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels; Symbol L“ („Der getötete wird wieder zum Leben erweckt L9“)** (Propp, 1972: 56). „Als die Zwerge hörten, was geschehen war, sprachen sie: >Die alte Krämerfrau war niemand als die gottlose Königin - hüte dich und laß keinen Menschen herein, wenn wir nicht bei dir sind.<“ (vgl. Waselowsky, S.192) „**II. Dem Helden wird ein Verbot erteilt. Definition: Verbot; Symbol b“ (Propp, 1972: 32).** „Das böse Weib aber, als es nach Haus gekommen war, ging vor den Spiegel und fragte: >Spieglein, Spieglein an der Wand, Wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.192-193) „**IV.**

Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972: 33). „Da antwortete er wie sonst: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Sneewittchen über den Bergen, bei den sieben Zwergen, ist noch tausendmal schöner als Ihr.<“ (vgl. Waselowsky, S.193) „***V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e“ (Propp, 1972: 34).*** „Als sie das hörte, lief ihr alles Blut zum Herzen, so erschrak sie, denn sie sah wohl, daß Sneewittchen wieder lebendig geworden war. >Nun aber<, sprach sie, >will ich etwas aussinnen, das dich zugrunde richten soll<, und mit Hexenkünsten, die sie verstand, machte sie einen giftigen Kamm. Dann verkleidete sie sich und nahm die Gestalt eines andern alten Weibes an“ (vgl. Waselowsky, S.193) „***VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f“ (Propp, 1972: 35).*** „So ging sie hin über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief: >Gute Ware feil! feil< Sneewittchen schaute heraus und sprach: >Geht nur weiter, ich darf niemand hereinlassen.< - >Das Ansehen wird dir doch erlaubt sein<, sprach die Alte, zog den giftigen Kamm heraus und hielt ihn in die Höhe. Da gefiel er dem Kinde so gut, daß es sich betören ließ und die Tür öffnete“ (vgl. Waselowsky, S.193) „***III. Das Verbot wird verletzt. Definition: Verletzung des Verbots; Symbol c“ (Propp, 1972: 33).*** „Als sie des Kaufs einig waren, sprach die Alte: >Nun will ich dich einmal ordentlich kämmen.<“ (vgl. Waselowsky, S.193) „***VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f“ („Der Gegenspieler wirkt durch Überredungskünste f1“ (Propp, 1972: 35).*** „Das arme Sneewittchen dachte an nichts, und ließ die Alte gewähren“; (vgl. Waselowsky, S.193) „***VII. Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem***

Gegenspieler. Definition: Mithilfe; Symbol g“ (Propp, 1972: 35) „aber kaum hatte sie den Kamm in die Haare gesteckt, als das Gift darin wirkte, und das Mädchen ohne Besinnung niederfiel“ (vgl. Waselowsky, S.193) „**VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f**“ („Er wirkt durch Anwendung eines Zaubermittels f2“) (Propp, 1972: 35). „>Du Ausbund von Schönheit<, sprach das boshafte Weib, >jetzt ist’s um dich geschehen<, und ging fort. Zum Glück aber war es bald Abend, wo die sieben Zwerglein nach Haus kamen. Als sie Sneewittchen wie tot auf der Erde liegen sahen, hatten sie gleich die Stiefmutter in Verdacht, suchten nach, und fanden den giftigen Kamm, und kaum hatten sie ihn herausgezogen, so kam Sneewittchen wieder zu sich und erzählte, was vorgegangen war“ (vgl. Waselowsky, S.193) „**XIX. Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben. Definition: Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels; Symbol L**“ („Der getötete wird wieder zum Leben erweckt L9“) (Propp, 1972: 56). „Da warnten sie es noch einmal, auf seiner Hut zu sein und niemand die Türe zu öffnen“ (vgl. Waselowsky, S.193) „**II. Dem Helden wird ein Verbot erteilt. Definition: Verbot; Symbol b**“ (Propp, 1972: 32). „Die Königin stellte sich daheim vor den Spiegel und sprach: >Spieglein, Spieglein an der Wand, Wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.193) „**IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d**“ (Propp, 1972: 33). „Da antwortete er wie vorher: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier; Aber Sneewittchen über den Bergen, Bei den sieben Zwergen, Ist noch tausendmal schöner als Ihr.<“ (vgl. Waselowsky, S.193) „**V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e**“ (Propp, 1972: 34). „Als sie den Spiegel so reden hörte, zitterte und bebte sie vor Zorn. >Sneewittchen soll sterben<, rief

sie, >und wenn es mein eignes Leben kostet.< Darauf ging sie in eine ganz verborgene einsame Kammer, wo niemand hinkam, und machte da einen giftigen, giftigen Apfel“ (vgl. Waselowsky, S.193-194) „**VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f**“ („**Er wirkt durch Anwendung eines Zaubermittels f2**“) (Propp, 1972: 35). „Äußerlich sah er schön aus, weiß mit roten Backen, daß jeder, der ihn erblickte, Lust danach bekam; aber wer ein Stückchen davon aß, der mußte sterben. Als der Apfel fertig war, färbte sie sich das Gesicht und verkleidete sich in eine Bauersfrau, und so ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen“ (vgl. Waselowsky, S.194) „**VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f**“ (Propp, 1972: 35). „Sie klopfte an, Sneewittchen streckte den Kopf zum Fenster heraus und sprach: >Ich darf keinen Menschen einlassen, die sieben Zwerge haben mir’s verboten.< - >Mir auch recht<, antwortete die Bäuerin, >meine Äpfel will ich schon los werden. Da, einen will ich dir schenken.< - >Nein<, sprach Sneewittchen, >ich darf nichts annehmen.< ->Fürchtest du dich vor Gift?< sprach die Alte. >Siehst du, da schneide ich den Apfel in zwei Teile; den roten iß du, den weißen will ich essen.<“ (vgl. Waselowsky, S.194) „**VI. Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver; Symbol f**“ („**Der Gegenspieler wirkt durch Überredungskünste f1**“) (Propp, 1972: 35). „Der Apfel war aber so künstlich gemacht, daß der rote Backen allein vergiftet war. Sneewittchen gelüstete es nach dem schönen Apfel, und als es sah, daß die Bäuerin davon aß, so konnte es nicht länger widerstehen, streckte die Hand hinaus und nahm die giftige Hälfte“ (vgl. Waselowsky, S.194) „**III. Das Verbot wird verletzt. Definition: Verletzung des Verbots; Symbol c**“ (Propp,

1972: 33). „Kaum aber hatte es einen Bissen davon im Mund, so fiel es tot zur Erde nieder“ (vgl. Waselowsky, S.194) **„VII. Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler. Definition: Mithilfe; Symbol g“ (Propp, 1972: 35).** „Da betrachte es die Königin mit grausigen Blicken und lachte überlaut und sprach: > Weiß wie Schnee, rot wie Blut, schwarz wie Ebenholz! Diesmal können dich die Zwerge nicht wieder erwecken.< Und als sie daheim den Spiegel befragte: >Spieglein, Spieglein an der Wand, Wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.194) **„IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972: 33)** „so antwortete er endlich: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land.<“ (vgl. Waselowsky, S.194) **„V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e“ (Propp, 1972: 34).** „Da hatte ihr neidisches Herz Ruhe, so gut ein neidisches Herz Ruhe haben kann. Die Zwerglein, wie sie abends nach Haus kamen, fanden Sneewittchen auf der Erde liegen, und es ging kein Atem mehr aus seinem Mund, und es war tot. Sie hoben es auf, suchten, ob sie was Giftiges fänden, schnürten es auf, kämmten ihm die Haare, wuschen es mit Wasser und Wein, aber es half alles nichts; das liebe Kind war tot und blieb tot. Sie legten es auf eine Bahre und setzten sich alle siebene daran und beweinten es, und weinten drei Tage lang. Da wollten sie es begraben, aber es sah noch so frisch aus wie ein lebender Mensch, und hatte noch seine schönen roten Backen. Sie sprachen: >Das können wir nicht in die schwarze Erde versenken<, und ließen einen durchsichtigen Sarg von Glas machen, daß man es von allen Seiten sehen konnte, legten es hinein, und schrieben mit goldenen Buchstaben seinen Namen darauf und daß es eine Königstochter wäre“ (vgl. Waselowsky, S.194-195) **„XVII. Der Held wird gekennzeichnet. Definition: Kennzeichnung, Markierung; Symbol M“ („Andere Formen der**

Kennzeichnung M3“) (Propp, 1972: 54). „Dann setzten sie den Sarg hinaus auf den Berg, und einer von ihnen blieb immer dabei und bewachte ihn. Und die Tiere kamen auch und beweinten Sneewittchen, erst eine Eule, dann ein Rabe, zuletzt ein Täubchen. Nun lag Sneewittchen lange, lange Zeit in dem Sarg und verweste nicht, sondern sah aus, als wenn es schlief, denn es war noch so weiß als Schnee, so rot als Blut, und so schwarzhaarig wie Ebenholz. Es geschah aber, daß ein Königssohn in den Wald geriet und zu dem Zwergenhaus kam, da zu übernachten. Er sah auf dem Berg den Sarg und das schöne Sneewittchen darin, und las, was mit goldenen Buchstaben darauf geschrieben war“ (vgl. Waselowsky, S.195)

„XXVII. Der Held wird erkannt. Definition: Erkennung; Symbol E“ (Propp, 1972: 63).

„Da sprach er zu den Zwergen: >Laßt mir den Sarg, ich will euch geben, was ihr dafür haben wollt.< Aber die Zwerge antworteten: >Wir geben ihn nicht um alles Gold in der Welt.< Da sprach er: >So schenkt mir ihn, denn ich kann nicht leben, ohne Sneewittchen zu sehen, ich will es ehren und hochachten wie mein Liebstes.< Wie er so sprach, empfanden die guten Zwerglein Mitleiden mit ihm und gaben ihm den Sarg. Der Königssohn ließ ihn nun von seinen Dienern auf den Schultern forttragen. Da geschah es, daß sie über einen Strauch stolpterten, und von dem Schüttern fuhr der giftige Apfelgrütz, den Sneewittchen abgebissen hatte, aus dem Hals“ (vgl. Waselowsky, S.195)

„XIX. Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben. Definition: Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels; Symbol L“ („Der getötete wird wieder zum Leben erweckt L9“) (Propp, 1972: 56). „Und nicht lange, so öffnete es die Augen, hob den Deckel vom Sarg in die Höhe, und richtete sich auf und war wieder lebendig. >Ach Gott, wo bin ich?< rief es. Der Königssohn sagte voll Freude: >Du bist bei mir<, und erzählte, was sich zugetragen hatte, und sprach: >Ich habe dich lieber als alles auf der Welt; komm mit mir in meines Vaters Schloß,

du sollst meine Gemahlin werden.< Da war ihm Sneewittchen gut und ging mit ihm, und ihre Hochzeit ward mit großer Pracht und Herrlichkeit angeordnet“ (vgl. Waselowsky, S.195)

„XXXI. Der Held vermählt sich und besteigt den Thron. Definition: Hochzeit und Thronbesteigung; Symbol H“ : (Propp, 1972: 64). „Zu dem Fest wurde aber auch Sneewittchens gottlose Stiefmutter eingeladen. Wie sie sich nun mit schönen Kleidern angetan hatte, trat sie vor den Spiegel und sprach: >Spieglein, Spieglein an der Wand. Wer ist die Schönste im ganzen Land?<“ (vgl. Waselowsky, S.195)

„IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigung einzuziehen. Definition: Erkundigung; Symbol d“ (Propp, 1972: 33). „Der Spiegel antwortete: >Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier; Aber die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr.<“ (vgl. Waselowsky, S.195)

„V. Der Gegenspieler enthält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat; Symbol e“ (Propp, 1972: 34). „Da stieß das böse Weib einen Fluch aus, und ward ihr so angst, so angst, daß sie sich nicht zu lassen wußte. Sie wollte zuerst gar nicht auf die Hochzeit kommen, doch ließ es ihr keine Ruhe, sie musste fort und die junge Königin sehen. Und wie sie hineintrat, erkannte sie Sneewittchen, und vor Angst und Schrecken stand sie da und konnte sich nicht regen. Aber es waren schon eiserne Pantoffeln über Kohlenfeuer gestellt und wurden mit Zangen hereingetragen und vor sie hingestellt. Da mußte sie in die rotglühenden Schuhe treten und so lange tanzen, bis sie tot zur Erde fiel“ (vgl. Waselowsky, S.195-196)

„XXX. Der Feind wird bestraft. Definition: Strafe, Bestrafung; Symbol St“ (Propp, 1972: 64).

4.2. Tabellarische Darstellung der Analyseergebnisse

	Märchentext	1955	1961	1962	1971	1992	2009
1)	Ausgangssituation	Ausgangssituation	Ausgangssituation	Ausgangssituation	<i>IV. Erkundigung</i>	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>	Ausgangssituation
2)	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>	V. Verrat	EF 18	<i>I. Zeitweilige Entfernung</i>
3)	<i>IV. Erkundigung</i>	<i>IV. Erkundigung</i>	<i>IV. Erkundigung</i>	EF 9	<i>IV. Erkundigung</i>	EF 1	EF 18
4)	V. Verrat	V. Verrat	V. Verrat	<i>IV. Erkundigung</i>	V. Verrat	EF 20	<i>IV. Erkundigung</i>
5)	<i>IV. Erkundigung</i>	X. Einsetzende Gegenhandlung	II. Verbot	V. Verrat	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	EF 1	V. Verrat

6)	V. Verrat	EF 1	EF 3	IV. Erkundigung	VIII. Schädigung (Symbol A9)	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B2)	EF 9
7)	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	VIII. Schädigung (Symbol A5)	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H7)	V. Verrat	VIII. Schädigung (Symbol A13)	IV. Erkundigung	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)
8)	VIII. Schädigung (Symbol A9)	IV. Erkundigung	III. Verletzung des Verbots	I. Zeitweilige Enfernung	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)	V. Verrat	EF 2
9)	VIII. Schädigung (Symbol A13)	V. Verrat	IV. Erkundigung	EF 6	XXIII. Unerkannte Ankunft	EF 8	VIII. Schädigung (Symbol A9)
10)	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	V. Verrat	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	IV. Erkundigung	EF 6	VIII. Schädigung (Symbol A13)
11)	XI. Abreise	VIII. Schädigung (Symbol A9)	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	VIII. Schädigung (Symbol A9)	V. Verrat	IV. Erkundigung	EF 19
12)	XXIII. Unerkannte Ankunft	VIII. Schädigung (Symbol A13)	EF 4	EF 2	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)	V. Verrat	EF 20

13)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)	EF 2	VIII. Schädigung (Symbol A9)	VIII. Schädigung (Symbol A13)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)	IV. Erkundigung	X. Einsetzende Gegenhandlung
14)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)	EF 1	VIII. Schädigung (Symbol A13)	EF 10	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	V. Verrat	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)
15)	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)	X. Einsetzende Gegenhandlung	EF 11	II. Verbot	VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)	XI. Abreise
16)	II. Verbot	XI. Abreise	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)	IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)	VI. Betrugsmanöver	EF 6	I. Zeitweilige Entfernung
17)	IV. Erkundigung	XXIII. Unerkannte Ankunft	XI. Abreise	XI. Abreise	III. Verletzung des Verbots	VIII. Schädigung (Symbol A13)	EF 17
18)	V. Verrat	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)	XXIII. Unerkannte Ankunft	XXIII. Unerkannte Ankunft	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	EF 6	XXIII. Unerkannte Ankunft
19)	VI. Betrugsmanöver	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)	VII. Mithilfe	XI. Abreise	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)

20)	III. Verletzung des Verbots	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)	XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	EF 17	EF 17
21)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	IV. Erkundigung	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	II. Verbot	IV. Erkundigung	EF 18	EF 21
22)	VII. Mithilfe	V. Verrat	IV. Erkundigung	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	V. Verrat	IV. Erkundigung	EF 22
23)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	VII. Schädigung (Symbol A15)	V. Verrat	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	V. Verrat	IV. Erkundigung
24)	II. Verbot	VI. Betrugsmanöver	EF 5	V. Verrat	VI. Betrugsmanöver	IV. Erkundigung	V. Verrat
25)	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	EF 6	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	XXIII. Unerkannte Ankunft	VII. Schädigung (Symbol A15)
26)	V. Verrat	VII. Mithilfe	VI. Betrugsmanöver	V. Verrat	III. Verletzung des Verbots	II. Verbot	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H7)

27)	VI. <i>Betrugsmanöver</i>	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	III. Verletzung des Verbots	IV. Erkundigung	VII. Mithilfe	XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)	EF 24
28)	III. Verletzung des Verbots	II. Verbot	VI. <i>Betrugsmanöver</i> (Symbol f1)	V. Verrat	IV. Erkundigung	XII. erste Funktion des Schenkens (Symbol Sch7)	VI. <i>Betrugsmanöver</i>
29)	VI. <i>Betrugsmanöver</i> (Symbol f1)	IV. Erkundigung	VII. Mithilfe	IV. Erkundigung (Symbol d3)	V. Verrat	II. Verbot	VI. <i>Betrugsmanöver</i> (Symbol f1)
30)	VII. Mithilfe	V. Verrat	EF 7	EF 6	XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)	II. Verbot	VII. Mithilfe
31)	VI. <i>Betrugsmanöver</i> (Symbol f2)	VI. <i>Betrugsmanöver</i>	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	VI. <i>Betrugsmanöver</i>	XXVII. Erkennung	Ausgangssituation	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)
32)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	III. Verletzung des Verbots	II. Verbot	II. Verbot	XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung	I. Zeitweilige Enfernung	II. Verbot

33)	II. Verbot	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	IV. Erkundigung	III. Verletzung des Verbots	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	II. Verbot	IV. Erkundigung
34)	IV. Erkundigung	VII. Mithilfe	V. Verrat	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver	V. Verrat
35)	V. Verrat	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	EF 6	VII. Mithilfe	V. Verrat	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	VI. Betrugsmanöver
36)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	X. Einsetzende Gegenhandlung	VI Betrugsmanöver – f2	XXX. Strafe, Bestrafung	VII. Mithilfe	X. Einsetzende Gegenhandlung
37)	VI. Betrugsmanöver	VIII. Schädigung (Symbol A6)	EF 1	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)		XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	EF 17
38)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	II. Verbot	EF 1	II. Verbot		IV. Erkundigung	II. Verbot

39)	III. Verletzung des Verbots	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver	IV. Erkundigung		V. Verrat	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)
40)	VII. Mithilfe	V. Verrat	III. Verletzung des Verbots	EF 12		EF 10	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)
41)	IV. Erkundigung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	EF 13		EF 6	II. Verbot
42)	V. Verrat	EF 1	VII. Mithilfe	IV. Erkundigung		IV. Erkundigung	IV. Erkundigung
43)	XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L10)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	V. Verrat		V. Verrat	V. Verrat
44)	XXVII. Erkennung	II. Verbot	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	VI. Betrugsmanöver – f2		X. Einsetzende Gegenhandlung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)

45)	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	VI. Betrugsmanöver	II. Verbot	EF 14		II. Verbot	VI. Betrugsmanöver
46)	XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	IV. Erkundigung	EF 13		VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)
47)	IV. Erkundigung	III. Verletzung des Verbots	V. Verrat	EF 16		II. Verbot	III. Verletzung des Verbots
48)	V. Verrat	VII. Mithilfe	VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)	EF 17		EF 7	VII. Mithilfe
49)	XXX. Strafe, Bestrafung	XVIII. Sieg (Symbol S1)	VI. Betrugsmanöver	VI. Betrugsmanöver		XXVIII. Überführung, Entlarvung	IV. Erkundigung
50)		XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3))	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)	VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)		EF 25	V. Verrat
51)		XXVII. Erkennung	III. Verletzung des Verbots	III. Verletzung des Verbots		EF 26	IV. Erkundigung

52)		<i>XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)</i>	<i>VII. Mithilfe</i>	<i>VII. Mithilfe</i>		<i>VI. Betrugsmanöver</i>	<i>V. Verrat</i>
53)		<i>XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung</i>	<i>IV. Erkundigung</i>	<i>XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)</i>		<i>VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)</i>	<i>IV. Erkundigung</i>
54)			<i>V. Verrat</i>	<i>IV. Erkundigung</i>		<i>III. Verletzung des Verbots</i>	<i>V. Verrat</i>
55)			EF 8	<i>V. Verrat</i>		<i>VII. Mithilfe</i>	<i>XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)</i>
56)			<i>X. Einsetzende Gegenhandlung</i>	<i>XXVII. Erkennung</i>		<i>XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)</i>	<i>XXVII. Erkennung</i>
57)			<i>XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)</i>	<i>XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)</i>		<i>XXVII. Erkennung</i>	<i>XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)</i>

58)			XXVII. Erkennung	XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung		XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung
59)			XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)	EF 15		IV. Erkundigung	EF 8
60)			XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung	IV. Erkundigung		V. Verrat	XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L10)
61)			IV. Erkundigung	V. Verrat		EF 23	IV. Erkundigung
62)			V. Verrat	XXX. Strafe, Bestrafung		XXX. Strafe, Bestrafung	V. Verrat
63)			EF 1			EF 15	EF 23

64)			XXX. Strafe, Bestrafung				XXX. Strafe, Bestrafung
-----	--	--	----------------------------	--	--	--	----------------------------

4.2.1 Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1955

Anhand der Proppschen Funktionsanalyse wurden in der Adaptation aus dem Jahr 1955 insgesamt 51 Funktionen festgestellt. Einige dieser Teile, wie zum Beispiel die Erkundigung und der Verrat bestehen aus sich wiederholenden Funktionen. Basierend auf der Methode von Propp lässt sich die Untersuchung wie folgt ausführen.

Die Adaptation beginnt getreu dem Märchentext mit der Ausgangssituation, in der die leibliche Mutter bzw. die Königin sich ein Kind wünscht. Die Geburt des Schneewittchens und der Tod der Mutter werden auch dem Text gemäß verfilmt „I Zeitweilige Entfernung“ (Propp, 1972: 31).

Nach der ersten Erkundigung der bösen Königin und dem Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung“ (Propp, 1972: 33) – „V. Verrat“ (Propp, 1972: 34) werden drei Funktionen dem Handlungsablauf hinzugefügt. Die erste eingefügte Funktion ist einer der 31 Proppschen Funktionen, in der der Sucher (hier der Königssohn) sich zur Gegenhandlung entschließt. Nach dem in der Adaptation dem Königssohn vom Jäger mitgeteilt wird, dass die Königin nach dem Leben der Königstochter trachtet, erklärt er sich um Hilfe bereit und gibt das erste Signal für die kommende Suchaktion. Durch diese Eigenschaft wird die erwähnte Funktion als X. Einsetzende Gegenhandlung (Propp, 1972: 42) bestimmt.

In der zweiten eingefügten Funktion ist der Jäger bereit, dem Königssohn und somit auch dem Helden zu helfen. Diese neue Funktion könnte als *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen* definiert werden.

In der nächsten Sequenz nimmt der Gegenspieler dem Helden das Geschenk des Königssohns weg. Diese Funktion ist auch aus den Proppschen Funktionen zu bestimmen, denn der Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu „VIII. Schädigung (Symbol A5“) (Propp, 1972: 36), in dem er laut Propp zum Beispiel einen Diebstahl begeht. Man könnte natürlich auch das Wegnehmen vom Stehlen differenzieren, hier wäre es aber nicht nötig, da diese Tat die Märchenhandlung in Gang bringt, wie bei der Definition der Funktion „VIII. Schädigung (Symbol A5)“ (Propp, 1972: 36) angegeben wird.

Die Ereignisse nach diesen eingefügten Funktionen sind in chronologischer Reihenfolge aufzuzählen. Nochmals Erkundigt sich der Gegenspieler und die Schönheit des Mädchens wird bestätigt „IV. Erkundigung“ (Propp, 1972: 33) – „V. Verrat“ (Propp, 1972: 34). Durch die Mangelsituation der Königin an ihrer eigenen Schönheit „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“ (Propp, 1972: 39) entsteht die Ablehnung und die Beauftragung, den Helden zu töten (VIII A9, VIII A13). Die Reihenfolge unterbricht mit der Szene, in der die Königin den Jäger bedroht. Diese eingefügte Funktion *EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen* ist nicht in den 31 Funktionen von Propp vorhanden. Auch die nächste Szene entspricht einer eingefügten und neuen Funktion, da der Jäger sich nochmals bereit erklärt, dem Helden zu helfen *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen*.

Dem Märchentext getreu wird das Kind in der nächsten Folge freigelassen „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)“ und es gelangt in der darauf kommenden Szene nach der Abreise „XI. Abreise“ unerkannt in ein anderes Land „XXIII. Unerkannte Ankunft“. Die Begrüßung der Zwerge „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)“ entspricht dem Märchentext. Die Reihenfolge der Funktionen „XIII. Reaktion des Helden

(Symbol H2 + H7)“ und „XII. erste Funktion des Schenkers“ (Symbol Sch7)“ ändern sich in der Adaptation, aber es besteht durch diesen Umtausch keine große Veränderung im Ablauf.

Die erste Ellipse entsteht durch das Entnehmen der Verbotsszene „II. Verbot“, in der das Mädchen gewarnt wird. Die Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“ bildet somit als Paar die zweite Lücke. Nach der Auslassung der Funktion „II. Verbot“ widerspiegelt sich wieder ein paariges Element auf der Leinwand „IV. Erkundigung - V. Verrat“.

Eine weitere eingefügte Funktion ist die Schädigung eines Familienmitglieds. Der Gegenspieler hält nämlich den Jäger (nicht den Helden) gefangen, weil er die Aufgabe nicht zu Ende bringt und das Mädchen gehen lässt. Diese Funktion ist somit unter „VII. Schädigung (Symbol A15)“ anzuordnen. Die Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver“ und „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“ übereinstimmen dem Märchentext. Diesen Funktionen folgen „VII. Mithilfe“, „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“ und „II. Verbot“. Nach dem ersten Mordversuch befragt die böse Königin in der nachkommenden Szene ihren Spiegel „IV. Erkundigung - V. Verrat“ und bekommt eine negative Antwort.

Es folgt deshalb erneut das Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver“ und die Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“. Hier ist zu beachten, dass Schneewittchen den Gegenspieler zwar nicht ins Haus nimmt, aber außerhalb des Hauses den Befehl der Zwerge sich zu beschützen übertritt. Wie in der Reihenfolge des Märchentextes folgen die Funktionen Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, „Mithilfe (VII. Mithilfe“, Betrugsmanöver durch Anwendung eines Zaubermittels „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“ und die Rettung „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“.

Nach dem der Held vom Tod erweckt wird (siehe die Reihenfolge in der Tabelle) wird in der Adaptation eine weitere Funktion eingefügt, in der der Held im Bett liegen muss. Diese Funktion entspricht der Proppschen Funktion „VIII. Schädigung (Symbol A6)“, weil von einer Körpverletzung berichtet wird. Darüber hinaus ist zu erwähnen, dass in der Adaptation nicht direkt eine Körpverletzung vermittelt wird, sondern der Prozess nach dem Manöver.

Nachdem dem Helden ein weiteres Verbot „II. Verbot“ erteilt wird, wird die Paarung der Erkundigung und dem Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“ vom Erzähler berichtet. Obwohl eine visuelle Erscheinung nicht vorhanden ist, ergänzt der Erzähler durch das Berichten diese Funktion in dem Film. Nach dem Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“, in dem der Gegenspieler in einer verborgenen Kammer einen giftigen Apfel vorbereitet, werden drei Funktionen eingefügt, die nicht im Märchentext vorhanden sind.

In der nächsten Sequenz erfährt eine Dienerin und danach der Jäger von dem giftigen Apfel. Sie sind bereit, dem Mädchen zu helfen, in dem die Dienerin dem Jäger bei der Flucht hilft und der Jäger sich dem Königssohn anschließt *EF-I Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.*

Die nachkommende Funktion lautet „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L10)“, die eigentlich im Märchentext nicht vorkommt. Diese ist mit der vorher platzierten Funktion von Bestrafung des Jägers als Paar zu betrachten. Auch das Verbot der Zwerge „II. Verbot“ wird in der Adaptation nach der Befreiung zum Märchen zusätzlich eingefügt.

Nach den Betrugsmanövern „VI. Betrugsmanöver - VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“ wird das Verbot wie in den meisten Paarungen verletzt „III. Verletzung des Verbots“. Zu betonen

ist, dass der Held in dieser Adaptation, wie aus der Hinweisung zur Isolation der Märchenfiguren zu erkennen ist (Lüthi, 2004) sehr naiv und begehrt unwillig eine weitere Mithilfe „VII. Mithilfe“, indem sie den Apfel isst.

Ab diesem Moment trennt sich das Ende des Märchenfilms vom Märchentext, denn die böse Königin stirbt auf dem Rückweg ins Schloss wegen dem Unwetter. Obwohl die Königin nicht durch einen Kampf besiegt wird, ist sie mit der Proppschen Funktion „XVIII. Sieg (Symbol S1)“ zu erklären, da sie auf dem freien Felde überwunden wird. Nach diesem Ereignis werden die nachkommenden Funktionen, die im Umkreis der bösen Königin handeln nicht verfilmt. Diese sind nach der Reihenfolge die Erkundigung „IV. Erkundigung“ und der Verrat „V. Verrat“ und am Ende an 47. und 48. Stelle noch einmal die Erkundigung „IV. Erkundigung“ und der Verrat „V. Verrat“ und zuletzt die Bestrafung „XXX. Strafe, Bestrafung“.

Der Held sollte gemäß dem Märchentext markiert „XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“ und vom Königssohn erkannt „XXVII. Erkennung“ werden. Im Film steht auf dem Sarg, der sehr lange auf den Bergen steht kein Name und der suchende Königssohn erfährt von den Zwergen, dass es die Königstochter ist, aber dennoch werden die Funktionen dargestellt. Als der Königssohn die Zwerge überzeugt und den Helden mit nach Hause nehmen darf, tragen die Zwerge den Sarg und erwecken zum dritten Mal das Mädchen vom Tod. Im Märchentext sind es nicht die Diener des Königssohns, aber dennoch erfüllt sich die Funktion „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“, dem die Hochzeitszene „XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung“ folgt.

4.2.2. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1961

Wie aus der Tabelle zu lesen ist verfügt die Adaptation aus dem Jahr 1961 insgesamt 65 Funktionen. Die erste Funktion ist die Ausgangssituation, die im Film visuell dargestellt wird. In der nächsten Sequenz ist der Tod der Mutter zu nennen „I. Zeitweilige Entfernung“. Diese Szene wird in der Adaptation von einem Erzähler berichtet und gibt somit die Proppsche Funktion wieder. Nach der ersten Erkundigung der Königin über ihre Schönheit und dem Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“ ändert sich der Handlungsablauf und vier Funktionen werden dem Märchenablauf eingefügt.

Wie aus der Tabelle zu lesen ist, ist das Verbot „II. Verbot“ die erste eingefügte Funktion, in der dem Helden untersagt wird, sich dem Königsohn zu zeigen, als dieser ins Schloss ankommt. Hier ist zu betonen, dass der Genannte im Märchentext erst am Ende des Märchens erscheint, aber in dieser Adaptation schon am Anfang des Films das Schloss betritt. Diese neue Handlung, die nach dem Verbot verfilmt wird, erstellt somit eine neue Funktion, in dem der Held das Land betritt *EF-3 Der Held betritt das Land*.

Während die Königstochter nicht in den Saal darf, ergibt sich eine neue Handlung in der Küche des Schlosses, da das Mädchen verfilmt wird, als sie in der Küche mithilft bzw. einen Dienst leistet „XIII. Reaktion des Helden (Symbol H7)“. Diese eingefügte Funktion zeigt Bedeutung, da dieser Dienst zu einer nächsten Funktion führt und das Mädchen das Verbot verletzt, indem sie dem Küchenpersonal hilft und den Saal betritt „III. Verletzung des Verbots“. Mit diesen eingefügten vier Funktionen wird der Königsohn in die Handlung mit einbezogen und auf die kommenden Szenen vorbereitet.

Nach der erneuten Erkundigung der bösen Königin und dem Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“ entsteht wie im Märchentext eine Mangelsituation an der Schönheit der Königin „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“. Diese dem Märchentext getreue Abfolge unterbricht an dieser Stelle die eingefügte Funktion, in der der Königssohn sich bereit erklärt das Mädchen zu heiraten *EF-4 Der Held erklärt sich bereit sich zu vermählen*.

Nach den Szenen von der Königin und dem Jäger „VIII. Schädigung (Symbol A9)“ – „VIII. Schädigung (Symbol A13)“ taucht der Königssohn bei seiner Suche nochmal auf der Leinwand auf „X. Einsetzende Gegenhandlung“. Diese eingefügte Funktion ist somit als zweite Funktion des Königssohns bzw. des Helden zu betrachten. Nach dem verbindenden Moment, in dem der Held im Wald freigelassen wird „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)“ ergeben sich mit der Reihenfolge des Märchentextes folgende Funktionen: Die Abreise des Mädchens „XI. Abreise“, ihre unerkannte Ankunft im Zwergenhaus „XXIII. Unerkannte Ankunft“ und die Gespräche des Helden mit den Zwergen bzw. dem Schenker „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)“, „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)“, „XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)“. In diesem Bestandteil entsteht aber eine Lücke, da die zweite Proppsche Funktion „II. Verbot“ nicht eingeführt wird. Obwohl im Handlungsablauf kein großer Unterschied festgestellt wird, sollte erwähnt werden, dass diese Änderung die Wirkung des Schenkers auf den Helden reduziert.

Nach der Wiederholung der Erkundigung und dem Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“ werden die Reihenfolge unterbrochen und zwei neue Funktionen der Handlung eingefügt.

In der ersten eingefügten Szene erwartet die böse Königin von dem Jäger das Land als Strafe zu verlassen. Im Märchentext wird keine Information über seine Existenz gegeben. Mit der

Abschiebung aus dem Land kann der Jäger in der Adaptation in den nächsten Sequenzen auftauchen, was natürlich zu weiteren eingefügten Funktionen führt. Die erwähnte Sequenz des Jägers wird in dieser Arbeit als *EF-5 Der Gegenspieler verlangt, dass der Schenker oder andere Personen das Land verlassen* klassifiziert.

In der folgenden Szene hilft eine Dienerin der bösen Königin, in dem sie den Spiegel wiederholt und ihr sagt wo sich der Held aufhält. Diese Funktion bringt den Film nochmals in Gang und wird deshalb als sechste eingefügte Funktion bestimmt *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit dem Gegenspieler zu helfen*.

Der Ablauf des Märchentexts wird in den kommenden Szenen nicht verändert und folgende Funktionen erscheinen nacheinander: Der Überlistungsversuch der bösen Königin „VI. Betrugsmanöver“, die Verletzung des Verbots (III), die Wirkung des Gegenspielers durch Überredungskünste „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“ und die unfreiwillige Hilfe des Helden „VII. Mithilfe“.

Nach dieser Reihenfolge wird die Adaptation durch eine neue Funktion unterbrochen. Ein Zwerg verletzt sich bei seiner Arbeit im Bergbau. Diese Verletzung ist ein Beitrag zum Ablauf, da die Zwerge wegen der Verletzung früher nach Hause gehen *EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden*. und die Königstochter vom Tod erwecken „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“. Wie im Märchentext wird der Held vom Schenker nochmals gewarnt und es wird ihm ein Verbot erteilt „II. Verbot“.

Nach der wiederholenden Erkundigung um die Schönheit „IV. Erkundigung“ und die negative Antwort des Spiegels „V. Verrat“ überlegt sich der Gegenspieler erneuert, wie sie den

Helden töten kann. In dieser Szene ist es wieder die Dienerin, die der bösen Königin einen Weg zeigt *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit dem Gegenspieler zu helfen.*

Vor der Kammszene wird der Adaptation eine weitere Nebenhandlung eingefügt. Während der Königssohn ununterbrochen den Helden sucht und sich zur Gegenhandlung entschließt „X. Einsetzende Gegenhandlung“, erklärt sich auch der Jäger für die Suchaktion bereit und tritt in den Dienst des Königssohns. Diese Handlungen führen zu einer Aufeinanderfolge folgender Funktion: *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.*

Ab dieser eingefügten Funktion werden die nachkommenden sechzehn Funktionen dem Märchentext übereinstimmend dargestellt. Das Betrugsmanöver des Gegenspielers „IV. Betrugsmanöver“, die Verletzung des Verbots vom Helden „III. Verletzung des Verbots“, die Überredungskünste des Gegenspielers „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, die unwillige Mithilfe des Helden „VII. Mithilfe“ und die Anwendung eines Zaubermittels über einem Kamm „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“ folgen aufeinander. Danach wird der Held vom Tod erweckt „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“, es wird ihm nochmals ein Verbot erteilt „II. Verbot“ und nochmals erkundigt sich der Gegenspieler um die Schönste im Land „IV. Erkundigung“. Nach dem Verrat des Spiegels „V. Verrat“, dass Schneewittchen die Schönste sei, wird das letzte Manöver der bösen Königin, die giftige Apfelszene verfilmt „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2), VI. Betrugsmanöver, VI. Betrugsmanöver (Symbol f1), III. Verletzung des Verbots, VII. Mithilfe“. In der nachkommenden Sequenz erkundigt sich die Königin erneuert und bekommt eine positive Antwort auf ihre Frage „IV. Erkundigung - V. Verrat“. Gleich darauf feiert sie ihren Sieg und ihre Schönheit. Diese bedeutende Szene wird außerhalb den Proppschen Funktionen als *EF-8 Der*

Gegenspieler zeigt Festfreude erklärt. In der Adaptation erscheint der Königssohn in dieser Einfügung nochmal, in dem er nicht aufgibt und weiterhin nach den Helden sucht „X. Einsetzende Gegenhandlung“.

Während in dem Märchentext der Name des Helden von den sieben Zwergen mit goldenen Buchstaben auf den Sarg geschrieben wird, ist diese Markierung in der Adaptation nicht sichtbar. Dennoch ist der Sarg aus Glas und die Funktion der Kennzeichnung bzw. Markierung „XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“ erfüllt sich. Die Erkennung des Helden durch den Königssohn ist dank eines Zwerges möglich und bildet somit auch keine Lücke „XXVII. Erkennung“.

Nachdem die Königstochter (in der Adaptation nicht von den Diener sondern von den Zwergen) vom Tod erweckt wird „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“ und die Auskunft über eine Hochzeit gegeben wird „XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung“, erkundigt sich der Gegenspieler wie im Märchentext noch einmal „IV. Erkundigung“ und bekommt zum letzten Mal eine negative Antwort auf seine Frage „V. Verrat“.

Nach dieser Szene wird eine neue Funktion hinzugefügt, in der der Jäger Auskunft über den Gegenspieler gibt. Diese nicht Proppsche Funktion ist wiederum als *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen* anzugeben. Die Adaptation endet mit der Bestrafungsszene „XXX. Strafe, Bestrafung“. Zu beachten ist hier, dass die böse Königin nicht mit eisernen Pantoffeln bestraft wird, sondern ihr erst mit einem Apfel Angst eingejagt wird und sie später aus dem Land vertrieben wird.

4.2.3. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen und die Sieben Zwerge aus dem Jahr 1962

Der Film aus dem Jahr 1962 verfügt über insgesamt 62 Funktionen. Die Ausgangssituation wird in dieser Adaptation mit einem Lied verschönert und bereitet den Zuschauer auf die kommenden Szenen vor. Nach dem Tod der leiblichen Mutter des Helden „I. Zeitweilige Entfernung“ wird eine neue Funktion eingefügt, da der Held nach der Ankunft des Gegenspielers seinen Vater über die kommende Gefahr warnt *EF-9 Der Held warnt ein Familienmitglied vor der Gefahr*.

Die erste Szene der Erkundigung und dem Verrat, in der die böse Königin vom Spiegel eine positive Antwort bekommt und ihre Schönheit bestätigt wird, wird in der Adaptation nicht verfilmt. Die nächste Szene, in der die böse Königin nach der Erkundigung „IV. Erkundigung“ und dem Verrat „V. Verrat“ eine negative Antwort bekommt wird dagegen verfilmt. Diese Paarung von Erkundigung und Verrat wird in der nächsten Sequenz auch als eingefügte Funktionen verwendet. Der Gegenspieler möchte in dieser Szene wissen, wie man mit Schneewittchen zurechtkommen kann und bekommt darauf eine Antwort vom Spiegel. Dieser betont, dass man sich selbst weh tut, wenn man das Mädchen manipulieren möchte. Nach dieser wiederholenden Proppschen Funktionspaarung erscheint die Entfernung des Vaters aus dem Schloss auf der Leinwand „I. Zeitweilige Entfernung“. Zu betonen ist, dass diese eingefügte Funktion bei den Märchenverfilmungen von „Schneewittchen“ nicht immer für zweite Familienmitglieder verwendet wird.

Außer diesen Proppschen Funktionen wird an dieser Stelle nochmals eine neue Funktion eingefügt, in der die Dienerin dem Gegenspielers den Rat gibt, das Mädchen zu töten. Mit dieser

Hilfe wird folgende Funktion eingefügt: *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen.*

Nachdem in der nächsten Sequenz die Mangelsituation „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“ und die erste Reaktion, bzw. die Verstoßung „VIII. Schädigung (Symbol A9)“ verfilmt wird, wird eine neue Funktion hinzugefügt, in der der unwillige Jäger von dem Gegenspieler bedroht wird *EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen.* Diese Funktion wird auf die nächste Reaktion der Königin weitergeleitet „VIII. Schädigung (Symbol A13)“, in der sich der Jäger bereit erklärt, das Mädchen zu töten. Es werden nach dem Befehl zwei neue Funktionen eingefügt. In der ersten Funktion möchte der Gegenspieler bzw. die böse Königin den Jäger für seine Treue beschenken *EF- Der Gegenspieler schenkt einer Person etwas, ohne ihm zu Schaden.* Mit der Ablehnung des Jägers *EF-11 Eine Person lehnt das Geschenk des Gegenspielers ab* erstellt sich eine neue Paarung der eingefügten Funktionen.

Die Adaptation führt nach dieser Sequenz den Märchentext treu weiter und es werden mehrere Proppsche Funktionen dargestellt. Die Freilassung des Helden im Wald „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6), seine Flucht (XI. Abreise), die Ankunft im Zwergenhaus (XXIII. Unerkannte Ankunft), die Begrüßung der Zwerge (XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)) und die Bitte, im Haushalt zu helfen (XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)“ werden dem Märchentext gemäß verfilmt.

Nach diesen Handlungsabschnitten reagiert im Märchentext der Held eigentlich auf die Reaktionen des Schenkers bzw. der Zwerge „XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)“ und die Zwerge warnen das Mädchen vor dem Gegenspieler „II. Verbot“. In dieser Adaptation wird die Reihenfolge dieser zwei Funktionen wie in der Tabelle zu sehen ist geändert.

Nach diesem Wechsel entsteht eine große Lücke, da die Kammszene nicht verfilmt wird. Mit dieser Ellipse werden in der laufenden Sequenz insgesamt acht Funktionen reduziert. Dagegen werden aber sechs neue Funktionen hinzugefügt. Zuerst wird eine Aufeinanderfolge der Erkundigung und dem Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“ dargestellt, in denen der Gegenspieler Informationen über den Aufenthaltsort des Mädchens und ihre Schönheit einzieht. Nach diesen Szenen wird die Proppsche Funktion „IV. Erkundigung (Symbol d3)“ eingefügt, in der der Gegenspieler Erkundigungen durch die Dienerin einzieht. Als Paarung zur Erkundigung ist hier aber nicht von einem Verrat zu sprechen, sondern von der Hilfe einer Person. Deshalb wird diese Funktion als *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen* bestimmt.

Nach diesen Einfügungen wird in der Adaptation dem Märchentext getreu das Betrugsmanöver des Gegenspielers in den Film getragen, demnach wird eine Funktion hinzugefügt. Mit der eingefügten Proppschen Funktion wird das „Verbot (II)“ der Zwerge wiederholt. Gleich darauf wird dieses Verbot vom Helden verletzt „III. Verletzung des Verbots“ und die Überredungskünste des Gegenspielers verfilmt „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“. Nach der unfreiwilligen Hilfe des Helden und der Gewaltanwendung der bösen Königin „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“, wird das Mädchen von Zwergen gerettet „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“ und somit eine lange Szene dem Märchentext übereinstimmend dargestellt.

Der Gegenspieler bekommt in der nächsten Sequenz keine Antwort vom Spiegel, nachdem er sich erkundigt „IV. Erkundigung“, da an dieser Stelle der König das Schloss betritt, nach seiner Tochter fragt *EF-12 Ein Familienmitglied kommt aus der Ferne* und sie sucht *EF-13 Ein Familienmitglied sucht nach dem Helden*. Die unbeantwortete Frage des Gegenspielers wird

nicht offengelassen und diese Szene wird nach der Vaterszene wiederholt „IV. Erkundigung - V. Verrat“.

Der Gegenspieler bereitet auch im Film wie im Märchentext einen giftigen Apfel vor, aber nicht in einer einsamen Kammer, sondern in ihrem Zimmer. Trotz diesem Detail wird die Funktion „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“ erfüllt. Während der Vorbereitung des giftigen Apfels recherchiert der Gegenspieler im Zauberbuch und fügt der Adaptation damit folgende Funktion hinzu: *EF-14 Der Gegenspieler versucht Erkundigung über ein Zaubermittel einzuziehen.*

Der König sucht in der nächsten Sequenz weiter nach seiner Tochter *EF-13 Ein Familienmitglied sucht nach dem Helden* und holt sich Auskünfte vom Volk *EF-16 Ein Familienmitglied versucht Auskünfte über die Existenz des Helden zu holen*. Diese helfen dem König, in dem sie ihm sagen, dass sie sich bei den sieben Zwergen aufhalten könnte *EF-17 Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen*.

Nach den eingefügten Funktionen führen die Funktionen: „VI. Betrugsmanöver, VI. Betrugsmanöver (Symbol f1), III. Verletzung des Verbots, VII. Mithilfe und die Stelle der Erkundigung und des Verrats (IV. Erkundigung - V. Verrat) mit der Kennzeichnung (XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“ wird geändert.

Die Adaptation führt zur Szene, in der der Königssohn den Helden erkennt „XXVII. Erkennung“ und vom Tod erweckt „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“. Nach dem Zusammenkommen der zwei Helden „XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung“ wird eine neue Funktion hinzugefügt, da der suchende Vater seine Tochter findet - wenn auch nach dem Königssohn *EF-15 Ein Familienmitglied findet den Helden*.

Die das Ende bildende Szene ist die Erkundigung der bösen Königin um ihre Schönheit und die negative Antwort des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“. Dieser Szene verfolgt die Bestrafung „XXX. Strafe, Bestrafung“, die anders als im Märchentext den Gegenspieler nicht mit eisernen Pantoffeln bestraft, sondern ihn in den Wald vertreibt.



4.2.4. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 1971

In der Adaptation aus dem Jahr 1971 wurden insgesamt 36 Funktionen anhand der Proppschen Funktionsanalyse festgestellt. Einige dieser Teile bestehen aus sich wiederholenden Funktionen. Basierend auf der Methode von Propp lässt sich die Untersuchung wie folgt durchführen.

Anders als im Märchen beginnt der Kurzfilm mit der Szene, in der die böse Königin ihren Spiegel um ihre Schönheit befragt „IV. Erkundigung - V. Verrat“. Die Ausgangssituation des Märchens wird nicht verfilmt, wodurch das nicht Erzählte eine Ellipse verursacht. Deshalb ist eine Untersuchung der charakteristischen Eigenschaften und ihr Einfluss auf die Proppschen Funktionen unmöglich. Parallel dazu ist zu erwähnen, dass auch Märchenräume gering gehalten sind und deshalb die Beziehung der räumlichen Eigenschaften und Funktionen nicht analysiert werden kann. Auch die charakteristische Symbolisierung der drei Farben (Rot, Schwarz, Weis) verliert in dieser Adaptation ihre Bedeutung aufgrund der veränderten Darstellung. Außerdem lernt die Königin ihr Stiefkind erst mit ihrem Eintritt ins Schloss kennen, als Schneewittchen älter als sieben Jahre alt ist. Aus dieser Veränderung kann erkannt werden, dass sie nicht bis zu sechs Jahren zusammenlebten und die Handlung sich durch die Inszenierung umgewandelt hat. Durch die zeitliche Konfusion entsteht in diesem Bestandteil auch eine Lücke, indem die erste Proppsche Funktion „I. Zeitweilige Entfernung“, die in diesem Märchen den Tod der Mutter feststellt, nicht eingeführt wird.

Die Adaptation beginnt mit der Erkundigung und dem Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung -V. Verrat“. In der ersten Szene bekommt die böse Königin eine positive Antwort und lernt darauf das junge Mädchen kennen. Als die böse Königin bei der nächsten Erkundigung

mit der Schönheit des Schneewittchens konfrontiert wird, entsteht eine Mangelsituation „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“. In der anschließenden Sequenz fügt sie dem Mädchen einen Schaden zu, indem es verstoßen „VIII. Schädigung (Symbol A9)“ und dem Jäger befohlen wird, es zu töten „VIII. Schädigung (Symbol A13)“. Dem Märchentext getreu wird das Kind freigelassen „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)“, wodurch es in der nächsten Szene unerkannt in ein anderes Land gelangt „XXIII. Unerkannte Ankunft“. Die Dauer der Flucht in den Wald entspricht nicht dem im Märchentext, weil die Waldszene nicht verfilmt wird und es entsteht dadurch eine Ellipse. Die Doppellung der Erkundigung und der darauf gegebenen Information „IV. Erkundigung -V. Verrat“ wird in der nächsten Sequenz platziert. Dies ist beim Vergleich des Märchentextes mit der Adaptation die erste Veränderung der Reihenfolge. Im Märchentext befragt die böse Königin ihren Spiegel erst nach dem Kennenlernen und dem gesamten Dialog des Schneewittchens und der sieben Zwerge „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2), XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7), XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7), II“. Diese Reihenfolge ändert sich in der Adaptation wie erwähnt und ist in der Tabelle zu sehen. Der erste Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver“ der bösen Königin, in der sie das Mädchen mit einem Schnürriemen erstickt, ist in der nächsten Sequenz zu sehen. Hier ist zu berücksichtigen, dass die böse Königin direkt verkleidet vorkommt. Die Vorspiegelung ist jedoch in der vergangenen Sequenz zu spüren, in der sie nach dem Verrat ihren Kasten mit Kostümen betritt. Die Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“ verursacht das Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, in der die böse Königin das Mädchen künstlich überredet. Der nächste Part entspricht der Reihenfolge mit der Mithilfe „VII. Mithilfe“ des Mädchens und Rettung der Zwerge „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“. Das Verbot „II. Verbot“ der sieben Zwerge wird im Film ausgespart. Die anschließende gesamte Kamm-Szene wird auch nicht verfilmt. Es entsteht damit

eine große Lücke, die für das Märchen von großer Bedeutung ist, da sie das Gesetz der Dreizahl verstößt. Außerdem wird mit diesem Ausschluss der chronologische Ablauf geändert und folgende Funktionen ausgelassen: „II, IV. Erkundigung -V. Verrat, VI - f2, III. Verletzung des Verbots, VI. Betrugsmanöver, VII. Mithilfe, XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9), II“.

Die nächste Szene der Adaptation ist wiederholend die Erkundigung und der Verrat „IV. Erkundigung -V. Verrat“, in der die Königin eine negative Antwort bekommt. Darauf folgen die Betrugsmanöver mit der Anwendung eines Zaubermittels bzw. Vorbereitung des giftigen Apfels, der Verkleidung und Überredung „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2, VI. Betrugsmanöver, VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“. Schneewittchens Reaktion auf die Betrugsmanöver wie zum Beispiel den Apfel annehmen „III. Verletzung des Verbots“ oder ihn anbeißen „VII. Mithilfe“ erscheint in der nächsten Sequenz. Die Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“ ist eigentlich eine Paarung mit dem Verbot der sieben Zwerge. Wie aber schon erwähnt wird in dieser Adaptation an dieser Stelle diese Funktion weggelassen und dadurch die Paarung verworfen. Die nachkommende Szene der Adaptation ist nochmals die Erkundigung „IV. Erkundigung“ und der Verrat „V. Verrat“, in denen die böse Königin ihre Schönheit nachweist. Mit der falschen Vorstellung der Königin wird im Märchentext der Sarg des Schneewittchens gekennzeichnet, in dem darauf ihr Name mit goldenen Buchstaben geschrieben wird. Die Funktion der Markierung bzw. Kennzeichnung „XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“ wird in der Adaptation nicht wortwörtlich wiedergegeben, aber da der Sarg aus Glas ist, wird diese Funktion anerkannt. Die Erkennung „XXVII. Erkennung“ als dreißigste Funktion kommt in der Adaptation als nächstes vor und darauf wird die Tote getreu dem Märchentext lebendig „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“. Diese

Angelegenheit und die nachkommende Sequenz, indem der Königssohn und die zukünftige Braut einen Dialog führen finden in einer vollkommen künstlichen Kulisse statt. Obwohl keine visuelle Erscheinung der Hochzeit in dieser Sequenz erscheint, deutet die Annahme des Heiratsantrags auf die kommende Szene, die Thronbesteigung „XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung“. Die Versendung der Einladung an die böse Königin und ihre Annahme wird als Zwischenszene eingefügt und darauf auf die neue Szene der Erkundigung „IV. Erkundigung“ und dem Verrat „V. Verrat“ gewechselt. Als letztes wird in beiden Quellen auf die Funktion der Strafe „XXX. Strafe, Bestrafung“ eingegangen, in der die böse Königin im Hochzeitsfest bestraft wird.

Obwohl die Erzählzeit in den meisten Adaptationen länger als die im Märchentext ist, werden in der Adaptation aus dem Jahr 1971, die ein Kurzfilm ist, außer der Ausgangssituation insgesamt 11 Funktionen weggelassen. Insbesondere die Kamm-Szene, die ein Bestandteil des Märchens „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ ist, verursacht eine große Lücke und entstellt die Merkmale des Märchens, da die erzählte Zeit verkürzt und der Ablauf des Märchens beschädigt wird.

4.2.5. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka] aus dem Jahr 1992

Die Adaptation aus dem Jahr 1992 verfügt insgesamt 63 Funktionen. Die Ausgangssituation und der Tod der leiblichen Mutter „I. Zeitweilige Entfernung“ werden in dieser Adaptation erst in der 31. und 32. Reihe (siehe dafür Tabelle) mit der Verwendung eines Flashbacks verfilmt. Der Film beginnt mit der Szene, in der der König sich auf einen Kreuzzug begibt „I. Zeitweilige Entfernung“. Nach dieser Funktion werden der Handlung dank der eingefügten Nebenhandlung fünf Funktionen eingefügt. Der Königssohn erscheint am Anfang dieser Adaptation als Narr des Schlosses und fügt somit die Funktion *EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf* in den Film. In der nächsten eingefügten Szene, in der die Zwerge einen schwarzen Ritter bauen, damit dieser der Menschheit dient wird eine neue Funktion eingefügt *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen*. Gleich in der nachkommenden Sequenz erkennt der Narr bzw. Königssohn, dass der Held in Gefahr ist und erklärt sich bereit ihn zu beschützen *EF-20 Der Königssohn erkennt, dass der Held in Gefahr ist*. Als die Zwerge den mechanisch gebauten Ritter ins Schloss schicken, damit er dem König ein Geschenk übergibt *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen*, wird der Held von dem Gegenspieler aus dem Schloss geschickt „IX. Vermittlung, verbindendes Moment, Symbol B2“. Als Information ist hier anzugeben, dass die Zwerge dem König eine Kugel schicken, die dem Spiegel angefügt wird, damit er die Wahrheit spricht.

Nach diesen eingefügten Funktionen wird dem Märchentext übereinstimmend die Erkundigung des Gegenspielers und der erste Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“

verfilmt. Nach der positiven Antwort des Spiegels zeigt der Gegenspieler Festfreude *EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude* und der schwarze Ritter hängt sich an ihn *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen*. Hier ist zu betonen, dass der schwarze Ritter nicht direkt wegen erotischen Gefühlen der bösen Königin beisteht, sondern mehr für seine eigene Wertung. Dieses Detail bekräftigt auch Lüthi (2004).

Nach dieser Szene ergibt sich eine Folge von Erkundigung und Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“, weil eine dieser Paarungen dem Film hinzugefügt wird. Nach der negativen Antwort auf die Frage zur Schönheit entsteht für den Gegenspieler eine Mangelsituation „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“ und sie erwartet vom schwarzen Ritter den Spiegel zu reparieren *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen*.

Der Held wird in der Adaptation nicht wörtlich verstoßen „VIII. Schädigung (Symbol A9)“ und es ist nicht der Jäger, der das Mädchen töten soll. Trotzdem wird die Funktion der Schädigung „VIII. Schädigung (Symbol A13)“ getreu dem Märchentext verfilmt, da der schwarze Ritter sie entführt *EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen*. Aber auch der Ritter kann wie der Jäger im Märchentext das Mädchen nicht töten und lässt es im Wald frei „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)“. Nach der Abreise des Helden „XI. Abreise“ werden zwei Funktionen hinzugefügt. Eine Dienerin hilft dem Narren bzw. Königssohn, der bei der Entführung des Helden von dem schwarzen Ritter geschlagen wird und in Ohnmacht fällt *EF-17 Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen*. Dieser entflieht nach dem Erwachen aus der Bewusstlosigkeit aus dem Jagdschloss *EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf*.

Die Paarung der Erkundigung und des Verrats „IV. Erkundigung - V. Verrat“, wird in dieser Adaptation vorgezogen und schon nach den eingefügten Szenen verfilmt. Nach dieser Veränderung wird eine weitere Erkundigung geschildert „IV. Erkundigung“, in dem der Gegenspieler den Spiegel befragt, wie der Weg in das Zwergenland ist.

In der nächsten Sequenz wird die Funktion des Schenkers, in der der Held begrüßt und ausfragt wird „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)“, aus der Handlung entfernt und die nachkommenden drei Funktionen folgen nicht der Reihe „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7), XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7), II. Verbot“. Die Reihenfolge dieser Szene ändert sich außerdem mit den eingefügten Verboten des Schenkers „II. Verbot“ und die mit einer Rückblende erzählten Ausgangssituation wie auch dem Tod der leiblichen Mutter „Ausgangssituation, I. Zeitweilige Entfernung“, der an dieser Stelle steht.

Nach dem Betrugsmanöver des Gegenspielers „VI. Betrugsmanöver“, wird die Funktion der Verletzung des Verbotes aus dem Handlungsablauf entfernt. In der Adaptation nimmt der Held den Gegenspieler nicht in das Haus und beseitigt somit die Funktion „III. Verletzung des Verbots“. Dem Märchentext übereinstimmend werden danach folgende Funktionen hintereinander dargestellt: „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, in der der Gegenspieler mit Überredungskünsten auf den Helden wirkt; „VII. Mithilfe“, in der der Held unfreiwillig dem Helden die Chance gibt ihm zu schaden und „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“, in der die Schenker das Unglück aufheben.

Da die Kammszene in der Adaptation nicht verfilmt wird, entsteht eine große Lücke, die auch gegen das Gesetz der Dreizahl ist und es werden innerhalb dieser Sequenz insgesamt neun Proppsche Funktionen aus dem Handlungsablauf entfernt. Diese sind: die Erkundigung „IV.

Erkundigung“, der Verrat des Spiegels „V. Verrat“, der Betrugsmanöver des Gegenspielers „VI. Betrugsmanöver“, die Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“, der Betrugsmanöver mit Überredungskünste „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, die unwillige Mithilfe des Helden „VII. Mithilfe“, der Betrugsmanöver mit einem giftigen Gegenstand „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“, das Aufwecken aus dem Tod „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“ und der erneuerte Verbot der Schenker „II. Verbot“.

Die Erkundigung des Gegenspielers und der dazu gehörende Verrat des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“ folgt mit der Auslassung der Kammszene dem ersten Betrugsmanöver bzw. der Gürtelszene. An dieser Stelle wird durch die Nebenhandlung eine Proppsche Funktion eingefügt, da der Narr bzw. Königssohn von dem Geheimnis der Zwerge erfährt und sich mit dem schwarzen Ritter bereit erklärt den Helden zu suchen „X. Einsetzende Gegenhandlung“. Das Verbot der Zwerge, der im Märchentext an 24. Stelle steht, wird nach der eben erklärten Reaktion des Königssohns verfilmt.

Zwischen dem Betrugsmanöver „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“ - das anders als im Märchentext nur das Gift für den Apfel vorbereitet - und der Verkleidung des Gegenspielers „VI. Betrugsmanöver“ werden der Handlung fünf Funktionen eingefügt. Erneuert fordern in der nächsten Szene die Zwerge den Helden auf, sich vor dem Gegenspieler zu schützen „II. Verbot“. In der Nebenhandlung verletzt sich der schwarze Ritter in diesem Moment und bittet den Narren um Hilfe. Durch dieses Geschehen erfährt der Narr den Aufenthaltsort des Helden *EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden*. Außerdem wird durch diese Verletzung der schwarze Ritter bzw. falsche Held entlarvt „XXVIII. Überführung, Entlarvung“. Nach dem Tod des schwarzen Ritters auf dem Weg zum Helden *EF-25 Eine Person kommt bei der Suche nach den Helden ums Leben* schadet der Gegenspieler dem Schenker, indem er das Boot der Zwerge

losbindet und dem fließenden Wasser überlässt *EF-26 Der Gegenspieler schadet dem Schenker*. Hier ist zu achten, dass die Zwerge im Märchentext bei den Mordtaten im Bergbau sind. Bei dieser Adaptation sind sie zu Hause und werden von dem durch den Gegenspieler in das Wasser freigelassene Boot abgelenkt.

Ununterbrochen werden nach diesen eingefügten Funktionen getreu dem Märchentext folgende Funktionen dargestellt: „VI. Betrugsmanöver“, „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, „III. Verletzung des Verbots“ und „VII. Mithilfe“. Mit diesen Funktionen wird die Apfelszene abgeschlossen und der wahrscheinlich tote Held mit einer Feder gekennzeichnet „XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“, wodurch der Königssohn sie erkennt „XXVII. Erkennung“.

Danach wird der Held anders als im Märchentext nicht vom Schenker, sondern vom Königssohn betrauert und von ihm aus dem Tod erweckt „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“. Mit einer Veränderung wird die Erkundigung und der Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“, die eigentlich im Märchentext an 41. und 42. Stelle stehen nach der Aufhebung verfilmt. Dies ist die letzte Szene des Gegenspielers, da er seinem Spiegel als kopulative Person schadet *EF-23 Der Gegenspieler schadet einem Gegenstand seines eigenen Besitzes* und von einem Diener in das Kloster geschickt wird „XXX. Strafe, Bestrafung“. In der letzten Szene, wird zuletzt das Zusammenkommen der zwei Helden und die Ankunft des Vaters dargestellt *EF-15 Ein Familienmitglied findet den Helden* und die Adaptation beendet.

4.2.6. Zur Funktionsanalyse der Adaptation Schneewittchen aus dem Jahr 2009

Basierend auf der Methode von Propp lässt sich die Untersuchung der Adaptation aus dem Jahr 2009, in der insgesamt 64 Funktionen festgestellt wurden, wie folgt ausführen.

Die Adaptation beginnt wie in dem Märchentext mit der Ausgangssituation, die alle Informationen bis zur Geburt des Helden enthält. Auch der Tod der Mutter wird gemäß dem Text verfilmt „I. Zeitweilige Entfernung“. Die erste Erkundigung des Gegenspielers und der Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“ werden zwar aus dem Handlungsablauf entfernt, aber es wird dagegen eine neue Funktion hinzugefügt. In dieser Szene kommt der Königssohn bzw. der Held heimlich und verkleidet ins Schloss und beginnt hier zu arbeiten *EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf*.

Die nach dem Märchentext zweite Erkundigung und der Verrat „IV. Erkundigung - V. Verrat“ werden nach der eingefügten Funktion hervorgebracht, in der der Gegenspieler mit der Wahrheit konfrontiert wird. Auch wird nach dieser Paarung eine Funktion hinzugefügt, da der dem Märchen eingefügte Narr den König über die Gefahr warnt *EF-9 Der Held oder eine andere Person warnt ein Familienmitglied vor der Gefahr*.

Nachdem die Mangelsituation „Schönheit“ entsteht „VIIIa. Mangelsituation (Symbol a6)“, bedroht der Gegenspieler in der Adaptation das Leben des Jägers *EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen*, verstößt den Helden und befiehlt den Helden zu töten „VIII. Schädigung (Symbol A9)“ – „VIII. Schädigung (Symbol A13)“.

In der nächsten Sequenz wird der Moment gezeigt, in dem der Narr den Königssohn bzw. den Helden erkennt *EF-19 Eine Person erkennt den verkleideten Königssohn*. Gleich nach dieser Funktion bemerkt der Königssohn, dass das Mädchen aus dem Schloss entführt wird und in

Gefahr ist *EF-20 Der Königsson erkennt, dass der Held in Gefahr ist*. Darauf entschließt er sich, den Helden zu retten „X. Einsetzende Gegenhandlung“. Wie im Märchentext wird der Held vom Jäger freigelassen „IX. Vermittlung, Verbindendes Moment (Symbol B6)“ und kommt nach einer langen Reise im Zwergenhaus an „XI. Abreise - XXIII. Unerkannte Ankunft“.

In der neuen Sequenz erscheinen zahlreiche Änderungen, die einen vollkommen neuen Ablauf aufbauen. Zu nennen ist der Tod des Vaters „I. Zeitweilige Entfernung“, der den Film in Gang bringt, da der Narr sich danach bereit erklärt, die Situation zu ändern. Nach der Begrüßung der Zwerge „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch2)“, die dem Märchentext getreu verfilmt wird, werden drei neue Funktionen eingefügt. Der Narr schließt sich bei der Suche dem Prinzen an und hilft ihm dabei *EF-17 Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen*. Wichtiger ist, dass nach dieser eingefügten Szene der Held bei den Zwergen nicht freundlich empfangen wird *EF-21 Der Held wird vom Schenker abgelehnt*. Erst nach einem Gespräch zeigen die Schenker ihre Gastfreundschaft und erlauben ihm in ihrem Haus zu leben *EF-22 Der Held wird vom Schenker willkommen geheißen*. Anders als im Märchentext verlangen sie aber keine Hilfe im Haushalt dafür. Diesbezüglich werden folgende Funktionen nicht verfilmt: „XII. erste Funktion des Schenkers (Symbol Sch7)“ und „XIII. Reaktion des Helden (Symbol H2 + H7)“. Auch die Szene, in der die Zwerge den Helden vor dem Gegenspieler warnen und ihm ein Verbot erteilen wird aus der Handlung entfernt „II. Verbot“.

Der Handlungsablauf wird nach der kommenden Erkundigung und der darauf gegebenen negativen Antwort mit drei eingefügten Funktionen geändert. Während der Jäger im Gefängnis gehalten wird „VIII. Schädigung (Symbol A15)“, hilft der ahnungslose Held im Haushalt und bringt Ordnung in das Haus „XIII. Reaktion des Helden (Symbol H7)“. Eine weitere wichtige Funktion ist der Spiegel, der mit magischen Kräften als kopulative Person dient und dem

Gegenspieler zum Zwergenhaus führt *EF-24 Der Gegenspieler schadet dem Helden durch einen Gegenstand*. Nach der Ankunft der bösen Königin im Zwergenhaus erscheint anders als im Märchentext keine Verletzung des Verbots „III. Verletzung des Verbots“, da der Held den Gegenspieler nicht ins Haus nimmt.

Die Szene des Gegenspielers und des Helden und der danach erzählte Ablauf werden dem Text entsprechend passend verfilmt und folgende Funktionen erscheinen hintereinander auf dem Bildschirm: Die unwillige Mithilfe des Helden „VII. Mithilfe“, die Rettung „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“, das Verbot „II. Verbot“, die erneuerte Erkundigung und die darauf gegebene negative Antwort „IV. Erkundigung - V. Verrat“.

Der erneuerte Versuch den Helden zu überlisten und die Verkleidung „VI. Betrugsmanöver“ führt mit drei anderen eingefügten Funktionen. Die Proppsche Funktion „X. Einsetzende Gegenhandlung“ steht hier für die Suche des Königsohns und die neue eingefügte Funktion *EF-17 Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen* für die Suche des Narren. Nach dieser Nebenhandlung wird anders als im Märchentext ein Verbot von den Zwergen erteilt und die Proppsche Funktion hinzugefügt „II. Verbot“. Auch das Betrugsmanöver mit Redekünsten und die unwillige Mithilfe des Mädchens werden aus der Handlung entfernt.

Nach dieser Veränderung werden in der Adaptation zwölf Proppsche Funktionen mit der Reihenfolge des Märchens widergespiegelt. Kein Umtausch, keine Entfernung und keine zugefügte Szene sind in der kommenden Sequenz erhalten. Die genannten zwölf Funktionen sind folgende: „VI. Betrugsmanöver (Symbol f2)“, „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“, „II. Verbot“, „IV. Erkundigung“, „V. Verrat“, „VI. Betrugsmanöver

(Symbol f2)“, „VI. Betrugsmanöver“, „VI. Betrugsmanöver (Symbol f1)“, „III. Verletzung des Verbots“, „VII. Mithilfe“, „IV. Erkundigung“ und „V. Verrat“.

Diesem märchentextgetreuen Handlungsablauf wird eine schmückende Szene eingefügt, in der der Gegenspieler die positive Antwort des Spiegels nochmals und nochmals hören möchte und nacheinander den Spiegel zu ihrer Schönheit befragt „IV. Erkundigung - V. Verrat“.

Auch die vorletzte Szene, in der der Held gekennzeichnet wird „XVII. Kennzeichnung, Markierung (Symbol M3)“, die Erkennung „XXVII. Erkennung“ und die Erweckung zum Leben „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L9)“ wird dem Märchentext gemäß verfilmt. Als kleines Detail ist zu erörtern, dass nicht der Name des Helden auf den Sarg geschrieben wird, aber der durchsichtige Sarg dem König hilft, den Helden zu erkennen. In dieser Szene wird zuletzt die Hochzeit angegeben „XXXI. Hochzeit und Thronbesteigung“ und dem folgendem Ablauf zwei Funktionen eingefügt. Die Königin, die sich mit ihrer Schönheit ehrt, zeigt Festfreude *EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude* während die Helden den Jäger aus dem Gefängnis befreien „XIX. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Symbol L10)“.

In der letzten Szene wird nach der letzten Erkundigung des Gegenspielers und der negativen Antwort des Spiegels „IV. Erkundigung - V. Verrat“, der Spiegel von dem Gegenspieler zerstört. Dieser Zornausbruch ist als eingefügte Funktion zu betrachten, da der Gegenspieler einem magischen Gegenstand bzw. einer kopulativen Person schadet *EF-23 Der Gegenspieler schadet einem Gegenstand seines eigenen Besitzes*.

Die Adaptation wird mit der Bestrafungsszene „XXX. Strafe, Bestrafung“ beendet, die anders als im Märchentext abläuft und der Gegenspieler aus dem Land vertrieben wird.

4.3. Erklärungen zu den eingefügten Funktionen in den Adaptationen

EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.

- a) Der Schenker oder Helfer hilft dem Helden, dem Königsohn bei der Suche nach Schneewittchen.
- b) Ein Diener aus dem Schloss hilft dem Schenker / Helfer aus dem Schloss zu fliehen, um Schneewittchen zu finden und zu retten.
- c) Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem König Hilfe zu leisten.
- d) Der Schenker hilft der Menschheit.

EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen.

- a) Der Gegenspieler bedroht das Leben des Schenker oder anderer Personen.
- b) Der Gegenspieler bedroht das Leben der Kinder bzw. der Familie des Schenkers oder anderer Personen.

EF-3 Der Held betritt das Land.

Der Held, der Königsohn in diesem Märchen, der von der Schönheit der Königstochter gehört hat, betritt das Land.

EF-4 Der Held erklärt sich bereit, sich zu vermählen.

Der Königsohn, der Held dieses Märchens, ist schon am Anfang des Märchens bereit, die Königstochter zu heiraten, bevor ein Unglück geschieht.

EF-5 Der Gegenspieler verlangt, dass der Schenker oder andere Personen das Land verlassen.

Der Gegenspieler verlangt von dem Schenker oder einer der anderen Personen das Land zu verlassen, um sie für ihre Untreue zu bestrafen.

EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen.

Ein(e) DienerIn aus dem Königsschloss erklärt sich bereit, dem Gegenspieler bei seiner Untat zu helfen. Entweder gibt er/sie ihm/ihr Rat oder hilft ihm/ihr mit anderen Verhalten. Der Unterschied zur Proppschen Funktion *V. Verrat* (Propp, 1972: 34) besteht darin, dass die Information von dem Spiegel erhalten wird und die Person diese weiterleitet und dadurch dem Gegenspieler hilft.

EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden.

Eine Verletzung von einer Person wie zum Beispiel dem Helfer, kann ein Unglück wie den Tod des Helden verhindern.

EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude.

Der Gegenspieler glaubt, dass er/sie die eigene Mangelsituation zu Ende gebracht hat und zeigt Festfreude.

EF-9 Der Held oder eine andere Person warnt ein Familienmitglied vor der Gefahr.

Der Held spürt die Gefahr des Gegenspielers und warnt andere Personen oder bittet um Hilfe. Nicht zu vergessen ist, dass dieses Verhalten gegen die Isolation der Märchenfigur ist (vgl. Lüthi, 2004). Auch andere Personen können ein Familienmitglied warnen.

EF-10 Der Gegenspieler schenkt einer Person etwas, ohne ihm zu Schaden.

Der Gegenspieler möchte eine Person für ihre wahrscheinliche Treue belohnen und schenkt ihm/ihr einen Gegenstand.

EF-11 Eine Person lehnt das Geschenk des Gegenspielers ab.

Der von dem Gegenspieler geschenkte Gegenstand wird von einer Person abgelehnt.

EF-12 Ein Familienmitglied kommt aus der Ferne.

Diese Funktion beansprucht die erste Funktion von Propp, in der ein Familienmitglied das Haus für eine Zeit verlässt (Propp, 1972: 31). Nach der temporären Entfernung der Person begrüßt man ihn wieder im Land.

EF-13 Ein Familienmitglied sucht nach dem Helden.

Ein Familienmitglied sucht in der Ferne nach dem Helden. Diese Funktion unterscheidet sich von der Proppschen Funktion *X. Der Schenker ist bereit bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung* (Propp, 1972: 42), weil diese Suchaktion nicht von einem Helden, sondern von einem Familienmitglied geführt wird. Das kann zum Beispiel jemand sein, der aus der Ferne zurückgekommen ist (siehe EF-12).

EF-14 Der Gegenspieler versucht Erkundigung über ein Zaubermittel einzuziehen.

Der Gegenspieler recherchiert, wie er ein Zaubermittel verwenden kann oder soll. In dieser Funktion kann er sich von einem Zauberbuch Informationen holen.

EF-15 Ein Familienmitglied findet den Helden.

Ein Familienmitglied aus dem Umkreis des Helden findet nach einer langen Suche den Helden.

In diesem Märchen wird das Mädchen meistens schon davor von dem Königssohn gefunden.

EF-16 Ein Familienmitglied versucht Auskünfte über die Existenz des Helden zu holen.

Ein Familienmitglied versucht Information über den Helden einzuziehen, um ihn zu finden bzw. zu helfen.

EF-17 Eine Person erklärt sich bereit, einem Familienmitglied zu helfen.

Eine kopulative Person hilft einem Familienmitglied bei der Suche nach dem Helden. Diese muss sich nicht immer jemandem anschließen. Außerdem kann auch der Held bzw. Königssohn als zukünftiges Familienmitglied gelten.

EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf.

Der Königssohn bzw. der Held kommt heimlich ins Schloss des Helden und lebt als Verkleideter oder als Arbeiter im Schloss. Manchmal muss dieser sich auch bei der Suche nach den Helden im Land verkleiden. Anders als der Proppschen Funktion „*XXIX. Der Held erhält ein anderes Aussehen*“ (Propp, 1972: 63, 64) wird das neue Aussehen nicht durch übernatürliche Kräfte verliehen, er errichtet kein Schloss, erzielt kein neues Erscheinungsbild oder kein Reichtum.

EF-19 Eine Person erkennt den verkleideten Königssohn.

Eine Person aus dem Umkreis des Helden erkennt den verkleideten Königssohn, der sich im Schloss aufhält.

EF-20 Der Königssohn erkennt, dass der Held in Gefahr ist.

Der Königssohn bzw. der Held erkennt nach einer Angelegenheit, dass der Held bzw. die Königstochter in Gefahr ist.

EF-21 Der Held wird vom Schenker abgelehnt.

Der Held wird vom Schenker nicht willkommen geheißen.

EF-22 Der Held wird vom Schenker willkommen geheißen.

Der Held wird vom Schenker willkommen geheißen und darf bei ihm wohnen.

EF-23 Der Gegenspieler schadet einem Gegenstand seines eigenen Besitzes.

Der Gegenspieler schadet wegen Nervenzusammenbrüchen seinen eigenen Gegenständen, die im Märchen auch als kopulative Person dienen.

EF-24 Der Gegenspieler schadet dem Helden durch einen Gegenstand.

Ein Gegenstand mit übernatürlichen Kräften ist als kopulative Person ein Helfer des Gegenspielers.

EF-25 Eine Person kommt bei der Suche nach den Helden ums Leben.

Eine Person, die sich bereitstellt, dem Helden zu helfen bzw. ihn zu suchen, stirbt bei dieser Mission.

EF-26 Der Gegenspieler schadet dem Schenker.

Der Gegenspieler fügt dem Schenker einen Schaden zu, um seinen Gegner überlisten zu können.

5. Die Symbolanalyse des Märchens „Schneewittchen“ und die visuelle Darstellungsweisen in den Adaptationen

Wie im theoretischen Teil erwähnt wurde, sind die Symbole für alle Märchen (beschränkt bei dieser Arbeit auf das Beispielmärchen „Schneewittchen“) sehr bedeutend, weil sie den Brüdern Grimm dienen, eine allgemeine märchenhafte Stimmung zu schaffen. In diesem Märchen sind Gegenstände wie der Apfel, die Zahl Sieben, der Spiegel, Kamm und Gürtel, das Blut, der Winter bzw. Schnee wie auch die Farben Schwarz, Weiß und Rot zentrale Symbole, die auf eine besondere Bedeutung hinweisen, die in der Literatur bzw. im Märchen bestimmend sind.

Insbesondere in Märchenfilmen dienen sie dazu, das Märchenhafte dem Zuschauer visuell weiterzuleiten. Deshalb werden in den Adaptationen auch verschiedene kopulative Requisiten verwendet, die dem Drehort historische Spiegelungen verleihen und dadurch die Szenen eine affektivere Stimmung verschaffen. In diesem Teil der Arbeit werden die wichtigsten Details der Symbole, die in den verschiedenen Adaptationen herausgefunden werden erörtert. Mit diesem Schritt werden die Kombinationen der Symbole mit Räumen, zeitlichen Ebenen etc. herausgestellt und dadurch ein Überblick der Märchenspiegelung ermöglicht.

5.1. Der Apfel als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Der Apfel ist als Symbol des Lebens, der Unvergänglichkeit, der Liebe, der Verführung, des Todes und der Sünde zu betrachten (Butzer; Jacob, 2008: 21-22). Er hat eine runde weibliche Form und ist durch den Sündenfall auch ein bekanntes christliches Motiv. Natürlich treffen wir im Märchen auch Apfelsymbole, die das Schlafen und den Tod versinnbildlichen (Bonin, 2001: 13-14). Das Märchen Schneewittchen ist dafür ein gutes Beispiel, da ein Biss in den giftigen

Apfel das junge Mädchen in einen totähnlichen Schlaf versetzt (Butzler; Jacob, 2008: 22). Der Apfel ist im Märchen der zuletzt eingefügte Gegenstand der drei Mordsversuche der bösen Königin und der wirksamste, letztlich aber erfolglos.

Im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ von Fritz Genschow (1962) vergiftet die Königin dem Märchentext getreu die dunkle Hälfte des Apfels und isst selbst die helle Seite. Mit einem Biss in die dunkle Seite schläft Schneewittchen ein. Visuell ist der Apfel in zwei Farben zu erkennen.



Abb. 71

Auch in den weiteren Adaptationen wird der Apfel in einer der Mordszenen verwendet. Anders als in den Adaptationen aus den Jahren 1962, 1971, 1992 und 2009 erfährt der Jäger, der durch Nebenhandlungen im Gefängnis existiert in der Adaptation aus dem Jahr 1955, dass der böse Gegenspieler den Helden mit einem Apfel töten möchte. In der Adaptation aus dem Jahr 1961 wird die böse Königin am Ende des Filmes nicht mit eisernen Pantoffeln bestraft, sondern mit einem vermeintlich vergifteten Apfel, den sie nicht isst und aus dem Land gejagt wird.

5.2. Die Zahl Sieben als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen

Die Sieben hat in der Literatur schon immer eine besondere Stelle, da sie ein „*Symbol des Schöpfungskreislaufs, der Ordnung des Universums, des menschl. Lebens, mag. Kräfte, der Aufrichtigkeit und des Heroismus, aber auch der Boshaftigkeit*“ (Butzer; Jacob, 2008: 349) ist. Aus christlicher Perspektive ist diese Zahl die Verknüpfung der irdischen Vier mit der göttlichen Drei. Die Sieben wird auch als die Entwicklung und Wandlung in die Acht betrachtet. Somit wird der Wunsch nach Ganzheit erfüllt (Bonin, 2001: 109). Auch in anderen Kulturen bzw. Religionen hat die Zahl eine wichtige Bedeutung. Im Islam bezieht sich der Koran auf die babylonische Weisheit, wonach Himmel und Erde in Sieben Schichten gebildet wurden. Auch wird die Umkreisung der Kaaba, der sogenannte Tawaf siebenmal vollzogen. Von den Sufis wird der Zahl Sieben die Bedeutung zugeordnet, dass der Körper wie bei den indischen *Chakras* sieben Feinpunkte hat (vgl. Schimmel; Endres, 1998).

Im Märchen Schneewittchen ist das Mädchen im Alter von sieben Jahren schon so schön wie der klare Tag, es gibt sieben Zwerge und dadurch sind in ihrem Haus alle Gegenstände in gleich siebenfach vorhanden. Ferner wohnen die Zwerge weit weg, nämlich über den sieben Bergen.

Im Film aus dem Jahr 1955, 1961, 1962, 1971 und 2009 gibt es wie im Märchen sieben Zwerge und deren jeweils sieben Gegenstände. Die Zahl, die für das Christentum sehr wichtig ist wird betont, indem z.B. Schneewittchen die Teller und andere Gegenstände der sieben Zwerge laut aufzählt. Nur in der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheinen acht Zwerge. Einer von diesen Zwergen existiert allerdings als ein schwarzer Ritter und verletzt somit nicht die Zahl Sieben, die nach Lüthi formelhaft verwendet wird und die Einheit der eigentlichen Vielheit ist (Lüthi,

2005:74). Außerdem zählt in der Adaptation aus dem Jahr 2009 der Held nicht auf Drei, sondern auf Sieben, obwohl die Dreifaltigkeit im Christentum ebenso wichtig wie die Sieben ist, da sie der Verbindung von Vater, Sohn und dem heiligem Geist entspricht.

5.3. Der Spiegel als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Der Spiegel ist die symbolische Darstellung der Vergänglichkeit der irdischen Schönheit. Sie ist zunächst die „*Krisenerscheinung des sich selbst problematisch gewordenen Subjekts*“ (Butzer; Jacob, 2008: 358). Deshalb ist im Spiegel meistens ein Mann, der die Wahrheit mitteilt und dadurch als Symbol des eigenen Bewusstseins betrachtet werden kann. Der Spiegel sieht immer mehr als sein Beschauer und erklärt ihm allwissend das Geschehen. Er dient also zur Offenbarung des Verborgenen (Bonin, 2001: 110-111).

Im Märchen Schneewittchen lässt sich diese Deutung feststellen, indem der Gegenspieler mit der Schönheit des Helden konfrontiert wird und dadurch Nervenzusammenbrüche hat.

Im Film aus dem Jahr 1962 hängt der Spiegel im Zimmer des Gegenspielers. Als der Spiegel die Frage des Gegenspielers beantwortet erscheint das Gesicht des Helden auf der bildlichen Ebene (siehe Abb. 72).



Abb. 72

In den anderen Adaptationen wird der Spiegel mit einer männlichen Stimme betont. Während in den Adaptationen aus den Jahren 1955, 1961, 1962 und 2009 eine Frauenstimme herrscht, ist der Spiegel in der Adaptation aus dem Jahr 1971 maskulin. Auch kann der Gegenspieler in der Adaptation aus dem Jahr 2009 in den Spiegel, der zu einem Weg wird und d er am Ende des Filmes vor Wut zerschlägt wird, eintreten und ins Zwergenland reisen. Der Spiegel wird in der letzten Sequenz der Adaptation aus dem Jahr 1955 nicht verfilmt, da die Reihenfolge der Szenen verändert wird.

In der Adaptation aus dem Jahr 1992 existiert der Spiegel nur mit der angefügten mechanischen Kugel (siehe Abb. 73), den die Zwerge entwerfen. Dieser spricht in jeweils sieben Tagen die Wahrheit und kann umgearbeitet werden. Mit dieser Einfügung entfernt sich die Adaptation aus dem originalen Märchentext und bekommt ein neues Ambiente.



Abb. 73

5.4. Der Gürtel bzw. Schnürriemen als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Der Gürtel ist eigentlich ein Band aus Stoff oder Leder, das dem Befestigen von Kleidungsstücken dient. In der Symbolik wird er neben vielen anderen Deutungen wie zum Beispiel die geschützte Weiblichkeit (Bonin, 2001:54) auch als „*phys. - mag. Macht in Liebe oder Kampf*“ (Butzer; Jacob, 2008: 141) aufgefasst. Im Märchen ist der Gürtel der erste Gegenstand mit dem die Königin versucht Schneewittchen zu töten. Sie bindet das Mädchen so fest, dass sie keine Luft mehr bekommt und in Ohnmacht fällt.

Eine Szene des Mordversuches mit dem Schnürriemen bzw. Gürtel wird im Film aus dem Jahr 1962 vermieden. Auf der bildlichen Ebene sucht sich die Königin aus einer Kiste, in der auch Schnürriemen sind den geschicktesten Gegenstand aus und wählt einen Kamm. Auf die Lücke der Szene wird in der Proppschen Analyse eingegangen. Die Gürtel-Szenen in den weiteren Adaptationen aus den Jahren 1955, 1961, 1971, 1992 und 2009 entsprechen dem Original.

5.5. Der Kamm als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Der Kamm ist der zweite Gegenstand mit dem die böse Königin Schneewittchen töten möchte. Sobald der Kamm von den sieben Zwergen gefunden und ausgesteckt wird, kommt Schneewittchen zu sich.

Dem Märchentext treu wird in den Filmen aus den Jahren 1955, 1961, 1962 und 2009 der zweite giftige Gegenstand auf der bildlichen Ebene gezeigt. Jedoch erscheint die für die Dreizahl

der Mordtaten bedeutende Kammszene nicht in den Adaptationen aus den Jahren 1971 und 1992. Auf die Lücke der Geschehen wurde in der Proppschen Analyse eingegangen.

5.6. Die Farbe Schwarz als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen

Nach Butzer ist die Farbe Schwarz das Symbol für den Tod, der Trauer und Melancholie oder des Teufels bzw. der Sünde und des Bösen (Butzer; Jacob, 2008: 337).

Obwohl der Film aus dem Jahr 1962 schwarz-weiß ist und es schwerfällt genaue farbliche Analysen zu machen, erkennt man das Schwarze am Rahmen des Fensters, wie es auch im Märchen erzählt wird. In diesem und in den anderen Adaptationen assoziiert die Farbe auf das Aussehen des Helden, das im Märchentext beschrieben wird.

5.7. Die Farbe Rot als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen

Die Farbe Rot ist ein Symbol der Lebensflamme und Leidenschaft, Stärke und des sozialen Umsturzes. Die Farbe wird über das Blut semantisch als Lebenskraft betrachtet. Das im Märchen erwähnte rötliche von Schneewittchen verweist auf die Lebhaftigkeit, das aktive Verhalten und die Jugendlichkeit. Deshalb wird die Farbe am Leib schön empfunden (Butzer; Jacob, 2008: 305). Die Farbe wird als *„die Farbe der Lebendigkeit, der Vitalität, der Aggressivität, der Energie und des Blute“* zusammengefasst (Bonin, 2001:95).

Im Film „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ von Fritz Genschow (1962) ist die Farbe Rot, da der Film schwarz-weiß ist visuell nicht erkennbar. Man kann die drei Tropfen Blut jedoch durch das vorherige Geschehen erkennen (siehe Abb. 74).

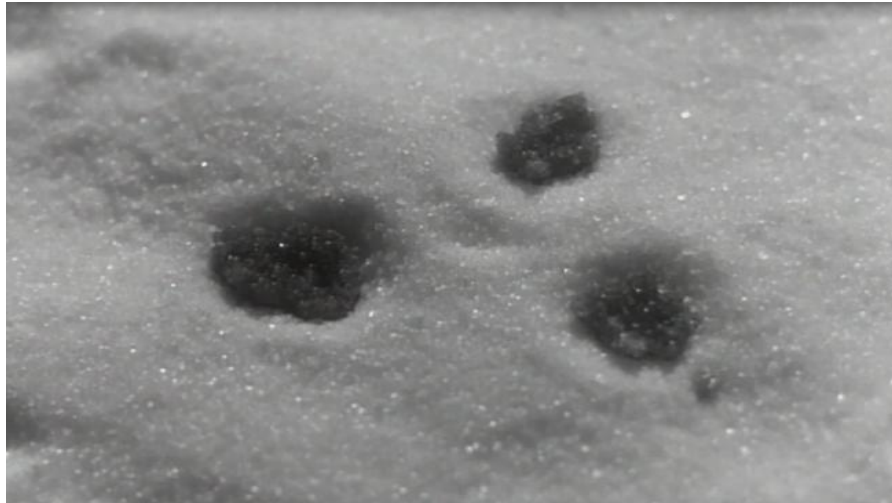


Abb. 74

Die Adaptation aus dem Jahr 2009 ist zwar nicht schwarz-weiß, aber diese Szene wird durch Kohlenmalerei wiedergegeben. Trotzdem sind die drei Tropfen Blut in roter Farbe zu erkennen. Die roten Schuhe, mit denen die böse Königin bestraft wird, sind in der Adaptation aus dem Jahr 1971 auch sehr auffallend. Wie in der Farbe Schwarz erörtert wurde, ist auch die Farbe Rot auf das Aussehen des Helden bestimmt.

5.8. Die Farbe Weiß als Symbol und ihre Gestaltung in den Adaptationen

Die Farbe Weiß ist die Farbe der Unschuld und Jungfräulichkeit. Außerdem wird sie als Symbol der heiligen Weisheit und Macht oder des Todes gedeutet (Butzer; Jacob, 2008: 420). Im Märchen Schneewittchen stirbt die Mutter, nachdem der Winter vorbei ist, aber deshalb ist Weiß nicht als Symbol des Todes zu werten. Die Farbe Weiß ist nämlich auch ein Symbol der Schönheit und Unschuld. Im Märchen bindet sich das Weiße mit dem Roten. Diese beiden Farben *„miteinander verbinden bedeutet, den irdischen, körperlichen, triebhaften Aspekt der Liebe mit dem geistigen, mystischen, sehnsüchtigen verbinden“* (Bonin, 2001: 130).

Bezüglich der Dreiheit der Farben Schwarz, Weiß und Rot ist zu erwähnen, dass auch die Farbe Weiß sich in allen Adaptationen beschildert: Manchmal Wörtlich, manchmal mit dem Schnee, der Kleidung oder Hautfarbe der Hauptfigur.

5.9. Das Blut als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Das Blut ist das Symbol des Lebens, der Gewalt und des Sterbens. In diesem Märchen, in dem er mit der Dreizahl von Tropfen vorkommt ist er aber Symbol des Lebens und der Lebenskraft (Butzer; Jacob, 2008: 53). Neben den symbolischen Bedeutungen wie das emotionale Leben, (wenn blau) das Adelige und die Brüderschaft hat sie im Märchen Schneewittchen eine weitere Bedeutung. Die drei Tropfen Blut auf dem Schnee symbolisieren eine sexuelle Reife (Bonin, 2001: 24).

Außer der Adaptation aus dem Jahr 1971 erscheint die symbolhafte Erscheinung in allen Adaptationen im Bild. In allen Filmen erkennt man die drei Tropfen Blut der leiblichen Mutter des Helden auf dem Schnee.

5.10. Der Winter bzw. das Schnee als Symbol und seine Gestaltung in den Adaptationen

Nach Butzer ist der Winter das Symbol für das Alter, den Tod, die Not und Sünde. Außerdem ist sie die Symbolbildung für die Sprachlosigkeit und die Einsamkeit (Butzer; Jacob, 2008: 425). Das Märchen „Schneewittchen“ beginnt mitten im Winter und die Königin wünscht sich in dieser Jahreszeit ein Kind. Diese Symbolik wird in den Adaptationen aus den Jahren 1955, 1961, 1962, 1992 dem Märchentext treu dargestellt. Nur in der Adaptation aus dem Jahr 1971 erscheint die symbolhafte Erscheinung im Bild nicht und in der aus dem Jahr 2009 fällt das Blut auf weißes Papier und nicht auf den Schnee.

5.11. Zur Einfügung von weiteren Symbolen und die Gestaltung von Requisiten

5.11.1 Die Anwendung des Totenkopfs in den Adaptationen

Der Totenkopf kommt im Film aus dem Jahr 1962 vor. Er liegt auf dem Tisch, auf dem der Gegenspieler den giftigen Apfel vorbereitet. Der Totenkopf, der in abendländischen Kulturen auf eine Lebensgefahr bzw. auf die Vergänglichkeit des Menschen hinweist (Krauss; Uthemann, 2011:407) ist in dem Film ein Sinnbild für die negativen Vorgänge des Gegenspielers.



Abb. 75

5.11.2 Die Anwendung des Sargs in den Adaptationen

Der Sarg (Kurzform für Sarkophag - griech. fleischfressend) ist als ein Symbol der Wandlung zu betrachten. Außerdem wird sie als *„Totenschiff, das zum anderen Ufer hinüberträgt“* erklärt (Bonin, 2001: 97-98). In allen Adaptationen ist der Sarg vorhanden und meistens aus Glas, denn *„Dinge und Lebewesen zu metallisieren und mineralisieren“* ist gewöhnlich (Lüthi, 2005: 25). Auch ist der Sarg aus Glas, da der Held nicht wirklich tot ist, aber kalt und scheintot wie das Material selbst und auf seine Erlösung wartet (Bonin, 2001: 98). In den Adaptationen ändert sich meistens die Verbildlichung des Ortes, in den der Sarg gestellt wird oder die

Person bzw. Personen, die den Helden aus dem Schlaf erwecken und ihn aus dem Sarg herausholen, aber er ist aus Glas (siehe Abb. 85).

5.11.3. Die Anwendung des Gewitters und Blitzes in den Adaptationen

Blitz und Donner zählen zu den Symbolen der Existenz und Stärke Gottes und der ästhetischen Inspiration. Deshalb werden sie in vielen Kulturen als Zeichen Gottes oder weniger einer dämonischen Macht verstanden. Öfters wird die Bestrafung eines Menschen einer solchen Darstellung verbunden. Außerdem ist sie das Symbol für psychische Gereiztheiten oder Krisen. Schlechte Taten bzw. ereignende Katastrophen wie der Mord werden auch mit diesen Symbolen geschildert (Butzer; Jacob, 2008: 129-130).

In der Adaptation aus dem Jahr 1955 hören die sieben Zwerge an ihrer Arbeitsstelle im Berg das Gewitter und glauben, dass dem Helden ein Unglück passiert sein könnte. Wahrscheinlich begeht der Gegenspieler gleich vor dem Gewitter die Mordtat und stirbt auf dem Heimweg durch einen Blitz. Es ist erkennbar, dass das Gewitter bzw. das Symbol im Handlungskreis des Gegenspielers existiert. Auch in der Adaptation aus dem Jahr 2009 gibt es Unwetter, als der Gegenspieler erfährt, dass Schneewittchen schöner ist (siehe Abb. 76).



Abb. 76

5.11.4. Die Anwendung der Eule in den Adaptationen

Die Eule symbolisiert sowohl die Intelligenz wie auch die Sinnlosigkeit, den Tod und die Dämonie. Ihr Klage-ton wird zum Beispiel als Ankunft des kommenden Todes beschrieben. Andererseits ist ihr bewegungsloses Sitzen als unheildrohend beschrieben. Wichtig ist für diese Arbeit, dass sie das Symbol für Hexerei ist. Denn im Volksglauben steht sie in Verbindung mit der Hexerei und gilt zum Beispiel wie in Goethes Faust als Teufelsvogel. In den Märchen der Brüder Grimm ist die Eule auch das Sinnbild der Hexerei (Butzer; Jacob, 2008:91-92). Im Volk wird die Eule auch als dämonisches Gespenstertier betrachtet, also ein Hexenvogel (Bonin, 2001: 40).

Die Eule erscheint in der Adaptation aus dem Jahr 1955 in der Kammer der bösen Königin und im Wald. Auch erscheint sie auch im Film aus dem Jahr 1961 visuell. Hier beobachtet sie den Gegenspieler, als sie zum Zwergenhaus geht und sich Schlamm ins Gesicht schmiert, um nicht erkannt zu werden (siehe Abb. 77).



Abb. 77

5.11.5. Die Anwendung des Horns in den Adaptationen

Das Horn ist das Symbol für Reisen und die Fremde betrachtet. Die Verwendung der Symbolbildung ist entweder im Krieg, im mittelalterlichen Postwesen oder bei einer Jagd zu sehen. Die Verwendung des Horns ist auf die deutsche Romantik zurückzuführen. Der Klang des Instrumentes erweckt nämlich die romantische Sehnsucht zur Ferne (Butzer; Jacob, 2008: 165). In den Adaptationen aus den Jahren 1955 und 1961 wird das Horn in den Szenen im Königsreich auf die Leinwand getragen.



Abb. 78



Abb. 79

In der Adaptation aus dem Jahr 1961 ist das Horn auch am Ende des Filmes zu sehen. Es dient den Zwergen, sich bei einer Gefahr zu warnen. Der Zwerg, der damit beauftragt ist, ist aber nicht fähig es zu spielen und deshalb hilft ihm der Jäger, der ebenso wie die Zwerge dem Helden dient (siehe Abb. 80).



Abb. 80

5.11.6. Die Anwendung von Lunge, Leber und Herz in den Adaptationen

Im Märchen sagt der Gegenspieler dem Jäger, dass er den Helden töten und die Lunge und Leber zum Wahrzeichen mitbringen soll. Die Organe, die ihm der Jäger mitbringt isst er dann auf. Dies könnte ein Grund dafür sein, weshalb der Gegenspieler nicht das Herz verlangt, obwohl es ein Symbol für den ganzen Menschen und sein tiefes menschliches Innen ist (vgl. Cicholaz, 2007). Im Märchenfilm aus dem Jahr 2009 wird, anders als im Text, vom Jäger dem Gegenspieler das Herz des Frischlings gegeben. Dieses Organ wird in der Szene auch visuell dargestellt.



Abb. 81

5.11.7. Die Anwendung der Kröte in den Adaptationen

Die Kröte bzw. der Frosch ist ein vieldeutiges Symbol, das in verschiedenen Gattungen verwendet wird. Besonders symbolisiert es die Lebensfreude und den Frühling, die Dummheit, den Gestaltwandel und natürlich die Sünde und den Dämon. Wichtig sind bei dieser Symbolbildung die amphibische Lebensweise, ihre Entwicklung, ihr Wechsel vom Schlaf im Winter auf ihre Aktivitäten im Sommer, ihr hörbares Quaken und ihre Giftigkeit (Butzer; Jacob, 2008: 115). Die Kröte ist zusammengefasst schon seit der Antike wegen ihrer unangenehmen und giftigen Erscheinung und schon bei den Ägyptern und dem Frühchristentum das Symbol der Auferstehung und der Verwandlung (vgl. Vollmar, 2003). Sie ist *„ein Tier der Erdmutter, ist aber...auch ein Orakeltier. Von daher besteht die nahe Verbindung zu den Hexen“* (Bonin, 2001: 72). In der Adaptation 1961 erscheint das Tier im Handlungskreis des Gegenspielers, da diese sich mit Zaubereien beschäftigt, um den Helden zu töten.



Abb. 82

5.11.8. Die Anwendung der Truhe in den Adaptationen

Eine Truhe ist ein Kastenmöbel mit Klappdeckel (Wahrig -Burfeind, 2004:879), die parallel zu ihrer Verwendung eine symbolhafte Bedeutung hat. Sie ist ein Behälter, der das in ihm Geborgene sicher beschützt. Deshalb sind sie ein Symbol für die Geborgenheit, Sicherheit und den Schutz (Brümmer, 1985:22). Im Märchenfilm aus dem Jahr 1992, wird die Kugel, dank dem der Spiegel die Wahrheit sagt von dem Schwarzen Ritter der Königin in einer Truhe überreicht. Ein Dilemma besteht in der Adaptation dadurch, dass die Truhe in Sicherheit dem König überreicht werden soll, aber in die Hände des Gegenspielers bzw. der Königin gelangt.



Abb. 83

5.11.9. Die Anwendung der Taube in den Adaptationen

Die Taube ist das Symbol für Liebe, Treue, Unschuld und Frieden. Außerdem ist sie im Christentum die symbolische Darstellung des Heiligen Geistes und der göttlichen Inspiration (Butzer; Jacob, 2008: 382-383). Soweit ist die Taube neben der christlichen Sanftmut und der Liebe auch als ein Symbol der Hoffnung und Erlösung (Noahs Taube) zu betrachten (Jahrg, 1869:112). Bei der Recherche des Oberbegriffs Vogel sind wiederum mehrere Bedeutungen zu

erkennen. Der Vogel ist neben den erklärten Bedeutungen die symbolische Erscheinung der Verbindung von Erde und Himmel. Er verkündet Botschaft von den Göttern oder kündigt ihnen Angelegenheiten der Menschen an (Bonin, 2001: 127). In der Adaptation aus dem Jahr 1992 dient die Taube als mechanisierter Postbote, die später von dem Schwarzen Ritter, der seinem menschlichen und irdischen Willen dient abgestellt wird.



Abb. 84

5.11.10. Die Anwendung der Feder in den Adaptationen

Die Feder ist ähnlich wie der Vogel die symbolische Darstellung der Freiheit - besonders in Bezug auf die geistige Freiheit. Deshalb wird die Feder meistens auf dem Kopf bzw. Hut getragen. Er weist dank dieser Lage auf die Gedanken der Person (Bonin, 2001: 41). Außerdem hat die Feder im Brauchtum einen Stellenwert, wegen ihrem Gebrauch im Schreiben. Sie wurde als Rechtsverbindliches gekennzeichnet und wird bei der Übergabe von manchen Realien verwendet (vgl. Brednich, u.a., 1997). In der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheint die Feder in der Hand des Narren und des Helden. In der letzten Szene liegt die Feder auf dem Sarg, in dem der Held liegt. Dieses könnte wie nach Propp auch eine Markierung sein. Siehe dafür: „XVII. Der Held wird

gekennzeichnet. Definition: Kennzeichnung, Markierung; Symbol M“ (Andere Formen der Kennzeichnung M3) (Propp, 1972: 54).



Abb. 85

5.11.11. Die Anwendung des Narrenstabs und der Narrenmütze in den Adaptationen

Der Narr symbolisiert die Dummheit, aber auch die Weisheit. Außerdem die Sünde und die Melancholie. Er deutet auf die Lächerlichkeit der komischen Welt und deckt die Wahrheit auf, indem er zum Beispiel Rätsel erstellt (Butzer; Jacob, 2008: 247-248). Im klassischen Tarot symbolisiert der Narr die geistige Entwicklung des Menschen, welcher vom Gott geschützt wird. Er ist sowohl der Wissende, der sich in dieser Kleidung hervorbringt, um seine Ideen ohne Strafe aussprechen zu können. Unter seiner Maske ist er der eigentlich von Allem unabhängige Vertreter der Wahrheit. Im heutigen Sprachgebrauch wird aber als Narr jemand bezeichnet oder empfunden, der im Alltagsleben nicht zurechtkommt und blind für alle Wahrheiten ist (Bonin, 2001: 81-82). Der Narr ist durch sein Aussehen gekennzeichnet. Er ist dem Kinde ähnlich

gekleidet, deshalb sollte der Narrenstab als Requisit des Narren betrachtet werden, der ihn als Charakter kennzeichnet. Im Märchenfilm aus dem Jahr 2009 ist der Narr mit einer Mütze, einem Stab und einem Ball ausgestattet (siehe Abb. 86). Seine Narrenmütze zieht er symbolhaft aus, als er auf Suche geht. Seinen kleinen Ball, den er am Anfang des Filmes in der Hand hat, benutzt er bei Rätselspielen. Auch in der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheint ein Narr erst als Nebenfigur, der ebenso gekleidet ist (siehe Abb. 85).



Abb. 86

5.11.12. Die Anwendung des Mondes in den Adaptationen

Der Mond wird als Symbol der Erneuerung, Finsternis, Freundlichkeit und herrlichen Ordnung betrachtet. Auch symbolisiert er die Liebe, den Trost und Bösen oder sogar den Fremden. Die besonders in der römischen und griechischen Kultur anerkannte Bedeutung der Dreiteilung des Mondes wird Hekate, Diana und Luna benannt. Der abnehmende Mond, der die die Finsternis und Zerstörung symbolisiert ist die Hekate. Dagegen symbolisiert die Diana, bzw.

der zunehmende Mond die Geburt. Zuletzt ist die Luna die Auferstehung und Ewigkeit (Butzer; Jacob, 2008: 232). Das silbrige Erscheinen des Mondes auf dem Himmel bezeichnet das kosmische Geheimnis. Im Märchen wird der Mond meistens mit der Sonne und den Sternen zusammen verwendet. Diese Dreifaltig hat dieselbe Bedeutung wie Silber, Gold und Diamant. Der Mond ist auch ähnlich wie die Rose die Symbolisierung einer Schönheit (Bonin, 2001: 78). In der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheint der Mond zunehmend, abnehmend und voll auf dem Nachthimmel. Er begleitet das Märchen wie ein Leitmotiv bis zum glücklichen Ende.



Abb. 87

5.11.13. Die Anwendung der Hexenmütze in den Adaptationen

Das Wort Hexe wird von „hagazussa“ abgeleitet, welches die Bedeutung „Zaunweib“ hat (Cartensen; Apel, 2013:182). Sie ist eine archetypische Mutterfigur, die Wissen über Natur und Kräuter besitzt und dank dieses Wissens zaubern kann. Die als eine der Hauptfiguren des Märchens geltende Hexe erscheint als altes Weib, die grosse Göttin oder grosse Mutter. Bestimmte Kennzeichen der Hexen sind Katzen, Kröten und Kessel in ihrer Umgebung (Bonin, 2001: 59). Sie leben isoliert von Menschen bzw. Wohnsiedlungen und können sich in

verschiedene Tiere wie die Schlange, Nachtfalter usw. verwandeln. Während sie einerseits die verführerische Schönheit der Frau symbolisieren können, können sie auch eine Hässlichkeit verkörpern. Deshalb ist es nicht erstaunlich, dass manche Frauen, die streitsüchtig, feindselig, habgierig oder neidische Charaktermerkmale aufzeichnen als Hexen gehalten wurden (Bajorek, 2004: 439). Bei der Verbildlichung der Hexe werden meistens Requisiten wie der Besen oder die Mütze verwendet.

Ihre Aufgabe ist meistens den Helden zu prüfen, aber dies bedeutet nicht, dass die Hexe immer zerstörerisch ist. In manchen Fällen ist die „große Mutter Natur“ hilfreich (Bonin, 2001: 59). In der Adaptation aus dem Jahr 2009 erscheint der Gegenspieler mit einer Hexenmütze auf dem Bildschirm. Damit wird der Gegenspieler als Hexe dargestellt (siehe Abb. 88).



Abb. 88

5.11.14. Die Anwendung des Kreuzes in den Adaptationen

Nach Martin Luther ist das Kreuz der Prüfstein für alle Bereiche der Theologie. Es bildet nämlich den Grund und Ausgangspunkt des christlichen Gottesglaubens. Es ist das Zeichen des Christentums und symbolisiert die Leiden, das Sterben und die Auferweckung von Jesus Christus. Egal in welcher Größe, farblicher Gestaltung oder aus welchem Material es vorkommt, es bringt die Passionserzählung zum Ausdruck (Heimbrock, 2013:11). Insbesondere symbolisiert das Kreuz die Identifikation, den Tod und das Leiden wie auch die Überwältigung und das Heilen in Hinsicht des ewigen Lebens und der dadurch erscheinenden Hoffnung (Butzer; Jacob, 2008:191-192). In der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheint der Kreuz schon in der ersten Sequenz. Der König, der auf Kreuzfahrt geht und seine ihn begleitende Soldaten tragen einen Umhang auf dem ein Kreuz abgebildet ist (siehe Abb. 89).



Abb. 89

IV. ABSCHLIESSENDE BETRACHTUNG

Im ersten Kapitel der vorliegenden Arbeit, wurde der Stand der literaturwissenschaftlichen Forschung erörtert und die technischen Erklärungen angegeben. Im zweiten Kapitel wurde der Begriff Märchen ausgearbeitet. Nachdem die Bedeutung des Begriffs gegeben wurde, wurden ihre Merkmale, ihre Ursprungstheorien und der Unterschied zwischen dem Volks- und Kunstmärchen erörtert. Diese Differenzierung und Bestimmung der Märchenart war für die Arbeit erforderlich, weil sie es möglich machten die Analysemethoden auszuwählen.

Nach einer kurzen Betrachtung der über 100 Jahre alten Beziehung von Literatur und Film, wurden das epische und das visuell/verbale Analyseverfahren möglichst umfangreich dargestellt. Es stellte sich heraus, dass es sich bei beiden Methoden um einen Text handelt und die Analyse keine sehr großen Unterschiede zeigt. Natürlich sind in den Analysen von visuell/verbalen Stoffen technische Einzelheiten vorhanden. Demgegenüber ist in beiden Genres eine Figuren-, Zeit- und Raumanalyse (im Film auch die Kulissenanalyse) von Bedeutung. Um in der Arbeit eine umfangreiche Analysemethode zu strukturieren, wurde die Funktionsanalyse von Vladimir Propp, in der der Textstoff untersucht wird und die Symbolanalyse einbezogen sowie Informationen über ihre Vorgehensweise gegeben.

Im dritten Kapitel wurden bezüglich des theoretischen Teils die einzelnen Untersuchungen von Text und Film durchgeführt. In diesem praktischen Teil wurden die genannten epischen und visuell/auditiven Analysen in Text und den Adaptationen verwirklicht. Die erzielten Ergebnisse sind wie folgt:

Schneewittchen erschien in allen Adaptationen wie im Märchentext als Held und zeigte zum größten Teil die stilistischen Merkmale wie z.B. die Flächenhaftigkeit in Lüthis Ansatz.

Außerdem erfüllte sie die von ihr erwarteten Funktionen, die im Märchentext im Handlungskreis des Helden handelten. Es kam auch vor, dass der Held Funktionen von anderen Personen übernahm - wie zum Beispiel die des Helfers (Adaptation aus dem Jahr 2009). In allen Filmen wurde der Charakter von einer anderen Schauspielerin mit verschiedenem Aussehen dargestellt, aber es zeigte sich, dass in allen Adaptationen der Held im Vergleich zum Märchentext von einer älteren Figur verkörpert wurde. Nur in der Adaptation aus dem Jahr 1992 wirkte die Schauspielerin jünger und die Entwicklung zu einer jungen Frau war spürbar. Die leibliche Mutter des Helden, die die erste Proppsche Funktion übernahm, erschien nicht in allen Adaptationen auf der Leinwand, wurde aber immer in den Märchenfilm hineingebracht. Das Aussehen der Mutter änderte sich in allen Adaptationen, manchmal war sie blond und manchmal dunkelhaarig oder wurde nur durch ein Bild dargestellt. Als nicht handelnde Person erfüllte sie aber immer ihre Funktion. Der König bzw. der Vater des Helden, der im Märchentext nur erwähnt wird und keinen Einfluss auf die Funktionen bzw. Handlungen hat, erscheint in manchen Adaptationen wie etwa in der aus dem Jahr 1962 vom Anfang bis zum Ende im Film. Ihm werden zum Beispiel auch christliche Merkmale übertragen, die den Märchenfilm visuell bereichern. Der Gegenspieler/Schadenstifter des Textes und der Adaptationen ist die böse Königin, der mehrere Proppsche Funktionen⁹ wie z.B. (IV), (VIIIa) oder (VI) übergeben werden. Dem Text übereinstimmend ist sie auch in allen Adaptationen als Gegenspieler eingeordnet und wird ebenfalls von verschiedenen Schauspielern dargestellt. In allen Adaptationen werden durch ihr eigenes Handeln, ihre Gesichtsbewegungen bzw. mimische Zeichen, Körperbewegungen bzw. proxemische Zeichen und Gesten eine amoralische Art hervorgebracht, die auch dem Märchentext Parallelität zeigen. Es ist schwer die sieben Zwerge auf visueller Ebene darzustellen,

⁹ Siehe für die Erklärung der Proppschen Symbole und der Definitionen durch ein Begriff, die im IV. Kapitel erwähnt werden Teil 5.1.

da kein typisches Zwergbild existiert. Der Zuschauer erwartet kleine Männer, die isoliert von Menschen leben. Auch wird nach dem Märchentext erwartet, dass sie die Funktionen des Schenkers/ Lieferanten übernehmen. Neben diesen Funktionen, die in den Adaptationen wiedergegeben werden, erscheinen die Zwerge vom Aussehen her in verschiedener Weise auf der Leinwand. Es gibt im Märchentext keine Hinweise auf das Alter der Zwerge, deshalb werden diese von verschiedenen Altersgruppen dargestellt. Etwa in der Adaptation aus dem Jahr 1955 sind es Kinder oder in der Adaptation aus dem Jahr 1962 ältere Schauspieler. Der Jäger wird in den Adaptationen meistens mit dem Königssohn bzw. Held in den eingefügten Szenen mit einbezogen. Öfters hilft der Jäger dem Königssohn das Mädchen zu finden. Der Königssohn zeigt in manchen Adaptationen (zum Beispiel in der Adaptation aus dem Jahr 2009) Klugheit bei der Suche des Helden, wobei er im Märchentext den Helden nicht durch seine Intelligenz findet und auch nicht staunt als sie vom Tod erwacht. Die Nebenfiguren, die auch als kopulative Elemente betrachtet werden können, sind in der Filmgenre von großer Bedeutung, denn sie füllen die Lücken, die wegen der langen Erzählzeit des Spielfilms auftreten. Erstens wird meistens die Handlungskompetenz des Helden, wie zum Beispiel des Königssohns, intensiviert und seine Rolle bekräftigt. Zweitens können Nebenfiguren, die zu Nebenhandlungen führen, in das Szenario eingefügt werden. In den Adaptationen erscheinen mehrere Nebenfiguren, die die Handlungen erweitern oder einen visuellen Überblick auf das damalige und dortige Leben ermöglichen. Zu diesen Nebenfiguren gehören, wie in der Adaptation aus dem Jahr 1992, auch die Helden selbst, die sich zum Beispiel als Narr verkleiden. Die Nebenfiguren übernehmen auch Proppsche Funktionen wie zum Beispiel die Kammerfrau von der Adaptation aus dem Jahr 1955, die als Helfer auftritt.

Bei der Analyse der einzelnen Personen nach Vladimir Propps „Sieben Personen Schema“ lässt sich feststellen, dass sich bei der Aufteilung der Funktionen Unterschiede zeigen. Manche Personen werden hinzugefügt oder verändert. Anhand dieser Feststellungen nach Propps Schema kann folgende Tabelle aufgestellt werden:



	Märchentext	1955	1961	1962	1971	1992	2009
Gegenspieler/ Schadenstifter	Die böse Königin	Die böse Königin	Die böse Königin	Die böse Königin	Die böse Königin	Die böse Königin	Die böse Königin
Schenker/ Lieferant	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge	Die sieben Zwerge
Helfer	Die sieben Zwerge Die Diener des Königssohns	Die sieben Zwerge Die Kammerfrau	Die sieben Zwerge Die Diener des Königssohns	Die sieben Zwerge Die Diener des Königssohns	Die sieben Zwerge Die Diener des Königssohns	Die sieben Zwerge Der Königssohn	Die sieben Zwerge Schneewittchen Die Diener des Königssohns
Zarentochter/ Gesuchte Gestalt	-	-	-	-	-	Der Königssohn	-
Sender	Der Jäger	Der Jäger	Der Jäger	Der Jäger	Der Jäger	Der schwarze Ritter	Der Jäger
Held	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn	Schneewittchen Der Königssohn
Falscher Held	-	-	-	-	-	Der schwarze Ritter	-
Nebenfiguren	Die Mutter Der Vater Der Koch Die Tiere	Der kleine Mohr	Die alte Dienerin der Königin Die Küchenhilfe usw.	Die Dienerin	Die Dienerin	Der König Die Mutter Das Küchenmädchen Die Diener usw.	Der König Der Narr

Aus der Tabelle geht hervor, dass sich die böse Königin immer als Gegenspieler zeigt. Die sieben Zwerge tauchen als Schenker und Helfer auf. Als Helfer erscheint außerdem noch - anders als im Märchentext und im Filmbeispiel vom Jahr 1955 - die Kammerfrau. Während im Jahr 1992 die gesuchte Gestalt in das Szenario eingefügt wird, erscheint im selben Film der Schwarze Ritter als falscher Held und Sender. Im Text und in allen Adaptationen sind Schneewittchen und der Königssohn die Helden. Im Märchentext können die Mutter, der Vater, der Koch und die Tiere als Nebenfiguren betrachtet werden. In den Adaptationen steigt die Anzahl der Nebenfiguren (zum Beispiel der kleine Mohr, die Dienerinnen, die Küchenhilfe und der Narr) parallel zur Laufzeit der Filme.

Als nächster Schritt der Arbeit wurde eine Zeitanalyse des Märchentextes und den Adaptationen durchgeführt. Hier ließ sich feststellen, dass die Erzählzeit der Adaptationen länger als die des Textes war. Während das Tempo des Märchens sehr schnell verläuft wird sie in den Adaptationen ausgedehnt. Den Unterschied machen die Nebenhandlungen, die zur Szenario eingefügt werden oder die Überspringung einiger Momente. Es gibt auch visuelle Hinweise über die Zeit, die in den Adaptationen laufen. Manchmal deuten die Jahreszeiten auf die Zeit oder es werden Uhren gezeigt, aber keines gibt eine ständige Zeitangabe.

Auch zeigen sich Unterschiede in der Raumanalyse. Im Märchentext sind das Fenster, das Land, der Wald, das Zwergenhaus, der Berg, das Haus der Königin, die Kammer und letztlich das Schloss des Königssohnes als Raum zu betrachten. In den Adaptionen aus den verschiedenen Jahren werden fast alle Räume gezeigt, die im Märchen festgestellt wurden. Einige Räume, wie zum Beispiel das Vaterschloss aus der Adaptation aus dem Jahr 1955, werden wegen der Verkürzung bzw. Auslassung mancher Szenen nicht verfilmt. Dagegen wird

im selben Film mit dem Beitrag der Jägerszene ein neuer Handlungsraum - das Gefängnis - hinzugefügt.

Die räumlichen Atmosphären der Adaptation aus dem Jahr 1971 sind gering gehalten, weil es ein Kurzfilm ist. Der dichte Wald mit den großen Bäumen und kleinen Tannenbäumen sieht sehr künstlich aus und ist deshalb keine affektive Kulisse. Es werden im Gegenteil zu den anderen Filmen keine Wildtiere oder Effekte verwendet. Auch stellte sich heraus, dass manche Räume gleichzeitig zwei Funktionen erfüllen können. Ein Beispiel dafür ist der Bergbau, der in der Adaptation aus dem Jahr 1992 einer der wichtigsten Handlungsräume ist, da der Bau des Schwarzen Ritters in diesem Raum erfolgt und der Sarg des Helden hier steht. Als einer der Zwerge dem Helden die Geschichte der leiblichen Mutter erzählt, dient derselbe Ort als Stimmungsraum.

Im nächsten Teil wurde zuerst eine Funktionsanalyse des Märchens "Schneewittchen" gefertigt. Die Funktionen wurden auch als Sequenzen betrachtet und deshalb eine umfangreiche und detaillierte Analyse gemacht, um den Vergleich mit allen Einzelheiten zu ermöglichen. Nach der Ausgangssituation wurden im Märchentext somit 49 Funktionen festgestellt, davon einige die sich wiederholten. Die bestimmten 49 Funktionen wurden als Schablone zur Analyse der Adaptationen verwendet. Die Sequenzen wurden als Funktionen betrachtet und alle Filme mit dem Märchentext und untereinander verglichen. Nach den Analysen und deren Vergleich wurde festgestellt, dass es dem Ablauf übereinstimmende, dem Text eingefügte Proppsche und neue eingefügte, weggelassene und die Reihenfolge verändernde Funktionen gab. Die Reihenfolge der Funktionen, die den Ablauf des Films zeigten, änderte sich in allen Adaptationen. Während bei manchen nicht viel geändert wurde und der Film dem

Text so nah wie möglich war, gab es Adaptationen wie aus dem Jahr 1992, die mit Nebenszenen bzw. eingefügten Funktionen den Film vom Text relativ unterschieden. Die Anzahl dieser zum Thema gemachten Phänomene sind wie in der Tabelle zu sehen:

	Übereinstimmende Funktionen	Eingefügte Proppsche Funktionen	Eingefügte Funktionen	Weggelassene Funktionen	Reihenfolge geänderte Funktionen
1955	40 (81,60 %)	7	4	7	2
1961	48 (97,92 %)	6	10	1	-
1962	33 (67,32 %)	11	13	11	5
1971	35 (71,40 %)	-	-	12	2
1992	24 (48,96 %)	12	17	15	10
2009	40 (81,60 %)	11	13	9	-

Mit den Angaben in der Tabelle ist es möglich, die Adaptationen mit den meisten Veränderungen herauszulesen, dabei sind auch die Prozente der übereinstimmenden Funktionen wichtig. Diese zeigen wie nah die Adaptationen zum ganzen des Märchentexts mit seinen 49 Funktionen sind.

Die Tabelle zeigt, dass die Adaptation aus dem Jahr 1961 die meisten übereinstimmenden Funktionen hat und dadurch dem Märchentext sehr nahe liegt. Der Märchenfilm aus dem Jahr 1992 verfügt dagegen die wenigsten übereinstimmenden Funktionen und zeigt dadurch größeren Unterschied zum originalen Text.

In der Adaptation aus dem Jahr 1961 wurde nur eine Funktion weggelassen, wobei die Zahl sich im Märchenfilm aus dem Jahr 1992 auf

fünfzehn erhöht. Auch wird die Reihenfolge der Funktionen in diesem Jahr am meisten geändert, während im Jahr 1961 und 2009 keine Änderung gemacht wird.

In den Adaptationen wurden auch Funktionen von Vladimir Propp festgestellt, die eigentlich im Märchentext nicht vorkommen. Am meisten tauchen diese mit der Anzahl von zwölf in der Adaptation aus dem Jahr 1992 auf und am wenigsten mit nur 6 in dem Film aus dem Jahr 1961. Diese eingefügten Proppschen Funktionen begleiten infolge der Nebenhandlungen neue eingefügte Funktionen. Wieder ist es die Adaptation aus dem Jahr 1992, in der die meisten Funktionen verfilmt werden. Der älteste Märchenfilm aus dem Jahr 1955 beinhaltet demgegenüber nur vier eingefügte Funktionen.

Durch die Analysen wurde es möglich festzustellen, welcher Art von Funktionen am meisten verwendet wurde. In der folgenden Tabelle werden die eingefügten Funktionen mit ihrer Anzahl dargestellt.

Anzahl	Proppsche Funktion	Anzahl	Eingefügte Funktion
10 x	IV.	8x	EF1; EF6
8x	V.	5x	EF17
7x	II.; X.	3x	EF2; EF8; EF18
3x	I.	2x	EF7; EF9; EF10; EF13; EF15; EF20; EF23
2x	VIII A15; XIII H7; XIX L10	1x	EF3; EF4; EF5; EF11; EF12; EF14; EF16; EF19; EF21; EF22; EF24; EF25; EF26
1x	IX B2; VIII A5; III; VIII A6; XVIII S1; XXVIII		

Wie aus dieser Tabelle zu erkennen ist, ist in der ersten Spalte, in der die insgesamt 47 eingefügten Proppschen Funktionen beschrieben werden, die am häufigsten verwendete Funktion Propps, die Funktion in der der Gegenspieler sich

erkundigt. Dagegen werden die eingefügten zehn Befragungen insgesamt nur acht Mal beantwortet. Den eingefügten Proppschen Funktionen folgen V. (Information über Opfer bekommen) , II. (die Erteilung eines Verbots), X. (Erklärung zur Gegenhandlung) , I. (die Entfernung von einem Familienmitglied), VIII. (A15) (jemanden Gefangenhalten), XIII. (H7) (Leistung eines Dienstes), XIX. (L10) (der Gefangene wird befreit), IX (B2) (Aussendung) , VIII (A5) (Diebstahl in verschiedener Art) , III, VIII (A6) (Verletzung) , XVIII (S1) (Sieg im Freien) und XXVIII (Aufdeckung eines Charakters).

Von den aufgezählten dem Text eingefügten 14 Proppschen Funktionen ist die Hälfte schon im Märchentext vorhanden. Diese Sieben, die schon im Ablauf sind, werden nochmals verwendet. Demgegenüber sind die sieben der eingefügten Proppschen Funktionen, die in der obigen Liste markiert sind, nicht im Märchentext vorhanden. Diese bilden zwar wie die schon verwendeten Funktionen neue Nebenhandlungen, differenzieren sich aber mehr vom originalen Text. Diese zum ersten Mal verwendeten Funktionen übernehmen meistens Personen aus dem Märchentext. Die Schädigung wird vom Gegenspieler durchgeführt oder es wird das anfängliche Unglück von den Helden gutgemacht. Auch ist es der Held, der ausgeschickt wird und der Gegenspieler, der am Ende besiegt wird. Kopulative Figuren zeigen sich in den Funktionen, in der der Königssohn eine Rolle übernimmt. Die einsetzende Gegenhandlung führt er als Narr zum Beispiel in der Adaptation aus dem Jahr 1992 mit dem Schwarzen Ritter oder übernimmt die Funktion der Entlarvung.

Die Anzahl der eingefügten neuen Funktionen ist 57. Dreizehn von diesen werden nur ein Mal verwendet. Sieben Funktionen nur zwei Mal und drei Funktionen nur drei Mal. Am meisten werden die Funktionen *EF-1 Der Schenker*

oder Helfer stellt sich bereit dem Helden oder einer Person zu helfen und EF-6 *Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen* verfilmt. Diese Funktionen übernehmen Figuren aus dem Märchentext wie der Jäger oder die Zwerge und eingefügte Personen, die kopulativ den Nebenhandlungen beitragen. Meistens ist es die Dienerin, die dem Helden helfen möchte und sich dafür bereit erklärt. Es gibt aber auch Figuren wie der Schwarze Ritter (1992) oder Dienerinnen, die sich für den Gegenspieler bemühen. In den Adaptationen kommt es auch vor, dass mehrere Personen wie das Volk im Film eine Funktion wie zum Beispiel EF-17 *Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen* übernehmen können.

Neben der Anzahl und der Verteilung der eingefügten Funktionen auf die handelnden Personen, kann dank den Analysen auch die Verteilung der gesamten Funktionen auf die Handlungsträger bestimmt werden. Folgende Tabellen zu den Adaptationen aus den verschiedenen Jahren zeigen uns gleichzeitig die Personen und ihre Funktionen.

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "1955"

<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ VIII. (A5) ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A9) ➤ VIII. (A13) ➤ VIII. (A15) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ VIII. (A6) ➤ XVIII. (S1) ➤ EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch2) ➤ XII. (Sch7) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die Dienerin	➤ XIX. (L9) ➤ EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.
<i>Sender</i>	Jäger	➤ EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen. ➤ IX. (Symbol B6)
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ XI.

		➤ XXIII. ➤ XIII. (H2 + H7) ➤ III. ➤ VII. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII. ➤ XXXI.
<i>Held</i>	Der Königssohn	➤ X. ➤ XXXI.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Mutter	➤ I.

In der Adaptation aus dem Jahr 1955 erscheinen insgesamt 7 Personen, die 8 handelnde Funktionen übereinstimmen. Die Zwerge treten in diesem Märchenfilm als Schenker/Lieferant und Helfer auf der Leinwand auf. Der Gegenspieler, der den Helden oder andere Personen bedroht, führt mit den eingefügten Funktionen insgesamt 13 Funktionen vor. Die Dienerin als Helfer besitzt in den Nebenhandlungen die Funktion XIX., in der sie die Aufhebung eines Unglücks oder übernimmt und mit dem Jäger die *EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.*

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "1961"		
<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ II. ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A9) ➤ VIII. (A13) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ XXX. ➤ EF-5 Der Gegenspieler verlangt, dass der Schenker oder andere Personen das Land verlassen. ➤ EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch2) ➤ XII. (Sch7) ➤ II. ➤ EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II. ➤ EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden.
<i>Sender</i>	Jäger	➤ IX. (B6) ➤ EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ XIII. (H2 + H7) ➤ III.

		➤ XI. ➤ XXIII. ➤ VII. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII. ➤ XXXI.
<i>Held</i>	Der Königssohn	➤ X. ➤ XXXI. ➤ EF-3 Der Held betritt das Land. ➤ EF-4 Der Held erklärt sich bereit, sich zu vermählen.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Mutter	➤ I.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Dienerin	➤ EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen.

In der Adaptation aus dem Jahr 1961 erscheinen insgesamt auch 7 Personen, die 8 handelnde Funktionen übereinstimmen. Auch in diesem Film treten die Zwerge als Schenker/Lieferant und Helfer auf. Der Gegenspieler, der verlangt, dass der Schenker oder eine andere Personen das Land verlassen soll und Festfreude zeigt, führt mit den eingefügten Funktionen insgesamt 12 Funktionen vor. Die Dienerin ist in dieser Adaptation als kopulative Person zu bewerten, da sie sich bereit erklärt dem Gegenspieler zu helfen.

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "1962"		
<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A9) ➤ VIII. (A13) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ IV. (d3) ➤ XXX. ➤ EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen. ➤ EF-10 Der Gegenspieler schenkt einer Person etwas, ohne ihn zu Schaden. ➤ EF-14 Der Gegenspieler versucht Erkundigung über ein Zaubermittel einzuziehen.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch2) ➤ XII. (Sch7) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die Diener	➤ XIX. (L9)
<i>Sender</i>	Jäger	➤ IX. (B6) ➤ EF-11 Eine Person lehnt das Geschenk des Gegenspielers ab.
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ XIII. (H2 + H7)

		➤ III. ➤ XI. ➤ XXIII. ➤ VII. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII. ➤ XXXI. ➤ EF-9 Der Held oder eine andere Person warnt ein Familienmitglied vor der Gefahr.
<i>Held</i>	Der Königssohn	➤ XXXI.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Mutter	➤ I.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Der Spiegel	➤ V.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Dienerin	➤ EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Der König	➤ I. ➤ EF-12 Ein Familienmitglied kommt aus der Ferne. ➤ EF-13 Ein Familienmitglied sucht nach dem Helden. ➤ EF-15 Ein Familienmitglied findet den Helden. ➤ EF-16 Ein Familienmitglied versucht Auskünfte über die Existenz des Helden zu holen.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Das Volk	➤ EF-17 Eine Person erklärt sich bereit, einem Familienmitglied zu helfen.

In der Adaptation aus dem Jahr 1962 erscheinen auch 12 Personen. Davon sind die Mutter, der Spiegel, die Dienerin, der König und das Volk kopulative Elemente, die zum Handlungsablauf beitragen. Der Spiegel wird hier auch kopulativ angegeben, da er als visuelle Person Auskunft über den Helden gibt. In der Adaptation aus dem Jahr 1962 werden dank der Personen 11 eingefügte Funktionen verwendet.

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "1971"		
<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A9) ➤ VIII. (A13) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ XXX.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch2) ➤ XII. (Sch7) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Die Diener	➤ XIX. (L9)
<i>Sender</i>	Jäger	➤ IX. (B6)
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ XXIII. ➤ XIII. (H2 + H7)

		➤ VII. ➤ III. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII. ➤ XXXI.
<i>Held</i>	Der Königssohn	➤ XXXI.

Die Adaptation aus dem Jahr 1971 hat insgesamt 6 Personen. Die sieben Zwerge übernehmen in diesem Kurzfilm die Funktionen von dem Schenker/Lieferant und dem Helfer. Es gibt keine kopulative Elemente, die zur Änderung des Handlungsablaufs führen. Die leibliche Mutter, die Dienerinnen, der Spiegel oder andere kopulative Figuren werden nicht verfilmt.

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "1992"		
<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A13) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ XXX. ➤ EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude. ➤ EF-23 Der Gegenspieler schadet einem Gegenstand seines eigenen Besitzes. ➤ EF-26 Der Gegenspieler schadet dem

		Schenker.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch7) ➤ II. ➤ EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II. ➤ EF-1 Der Schenker oder Helfer erklärt sich bereit, dem Helden oder einer Person zu helfen.
<i>Helfer</i>	Der Königssohn /Der Narr	➤ XIX. (L9)
<i>Zarentochter/ Gesuchte Gestalt</i>	Der Königssohn /Der Narr	➤ XXVIII.
<i>Sender</i>	Der schwarze Ritter	➤ IX. (B6)
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ IX. (B2) ➤ XI. ➤ XIII. (H2 + H7) ➤ III. ➤ VII. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII.
<i>Held</i>	Der Königssohn /Der Narr	➤ X. ➤ EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf. ➤ EF-20 Der Königssohn erkennt, dass der Held in Gefahr ist.
<i>Falscher Held</i>	Der schwarze Ritter	➤ X.
<i>Figur als kopulatives</i>	Der schwarze Ritter	➤ EF-25 Eine Person kommt bei der Suche nach den Helden ums Leben.

<i>Element</i>		➤ EF-7 Eine Verletzung von einer Person hilft dem Helden. ➤ EF-6 Eine Person erklärt sich bereit, dem Gegenspieler zu helfen.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Mutter	➤ I.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Der König	➤ I. ➤ EF-15 Ein Familienmitglied findet den Helden.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Dienerin	➤ EF-17 Eine Person erklärt sich bereit, einem Familienmitglied zu helfen.

In der Adaptation aus dem Jahr 1992 erscheinen 8 Personen, die den 13 handelnden Personen entsprechen. Davon sind die Mutter, der Schwarze Ritter, die Dienerin und der König kopulative Elemente, die zum Handlungsablauf beitragen. Fünf der eingefügten Funktionen sind im Handlungskreis dieser eingefügten Personen. Der Schwarze Ritter, der im Märchenfilm ein wichtiger Bedeutungsträger ist, übernimmt die Funktionen des Senders, der eigentlich der Jäger ist, des falschen Helden und einer eingefügten Person, die bei der Suche nach den Helden ums Leben kommt und sich davor bereit erklärt, dem Gegenspieler zu helfen.

Die Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen in der Adaptation aus dem Jahr "2009"		
<i>Gegenspieler/ Schadenstifter</i>	Die böse Königin	➤ IV. ➤ V. ➤ VIII. (A13) ➤ VIII. (A9) ➤ VIIIa. (a6) ➤ VIII. (A15) ➤ VI. ➤ VI. (f1) ➤ VI. (f2) ➤ XXX. ➤ EF-2 Der Gegenspieler bedroht den Helden oder andere Personen. ➤ EF-8 Der Gegenspieler zeigt Festfreude. ➤ EF-23 Der Gegenspieler schadet einem Gegenstand seines eigenen Besitzes. ➤ EF-24 Der Gegenspieler schadet dem Helden durch einen Gegenstand.
<i>Schenker/ Lieferant</i>	Die sieben Zwerge	➤ XII. (Sch2) ➤ II. ➤ EF-22 Der Held wird vom Schenker willkommen geheißen.
<i>Helfer</i>	Die sieben Zwerge	➤ XIX. (L9) ➤ II.
<i>Helfer</i>	Schneewittchen	➤ XIX. (L10)
<i>Helfer</i>	Der Königssohn	➤ XIX. (L10)
<i>Sender</i>	Der Jäger	➤ IX. (B6)
<i>Held</i>	Schneewittchen	➤ XI. ➤ XXIII.

		➤ XIII. (H7) ➤ III. ➤ VII. ➤ XVII. (M3) ➤ XXVII. ➤ XXXI. ➤ EF-21 Der Held wird vom Schenker abgelehnt.
<i>Held</i>	Der Königssohn	➤ X. ➤ XXXI. ➤ EF-18 Der Königssohn hält sich verkleidet im Schloss auf. ➤ EF-20 Der Königssohn erkennt, dass der Held in Gefahr ist.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Der Narr	➤ EF-9 Der Held oder eine andere Person warnt ein Familienmitglied vor der Gefahr. ➤ EF-17 Eine Person erklärt sich bereit, einem Familienmitglied zu helfen. ➤ EF-19 Eine Person erkennt den verkleideten Königssohn.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Der König	➤ I.
<i>Figur als kopulatives Element</i>	Die Mutter	➤ I.

In der Adaptation aus dem Jahr 2009 erscheinen 8 Personen. Davon sind die Mutter, der König und der Narr kopulative Elemente, die dem Handlungsablauf beitragen. Der Narr, als wichtige Figur, ist die Person, die den verkleideten Helden erkennt und ihm bei der Suche hilft. Dem Königssohn werden in der Adaptation mehrere Funktionen eingefügt, die ihn zum

Handlungsträger machen. In dem Märchenfilm aus dem Jahr 2009 werden dank den eingefügten Personen, dem Gegenspieler, den Helden und dem Schenker insgesamt 11 eingefügte Funktionen verwendet.

Diese Beurteilungen anhand der Proppschen Sicht und die beigetragenen Bewertungen mit den eingefügten Funktionen zeigen, dass sich die Verteilung der Funktionen unter den Personen unterscheiden kann. Gleichartige Funktionen können in den Adaptationen von anderen Personen übernommen werden. Zum Beispiel wird die Funktion *EF-17 Eine Person erklärt sich bereit einem Familienmitglied zu helfen* in der Adaptation aus dem Jahr 1992 von einer Dienerin und in der Adaptation aus dem Jahr 2009 vom Narren gespielt. Die am meisten eingefügten Proppschen und/ oder neuen Funktionen werden im Märchenfilm aus dem Jahr 1992 (29 Stück) verwendet, dagegen werden zum Beispiel in der Adaptation aus dem Jahr 1971 keine gebraucht. Auch dies ist ein Zeichen der Veränderung vom Text zum Film. Die Verteilung der durch Nebenhandlungen neu eingefügten Funktionen auf die von Vladimir Propp bestimmten Personen ist auch ein Zeichen wie die Adaptation aufgebaut ist. Die meisten Funktionen übernimmt der Gegenspieler. Ihm werden die meisten Funktionen hinzugefügt. Ihm folgen mit der Reihe der Königssohn, der König, die sieben Zwerge, der Jäger und Schneewittchen.

Im letzten Teil der Untersuchung wurden die Symbole, die im Text erschienen erklärt. Die zentralen Symbole waren der Apfel, die Zahl Sieben, der Spiegel, Kamm und Gürtel, das Blut, der Winter bzw. Schnee wie auch die kontrastiven Farben Schwarz, Weiß und Rot. Bei den Erklärungen erschienen christliche Merkmale, wie bei den Brüdern Grimm, die dem Märchen christliche

Merkmale einfügt hatten. Es stellte sich heraus, dass diese symbolischen Elemente auch in Märchenfilmen das Märchenhafte dem Zuschauer visuell weiterleitete.

Neben den zentralen Symbolen des Märchens wurden auch Requisiten verwendet, die eine märchenhafte Stimmung hervorbrachten. Sie wurden verwendet, um den Drehorten historische Spiegelungen zu verleihen und dadurch den Szenen eine affektivere Stimmung zu verschaffen. Diese symbolhaften Gegenstände sind zum Beispiel der Totenkopf, die Eule oder die mechanische Kugel, die dank den eingefügten Nebenhandlungen auf der Leinwand erschienen, um eine möglichst märchenhafte Atmosphäre zu ermöglichen.

Die Arbeit legte die Verbindung zwischen Zeit, Ort, Charakter, Symbol und Funktion bei einer Märchenadaptationsanalyse dar. Denn die Filmlaufzeit, die sich in fast allen Filmen änderte erhielt neue Funktionen (außer dem Kurzfilm aus dem Jahr 1971). Die eingefügten Funktionen brauchten Personen, die die Rollen übernahmen. Diese waren manchmal neue Charakter, die im Märchentext nicht vorhanden waren oder jeweils existierende. Die eingefügten Personen oder die schon vorhandenen Personen brauchten charakteristische Eigenschaften, die manchmal den von Lüthi bestimmten Merkmalen nicht entsprachen. Diese Phänomene brauchten natürlich Orte, die symbolhaft dekoriert sein sollten, um eine märchenhafte Stimmung zu leisten. Letzten Endes sollten der Filmablauf, dadurch auch die Funktionen sich auf eine Chronologie beruhen. Die vorliegende Arbeit sollte als ein Beitrag für eine neue Perspektive bei Untersuchungen von Märchenfilmen dienen.

V. ZUSAMMENFASSUNG/ÖZET/ABSTRACT

Zusammenfassung

Das Ziel dieser Dissertation war, die auch als Text zu betrachtenden Märchenadaptationen mit einer Literaturperspektive zu analysieren und dadurch eine neue Analysemethode zu entwickeln. In diesem Zusammenhang wurde in dem theoretischen Teil das Wesen des Märchens, seine Ursprungstheorien und Eigenschaften dargelegt. Hauptsächlich wurde der Unterschied zwischen dem Volksmärchen, das anonym ist und dem Kunstmärchen, das von einem bestimmten Autor produziert wurde erklärt. Außerdem wurde die Beziehung des Märchens zu den Symbolen erörtert. Unter dem Kapitel Literatur und Film wurde auch dargelegt, was unter dem Begriff Märchenfilm zu verstehen ist. Auch die literarischen und auditiv - visuellen Analysemethoden, die bei der Analyse verwendet wurden, wurden determiniert. Als nächstes wurde die Theorie Vladimir Propps erläutert. Im praktischen Teil wurde anhand des Grimmschen Märchen "Schneewittchen", welches von den Gebrüder Grimm zuletzt im Jahr 1857 herausgegeben wurde, die literarischen Analysen wie die Figurenanalyse, Zeitanalyse, Raumanalyse und Symbolanalyse durchgeführt. Die Analyseergebnisse wurden als Schablone für die nachfolgenden Analysen vorgegeben. Im nächsten Schritt wurden sechs ausgewählte deutsche Adaptationen des Märchens „Schneewittchen“ mit den selben Analysemethoden, hinsichtlich der auditiv - visuellen Perspektive, untersucht und mit dem originalen Märchentext verglichen. Der Märchentext wurde als nächstes mit der Proppschen Methode analysiert. Es wurden die im Text vorhandenen Funktionen und die handelnden Personen bestimmt. Auch diese Ergebnisse wurden als

Schablone bei dem Vergleich mit den Adaptationen verwendet. Alle bestimmten Adaptationen wurden zuerst mit dem originalen Märchentext und später untereinander verglichen. Bei dem Vergleich aller Untersuchungen stellte sich fest, dass in den Märchenfilmen manche Funktionen nicht verfilm wurden oder ihre Reihenfolge verändert worden ist. Außerdem kamen Funktionen zum Vorschein, die innerhalb der 31 Funktionen Propps vorkamen oder neue Funktionen, die mit Nebenhandlungen zur Adaptation hinzugefügt wurden. Die neuen und von Propp unabhängigen Funktionen wurden "Eingefügte Funktion" (EF) benannt. Aus diesen Analysen ließ sich am Ende feststellen, inwiefern sich die Märchenadaptationen sich von dem originalen Märchentext im Hinblick auf die Personen, den Räumen, der Zeit, der Symbole und dem Ablauf unterscheiden.

Schlüsselwörter: Brüder Grimm, Märchen, Literatur, Film, Adaptation

Özet

Bu tezin amacı bir metin olarak da kabul edilebilen masal uyarlamalarını, edebiyat bakış açısıyla inceleyerek yeni bir inceleme yöntemi sunmaktır. Bunun için teori kısmında öncelikle masal kavramı, masalın ortaya çıkışı ve yayılması ile ilgili teoriler ve masalın özellikleri hakkında bilgi verilmiştir. Özellikle yazarı belli olmayan halk masalları ve bir yazar tarafından üretilmiş sanat masalları arasındaki farklar ortaya konmuş ve sembollerin masallar üzerindeki etkisine değinilmiştir. Daha sonrasında edebiyat ve film ilişkisi başlığı oluşturulmuş ve masal filmi hakkında bilgiler verilmiştir. İnceleme aşamasında kullanılacak edebiyat ve görsel - işitsel inceleme yöntemleri, bunun yanı sıra Vladimir Propp ve teorisi içinde başlıklar oluşturulmuştur. Gerekli alt yapı teorik kısımda sağlandıktan sonra, inceleme kısmında Grimm Kardeşlerin son olarak 1857 yılında yazıya geçirdiği "Pamuk Prenses" masalı örnek olarak seçilmiş ve edebiyat biliminin temel inceleme aşamalarından olan kişi analizi, yer analizi, zaman analizi, sembol analizi yöntemleri ile incelenmiştir. Daha sonra aynı masalın Almanya yapımı altı farklı uyarlaması da bu yöntemlerle incelenmiş ve orijinal metin ile karşılaştırılmıştır. "Pamuk Prenses" masal metni ve uyarlamaları bir sonraki aşamada Vladimir Propp'un ortaya çıkardığı 31 fonksiyon ve masala ilişkin yedi kişi kuramı ile de incelenmiş olup, bir karşılaştırmaya gidilmiştir. Bu karşılaştırmada uyarlamalarda tamamen çıkarılan ve yeri değiştirilen fonksiyonlar olduğu belirlenmiştir. Aynı zamanda uyarlamalara, masal metninde var olmayan, ancak senaryoya Propp'un otuz bir fonksiyonu arasından eklenen ya da tamamen yeni olan fonksiyonların eklendiği de tespit edilmiştir. Böylece Propp'tan bağımsız eklenen fonksiyonlar "ek fonksiyon" olarak adlandırılmıştır. Bu inceleme sonucunda masal filminin orijinal metine ne kadar sadık kaldığı ortaya

konmuştur. Aynı zamanda kaynak metin ile uyarlama farkları belirlenmiş olup, masal için önemli özelliklerin uyarlama sürecinde ne denli değiştiği belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler : Grimm kardeşler, masal, edebiyat, sinema, uyarlama



Abstract

The aim of this dissertation is to present a new method for analyzing fairy tale adaptations, which are considered as literary texts, with a literary perspective. Within this aim, in the theoretical background, first the concept of fairy tale, theories on the emergence and the spread of the fairy tales and basic properties of fairy tales are presented. In this part the differences between anonymous and traditional verses are revealed and the effects of symbols are indicated. After that the relation between literature and films are explained and information about fairy tale films are given. Particular titles were presented for literary and audiovisual methods to be used in the analyzing process of Vladimir Propp and his theory. After providing the necessary background information in the theoretical part, the last version (1857) of the Grimm Brothers' "Snow White", is chosen as a masterpiece and this version is analysed in terms of basic literary methods such as character, location, time and symbol analysis techniques. Next, six different adaptations of the same fairy-tale, which are German productions, were also analyzed with these methods and compared with the original text. Following this, the fairy tale text of "Snow White" and its adaptations were analysed in terms of 31 functions and seven character theories proposed by Vladimir Propp and a comparison was made among them. In this comparison, it was determined that some functions were completely removed or replaced in the adaptations. Besides, it was found that functions which do not exist in the original text, but found in the 31 functions of Propp or some completely new functions were added to the scenario. This completely new functions which were added independently of Propp's theory were named "added functions" (AF). As a result of this analysis, it has been revealed that the films adapted are adhered to the original text.

Moreover, (1) the differences in adaptations between source text and adaptations are determined; (2) how specific properties for the fairy tale in adaptation procedure change are revealed.

Keywords : Grimm brothers, tales, literature, cinema, adaptation



VI. QUELLENVERZEICHNIS

AKAY, R. (1998). *Türk ve Alman masallarında çocuk figürleri / Die Kinderfiguren in Deutschen und in Türkischen Märchen* (Doktorarbeit). Çukurova Üniversitesi.

BAJOREK, A. (2004). *Zum Hexenbild in Dorota Terakowskas Roman Die Hexentochter (1991)*. Dettelbach: Verlag J.H. Röll GmbH.

BECKETT, S. (1998). *Raum –Körper –Konstellationen in der modernen Literatur. In Raum und Zeichen*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

BEST, O. F. (2004). *Handbuch Literarischer Fachbegriffe*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH.

BLAHA-PEILLEX, N. (2008). *Mütter und Anti-Mütter in den Märchen der Brüder Grimm*. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde.

BODROW, I. (2013). *Die Odyssee der Neuen Amerikanischen Filmheldin* (Doktorarbeit). Freie Universität Berlin.

BONIN, F. v. (2001). *Kleines Handlexikon der Märchen Symbolik*. Stuttgart: Kreuz Verlag.

BREDNICH, R.W., SCHMITT, H. (1997). *Symbole*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.

BRÜMMER, E. (1985). *Griechische Truhenbehälter im Jahrbuch des deutschen Archäologischen Instituts*. Berlin: Walter de Gruyter Verlag.

BUßMANN, H. (2008). *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

BUTZER, G.; JACOB, J. (2008). *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

CARTENSEN, J.; APEL, G. (2013). *Verflixt! Geister, Hexen und Dämonen*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.

CICHOLAZ, R. K. (2007). *Glauben und Leben. Die Theologie de geistigen Lebens bei Hermann Kardinal Volk*. Berlin: Lit Verlag.

DEMİRCİ, M. (2012). *Analyse der Übersetzung von Kinderliterarischen Texten anhand von Grimms Märchen und ihren Übersetzungen* (Masterarbeit). Gazi Üniversitesi.

DEMİRER ŞAHİN, D. (2014). *Seçilmiş Grimm masallarında kadın figürü* (Masterarbeit). Atatürk Üniversitesi.

DUDEN, K. (2003). *Deutsches Universalwörterbuch*. Leipzig: Dudenverlag.

FAULSTICH, W. (2008). *Grundkurs Filmanalyse*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

FELDMANN, C. (2009). *Von Aschenputtel bis Rotkäppchen: Das Märchen-Entwirrbuch*. München: Gütersloher Verlagshaus.

FREUND, W. (2003). *Das Märchen*. Hollfeld:C. Bange Verlag.

FREUND, W. (1996). *Deutsche Märchen*. Hollfeld: W. Fink Verlag.

GRAZZINI, S. (1999). *Der strukturalistische Zirkel : Theorien über Mythos und Märchen bei Propp, Lévi-Strauss, Meletinskij*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts – Verlag GmbH.

GRÄF, D.; u.a. (2011). *Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren Verlag.

GÜMÜŞ, İ. (2015). *Türk masallarının Max Lüthi yaklaşımıyla çözümlenmesi* (Doktorarbeit). Gazi Üniversitesi.

GÜNGÖR, A.C. (2003). *Sözlü Masal Geleneğinden Görsel Masal Evresine Geçiş ve Masal Formunun Yeşilçam Sinemasına Etkileri*. Istanbul: Istanbul Üniversitesi. Magisterarbeit.

HAUSCHILD, C. (2010). *Vladimir Propp (1895-1970)*. In M. Martinez, M. Scheffel (Hrsg.), *Klassiker der modernen Literaturtheorie*. (S.80-104). München: C.H. Beck oHG.

HEIMBROCK, H. (2013). *Das Kreuz - Gestalt, Wirkung, Deutung*. Göttingen: Vadenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG.

HEINZL, M. (2008). *Das Märchen im Film. Eine Analyse von Stil - und Gestaltungstechniken*. Hagenberg.

HERMES, E. (1999). *Analyse und Interpretation erzählender Prosa*. Ernst Klett Verlag. Stuttgart.

HICKETHIER, K. (2007). *Film – und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

JAHRG, F. B. (1869). *Organ für christliche Kunst*. Köln: Verlag der M. DuMont Schauberg'schen Buchhandlung.

JEBING, B. (2007). *Einführung in die Neuere deutsche Literaturwissenschaft*. Stuttgart: Metzler'sche Verlagsbuchhandlung.

KANZOG, K. (2007). *Grundkurs Filmsemiotik*. München: diskurs film Verlag Schaudig & Ledig.

KARENS, L. (1996). *Märchen im Fremdsprachenunterricht* (Masterarbeit). İstanbul Üniversitesi.

KILIÇ, B. (2005). *Sinema-Masal İlişkisi ve Sinemasal Anlatımdaki Sorunları*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi. Magisterarbeit.

KINAY, Ö. (2014). *Canlandırma filmlerinde engelli karakter kullanımı: V. Propp'a göre Kayıp Balık Nemo filminin çözümlenmesi* (Masterarbeit). İstanbul Kültür Üniversitesi.

KIM, C. (1998). *Die weiblichen Figuren im grimmschen und im koreanischen Märchen*. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag.

KIRCHERT, D. (2009). *Wissenschaftliche Märchentheorien und die Umsetzung der Märchen im Deutschunterricht*. Dresden: Grin Verlag.

KOEBNER, T. (2011). *Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Philipp Reclam jun GmbH & Co. KG.

KORTE, H. (2010). *Einführung in die Systematische Filmanalyse*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

KRAUSS, H.; UTHEMANN, E. (2011). *Was Bilder erzählen: die klassischen Geschichten aus Antike und Christentum in der abendländischen Malerei*. München: C.H.Beck oHG.

KÜMPEL, P. (2009). *Zur Stilistik der DEFA - Märchen. Exemplarische Analysen zur filmischen und narrativen Gestaltung von Märchenverfilmungen aus der ehemaligen DDR*. Saarbrücken: VDM Verlag.

LANGE, S. (2007). *Einführung in die Filmwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

LAHN, S. (2008). *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart: J.B Metzler Verlag.

LÜTHI, M. (2004). *Märchen*. München: J.B Metzler Verlag.

LÜTHI, M. (2005). *Das europäische Volksmärchen*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

LÜTHI, M. (2008). *Es war einmal. Das Wesen des Volksmärchen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag.

MAHNE, N. (2007). *Transmediale Erzähltheorie*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag.

MAYER, M.; TISMAR, J. (1997). *Kunstmärchen*. Stuttgart: J.B Metzler Verlag.

MEIER, R. (WS 2001/2002). *Märchenstrukturen im Vergleich - der Ansatz Propps* (Studienarbeit). Grin Verlag.

MONACO, J. (2011). *Film verstehen - Das Lexikon: Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

MUNDT, M. (1994). *Transformationsanalyse. Methodologische Probleme der Literaturverfilmung*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

NEUBAUER, M. (2001). *Poetik in Stichworten*. Stuttgart: Gebrüder Borntraeger Verlagsbuchhandlung.

NEUHAUS, S. (2005). *Märchen*. Tübingen: A. Francke Verlag.

NEUHAUS, S. (2008). *Literatur und Film. Beispiele einer Medienbeziehung*. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH.

OHLING, R. (1995) (1). *Meyers Großes Taschenlexikon, Band 14*. Mannheim: B.I. Taschenbuchverlag.

OHLING, R. (1995) (2). *Meyers Großes Taschenlexikon, Band 18*. Mannheim: B.I. Taschenbuchverlag.

ORUÇ, Ş. (1997). *Eine vergleichende Untersuchung über die Deutschen und Türkischen Volksmärchen* (Doktorarbeit). Gazi Üniversitesi.

PAECH, J. (1988). *Literatur und Film*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.

PANZER, F. (Hrsg.). (o.J.). *Die Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm. Vollständige Ausgabe in der Urfassung*. Wiesbaden: Emil Vollmer Verlag.

POLAT, G.F. (2014). *Bağımsız sinema ve Semih Kaplanoğlu Yusuf Üçlemesi'nin V.Propp açısından çözümlemesi* (Masterarbeit). İstanbul Kültür Üniversitesi.

POSER, T. (1980). *Das Volksmärchen. Theorie, Analyse und Didaktik*. München: R. Oldenbourg Verlag GmbH.

POSNER, R. (2003). *Semiotik / Semiotics 3*. Berlin: Walter de Gruyter Verlag.

POPPELAARS, L. (2012). *Grimms Schneewittchen. 150 Jahre in niederländischer schriftlicher Übersetzung*. Universität Utrecht.

PÖGE-ALDER, K. (2011). *Märchenforschung*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co.KG.

PROPP, V. (1972). *Morphologie des Märchens*. (Christel Wendt, Übers.). Berlin: Suhrkamp Verlag.

RAJEWSKY, I. O. (2002). *Intermedialität*. Tübingen und Basel: A Francke Verlag.

RESULOĞLU, F. (2014). *Yakınsama kültürü ve transmedya hikaye anlatımı uygulamaları üzerine bir çözümleme örneği: Propp'un işlevler kuramı ve taht oyunları* (Masterarbeit). Kocaeli Üniversitesi.

RURAINSKI, J. (2001). *Märchen: Theorie – Didaktisierungen – Lernziele im Fremdsprachenunterricht*. Leipzig: Grin Verlag.

SCHEDE, H. G. (2009). *Die Brüder Grimm. Biographie*. Hanau: CoCon Verlag.

SCHIMMEL, A.; ENDRES, F.C. (1998). *Das Mysterium der Zahl. Zahlensymbolik im Kulturvergleich*. München: Eugen Dietrichs Verlag.

SCHMIDT, K.M.; SCHMIDT, I. (2001). *Lexikon Literatur Verfilmungen*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH.

SCHMITT, C. (1993). *Adaptationen klassischer Märchen im Kinder- und Familienfernsehen*. Frankfurt/Main: Haag + Herchen.

SCHNEIDER, I. (1981). *Der verwandelte Text – Wege zu einer Theorie der Literaturverfilmung*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

SORENSEN, B.A. (1997). *Geschichte der deutschen Literatur*. München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung.

SPEDICATO, E. (2008). *Literaturverfilmung. Perspektiven und Analysen*. Würzburg: Königshausen und Neumann Verlag.

STUTTERHEIM, K., KAISER, S. (2009). *Handbuch der Filmdramaturgie: Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt: Peter Lang Verlag.

VANICKOVA, P. (2008). *Ursprung und moderne Bearbeitungen der drei ausgewählten Märchen der Brüder Grimm. (Aschenputtel, Dornröschen, Rotkäppchen)*. Bruno: Masaryk Universität. Magisterarbeit.

VOLLMAR, K. (2003). *Welt der Symbole. Lexikon*. Königsfurt: Königs Fuhr Verlag.

WAHRIG - BURFEIND, R. (2004). *Wahrig Illustriertes Wörterbuch der deutschen Sprache*. München: ADAC Verlag GmbH.

WASELOWSKY, K. (o.J.). *Die Märchen der Brüder Grimm. Band 412/13*. München: Wilhelm Goldmann Verlag.

WEINSHEIMER, S. (2011). *Märchenfilm*. In T. Koebner (Hrsg.), *Reclams Sachlexikon des Films* (S.415-417). Stuttgart: Reclam jun.

WIEDEMANN, D. (2010). *Die DEFA Märchenfilme*. Berlin: DEFA-Stiftung.

WILPERT, G. v. (1969). *Sachwörterbuch der Literatur*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

VII. ANGABEN ZU DEN ADAPTATIONEN

1. *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. Drehbuch: Konrad Lustig, Walter Oehmichen. BRD: Schongerfilm Produktion 1955. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment 2010. ca. 74 Min.
2. *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. Drehbuch: Günter Kaltofen. BRD: DEFA - Stiftung 1961. Fassung: DVD. Icestorm Entertainment GmbH 2001. ca. 60 Min.
3. *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. Drehbuch: Renée Stobrawa, Fritz Genschow. BRD: Fritz Genschow Film 1962. Fassung: DVD. Icestorm Entertainment GmbH 2012. ca. 80 Min.
4. *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Fassung: Internet. (Abgerufen am 21.08.2015 von <https://www.youtube.com/watch?v=XdvqIXzlwGQ>) . ca. 19 Min.
5. *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. Drehbuch: Bernd Fiedler. D/ ČSFR: ZDF/Reteitalia/TVEARD 1992. Fassung: DVD. United Software Production + Verlag GmbH 2004. 87 Min.
6. *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. Drehbuch: Andreas Knaup. D: ARD/ Telepool 2009. Fassung: DVD. KNM Home Entertainment GmbH 2009. ca. 60 Min.

VIII. ANGABEN ZU DEN ABBILDUNGEN

- Abb. 1** *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. Doris Weikow FM: 00:21:51
- Abb. 2** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD 1962. Inge Kanzler FM: 00:06:04
- Abb. 3** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD 1962. Inge Kanzler FM: 00:26:49
- Abb. 4** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD 1962. Inge Kanzler FM: 00:22:17
- Abb. 5** *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Maresa Hörbiger FM: 00:01:46.
- Abb. 6** *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/ČSFR 1992. Natalie Minko und Alessandro Gassmann FM: 00:24:23
- Abb. 7** *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955. Renate Eichholz FM: 00:02:07
- Abb. 8** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD 1962. FM: 00:01:00
- Abb. 9** *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/ČSFR 1992. Lucie Vondráčková FM: 00:51:15
- Abb. 10** *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM: 00:00:43
- Abb. 11** *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM: 00:00:47
- Abb. 12** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. FM: 00:01:57

Abb. 13 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. Gisela Reißmann und Kurt Mühlhardt FM: 00:09:36

Abb. 14 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. Gisela Reißmann, Inge Kanzler, Kurt Mühlhardt FM: 01:13:59

Abb. 15 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm*

trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]. R.: Ludvik Raza. D/

ČSFR 1992. Gudrun Landgrebe, Dietmar Schönherr und Natalie

Minko FM: 00:02:43

Abb. 16 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Jaeki Schwarz FM:

00:21:10

Abb. 17 *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Herta Kravina FM:

00:12:32

Abb. 18 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm*

trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]. R.: Ludvik Raza. D/

ČSFR 1992. Gudrun Landgrebe FM: 00:17:14

Abb. 19 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955. Tanzgruppe Suse

Böhm FM: 01:09:39

Abb. 20 *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. Arthur Reppert,

Jochen Koeppel, Georg Irmer, Fred Delmare, Heinz Scholz, Willi Scholz

und Horst Jonischkan FM: 00:58:04

Abb. 21 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. Werner Krüger und Weitere FM: 00:25:10

Abb. 22 *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. FM: 00:05:42

Abb. 23 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm*

trpasliku oder Snehulienka oder Sněhurka]. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. FM: 00:11:51

Abb. 24 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpasliku oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. Sándor Köleséry FM: 00:21:58

Abb. 25 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Volker Michalowski,
Uwe Meyer, Karsten Kramer, Michael Markfort, Erwin Brödenbauer,
Manni Laudenbach, Peter Lupp FM: 00:29:23

Abb. 26 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:12:06

Abb. 27 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Martin Brambach
FM: 00:18:31

Abb. 28 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. Inge Kanzler und Königssohn FM: 01:06:08

Abb. 29 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpasliku oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. Alessandro Gassmann FM: 01:23:26

Abb. 30 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Nicolás Artajo-
Kwaśniewski und Martin Brambach FM: 00:04:28

Abb. 31 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955. Addi Adametz und
Erwin Platzner FM: 00:09:27

Abb. 32 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpasliku oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. Alessandro Gassmann und Natalie Minko FM: 01:24:05

Abb. 33 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Jörg Schüttauf FM:

00:58:20

Abb. 34 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955.

FM: 00:15:43

Abb. 35 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955.

FM: 00:20:27

Abb. 36 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955.

FM: 01:03:14

Abb. 37 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955.

FM: 01:03:32

Abb. 38 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. Sonja Kirchberger

FM: 00:33:17

Abb. 39 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955. Dietrich Thoms und

Zita Hitz FM: 00:54:18

Abb. 40 *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. Marianne Christina

Schilling und Wolf-Dieter Panse FM: 00:05:44

Abb. 41 *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961.

FM: 00:19:03

Abb. 42 *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955.

FM: 0 Abb. 0:40:41

Abb. 43 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. FM: 00:35:50

Abb. 44 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. FM: 00:00:19

Abb. 45 *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD

1962. FM: 00:17:11

- Abb. 46** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:23:01
- Abb. 47** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:18:13
- Abb. 48** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:19:37
- Abb. 49** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:24:21
- Abb. 50** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:58:46
- Abb. 51** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:00:10
- Abb. 52** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:02:17
- Abb. 53** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:02:30
- Abb. 54** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:02:32
- Abb. 55** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. Gisela Reißmann FM: 00:07:42
- Abb. 56** *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Herta Kravina und
Dieter Strass FM: 00:01:05
- Abb. 57** *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Maresa Hörbiger und
Wolfgang Düring FM: 00:17:21
- Abb. 58** *Schneewittchen*. R.: Rudolf Jugert. BRD 1971. Maresa Hörbiger und

die Zwerge FM: 00:13:33

Abb. 59 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/ČSFR 1992. FM: 00:43:02

Abb. 60 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/ČSFR 1992. FM: 00:49:13

Abb. 61 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:00:06

Abb. 62 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:04:53

Abb. 63 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:11:55

Abb. 64 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:55:31

Abb. 65 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:00:17

Abb. 66 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:08:51

Abb. 67 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:22:04

Abb. 68 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:23:00

Abb. 69 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.

FM: 00:23:57

- Abb. 70** *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009.
FM: 00:51:22
- Abb. 71** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. Inge Kanzler und Gisela Reißmann FM: 00:52:10.
- Abb. 72** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. Inge Kanzler und Gisela Reißmann FM: 00:32:01.
- Abb. 73** *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm
trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. FM:00:44:08.
- Abb. 74** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. FM: 00:01:45.
- Abb. 75** *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. R.: Fritz Genschow. BRD
1962. Gisela Reißmann FM: 00:47:32.
- Abb. 76** *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM: 00:12:40.
- Abb. 77** *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. FM: 00:26:58.
- Abb. 78** *Schneewittchen*. R.: Erich Kobler. BRD 1955. FM: 00:02:47.
- Abb. 79** *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. FM: 00:01:30.
- Abb. 80** *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. FM: 00:49:47.
- Abb. 81** *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM:00:20:32.
- Abb. 82** *Schneewittchen*. R.: Gottfried Kolditz. BRD 1961. FM: 00:27:09.
- Abb. 83** *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm
trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/
ČSFR 1992. FM:00:14:19.
- Abb. 84** *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm
trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvik Raza. D/

ČSFR 1992. FM:00:36:47.

Abb. 85 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvík Ráža. D/ČSFR 1992. FM:01:17:13.

Abb. 86 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM:00:20:47.

Abb. 87 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvík Ráža. D/ČSFR 1992. FM:00:51:11.

Abb. 88 *Schneewittchen*. R.: Thomas Freundner. D 2009. FM:00:42:05.

Abb. 89 *Schneewittchen und das Geheimnis der Zwerge [Sněhurka a sedm trpaslíků oder Snehulienka oder Sněhurka]*. R.: Ludvík Ráža. D/ČSFR 1992. FM:00:01:58.