



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Der Symbolgehalt im Märchen als  
literarische Gattung und Fernsehformat.“

Verfasserin

Katarina Kel

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt.  
Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt.  
Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Dr. Clemens K. Stepina

## INHALTSVERZEICHNIS:

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>3</b>
<b>2. KINDER- UND HAUSMÄRCHEN</b> .....	<b>6</b>
2. 1. DAS ERZÄHLEN ALS WEITERGABE VON INHALTEN .....	9
2. 2. DAS MÄRCHENERZÄHLEN .....	11
2. 3. DIE SYMBOLSPRACHE DES MÄRCHENS .....	16
2. 4. DIE MERKMALE UND CHARAKTERISTIKA DER MÄRCHENGESCHICHTEN .....	18
2. 5. DIE HANDLUNG IM MÄRCHEN .....	28
2. 6. DIE PERSONEN IM MÄRCHEN .....	30
2. 6. 1. DAS MÄRCHEN VOM ROTKÄPPCHEN .....	33
2. 6. 2. <i>Formale Analyse des Rotkäppchens</i> .....	35
2. 6. 3. <i>Symbolische Analyse des Rotkäppchens</i> .....	38
2. 7. 1. DAS MÄRCHEN VOM SNEEWITTCHEN .....	44
2. 7. 2. <i>Formale Analyse des Sneewittchens</i> .....	47
2. 7. 3 <i>Symbolische Analyse des Sneewittchens</i> .....	49
2. 8. IRING FETSCHER UND DIE MÄRCHENPARODIE.....	56
<b>3. DIE STIL- UND WESENSMERKMALE MAX LÜTHIS</b> .....	<b>59</b>
<b>4. DIE ARCHETYPENLEHRE CARL GUSTAV JUNGS</b> .....	<b>69</b>
4. 1. DIE MÖGLICHKEITEN DER KINDERTRÄUME .....	71
4. 2. DAS MÄRCHEN UND DIE VERBINDUNG ZUM TRAUM .....	74
<b>5. DAS WERK <i>KINDER BRAUCHEN MÄRCHEN</i> VON BRUNO BETTELHEIM</b> .....	<b>77</b>
5. 1. DAS MÄRCHEN IM ZUSAMMENHANG DER ENTWICKLUNG DES KINDES .....	84
5. 2. DIE IDENTIFIZIERUNG DES KINDES MIT DEM MÄRCHENHELDEN .....	87
<b>6 DAS FERNSEHEN FÜR KINDER IM VERGLEICH ZU MÄRCHEN</b> .....	<b>89</b>
6. 1. DAS KINDERFERNSEHEN IN DER NUTZUNG ALS MEDIUM.....	89
6. 2. DAS FERNSEHPROGRAMM FÜR KINDER .....	91
6. 3. DIE FERNSEHNUTZUNG VON KINDERN .....	93
6. 4. DIE WIRKUNG DER FERNSEHSENDUNGEN AUF KINDER.....	95
6. 5. DIE FORMALEN UND INHALTLICHEN ELEMENTE VON KINDERSENDUNGEN.....	97
6. 6. DER FERNSEHHELD UND SEINE ÄHNLICHKEIT ZUM MÄRCHENHELDEN .....	99
6. 7. BRUNO BETTELHEIMS DISKURS ÜBER MÄRCHEN UND FERNSEHEN.....	101
6. 8. <i>Die Kindersendung Biene Maja</i> .....	112
6. 9. <i>Die Kindersendung SpongeBob</i> .....	115

6. 10. Die Kindersendung Tom und Jerry .....	117
<b>7. RESÜMEE UND AUSBLICK.....</b>	<b>122</b>
<b>8. ABSTRACT .....</b>	<b>124</b>
<b>9. LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>126</b>
<b>10. CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>133</b>

# 1. Einleitung

In der vorliegenden Diplomarbeit geht es um die in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm enthaltenen Symbole und deren Übertragung auf Kindersendungen. Um die Bedeutung ihrer Funktion als Bausteine für das kindliche Verständnis zu untersuchen, ist es notwendig, mehrere Themenbereiche hinsichtlich Märchen und Fernsehen im Allgemeinen einzuschließen.

Die Themenkreise bewegen sich im theoretischen Bereich und schließen die Basis von literaturwissenschaftlichen und pädagogischen Nachbargebieten ein.

Der Hauptaspekt der Arbeit liegt in der Betonung der Märchen- und Fernsehforschung, unter Einbeziehung der Analysen von Bruno Bettelheim und der Wirkung auf Kinder.

Auf der Grundlage meines Forschungsinteresses habe ich fünf Schwerpunkte gewählt und in Kapitel unterteilt.

- Welche zentralen Symbole sind in Märchen vorhanden? Dazu werde ich die Märchen der Brüder Grimm auf inhaltliche und formale Merkmale untersuchen und sie anhand zweier Märchenbeispiele anwenden und deuten.
- Welche Stil- und Wesensmerkmale kristallisieren sich in Max Lüthis Literaturforschung heraus? Halten sie eine Botschaft für Kinder bereit?
- Gibt es eine Verbindung zwischen Märchen und Träumen? Wie sehen Kinderträume aus? Dazu werden die Beschreibungen von Carl Gustav Jung herangezogen.
- Welche Antworten und Begründungen findet Bruno Bettelheim in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* für die Notwendigkeit der Märchen für Kinder?
- Weisen Kindersendungen gleichwertige symbolische Merkmale wie Märchen auf? Haben Kindersendungen eine Wirkung und einen Nutzen?

Der grundlegende Schwerpunkt liegt in der gesamten Arbeit auf der Erforschung von symbolischen Merkmalen und ihrer Wirkung auf Kinder, sowohl in Märchenerzählungen als auch Kindersendungen.

Im zweiten Kapitel werden zunächst die einleitenden Aspekte zur grimmschen Märchensammlung herausgearbeitet. Hier soll untersucht werden, wie sehr die Märchen der Gebrüder Grimm als Erzählung für Kinder geeignet sind und welche inhaltlichen und formellen Aspekte sie auszeichnen. Zu den formellen Kriterien zählen, um einige anzuführen, der Einstieg und das Schlusswort, die klare Trennung von Eigenschaften wie Gut und Böse, die Mischung von Helden, Gegnern und Helfern, die oftmals in der Erscheinung von Menschen und Tieren zu finden sind und weiters werden individuelle Namen gewählt. Die Umrahmung „Es war einmal...“ passiert für ein Kind in einer anderen Logik. In diesem Fall geschieht die Erzählung ohne eine räumliche und zeitliche Festlegung, so dass innere Krisen der eventuell auftretenden Fragen und Unklarheiten überwunden werden können. Kinder können sich die Geschichten selbst mit den dazugehörigen Bildern in ihrer Phantasie ausmalen und aus diesem Grund wollen sie oftmals ein Märchen immer wieder hören. Das Kind wird auf eine behutsame und sichere Stufe geführt, da ein Märchen in einer anderen Logik geschieht als die Realität.

Die gesamte Basis wird anhand der Märchenbeispiele Rotkäppchen und Sneewittchen analysiert und gedeutet. Iring Fetscher und seine Märchenparodien finden an dieser Stelle ihren Platz.

Um weitere Eindrücke dieses schablonenhaften Rahmens und Projektionen erhalten zu können, werden im dritten Kapitel die Stil- und Wesensmerkmale mithilfe des Märcheninterpreten Max Lüthi vorgestellt, der sich in seiner Beschreibung an Stoff, Inhalt und Handlung orientiert. Die wichtigste Erkenntnis hierbei sollte die Antwort auf die Frage sein, welche Botschaften in der symbolischen Betrachtungsweise in Märchen stecken und auf die Entwicklung der Kinder wirken. Die Intention Lüthi lag in der Erstellung eines Gerüsts für Märchen, damit eine Orientierung möglich ist.

Märchen sind verfasste Träume und Phantasiegebilde der Menschen, die Zugang zur Seele finden wollen. Gedanken und Gefühle, die das Bewusstsein und Unbewusstsein ansprechen, sind in verschlüsselter Weise darin aufgeschrieben. Sie versetzen den Leser und Zuhörer in eine bildhafte Vorstellungswelt.

Wie Carl Gustav Jung den Weg der inneren Erfahrung durch die Träume auf die Märchen übertragen deutet, gilt es für den weiteren Zugang zur wissenschaftlichen Herangehensweise über den Sinn der Märchen für Kinder darzulegen und wird im vierten Kapitel vorgestellt.

Der Grund, weswegen Kinder Märchen brauchen, soll mithilfe des Werks *Kinder brauchen Märchen* von Bruno Bettelheim im fünften Kapitel verdeutlicht werden. Seine Thesen, warum Märchen für das kindliche Denken gemacht sind und wie sie sie beim Prozess der Identitätsfindung fördern, sollen im Vergleich zu den Deutungen und Interpretationen der Märchenelemente Klarheit in der Frage der Schemata von Märchen für Kinder bringen. Bruno Bettelheim führt an, dass Literatur nicht bloß unterhalten, sondern dafür verantwortlich sein muss, die Neugierde zu wecken, da die Suche nach einem Sinn ein Element der existentiellen Situation ist. Bruno Bettelheims Intention über Märchen formuliert er in seinem Buch ausführlich, weil er deren Struktur mit der kindlichen Wahrnehmung in Verbindung bringt. Er stellt die kindliche Entwicklung in das Interesse seiner Arbeit und deutet einzelne Märchen in Zusammenhang mit Entwicklungskrisen.

Im sechsten Kapitel möchte ich die Schlüsse aus der Märchentheorie auf das Medium Fernsehen übertragen und Kindersendungen wie Biene Maja und SpongeBob im Hinblick auf ihren Inhalt und ihre Funktion mit den Märchen vergleichen. Die gesamten Erkenntnisse aus der Märchenforschung sollen auf das Fernsehprogramm für Kinder übertragen werden. Speziell sollen die Elemente aus den Kindersendungen und die Seh- und Sehnsucht der Kinder nach bewegten bildhaften Darstellungen interpretiert werden.

Dabei soll analysiert werden, inwieweit literarische Märchenaspekte in Kindersendungen zu finden sind und ob und wie stark die Symbole vorhanden sind, um Kinder auf den rechten Weg in ein erfolgreiches Heranwachsen zu führen.

Im siebenten Kapitel, dem Schlusswort der nachfolgenden Arbeit, möchte ich die gewonnenen Ergebnisse und Antworten auf die Forschungsfragen zusammenfassen.

## 2. Kinder- und Hausmärchen

Die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Jakob und Wilhelm Grimm sind eine Sammlung von Volksmärchen, die in zwei Teilen in den Jahren 1812 und 1815 erschien.

Bis zur Ausgabe letzter Hand von 1857 trugen die Brüder Grimm, angeregt durch Achim von Arnim und Clemens Brentano, insgesamt 240 Märchen zusammen, die auf vierzig Mitarbeiter und dreißig schriftliche Quellen zurückgehen.<sup>1</sup>

Das Bestreben der Brüder Grimm war es, Zeugnisse einer mündlichen Erzähltradition zu einer Volkspoesie zusammenzutragen<sup>2</sup>, deren Schöpfung im Ursprung der mündlichen Überlieferung von Stoffen lag. „Gerade mit dieser sammelnden Arbeit zeigten sie, dass ihr Sinn nicht auf das Vergängliche, sondern das Bleibende gerichtet war.“<sup>3</sup>

Das Volksmärchen unterscheidet sich von der Sage, der Legende und dem Schwank in seinen Merkmalen. Es entwickelt sich durch die Weitergabe von Erzählungen und steht im Unterschied zum Kunstmärchen, welches als selbstständige Produktion eines Autors angesehen werden kann. Aus diesem Grund bildeten die Brüder Grimm eine Anthologie von Märchentexten, die sie aus ihrer eigenen Feder ergänzten und mit moralischen Wertvorstellungen hinsichtlich der inhaltlichen Symbole und Deutungen versahen.

„Die Brüder Grimm haben die Märchen nicht genau so wiedererzählt, wie sie sie gehört haben. Sie haben sie im Gegenteil sorgfältig zubereitet, sie haben sie vereinfacht oder ausgeschmückt, wie es ihrem poetischen Sinn und auch ihrem pädagogischen Bewusstsein entsprach. Nicht selten kombinierten sie mehrere Varianten ein und desselben Märchens, sie wählten aus jeder Erzählung das aus, was ihnen am schönsten schien.“<sup>4</sup>

Die Brüder Grimm formten eine Sammlung aus mündlichem Erzählgut zu einem schriftlichen Zeugnis. Sie achteten auf eine Bearbeitung vorhandener

---

<sup>1</sup> Vgl.: Jens, Walter: Kindlers neues Literatur-Lexikon. Band 6. München: Kindler, 1989. Seite 914.

<sup>2</sup> Vgl.: Bluhm, Lothar: Grimm-Philologie. Beiträge zur Märchenforschung und Wissenschaftsgeschichte. Hildesheim u.a.: Olms-Weidmann, 1995 (= Schriftenreihe Werke der Brüder Jakob Grimm und Wilhelm Grimm; 2). Seite 5.

<sup>3</sup> Gerstner, Hermann: Die Brüder Grimm. Biographie. Gerabronn u.a.: Hohenloher Dr.- und Verl.-Haus, 1970. Seite 85.

<sup>4</sup> Lüthi, Max. Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1964. Seite 12.

Märchenerzählungen unter der Einbeziehung menschlicher Bedürfnisse und Probleme im Sinne der Poesie ihrer Zeit.

Märchen sind kleine Erzählungen und Träger von Nachrichten.<sup>5</sup> Im hohen Maße wurden die Märchenerzählungen mündlich überliefert, um Generationen mittels ihrer Aussagen zu beschäftigen. Die Erzählung selbst ist kurz und verzichtet auf Ausschweifungen. Im Märchen stecken Nachrichten, die Ansprüche und Absichten an den Rezipienten stellen. Die Menschen sollen sich mit den Inhalten auseinandersetzen und in ihnen einen Sinn erkennen.

In seiner Gesamtheit dient die Sammlung als „Erziehungsbuch“<sup>6</sup> und sollte als Publikation viele Menschen erreichen. Die hohe Beliebtheit ließ das Werk der Brüder Grimm zu einem der erfolgreichsten Bücher der deutschen Literatur werden. Es wurde in viele Sprachen übersetzt und ist in vielen Ländern der Welt bekannt.

Die erzieherische Funktion des Buches postuliert die vorhandenen pädagogischen Inhalte der Märchen. Der Umgang mit Märchenstoffen resultierte aus dem Instrument der moralisierenden Belehrung der Menschen. Das in den Märchentexten vorhandene Kulturgut wurde durch die Brüder Grimm ergänzt und mit dem Zweck der Lehrhaftigkeit versehen.

Der Erfolg der Kinder- und Hausmärchen begann in den bürgerlichen Familien des 19. Jahrhunderts. Durch das Entstehen von neuen und qualitativ hochwertigeren Lebensmöglichkeiten der Menschen durch die Industrialisierung veränderten sich ihre Gewohnheiten und vorwiegend Mütter begannen ihren Kindern Märchen zu vermitteln. Diese wurden vorgelesen und stießen auf eine gute Resonanz mit enormem Interesse. Der bürgerliche Familiensinn und die neue Weltanschauung hinsichtlich der Hochschätzung des Kindes als eine eigenständige Persönlichkeit<sup>7</sup> sorgten für die weitreichende Verbreitung der Märchen.

Die Inhalte der Märchentexte sind gehaltvoll und fördern den Menschen im gesellschaftlichen Zusammenspiel. Sie vermitteln Werte und Normen, zeigen mit

---

<sup>5</sup> Vgl.: Grimm, Jakob: Deutsches Wörterbuch. Von Jakob und Wilhelm Grimm. Band 12. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1991. Seite 1618.

<sup>6</sup> Grimm: zitiert nach der Vorrede der Kinder- und Hausmärchen: Grimm, Jakob: Kinder- und Hausmärchen. Mit einem Anhang sämtlicher nicht in allen Auflagen veröffentlichten Märchen. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1997. Seite 17.

<sup>7</sup> Vgl.: Rölleke, Heinz: Die Märchen der Gebrüder Grimm. Eine Einführung. Stuttgart: Reclam, 2004. Seite 28.



Formeln klare Wege auf, die Tugenden und Haltungen betonen. Es verschmelzen Aspekte der Weisheit und Erfahrung ineinander, die von einer Generation an die nächste weitergegeben werden.

Aufgrund ihrer verständlichen Struktur bieten Märchen vor allem Kindern neben ihrem unterhaltsamen Wert eine lehrreiche Funktion.

Wilhelm Grimm meinte selbst Folgendes über das Wesen der Märchen:

„Kindermärchen werden erzählt, damit in ihren reinen und milden Lichte die ersten Gedanken und Kräfte des Herzens aufwachen und wachsen; weil aber einen jeden ihre einfache Poesie erfreuen und ihre Wahrheit belehren kann, und weil sie beim Haus bleiben und forterben sollen, werden sie auch Hausmärchen genannt.“<sup>8</sup>

Durch die Einbeziehung der Kinder als Adressat im Titel der Märchensammlung wird darauf hingewiesen, dass sie diejenigen sind, die in ihrem körperlichen, geistigen und seelischen Reifungsprozess am meisten von ihrem Bestehen profitieren können.

Das Kleinkind kann mithilfe von Märchen seine Vorstellungskräfte intensivieren und seine Potenziale kräftigen, indem es mit ihnen in Kontakt kommt.

Die Brüder Grimm achteten in ihrer Sammlung der Kinder- und Hausmärchen auf die Tendenz der Glaubwürdigkeit des Erzählten.<sup>9</sup> Die Tradition, archaische Geschichten mit einer kulturellen Bildsprache zu versehen, rechtfertigt den literarischen Gewinn der Märchensammlung für die Menschheit. Die Fragen der Ethik und Moral wollen über die Unterschiede der Völker und Rassen hinwegsehen und die reinen kulturellen Gesellschaftsmerkmale hinsichtlich allgemeinmenschlicher Probleme in Bildern und Symbolen darstellen. Die Symbole und Handlungsmuster des Märchens eröffnen die Verständlichkeit des Märchentextes und argumentieren in einer universellen Sprache den pädagogischen Wert der Erzählung.

Das Grundbedürfnis der Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm liegt in ihrer Absicht, die Menschen durch die Inhalte zu bereichern und die Ergebnisse der Sinngehalte auf das Leben anzuwenden. In den Märchen findet sich Allgemeingültiges und Phantastisches. Ihr Wissensgut kommt dem Rezipienten zu

---

<sup>8</sup> Grimm, Wilhelm: zitiert nach: Grimm, Inge: Es war einmal. Aus dem Leben der Märchenbrüder Jakob und Wilhelm Grimm. Wien: Herder, 1985. Seite 126.

<sup>9</sup> Vgl.: Kürschner, Wilfried: Jacob und Wilhelm Grimm. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Beiträge zur Werk- und Wirkungsgeschichte. Cloppenburg: Runge, 1989. Seite 27.

Gute und gibt als Gegenstand einen Freiraum der Annahme oder Ablehnung von Wirkungsabsichten in Form von Verhalten und Einstellungen.

## **2. 1. Das Erzählen als Weitergabe von Inhalten**

Das Erzählen ist ein Prozess, in dem eine Geschichte von einer Person an eine andere weitergegeben wird. Der Transport einer Erzählung vollzieht die Weitergabe einer Geschichte an eine andere Person. Diese Form bedarf der sprachlichen Kommunikation, die mithilfe von Zeichen geschieht. Die sprachliche Kommunikationsebene dient der Übermittlung von Information und Wissen. In ihrer Dimension spiegelt das Erzählen eine enorme Reichweite an Weitergaben von Inhalten über die Sprache, die auf ein Gehör stoßen will.

Das Medium, auf das sich das Erzählen stützt, ist die Weitergabe von Inhalten durch die Sprache. Einer Person etwas zu erzählen bedeutet mit dieser in Kontakt zu treten und eine Verbindung über die orale Ausdrucksweise zu schaffen. Hierbei entsteht eine Basis der Vermittlung, die vom Erzähler ausgeht und einen Hörer als Rezipient besitzt.

Je stärker die Verbindung zwischen dem Erzählten und dem Empfänger ist, desto eher wird sich eine Wirkung durch die Aufmerksamkeit und das Interesse seitens des Hörers zum Thema entfalten. Einfache und klare Strukturen verbessern die Möglichkeit, der Schilderung zu folgen.

„Erzählen hängt darüber hinaus wesentlich von der Situation ab, die diese Kommunikation fördert oder behindert. Sie umfasst etwa die Frage, wie stark die Teilnehmenden emotional am Geschehen beteiligt sind, welche Sozialbereiche sie mit dem Erzählenden teilen und wie hoch ihr Vorwissen und ihre Wertung des Erzählens sind.“<sup>10</sup>

Ein angenehmes Ambiente, in dem ein Text zur Geltung kommen soll, bestimmt seine beabsichtigte Tendenz, den Rezipienten für sich empfänglich zu machen. Die Umgebung, in der eine Erzählung erfolgt, unterstützt die Aufnahme von Impulsen, weil sie ein Faktor ist, der die Verständlichkeit des Vortrags beeinflusst. Störende Elemente mindern die Qualität der Kommunikation und der Rezipient kann sich auf die Erzählung nicht in der Art einlassen, wie es nötig wäre, um den

---

<sup>10</sup> Pöge-Alder, Kathrin: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen. Tübingen: Narr, 2007. Seite 140.

Inhalt zu erfassen. Deshalb braucht es für eine Erzählung eine Umgebung, in der sie auf Gehör stoßen kann.

Der Vermittler hat dafür Sorge zu tragen, seine Geschichte in einem klaren Ton zu überbringen, um Unklarheiten und Desinteresse zu vermeiden. Die deutliche Schilderung eines Textes ist für den Rezipienten wichtig. Der Erzähler und der Zuhörer kommen mit der Geschichte und sich selbst in Berührung, weil sie die vernommene Geschichte verarbeiten und verinnerlichen.

Die Rücksicht des Erzählers auf den Rezipienten erleichtert die notwendige Aufmerksamkeitsspanne, die für das Verständnis der Erzählung bedeutsam ist. Die sprachliche Gestaltung transformiert eine Erzählung in der Reproduktion und gibt dem Empfänger die Gelegenheit, das Gesprochene in seiner Wichtigkeit einzustufen.

Das richtige Lesen eines Textes heißt Funktionieren und das ist eine Spracharbeit, die in erster Linie Sinne sucht, sie anspricht und benennt.<sup>11</sup>

Die Fülle der Sinne erlebt der Mensch durch seine Sinnesorgane. Die Geschichten finden ihren Zugang über das Ohr, welches ein Sinnesorgan des Menschen ist und für akustische Reize empfänglich ist. Das Ohr gehört zu einem der wichtigsten Sinnesorganen des Körpers, weil es in seiner Tätigkeit den Klang der Umgebung wahrnimmt und verarbeitet. Das Ohr wird über die Außenwelt von Geräuschen stimuliert. Die Anregung des Organs ergibt sich aus der Fähigkeit des Menschen, seine Umgebung mit Klängen zu erkunden. Dabei ist die Sprache auf der Suche nach Gehör und Verständnis. Sie sucht nach Sinnen, die sie ansprechen und anregen kann. Der Rezipient soll die Möglichkeit erhalten, eine Erzählung erfassen und annehmen zu können. Die Lektüre benötigt Platz zur Reflexion, um Gesagtes verarbeiten zu dürfen. Die Kunst des Erzählens reiht sich in die Funktion der Spracharbeit ein. Das Erzählte wird durch die Hingabe des Rezipienten hörbar gemacht und arbeitet sich mit der Dynamik der akustischen Aufnahmekapazität in die Innenwelt des Rezipienten ein.

---

<sup>11</sup> Vgl.: Barthes, Roland: S-Z. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987. Seite 15.

## **2. 2. Das Märchenerzählen**

Das Märchen selbst spricht seine eigene Sprache. Eine andere, einfache und gleichzeitig komplizierte und tiefe Sprache der Bilder.<sup>12</sup>

Anhand dieser Verdeutlichung der Märchensprache ist sie als Gerüst von Bildern zusammenfassbar, welches Kinder brauchen, um den Sinn einer Erzählung zu verstehen.

Kinder bekommen seit Generationen Märchen von ihren Mitmenschen erzählt und vorgelesen. Der Erzählakt führt zu einer Wahrnehmungsfunktion, die vor allem die soziale Kommunikation fördert. Durch das gemeinsame Teilen einer Geschichte verbinden sich Erzähler und Rezipient zu einer Gemeinschaft. Die Weitergabe von mündlichen Erzählungen stärkt die zwischenmenschliche Beziehung und fördert neben der Unterhaltung zusätzlich das Wissen.

Märchen sind geistige Nahrung für das Kind, weil sie die Geschichten brauchen und ihnen gerne mit Entzückung lauschen.<sup>13</sup> Dabei achten Kinder besonders auf den Inhalt der Geschichte und die Erzählart des Vermittlers. Das Tempo, der Klang und die Betonungen einer Märchengeschichte spielen eine große Rolle, um dem Kind den symbolhaften Gehalt des Märchens wiederzugeben. Diese Ausdrucksmittel hängen vom Erzähler ab und variieren in ihren Formen.

Persönliche Stärken und Schwächen des Erzählers in seiner Rolle als Vermittler führen zu individuellen Unterschieden in der Rezeption. Eindrucksvolle Erzählungen wirken auf das Kind besser, weil es die Gelegenheit erhält, in die Geschichte einzutauchen und sie leichter zu verstehen.

„Märchenerzählen fordert vom Erzähler Verantwortung dem Kind gegenüber. Er muss spüren, dass er durch weitgeöffnete Tore in eine junge Seele tief hineinwirkt durch sein Wort. Was vom Herzen kommt, wird zu Herzen gehen.“<sup>14</sup>

Jeder Erzähler besitzt die Aufsicht und Macht über einen Heranwachsenden, ihn auf seinem Weg zu begleiten und zu fördern. Märchen helfen hierbei einen Zugang zu den Gedanken des Kindes zu schaffen und diese zu beeinflussen.

---

<sup>12</sup> Vgl.: Diekmann, Hans: Gelebte Märchen. Lieblingsmärchen der Kindheit. Krummvisch bei Kiel: Königsfurt, 2001. Seite 67.

<sup>13</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Volksmärchen und Volkssage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung. Bern: Francke, 1961. Seite 1961.

<sup>14</sup> Streit, Jakob: Warum Kinder Märchen brauchen. Stuttgart: Ogham, 1985. Seite 34.

Dabei ist die Sprache ein grundlegender Faktor. Mit ihrer Hilfe kann der Erzähler eine direkte Verbindung zu einem Kind schaffen.

Durch Kommunikation kann man Kinder in ihrer Persönlichkeitsentwicklung unterstützen und sie emotional und intellektuell stimulieren.

Die Märchenerzählung ermöglicht einen Zusammenhang zwischen dem Kind und den Figuren im Märchen und der eigenen Person und Situation entstehen zu lassen.<sup>15</sup> Der Heranwachsende vergleicht die Geschichte mit dem eigenen Leben und überträgt die Reaktion der Akteure auf seine Gedankenwelt, um die eigene Identität zu formen.

Es fühlt sich in seinen Interessen und Bedürfnissen bestärkt und kann einen Bezugsrahmen zu sich und der Geschichte herstellen.

Die Besonderheit der Märchen der Brüder Grimm liegt in den Motiven und Themen, die sich darbieten. Die beiden haben die Märchen zusammengetragen, um den Menschen eine Literatursammlung zu geben, die charakteristisch zu einem bedeutenden Buch der Geschichte wurde. Die Inhalte haben nach wie vor ihre Gültigkeit und sprechen die Menschen an. Sie sind nicht zufällig gewählt, in ihnen verbergen sich viele Interpretationsmöglichkeiten. In jedem ihrer Märchen finden sich andere Aspekte und Deutungen, die dargestellt werden. Das Kind versucht aus ihnen Zeichen herauszufiltern und sie für sich zu interpretieren. Je eindrucksvoller das Märchen erzählt wird, desto leichter kann das Kind daraus einen Nutzen für sich ziehen.

Bruno Bettelheim geht auf die Beziehung der Sprache und den daraus entstehenden Vorstellungskräften eines Kindes in seiner Phantasie näher ein und beschreibt ihren Wirkungsgrad im Sinne einer Herausbeförderung aus einer Situation, mit der es in seiner Entwicklung zu kämpfen hat. Seine Vorstellungskräfte werden durch das Märchenerzählen gestärkt, weil es in seiner Phantasie vorhandene Gedanken weiterspinnen kann. Hier betont Bettelheim die positive Wirkung des Märchens, weil es an dem Punkt ansetzt, wo das Kind sich in dem Moment des Erzählens in seiner Entwicklung befindet und ohne das Märchen

---

<sup>15</sup> Vgl.: Kaminski, Winfred: Vom Zauber der Märchen. Ein pädagogischer Leitfaden zu den Sammlungen der Brüder Grimm. Mainz: Matthias-Gründewald-Verlag, 1997. Seite 9.

stecken bleiben würde.<sup>16</sup> Die Erzählung hilft dem Kind in seiner augenblicklichen Situation, durch die Bebilderung der Märchengeschichte in seiner Vorstellung, innere Gefühle und Gedanken zu erwecken und Kraft für die Suche nach der Lösung seiner Probleme zu geben.

Die Märchenerzählung erleichtert es dem Kind, einen Ausweg aus seiner Situation zu erkennen und Lösungen zu erhalten, weil ein Weg gezeigt wird, um aus einer Krise herauszutreten. Sie zeigt Vorteile und Hoffnungen, gekoppelt mit Schlüssen, die Veränderungen erleichtern sollen. Das Unbewusste wird durch die Bilder, die das Märchen enthält, angeregt, damit Seele und Körper reifen.

„Wahrheit und Lüge, Tatsächliches und vom Erzähler hinzugefügtes lassen sich in der gewollten Fiktionalität des Märchens nicht leicht trennen, doch dieses Spannungsverhältnis ist gewollt.“<sup>17</sup>

In jeder Märchenerzählung stecken Kerne der Wahrheit und Lüge. Sie lassen die Geschichte in einer Dichtung erscheinen, die ein Repertoire von tatsächlichen und erfundenen Elementen vereint und das Märchen zu einer spannenden Erzählung gestalten. Das Märchen besteht aus diesem Anlass nicht nur aus Wahrheiten. Die realitätsnahen Elemente werden mit erfundenen ergänzt und umgewandelt, um eine lehrreiche Geschichte zu ergeben.

Die Interessen und Bedürfnisse des Kindes entscheiden, welche Schlüsse es aus dem jeweilig erzählten Märchen ziehen möchte. Das Kind entscheidet für sich selbst, welche Informationen es für sich daraus zieht und auf sein Leben anwenden will.

Max Lüthi meint, dass die Erwartung und Erfüllung einer Märchenerzählung durch das Hören erreicht wird, weil der Rezipient seine Gefühle in einer gerichteten Spannung erleben will.<sup>18</sup> Das Hören und Zuhören einer Geschichte ist somit grundlegend für das Spannungserlebnis der entstehenden Gefühle.

Das Märchen enthält spannungsreiche Stellen, die das Kind zum Zuhören animieren.

---

<sup>16</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1999. Seite 70.

<sup>17</sup> Pöge-Alder, Kathrin: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen, a. a. O., Seite 142ff.

<sup>18</sup> Vgl.: Lüthi, Max: So leben sie noch heute. Betrachtungen zum Volksmärchen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1969. Seite 24.

Ein junger Heranwachsender wird eher durch interessante Märchen gefesselt, weil sie seine Phantasie anregen und seine Vorstellungskräfte erweitern, als von Geschichten, die für seine Entwicklung keinen symbolischen Wert besitzen.

Das Kind will eine Märchenerzählung hören, um sich in ihr zu vertiefen, weil dabei Gefühle entstehen und freigesetzt werden.

Der Heranwachsende strebt nach solchen Gefühlen und findet diese durch die entstehende Spannung alleine, laut Lüthi und Bettelheim, in den Märchengeschichten.

Kinder wollen kurze Erzählungen hören, weil sie ihr Interesse wecken und sie ihnen folgen können. Die Märchenerzählung ist in diesem Sinne in ihrer Kürze für das Kind als Literatur sinnvoll, weil sie keine spezifische Anforderung stellt. Die Erzählung bietet sich als Gesamtwerk dar und verzichtet auf eine Beanspruchung der Konzentration im Sinne einer belastenden Hörarbeit, weil sie sich auf die Phantasie konzentriert und das angestregte Denken eines Kindes vermeiden möchte. Daraus resultiert das Interesse an den Märchengeschichten durch die Einfachheit der Handlung und ihren klaren Aufbau.

Die Anforderungen und Wirkungen, die beim Märchenerzählen an das Kind als Rezipienten gestellt werden, unterscheiden sich wie das individuelle Menschenleben. Jeder Zuhörer empfängt aus einer Märchenerzählung eine eigene Lösung seines Problems. Das Märchen lässt dem Kind seinen freien Willen über den Nutzen der Geschichte betreffend. Es entscheidet auf seine Weise, welchen Schluss es aus der Erzählung für sich ziehen mag. Das Märchen ist kein Instrument der Belehrung und lässt von der Absicht zu maßregeln ab. Stattdessen liefert es dem Kind die Aussicht auf Hoffnung und Zuversicht in seinem Leben.

Das Kind erlebt durch das Hören eines Märchens ein Ereignis der Anspannung. „Es ist die Anspannung des Gefühls, die der Hörer des Märchens erleben will, eine gerichtete Spannung also; es ist das Grunderlebnis der Erwartung und Erfüllung, nach dem das Kind verlangt.“<sup>19</sup> Das Kind erwartet durch seine Hingabe zu einer Märchenerzählung die Sättigung seines Gefühls nach Spannungsmomenten. Es will vollständig in die Erzählung eintauchen und von ihr unterhalten werden. Dabei

---

<sup>19</sup> Lüthi, Max: So leben sie noch heute. Betrachtungen zum Volksmärchen, a. a. O., Seite 24.

richtet das Kind seine Sinne auf die Geschichte und die Voraussicht der Erfüllung seiner Emotionen.

Die Freude des Kindes am Märchen beginnt mit dem Vortrag und der Repräsentation der Geschichte seitens des Erzählers. Die Gelegenheit, ein Märchen zu hören, entzückt das Kind, erregt seine Empfindungen und veranlasst es, auf das Vorgetragene zu reagieren und sich mit seinen Inhalten auseinanderzusetzen.

Der junge Zuhörer wird durch das Erzählen einer Märchengeschichte in seiner Entwicklung gestärkt und entnimmt aus der gehörten Geschichte das Potenzial der Beseitigung seiner Probleme. Das Anliegen des Kindes, ein Märchen hören zu wollen, bedarf neben des Vortrags an sich überdies genügend Zeit und Gelegenheit, um über die Erzählung zu reflektieren. Es braucht eine Weile, damit es in das Märchen eintauchen und die Erzählung aufnehmen kann. Es entnimmt aus jeder Erzählung einen unterschiedlichen Sinn und ist im Stande, bei erneuter Erzählung des gleichen Märchens eine neue Bedeutung zu finden. Es ist überdies erforderlich, dem Kind nach dem Ende des Märchens für das Ausspinnen seiner Gedanken ausreichend Zeit zu geben. Das Kind benötigt diese Zeitspanne, um seine Gefühle und Gedanken zu ordnen und eine Einheit der Erzählung, die das Märchen als vollkommene Erzählung charakterisiert, zu entfalten.

Um die Frage zu klären, in welcher Weise das Märchen seine Einheitlichkeit im Bezug auf das kindliche Verständnis entfalten kann, ist für Friedrich von der Leyen die Konzeption des Märchens als Ganzes wichtig. Er kommt zu dem Ergebnis, dass die Gesamtdeutung des Märchens sich auf bewusster und unbewusster Ebene entfaltet und für einen Einzelnen oder ein Kollektiv eine Einheitlichkeit bildet.<sup>20</sup>

Die Einheitlichkeit der Märchenerzählung vollzieht sich durch seine Form, indem es in das Bewusstsein und Unbewusstsein des Kindes eindringt und Interpretationen und Deutungen ermöglicht. Es entnimmt dem Märchen danach einen Sinngehalt, weil es die Erzählung als Ganzes betrachtet und sie nicht zerstückelt. Eine Zersplitterung des Märchens enthebt die Wirkung seiner Form und behindert das Kind in seinem Bezug zu einer Erzählung.

---

<sup>20</sup> Vgl.: Friedrich von der Leyen: Das Märchen. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie. Darmstadt: Wiss. Buchges., 1995. Seite 390.



## **2. 3. Die Symbolsprache des Märchens**

In den Märchen stecken viele bedeutende Zeichen, die sich in Symbolen ausdrücken. Damit ein Märchen mit seinen inhaltlichen Symbolen verstanden wird, braucht es eine verständliche Sprache, die sich vor niemanden verschließt, sondern öffnet und sich einen Zugang zu den Gedanken und der Seele des Menschen verschafft.

Die Sprache hat einen eigenen Charakter, die ihren Sinn in Zeichen festlegt und ihre Identifizierung über die Bedeutung und den Sinn der Erzählung freigibt.

In ihrer Einfachheit und klaren Ausdrucksweise enthalten Märchenerzählungen reichhaltige Facetten für die Anregung zur Auseinandersetzung mit ihren Stoffen und Themen. Sie beschreiben die Vielseitigkeit der Erzählungen und ihrer Absicht, dem Menschen einzelne Darlegungen des Lebens anzubieten.

Die Symbole werden durch die Sprache der Märchen ausgedrückt und geben Anlass, sich auf ihre Logik einzulassen. Sie offenbaren sich in der Erzählung und lassen den Menschen mit seinen Problemen nicht im Stich, sondern bieten durch ihren Bestand das Aufzeigen von Hinweisen und Wissen, was dem Mensch zu Gute kommt.

Erich Fromm definiert den Ausdruck der Symbole, in denen das Märchen spricht, folgendermaßen:

„Die Symbolsprache ist eine Sprache, in der innere Erfahrungen, Gefühle und Gedanken so ausgedrückt werden, als ob es sich um sinnliche Wahrnehmungen, um Ereignisse in der Außenwelt handelte. Es ist eine Sprache, die eine andere Logik hat als unsere Alltagssprache, die wir tagsüber sprechen, eine Logik, in der nicht Zeit und Raum dominierende Kategorien sind, sondern Intensität und Assoziation. Es ist die einzige universale Sprache, welche die Menschheit je entwickelt hat und die für alle Kulturen im Verlauf der Geschichte die gleiche ist. Es ist eine Sprache sozusagen mit eigener Grammatik und Syntax, eine Sprache, die man verstehen muss, wenn man die Bedeutung von Mythen, Märchen und Träumen verstehen will.<sup>21</sup>

Das Grundkonzept der Definition Fromms der Symbolsprache ist, dass das Märchen eine eigene Sprache spricht. Diese enthält Symbole, die nicht mit der Sprache des Alltags gleichzusetzen sind, weil sie tief in den Menschen

---

<sup>21</sup> Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis der Sprache. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1992. Seite 14.

hineinwirken und Wege gehen können, die über Generationen der Menschheit ihre Gültigkeit behalten.

Die Symbolsprache ist nicht vergänglich und vergegenwärtigt ihren Hintergrund der kommunikativen Weitergabe. Der Mensch geht damit ähnlich einem Handwerkszeug um, weil er im Umgang mit ihr für sein Leben lernt.

Die Sprache der Symbole kann beherrscht und verstanden werden und repräsentiert in allen Teilen der Welt die gleiche Botschaft. Ihre Intention ist es, die Menschen im Zusammenhang der Geschichte miteinander zu verbinden. Die Sprache hat die Kraft alle Menschen zu erreichen, weil sie Bilder enthält, die universell gültig sind. Sie ist ein Muster des Beweises von kulturellem Ursprung und Wert.

Ellinor Buchwald teilt mit den Brüdern Grimm die Meinung, dass sich die Sprache der Symbole in den Märchen wiederfindet und mit dem Allgemeingut der Menschheitsgeschichte übereinstimmt. Die Symbolsprache drückt sich in den Bildern des Märchens aus und öffnet durch ihren Zugang das Verständnis der Erscheinung. Die Symbole erscheinen für Buchwald in Elementarsymbolen und tiergestaltigen Seelensymbolen.<sup>22</sup> Sie sind Gegebenheiten, die das Märchen kennzeichnen und ihre Wirklichkeit abbilden. Ihre Macht auf die Seele des Menschen einzuwirken lässt der Autor nicht außer Acht, weil sie durch das Märchen in seinen Symbolen und Deutungsmöglichkeiten ergriffen werden will. Buchwald schreibt den Symbolen eine tiefe Eindringlichkeit in die Seele des Menschen zu. Die Symbolsprache berührt sein äußeres und inneres Wesen gänzlich und wirkt durch ihre Bedeutungsaspekte auf das Bewusstsein und Unterbewusstsein ein.

Bruno Bettelheim meint, dass alle Märchen in ihrem Symbolgehalt auf mehreren Ebenen Bedeutungen besitzen.<sup>23</sup> Dieses Prinzip weiß das Märchen für sich zu nutzen, indem es in verschlüsselter Form dem Kind die Möglichkeit gibt, sich mit dem Inhalt der Erzählung zu beschäftigen. Die Bedeutungen drücken sich in Symbolen aus, die in der Bildhaftigkeit der Erzählung fassbar werden. Sie sind

---

<sup>22</sup> Vgl.: Buchwald, Ellinor: Symbolik im Märchen. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 406.

<sup>23</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 194.

anschauliche Beispiele für das bildliche Vorstellungsvermögen und gelten als Objekte der Realität. Die Symbole vermitteln zwischen der Realität und dem Mystischen und stehen neben der Alltagssprache als eine eigene Form des Ausdrucks im Gehalt ihrer Aussagekraft.<sup>24</sup>

## **2. 4. Die Merkmale und Charakteristika der Märchengeschichten**

Die Merkmale eines Märchens kennzeichnen es in seiner Struktur und Form. Stilistische Einheiten vermengen sich mit inhaltlichen Eigenschaften. Aus ihnen ergibt sich die literarische Gattung, die als Märchenerzählung bekannt und typisch ist.

Märchen sind Geschichten, die als Erzählungen etwas Bestimmtes aussagen möchten und auf den Rezipienten einwirken wollen. Ihre Funktion ist es, Themen aufzugreifen, mit denen sich die Menschen beschäftigen, und diese in einer symbolischen Form darzustellen.

„Sie handeln von schweren Prüfungen, von geistig-natürlichen Verwandlungen, von meist recht unalltäglichen Abenteurern, in Bildern, die oft auch Sinnbilder sind. In ihren kunstvollen Formen enthalten sie oft einen symbolischen Sinn.“<sup>25</sup>

Die inhaltlichen Merkmale einer Märchenerzählung beschreiben Situationen, die nicht den alltäglichen Geschehnissen gleichen. Sie sind in ihrer Form einzigartig und machen das Märchen zu einer Geschichte, die seit Jahrhunderten in der Menschheitsgeschichte den Sinn hatte, Menschen mit Volkswissen in symbolischer Art zu belehren. Ihren Sinn vermitteln Märchenerzählungen über die Bilder, die in der Phantasie des Rezipienten auftauchen und ihren Gehalt manifestieren.

Die Inhalte der Märchen sind charakteristisch. Sie stellen ein Thema dar, pointieren es und versichern Wege, die aus einem Dilemma herausführen.

Bruno Bettelheim erklärt in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* die Aufgabe der Sinnfindung des Menschen im Bezug zu der Märchenerzählung. Das Märchen

---

<sup>24</sup> Vgl.: Spring, Walter: Die Symbolik des Handelns im Märchen. Tun und Nicht-Tun im deutschen Märchen. Bern: Lang, 2001. Seite 24.

<sup>25</sup> Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung. Frankfurt am Main: Klostermann, 1959. Seite 33.

hilft und setzt laut Bettelheim an diesem Punkt an, weil es durch seine Themen das Wissen um den Sinn des Lebens darstellt. Die Themen der Märchen handeln von den Schwierigkeiten des Lebens und ihren Lösungsansätzen. Sie verkünden eine Lage, aus der ein Ausweg gefunden wird. Diese Auswege werden in symbolischer Form dargestellt und lassen sich durch das Reflektieren über den Sinn der Erzählung entschlüsseln. Der Sinn der Märchenerzählung erschließt sich aus den Bildern, die der Rezipient aus den Erzählungen gewinnt. Alle Geschehnisse sind mit Bildern gleichzusetzen, weil sie eine hohe Wirkungskraft besitzen und sich einprägen.

Die Sprache der Märchenerzählung ist mit ihren Worten einfach zu verstehen, weil sie auf einen komplexen Ausdruck verzichtet, um den Erzählverlauf besser folgen zu können. Die Erzählung wird dadurch leichter gehört, vollzogen und verstanden.

Die sprachlichen Mittel des Märchens besitzen eine hohe Aussagekraft, weil sie mit ihren konkreten Wörtern gezielt ihren Sinn aussprechen und darstellen.

Die Einfachheit drückt sich durch die Verwendung einer klaren und deutlichen Sprache aus. Seitens des Rezipienten bedarf es keiner Kenntnisse über lyrische Begrifflichkeiten, weil das Märchen vielschichtige Ausdrücke ausschließt. Die Formulierungen schmücken den Wortschatz kaum aus, weil sie eine Syntax der Sprache entwickeln, die für alle Menschen verständlich vernehmbar sein soll.

Wesentliche Sprachgebräuche und Wörter werden in einer Märchenerzählung wiederholt. Die Wiederholungen dienen der strukturierten Form der Erzählung und helfen dem Rezipienten in der Stimulation seines Gedankenganges.

Die Sprache ist dem Volk entsprechend begreiflich und der Alltagssprache verwandt. Sie ist universell und in allen Kulturen und Völkern gebräuchlich.

Die Grammatik des Märchens beschränkt sich auf einen einfachen Satzbau und transparente Wörter. Adjektive und Verben pointieren den Sinngehalt und schaffen Muster, die durch ihre Wahl für den Rezipienten den Verlauf der Erzählung konkretisieren. Einzelheiten werden nur beschrieben, um Essentielles zu vertiefen. Das Märchen enthält in seiner Sprache ausdrucksstarke Verben, die den Tätigkeitsverlauf der Figuren beschreiben. Sie kommen häufig in Märchenerzählungen vor, weil sie kindlichem Denken und Sprachgewohnheiten am nächsten sind.

Kinder verwenden bevorzugt Verben zur Beschreibung ihrer Gefühle und „Dingwörter zum Darstellen von Eigenschaften“.<sup>26</sup> Aus diesem Grund ist die Sprache des Märchens einfach und konkret gewählt. Sie lenkt nicht von der Geschichte ab, sondern führt den Rezipienten tief in die Erzählung ein, um sich hinzugeben und nicht angestrengt über jedes einzelne Wort reflektieren zu müssen.

In den Märchen wird in der Regel auf die Ich-Erzählform verzichtet. Es kommt in seiner Art einer Nacherzählung einer bestimmten Geschichte nahe.

Die Erzählperspektive bedient sich einer neutralen Erzählform und bewirkt einen Effekt des Überblickes über die Geschichte. Sie fokussiert ihr Augenmerk auf den Helden und erzählt über seine Erlebnisse.

Im Mittelpunkt des Märchens steht der Held als steuernde Figur und die Perspektive der Erzählung richtet sich gänzlich auf seine Handlungen. Bei den Brüdern Grimm gibt es neben der überschauenden Erzählperspektive den Einwurf von direkten Dialogen der Figuren. Die Dialoge zeugen von der Existenz der Figuren in der Märchenerzählung und schaffen ein lebendiges Bild.

Aus psychologischer Sicht des Rezipienten wird durch die Vermeidung der Ich-Erzählform die Möglichkeit geschaffen, sich in die individuellen Figuren einzufühlen.

Das Kind erhält durch die objektive Erzählfunktion die Möglichkeit, mit einer Märchenfigur zu sympathisieren und sich mit dieser zu identifizieren. Der Abstand, der sich durch die Vermeidung der Ich-Erzählform ergibt, ist im Märchen durchaus gewollt, weil er die Wirkung der Klarheit und Bestimmtheit der Erzählung betont.

Max Lüthi beschreibt das Märchen als ein kleines Universum, weil die Dichtung des Märchens geneigt ist, sich in einzelnen Teilen zu entfalten. Es ist in seiner Erzählung in drei Handlungsformen unterteilt. Die Teile, auf die Lüthi sich bezieht, sind die Anfangssituation, der Weg des Helden und die Lösung der Märchenerzählung. Der geheimnisvolle Ton des Märchens entrückt seines Erachtens den Hörer in eine andere Welt.<sup>27</sup> Daraus ergibt sich die

---

<sup>26</sup> Bergmann Ingrid: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Frankfs. Frankfurt am Main: Lang, 1994. Seite 162.

<sup>27</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 42.

Märchengeschichte in ihrer Vollkommenheit und spielt eine bedeutsame Rolle für das Verständnis des Hörers.

Die starke Neigung des Märchens zu Abenteuern der Märchenfiguren lassen das Kind in die Erzählung eintauchen, weil es nach spannenden Erlebnissen strebt, welche das Märchen in ihren Inhalten bieten.

Die Märchenerzählung beginnt und endet mit einem formelhaften Anfang und Schluss, die signalisieren, dass es sich bei der Erzählung um eine Märchengeschichte handelt.

Die Einleitungsformel *es war einmal* der Brüder Grimm dient als Beispiel eines Märcheneinstieges. Sie legt den Akzent auf die Einführung des Rezipienten in die Märchenerzählung. Das Märchen rührt mit dem Beginn der Geschichte an die Einbindung des Rezipienten und seiner Phantasie. Der Anfang der Erzählung weist auf die Gültigkeit des Märchens hin. Die Märchenerzählung ist frei von zeitlichen Begrenzungen. Sie geht über die Zeit der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hinaus. Das Märchen spricht in seiner Geradlinigkeit einen Zielgedanken an und verweist auf das Fortschreiten der Geschichte. Die Linearität der Erzählung ist von Beginn an auf den Schluss der Geschichte gerichtet. Der Märchenschluss endet in der Bewältigung eines zuvor existierenden Problems. Eine Endformel der Brüder Grimm lautet *und sie lebten vergnügt miteinander immerdar*. Die Figuren haben mit dem Ende ihr Ziel erreicht und haben das Bestreben nach Glück und Sicherheit in dauerhafter Aussicht. Der Schluss deutet auf die ewige Validität der Märchenerzählung hin und gibt dem Rezipienten ein Gefühl des Glaubens an sich und seine Optionen im Leben. Der Einstieg und Ausstieg der Geschichte erhält durch die Eingangs- und Schlussformeln einen Rahmen und erleichtert das Lauschen und Mitdenken. Sie lassen den Rezipienten in die Erzählung eintauchen und seine Phantasie ausweiten.

Bruno Bettelheim meint, dass das Märchen mit dem günstigen Ausgang der Ereignisse überzeugt und die Phantasie anregt und erweitert.<sup>28</sup>

Dabei entstehen Bilder, die sich bei jedem Individuum unterscheiden, weil jeder Mensch eine andere Vorstellungskraft besitzt. Die Kreation von Bilderfolgen entsteht durch die Fähigkeit des Menschen, sich aus dem Inneren heraus Dinge

---

<sup>28</sup> Vgl.: Bettelheim Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 44.

auszumalen. Die Realität erhält neue Gesichter, die für jeden Menschen anders aussehen und eine Richtigkeit besitzen.

Der positive Ausgang der Märchenerzählung schöpft den Glauben an das Gute. Das Märchen glaubt bereits am Anfang an das Glück. Es hat das Ziel im Auge und freut sich auf das Ende. Das Ende ist ihm gewiss, auch wenn die Umwege groß, die Hindernisse gewaltig und die Prüfungen schwer sind.<sup>29</sup>

Lebensmut wird durch den Schluss präsentiert und gewonnen. Der Ausstieg aus dem Märchen hinterlässt die Figuren nicht in einer endgültigen Position, sondern lässt frei, dass die Märchenerzählung für sich selbst ewig andauert. Das Ende eines Märchens ist nicht das Ende einer Geschichte, sondern bietet Raum zum Ausmalen der erhaltenen Bilder. Der Schluss ist offen und kennzeichnet das gute Ende der Erzählung. Das Märchen geht nicht negativ aus und ist der ersehnte Wandel eines zuvor existierenden Problems. Am Anfang wird die Geschichte mit ihren wichtigsten Inhalten kurz und prägnant vorgestellt. Während des Fortlaufens der Erzählung besteht das Ziel aus der Hoffnung auf ein glückliches Ende. „Das Märchen legt den Akzent auf das Ziel, nicht auf den Anfang, es interessiert sich für die Erlösung weit mehr als für die Verwünschung.“<sup>30</sup>

Das Märchen erreicht einen positiven Ausgang, indem das Gute siegt. Die Spannung der Geschichte erlöst den Rezipienten und entlässt ihn mit den gewonnenen Lösungen in die Realität zurück. Der Rahmen, der gezogen wurde, ist schließlich die Bestätigung für das erreichte Glück, welches in einem uneingeschränkten Winkel fortläuft.

Es gibt kein abruptes Ende, welches das Kind mit Zweifel zurücklässt. Die Schlussformel gibt an, dass alles ersehnte Streben erreicht ist und man keine Angst vor der Zukunft haben muss.

„Das Märchen besitzt die Freiheit des Gedankens gelöst von Raum und Zeit und wird durch die Bilderfolgen der Phantasie getragen. Aber es besitzt eine innere Ordnung von Wesen und Strukturmerkmalen, die es zu einer eigenen literarischen Gattung machen.“<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Vgl.: Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung. a. a. O., Seite 31.

<sup>30</sup> Lüthi, Maxi: Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie. Düsseldorf: Diederichs, 1975. Seite 69.

<sup>31</sup> Bergmann, Ingrid: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Frankls, a. a. O., Seite 151.

Die Bilder des Märchens regen die Phantasie des Kindes ohne konkrete Angaben an, damit es sich sein eigenes Bild zu einer Märchenerzählung machen kann. Sie verzichtet auf Raum und Zeitangaben und ist damit eine allgemein gültige Geschichte. Die Merkmale der Erzählung machen das Märchen zu einer eigenen literarischen Gattung. Die Erzählung ist weder an einen Ort, noch an den Faktor der Zeit gebunden. Es gibt keine konkreten Daten und Fakten. Das Märchen erzählt von einer unvergänglichen Welt, die alle Kraft besitzt die Zeit zu überwinden, indem es sie nicht beachtet und ignoriert.<sup>32</sup> Es werden keine Jahresdaten oder geographischen Plätze der Welt genannt und es wird auf detaillierte Angaben verzichtet. Dieses formale Kennzeichen zählt bei Lüthi zum Stil der Flächenhaftigkeit, weil Zeitangaben im Märchen nicht geschildert werden und das Märchen zu einer unbeschränkt gültigen Erzählung wird.

Im Märchen besteht die Geschichte aus einer klaren und einsträngigen Handlung.<sup>33</sup>

Die Handlung des Märchens treibt die Geschichte voran und besteht aus Ereignissen, welche die Akteure erleben. Zunächst beginnt das Märchen mit der Einführung in die Geschichte, die eine Lage pointiert. Der Held ist in den Märchen eine Figur, die ihr Schicksal schrittweise meistert.

„Die Auferstehung aus dem Elend wird im Märchen dadurch vollzogen, dass der Prinz oder ein andere Überwinder kommt, Repräsentant aller guten menschlichen Kräfte. Diese Helfer aus der Not sind ausgestattet mit dem, was man christliche Tugenden nennen kann: Demut, Tapferkeit, Liebe, Wahrhaftigkeit, Hingabe und Opferkraft. Sie sind vielfältiges Bild des Erlösers, der die große Wende bringt.“<sup>34</sup>

Märchen legen den Fokus auf den Held der Erzählung, der sich durch die Geschichte weiterentwickelt und am Ende durch seine Erlebnisse an Erfahrung gewinnt. Die Erzählperspektive ist auf den Helden gerichtet und legt den Fokus der Erzählung auf den Helden und seine Abenteuer.

Der Held bekommt bestimmte Aufgaben gestellt, die er bewältigen muss. Er erhält von seiner Umgebung, die aus Nebenakteuren menschlicher und tierischer Art

---

<sup>32</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 28.

<sup>33</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: Francke, 1960. Seite 34.

<sup>34</sup> Streit, Jakob: Warum Kinder Märchen brauchen. Das Märchen im Leben des Kindes, a. a. O., Seite 26.



besteht, Unterstützung. Tiere haben im Märchen die Gabe sprechen zu können und verfügen über ein Eigenleben, wie es dem Menschen in seiner Art gleicht. Alle Figuren im Märchen sind eindimensionale Charaktere. Die Einfachheit der Märchenfiguren entsteht durch die extreme Gegensätzlichkeit der Charakter- und Wesenszüge. Es gibt keine Figuren, die zwei gegensätzliche Charaktere in einer Gestalt vereinen. Sie haben nur positive oder negative Eigenschaften und sind entweder mit selbstloser Güte ausgestattet, sind liebevoll und helfen, oder sind böse und gefährlich. Sie sind zum Beispiel schön oder hässlich, gut oder böse, jedoch nichts dazwischen. Die Figuren haben im Gegensatz zu Menschen lediglich ein einziges Merkmal, welches sie auszeichnet. Sie haben keine Gefühle und können ihr Verhalten nicht ändern. Aus diesem Grund behalten sie ihre Eigenschaften in der gesamten Märchenerzählung und können diese nicht auswechseln. Die Figuren besitzen über die gesamte Erzählung hinweg ihren eindimensionalen Charakter und wechseln ihre Züge nicht. Sie bleiben in ihrer charakterlichen Erscheinung resistent und bewahren sie bis zum Ende des Märchens.

Das Kind erhält die Option, sich durch die übersichtliche Konstellation der Charaktere mühelos für eine Figur zu begeistern. Der Typus der Märchenfigur lässt dem Rezipienten der Erzählung frei, mit einer Figur zu sympathisieren und ihr die gesamte Aufmerksamkeit zu schenken.

Neben den Figuren im Märchen treten Gegenstände und Motive auf. Sie sind oftmals in Besitz magischer Wirkungen und haben als Requisiten Kräfte, die durch ihr Auftreten in der Handlung nicht auf den ersten Blick freigegeben werden. Ihre Funktion entschlüsselt sich im Verlauf des Märchens. Die Gegenstände und Motive sind für die Handlung in Situationen, in denen sie gebraucht werden, elementar. Der Held bedarf ihrer und verwendet sie für den Zweck der Handlung. Max Lüthi bezeichnet die Gegenstände des Märchens in ihrer Kraft als Dingmagie. Er schreibt ihnen neben den zusätzlichen Eigenschaften des Märchens, die sich in der Bildmagie, Traummagie und Vorstellungsmagie äußern, die Repräsentation von Zauberkraft zu.<sup>35</sup> Die Dinge sind in ihrer Funktionalität den Figuren zugeordnet und kommen in den Momenten gerufen, in denen sie ihre Macht unter Beweis stellen können. Sie verfügen in ihrer Beschaffenheit über Fähigkeiten, die dem

---

<sup>35</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie, a. a. O., Seite 25.

Helden Nutzen oder Schaden bringen. Der Held testet die Dinge nicht aus, stattdessen benutzt er sie für den Handlungsverlauf. Nach ihrer Zweckerfüllung treten die Dinge mit ihren magischen Kräften in den Hintergrund der Märchenerzählung.

Im Märchen erscheinen die vorkommenden Figuren als Träger von Appellativen. Sie werden mit Namen und Benennungen versehen, die bei näherer Betrachtung der Figuren einen Aufschluss über ihre Namensgebung präsentieren.

Die Figuren des Märchens wie Vater, Mutter und Stiefmutter haben keine Eigennamen und werden in ihrer Beschreibung selten näher beschrieben als durch die Zufügung von Charaktereigenschaften. „Die meisten Personen des Märchens bleiben überhaupt unbenannt, sie sind einfach Königin, Stiefmutter, Schwester, Soldat, Schmied oder Bauernjunge“<sup>36</sup>.

Die Hauptakteure des Märchens sind Jungen und Mädchen mit allgemeinen beschreibenden Namen. Die Helden tragen Bezeichnungen, die eine Projektion und einen Bezug zu der Märchenerzählung seitens des Kindes als Rezipienten erleichtern. Sie sind redende Namen und enthüllen, aus welchem Grund eine Figur genau diesen trägt.

Die Namen der Figuren des Märchens erschließen sich aus dem Sinn der Erzählung und betonen Eigenschaften der Akteure. Diese Form der Namensgebung findet sich in den Märchen der Gebrüder Grimm häufig. Das Märchen des *Aschenputtels* (KHM 21) der Brüder Grimm stellt keinen Eigennamen vor, weil die Figur ihren Namen lediglich durch ihre Arbeit mit Asche und Staub gewinnt. Ein weiteres Beispiel der aus der Erzählung resultierenden Namensgebung ist das Märchen des *Rotkäppchens* (KHM 26). Das Mädchen erhält ein rotes Käppchen als Geschenk und wird aus diesem Grund „Rotkäppchen“ benannt. Die Bezeichnung der Figuren gibt Aufschluss über Aussehen, Charakter, Eigenschaften und Wesen. Der Name steht an dieser Stelle als einprägsames Nomen und unterstützt das Verständnis. Neben den aus der Geschichte gewonnenen Märchenheldenbezeichnungen gibt es bei den Brüdern Grimm zusätzlich Eigennamen der Figuren. Sie tragen gebräuchliche Namen wie *Hänsel und Gretel* (KHM 15). Max Lüthi verweist hier auf das Vorherrschen der weiblichen Gestalten in den Märchen der Brüder Grimm und spricht Gretel die Hauptrolle zu. Die bekanntesten Märchenfiguren sind nach seiner Auslegung

---

<sup>36</sup> Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: Metzler, 1968. Seite 27.

weibliche Gestalten, weil das Weibliche dem Kind näher ist als das Männliche und im wahren Leben eher vorherrscht<sup>37</sup> und auf indirekte Weise auch einem Jungen helfen kann, weil es immer um menschliche Probleme geht.<sup>38</sup>

Das Umfeld der Handlungsträger wird in Anlehnung an die Namen der Figuren allgemein bestimmt. Sie sind wie die Eigennamen im Prinzip namenlos.

Das Kind erfährt aus der Erzählung die Tatsache, dass der Held sich beispielsweise in einem Dorf oder Schloss befindet. Es wird auf die nähere Schilderung der Umgebung verzichtet und die Örtlichkeit der Märchenfigur wird nur für die Handlung erwähnt. Einzelheiten über das Aussehen des Ortes und der Umgebung werden nicht genannt. Die Räume des Märchens haben keine Tiefe und beschreiben Plätze, ohne sie zu konkretisieren.

Aus diesem Rückschluss formt das Kind in seiner Vorstellung und Phantasie das Milieu, wie Charlotte Bühler die Orte und Umgebungen des Märchens nennt, aus.<sup>39</sup>

Die Imagination des Rezipienten wird durch den Verzicht der Benennung der Elemente und Details angeregt. Die gewöhnliche Umgebung und das Umfeld der Märchenfigur reichen dem Kind aus, um sich das Milieu in seiner Vorstellung auszumalen. Die kurzen Angaben der Situation, in der sich beispielsweise eine Figur des Märchens in einem einsamen großen Wald befindet, haben eine hohe Wirksamkeit auf das Kind. Es malt sich mit seiner Vorstellungskraft das Aussehen des Waldes aus.

Max Lüthi beschreibt mit dem Beispiel des Waldes die Intention der Brüder Grimm und ihrer Märchenerzählungen, einen Ort nur zu nennen und ihn niemals zu schildern.<sup>40</sup> Das Märchen verzichtet auf eine lange Schilderung der Örtlichkeiten, weil das Volksmärchen dem Gesetz der Einfachheit und Klarheit entspricht.

Die kurzen Ortsangaben der Erzählung reichen dem Kind aus, um eine Orientierung des Geschehnisses zu erhalten. Es lokalisiert mit den wenigen Angaben die Position der Märchenfiguren in seiner Phantasie und kann durch die knappe Benennung des Milieus die Bebilderung der Umgebung in seiner

---

<sup>37</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 103.

<sup>38</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 24.

<sup>39</sup> Vgl.: Bühler, Charlotte: Das Märchen und die Phantasie des Kindes. Berlin: Springer, 1977. Seite 43.

<sup>40</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 26.

Phantasie erleben und ausschmücken, weil jeder einzelne Heranwachsende eine unterschiedliche Auffassung von einem bestimmten Ort und seinem Aussehen hat.

Das Märchen besitzt neben den formalen Charakteristika inhaltliche Merkmale, die sich in Symbolen finden und in einer Sprache äußern, die als Symbolsprache bezeichnet wird. Diese Symbolsprache des Märchens ist ein Bedeutungsträger und erlaubt es, die Bilder des Märchens zu deuten. Die einzelnen Symbole des Märchens sind Quellen der Menschheitsgeschichte und geben den Anreiz, sich mit ihnen zu beschäftigen.

Ortrud Stumpfe beschreibt in dem Buch über *Die Symbolsprache des Märchens* den Grundbestand der Symbole im Märchen. Sie kategorisiert sie in Bildfiguren, Zahlenverhältnisse und Verhaltensweisen. Diese umfassen Handlungsträger, Tiere, Zahlen, Naturkräfte, Elementarwesen, Erdsbstanzen, Menschenleib, Verhaltensweisen, Seinsräume.<sup>41</sup>

Alle Symbole des Märchens werden generell als ein Prinzip der Ordnung verstanden und verfolgen laut der Autorin die Aufgabe der Erfüllung ihrer Impulse. Sie finden sich in den Märchen der Brüder Grimm wieder und sind in ihren Motiven differenziert, um eine umfassende Handlung zu gewähren. Die Symbolbegriffe kennzeichnen die Attraktionskraft der Erzählung in verschiedener Art und ihrem Bedürfnis, von den Menschen in ihrem Sinn erfasst zu werden. Für Stumpfe ist das Märchen ein innerseelisches Drama, welches sich auf den Menschen in seiner Allgemeinheit bezieht und in Symbolen wiedergegeben wird.

Das Kind reagiert auf die Symbole des Märchens und ist in seiner Entwicklung bereit, aus ihnen zu profitieren. Die Symbole legen ihre verborgene Bedeutung in der Auseinandersetzung mit ihnen frei und formen das Bewusstsein des Menschen.

Max Lüthi bezeichnet die Symbole des Märchens als Bilder, die für sich selbst stehen und in ihrer Echtheit immer einen vieldeutigen Charakter haben.<sup>42</sup>

Diese Vieldeutigkeit zeugt von der Reichhaltigkeit im Sinne der Erziehung eines Kindes. Das Kind ist durch die Symbole des Märchens fähig, moralische

---

<sup>41</sup> Vgl.: Stumpfe, Ortrud: *Die Symbolsprache der Märchen*. Münster: Aschendorff, 1965. Seite 24.

<sup>42</sup> Vgl.: Lüthi, Max: *Volksmärchen und Volksaussage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung*, a. a. O., Seite 11.

Gedanken zu erkennen und auf das Leben anzuwenden. Das hat zur Folge, dass es sich nach Märchenerzählungen sehnt und sie auf der Grundlage der Symbole für sich interpretiert.

## **2. 5. Die Handlung im Märchen**

Im Märchen wird die Handlung als eine bewusste Tätigkeit der Figuren gezeigt. Sie stellt die Geschichte und die Erlebnisse des Märchenhelden und seiner Helfer und Gegner in aufeinanderfolgenden Episoden dar. Das Märchen verzichtet darauf, die Handlung zu schildern, weil es keinen Zustand gibt, der anhält. Stattdessen wird es mit seinem fortschreitenden Handlungsverlauf erzählt.

„Das europäische Märchen ist handlungsfreudig. Es neigt zu raschem Fortschreiten und zu knapper Benennung der Figuren und Requisiten; Beschreibungen und Schilderung der Umwelt oder Innenwelt seiner Gestalten sind selten. Schon diese entschiedene Ausrichtung auf eine meist einsträngig geführte Handlung gibt dem Märchen Bestimmtheit und Klarheit.“<sup>43</sup>

Die Handlung eines Märchens wird in einem Rahmen vollzogen, der eine Aneinanderreihung von Erlebnissen der Figuren zulässt. Sie ist auf die Zukunft gerichtet, besitzt einen Anfang und ein Ende und ist nach einer Abfolge konstruiert.

Max Lüthi beschreibt den Handlungsverlauf einer Erzählung, indem er ein allgemeines Schema entwirft. Für ihn ist der Beginn eines Märchens durch ein Bedürfnis, eine Schwierigkeit oder eine Notlage gekennzeichnet. Der gute Ausgang eines Kampfes oder einer Aufgabe gleicht der menschlichen Erwartung eines Sieges oder einer Lösung. Schwierigkeiten werden im Märchen durch die Figuren bewältigt und bieten ein positives Ende.<sup>44</sup>

Der zentrale Aspekt des Märchens liegt nach den Ergebnissen Lüthi in der Handlung selbst. Sie besitzt die Kraft, die Geschichte mit ihren Ereignissen zu verknüpfen. Die Abenteuer sind der Kern des Märchens und bilden die Grundlage für den Verlauf der Geschichte.

---

<sup>43</sup> Lüthi; Max: Märchen, a. a. O., Seite 28.

<sup>44</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Märchen, a. a. O., Seite 25.

Es zeigt sich, dass zusätzlich zu der Handlung das Motiv zählt, welches sich im Erreichen eines Zieles durch den Märchenhelden kristallisiert. Jedes Verhalten des Märchenhelden erzwingt den weiteren Verlauf der Märchengeschichte und führt zum Ende, welches das Ziel der gesamten Handlung ist und durch das Agieren der Märchenfiguren erreicht wird.

Die Handlung des Märchens ist zwingend auf die Ereignisse und die Figuren angewiesen. Charlotte Bühler unterscheidet in dem Werk *Das Märchen und die Phantasie des Kindes* die Motive der Märchenerzählung in Handlungen und Ereignisse. Die Motive konzentrieren sich in Bühlers beispielhaftem Ansatz auf die Handlung der Erzählung, weil sie der Grundbestandteil des Märchens sind und eine positive Schlusstendenz haben. Für Bühler gehören zu den Handlungen insbesondere Wundertaten aller Art wie Heldentaten, Intelligenzleistungen und Affekthandlungen. Die Wundertaten führen zu Ereignissen, die das Geschehen der Geschichte wenden können.

Die Ereignisse skizzieren neben den bereits vorgestellten Motiven vor allem Abenteuer, Zufälle, Lohn, Strafe und Schicksalsgegebenheiten.<sup>45</sup>

Die Motive, die Bühler beschreibt, tragen zum Einfluss der gesamten Handlung des Märchens bei. Die Handlungen im Märchen werden nacheinander in einer Abfolge von Episoden ohne zeitliche Eingrenzungen erzählt.

Der Faktor der Zeit wird im Märchen stetig ausgeklammert, indem auf Daten und zeitliche Eingrenzungen verzichtet wird, weil die Figuren sich auf das reine Fortschreiten der Handlung konzentrieren. Das Verhalten eines Helden lässt den Sinnzusammenhang zwischen den Situationen erkennen. Die Figur im Märchen handelt nicht willkürlich. Sie handelt bestimmt, weil jede ihrer Verhaltensweisen die unumgängliche Voraussetzung für den weiteren Verlauf und das Ende der Märchenerzählung ist.<sup>46</sup> Die Tätigkeiten und Reaktionen der Figuren führen die Erzählung fort und die Art, wie ihre Leistung geschieht, treibt die Geschichte durch das aktive oder passive Handeln der Figuren voran.

Der Held erlebt in Folge seiner Taten Geschehnisse, die ihn zum Abschluss des Märchens führen. Er beweist dem Rezipienten durch sein selbstständiges Agieren die Lösung von aussichtslosen Situationen. Die Wendepunkte der Erzählung nehmen durch die Motive einen großen Umfang ein und entsprechen den

---

<sup>45</sup> Vgl.: Bühler, Charlotte: *Das Märchen und die Phantasie des Kindes*, a. a. O., Seite 58.

<sup>46</sup> Vgl.: Spring, Walter: *Die Symbolik des Handelns im Märchen. Tun und Nicht-Tun im deutschen Märchen*, a. a. O., Seite 67.

Wünschen des Rezipienten nach einem guten Ausgang. Am Ende der Erzählung wird die Hauptfigur für sein Handeln mit Glück und Ruhm belohnt.

Das Kind als Rezipient eines Märchens strebt nach diesem Grundgerüst, welches es in seinen Gedanken zur Märchenhandlung ausschmücken kann.

## **2. 6. Die Personen im Märchen**

Die Hauptfiguren einer Märchenerzählung treiben die Geschichte voran. Sie sind die Helden und Träger der Erzählung und stehen im Fokus der Aufmerksamkeit seitens des Rezipienten. Die Ereignisse und Abenteuer der Märchenfiguren dienen der Erzählung, indem sie die Handlung bestimmen und der Mittelpunkt des Märchens sind.

Am Beginn des Märchens werden die Helden der Erzählung mit einer Situation konfrontiert und müssen diese lösen. Die Lösung der Aufgabe endet mit dem positiven Ausgang.

In den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm sind die Helden des Märchens im Allgemeinen von menschlicher Gestalt. Sie sind Kinder und haben häufig Besonderheiten an sich. Die Helden gehören zu den äußeren Gliedern der sozialen Struktur, weil sie in einer Randposition zu finden sind. Es handelt sich oftmals um arme Kinder, Stiefkinder oder Königskinder, die von ihrem Zuhause auswandern, um eine Aufgabe zu lösen. Der Held des Märchens verlässt seine jeweilige Umgebung, um in die Ferne zu wandern. Er ist weder innerlich noch äußerlich an den Ort seines Verlassens gebunden.

„Tausend Gründe findet das Märchen seine Helden auswandern zu lassen: die Not der Eltern, die eigene Armut, die Bosheit der Stiefmutter, eine vom König gestellte Aufgabe, die Abenteuerlust des Helden, irgendein Auftrag oder Wettbewerb. Jeder Anlass ist dem Märchen recht, der den Helden isoliert und ihn zum Wanderer macht.“<sup>47</sup>

Der Märchenheld ist in seiner Isolation auf sich selbst gestellt und handelt aus eigener Intention auf eine Lösung hin, indem er sich auf Wanderschaft begibt. Er bewegt sich ohne zentrale Einbettung in ein verwandtschaftliches Gefüge in der

---

<sup>47</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 18.

Erzählung fort, weil er sich von seiner Umgebung unbeschwert loslösen kann und keine feste und dauerhafte Beziehung zu seinen Mitfiguren aufbaut.

Der Held erstrebt sein Ziel auf eigene Faust in einer abenteuerlichen Handlungsweise. Mühelos zieht er aufgrund der fehlenden Gefühlsebene in die Märchenwelt hinaus und begegnet anderen Figuren, die ihn auf seinem Weg begleiten.

Die Gestalten des Märchens sind Figuren, denen, abgeleitet von ihren fehlenden Gefühlen, eine Innenwelt fehlt. Aus diesem Grund kann das Kind sich mit den Gestalten des Märchens identifizieren und ihnen eigene Gefühle zuschreiben. Der Held des Märchens existiert neben anderen Figuren, die ihm als Helfer oder Gegner beiseite stehen. Er braucht die Nebenfiguren, um sich entfalten zu können. Neben menschlichen Figuren treten im Märchen Tiere und Gegenstände auf, die alleine oder in der Vielzahl erscheinen. Sie halten Gaben für den Helden bereit und helfen bei der Lösung von Aufgaben.

„Der Märchenheld kann alle Superlative auf sich vereinigen: er ist der Dümme, der Herzvollste, Mitleidigste, der Aufrichtigste, der Jüngste, der Stärkste, der Fleißigste, die Schönste oder der, der die ‚Glückshaut‘ trägt. Ihm helfen die Jenseitigen, die Tiere und die Schwachen und letztendlich ist er der Lebensklügste.“<sup>48</sup>

Der Märchenheld ist die wichtigste Figur der Erzählung, weil er als dominierende Zentralfigur angesehen werden kann. Auf diesem Schema aufbauend ist er der Akteur des Märchens und besitzt die Macht über die Handlung und für die Überwindung von Schicksalsfragen. Der Märchenheld handelt in beliebiger Art der Situation entsprechend, ohne zu wissen, ob er die richtigen Entscheidungen trifft. Er geht seinen Weg in der Erzählung prinzipiell alleine und nimmt die Hilfe der anderen Figuren nur bei Bedarf in Anspruch. Diese Annahme der Leistungen der Figuren vollzieht sich in Momenten der Zulässigkeit ihrer Hilfestellung.

„Die Märchenhelden verdienen sich die Siebenmeilenstiefel nicht durch schwere Mühen und entsagungsvolle Anstrengungen; sie können sich irgendwo finden, wenn es an der Zeit ist und ihr Schicksal oder die Handlungsführung dafür gereift ist.“<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Bergmann, Ingrid: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Frankls, a. a. O., Seite 155.

<sup>49</sup> Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung, a. a. O., Seite 37f.



Der Held des Märchens findet seine Verbindung zu anderen Figuren in der Entwicklung der Erzählung und im Fortschreiten der Handlung. Er muss für den Handlungsverlauf keine Mühen auf sich nehmen, weil seine Handlungsweise den Weg des Zieles bestimmt. Der Märchenheld erlangt seine Entwicklung unter Zuhilfenahme von Wunderdingen, derer er sich durch seine Isolation bedient, um sein Ziel zu erreichen.

Trotz fehlender spezifischer Fähigkeiten ist der Held des Märchens eine begabte Figur. Durch seine Allverbundenheit im Märchenkosmos ist er bereit mit den anderen Figuren in Kontakt zu treten und mit ihrem Erscheinen die Handlung fortzuführen.

Die anderen Figuren des Märchens sind entweder Freunde, Helfer, Gegner oder „Kontrastfiguren“ des Helden<sup>50</sup>. Alle Figuren basieren auf dieser Tatsache auf den Helden bezogen und gehören zu den Handlungsfiguren der Märchenerzählung. Sie sind einfach und scharf in Gegensätzlichkeiten geteilt, um ihre Eigenschaften deutlich hervorzuheben. Diese Eigenschaften sind eindimensional, treten in Extremen auf und werden durch die Polarität in ihrem Kontrast betont. Dazu gehört die Gegenüberstellung von positiven und negativen Merkmalen. Die Kontraste der Merkmale zeigen die menschlichen Erscheinungen von der Tugend bis zur Bosheit. Sie treten paarweise in den Märchen auf und erreichen immer den Widerstand des Guten gegen das Böse.

In den Märchen der Brüder Grimm treten neben den diesseitigen menschlichen Figuren weitere Gestalten der Über- und Unterwelt auf. Sie sind Fabelwesen wie Zwerge, Riesen, Feen, Hexen, Zauberer und Tiere. In ihrer Erscheinung beeinflussen sie den Märchenhelden durch ihre Weitergabe von Freude oder Leid. Sie sind in ihren Eigenschaften dem Menschen ähnlich, jedoch sind sie in ihrer Art besonders „groß und klein, vornehm und niedrig“<sup>51</sup>.

Das Märchen bedient sich aufgrund seiner fortschreitenden Handlung Figuren, die sie in eine vorwärtstreibende Richtung lenken. Der Märchenheld wandert in seiner Entscheidung, ein Schicksal zu bezwingen, in die Welt hinaus und lässt sich durch

---

<sup>50</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 62.

<sup>51</sup> Lüthi, Max: Märchen, a. a. O., Seite 27.

das Bestehen des Guten und Bösen zu einem Tätigkeitsverlauf leiten. Er bewegt sich im Sinne von Lüthi's Stil- und Wesensmerkmalen flächenhaft durch die Erzählung und nimmt die Personen, Situationen und Gegenstände als Ereignisse für ein gutes Ende wahr. Das Kind ist aufgrund der Märchenfiguren in seiner neugierigen Art nach den Bildern des Märchenweltengeistes bestrebt, an die Wende des Guten zu glauben und dem Märchenhelden trotz Gefahren und Hindernissen alle Aufmerksamkeit zu schenken.

### **2. 6. 1. Das Märchen vom Rotkäppchen**

Das Rotkäppchen<sup>52</sup> zählt zu einem der bekanntesten Märchen der Brüder Grimm. Im Jahr 1812 erschien es im ersten Band der Kinder- und Hausmärchen, trägt die Nummer 26 und stammt von einer Sage über eine Jungfrau des Schwarzwaldes ab.<sup>53</sup>

Das Märchen vom Rotkäppchen schildert die Geschichte eines jungen Mädchens namens Rotkäppchen, welches im Wald auf dem Weg zu seiner Großmutter einem Wolf begegnet, von diesem im Verlauf der Erzählung gefressen und schlussendlich durch einen Jäger befreit wird. Das Ergebnis der Brüder Grimm ist auch hier ein Kindermärchen mit gutem Ausgang geschrieben zu haben, das gleichzeitig eine Verhaltensbelehrung darstellt.<sup>54</sup>

Der Name Rotkäppchen im Titel bezeichnet die Hauptfigur des Märchens. Die Nennung erschließt sich aus dem roten Käppchen, welches das Kind von seiner Großmutter erhalten hat. Die Märchenerzählung beginnt mit der Beschreibung eines kleinen Mädchens, welches von allen, insbesondere der Großmutter, geliebt wird und seit dem Tragen des roten Käppchens aus Samt Rotkäppchen genannt wird.

Die Handlung der Erzählung setzt ein, als das Mädchen von seiner Mutter gebeten wird, die kranke und schwache Großmutter mit Kuchen und Wein zu besuchen. Es soll dabei das Dorf verlassen, um durch den Wald das Haus der Großmutter zu

---

<sup>52</sup> Als Textgrundlage dient: Grimm, Jakob: Kinder- und Hausmärchen. Mit einem Anhang sämtlicher nicht in allen Ausgaben veröffentlichten Märchen. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1997. Seite 156-160. Alle anderen Versionen werden außer Acht gelassen.

<sup>53</sup> Vgl.: Rölleke, Heinz: Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm. Originalanmerkungen, Herkunftsnachweise, Nachwort. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1984. Seite 47.

<sup>54</sup> Vgl.: Scherf, Walter: Lexikon der Zaubermärchen. Stuttgart: Kröner, 1982. Seite 313.

erreichen, und darf nicht vom Weg abkommen, damit ihm nichts zustößt. Das Rotkäppchen verspricht seiner Mutter den Rat zu befolgen. Im Wald begegnet das Mädchen dem Wolf und unterhält sich mit dem Tier. Es spricht höflich über sein Vorhaben, die Großmutter zu besuchen und welche Gaben es mit sich unter der Schürze führt. Die Intention des Wolfes ist es, die Großmutter und das Rotkäppchen zu fressen. Seine List plant der Wolf, indem er das Mädchen zunächst auf die Umgebung mit den vielen schönen Blumen und Vögeln aufmerksam macht. Das Kind will seiner Großmutter einen Strauß mitbringen und läuft immer weiter in den Wald hinein. Der Wolf eilt in der Zwischenzeit zum Haus der Großmutter, klopft an die Türe und wird nach der Frage der schwachen Frau, ob es Rotkäppchen sei, hereingebeten. Er verschlingt die Großmutter, schlüpft in ihre Kleidung und legt sich in das Bett, während Rotkäppchen im Wald Blumen pflückt und sich auf den Weg zum Haus der Großmutter macht, um einzutreten. Es tritt ein, ohne begrüßt zu werden, und zieht die Vorhänge zurück.

Das Mädchen sieht die Großmutter mit einer Haube tief in das Gesicht gezogen im Bett liegen und ist über ihr Aussehen verwundert. Es stellt ihr Fragen zu Augen, Ohren, Händen und Maul. Die List des Wolfes ist vollbracht und er springt auf und verschlingt das Kind. Danach legt er sich ins Bett, schläft ein und schnarcht. Durch den Lärm des schlafenden Tieres wird der Jäger aufmerksam und geht ins Haus. Er findet den Wolf im Bett und verzichtet darauf ihn zu erschießen, weil er die Großmutter in seinem Bauch vermutet. Der Jäger greift zu einer Schere, um dem Tier den Bauch aufzuschneiden, und erblickt die rote Kopfbedeckung des Mädchens. Das Rotkäppchen springt wohl aus dem dunklen Bauch des Wolfes heraus und die Großmutter tritt ebenfalls hervor. Mit schweren Steinen füllen sie den Leib des Wolfes. Er erwacht aus seinem Schlaf und möchte fort, doch die Steine sind zu schwer und das Tier fällt tot um. Die Handlung der Märchenerzählung schließt, als der Jäger den Pelz des Wolfes mitnimmt, die Großmutter den Kuchen und Wein konsumiert und das Rotkäppchen niemals wieder den Rat der Mutter, nicht vom Weg abzukommen, missachten möchte.

Die Brüder Grimm verfassten zwei Versionen des Märchens vom Rotkäppchen. Die zweite Version ist neben der bereits vorgestellten Fassung eine Variation des eigentlichen Märchens.

In dieser Fassung bringt das Rotkäppchen ihrer alten Großmutter erneut Gebackenes. Ein anderer Wolf spricht das Kind an und will es vom Weg ableiten. Das Rotkäppchen hütet sich vor dem Tier und eilt zum Haus der Großmutter. Das Mädchen erzählt ihrer Verwandten von der Begegnung mit dem Wolf und dessen Gier, es fressen zu wollen. Die alte Frau verschließt die Türe zu ihrem Haus, um dem Wolf den Eintritt zu verwehren. Das Tier gibt sich mit seiner Stimme als Rotkäppchen aus und klopft an. Die Großmutter und das Rotkäppchen schweigen und öffnen dem Wolf nicht die Türe. Er springt auf das Dach und möchte verweilen, bis das Kind sich von der Großmutter verabschiedet. Die alte Frau erkennt das Vorhaben des Tieres und heckt mit dem Rotkäppchen einen Plan aus, das Tier zu täuschen. Der Geruch von gekochten Würsten aus einem Trog soll den Wolf anlocken und ihm eine Lektion erteilen. Das Tier wird durch das Fleisch angezogen, fällt vom Dach in den Trog hinein. Der Wolf ertrinkt und das Rotkäppchen darf wohlgelaunt nach Hause gehen.

## **2. 6. 2. Formale Analyse des Rotkäppchens**

Das Märchen des Rotkäppchens beginnt formal mit dem einleitenden Einstieg *Es war einmal*. Das Geschlecht und Alter wird im ersten Satz der Erzählung durch die Beschreibung der Titelfigur als eine kleine süße Dirne vorgestellt. Es handelt sich um ein junges Mädchen, welches von jedermann geliebt wird. Das Mädchen ist gut behütet und trägt die „flammende Kappe der Liebe“<sup>55</sup>. Im zweiten Satz wird erklärt, wodurch die Hauptfigur zu ihrem Namen gelangt. Die Großmutter des Mädchens gibt ihm ein rotes Käppchen aus Samt und aus diesem Grund erhält es den Namen Rotkäppchen. Die Bezeichnung gibt dem Rezipienten der Erzählung ein Bild vom Aussehen und Wesen des jungen Kindes.

Die Hauptfigur besitzt gute Eigenschaften. Sie wird von jedermann gemocht und am meisten von ihrer Großmutter. Das Mädchen lebt bei seiner Mutter und kommt aus einem behüteten Haushalt. Es besitzt keine Geschwister und hat keinen Vater.

Das Rotkäppchen ist süß und klein und besitzt das Aussehen eines jungen Mädchens, welches die Menschen anzieht und auf sich aufmerksam macht. Das

---

<sup>55</sup> Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg. München: Goldmann, 2000. Seite 87.

rote Käppchen ist ihr Kleidungsstück und Merkmal. Durch die rote Farbe signalisiert es sein Erscheinen. Das Mädchen trägt die Kopfbedeckung gerne, weil es ein Geschenk der Großmutter ist und es ihr gut steht. Für die Großmutter stellt das Mädchen den Mittelpunkt ihres Lebens dar.

Im Märchen des Rotkäppchens herrscht die Zahl drei vor. Diese Dreizahl zeigt sich im Gesetz der Wiederholung.<sup>56</sup>

Es gibt insgesamt drei Handlungsträger. Dazu gehören die Großmutter, die Mutter und das Kind, die als eine Figurengruppe zusammengefasst werden können und im Zusammenspiel mit dem Wolf und dem Jäger agieren.

Drei Zeiten können durch die Figuren abgelesen werden:

Die Mutter steht für die Gegenwart, die Großmutter für die Vergangenheit und das Rotkäppchen für die Zukunft.<sup>57</sup> Der Weg, den das Rotkäppchen gehen muss, führt über die Gegenwart in die Vergangenheit und lässt es schließlich in die Zukunft.

Drei Mal wird in der Märchenerzählung auf die Erkrankung der Großmutter hingewiesen. Erstmals erwähnt die Mutter die körperliche Schwäche der Großmutter, danach das Rotkäppchen und schließlich die Großmutter selbst.

Die Flächenhaftigkeit im Rotkäppchenmärchen bezieht sich auf die Gabe der Großmutter an ihre Enkelin. Sie schenkt ihrer Enkeltochter ein rotes Käppchen, welches ihre innige Beziehung symbolisiert.

Die Mutter des Rotkäppchens spricht das junge Mädchen im Märchen der Brüder Grimm direkt an. Sie erscheint am Anfang der Erzählung und weist Rotkäppchen den Weg zur Großmutter. In ihrer Ansprache ersucht sie das Mädchen, seiner Großmutter Kuchen und Wein zu bringen, weil diese sehr krank und schwach ist, und macht es darauf aufmerksam, dass es nicht vom Weg zum Haus der Großmutter abkommen soll, weil es selbst fallen oder sich etwas brechen könnte. Das Rotkäppchen möchte gehorsam sein und seine Mutter nicht enttäuschen, das verspricht es ihr. Die altersschwache und kranke Großmutter wohnt außerhalb des Dorfes, in dem die Mutter mit ihrem Kind lebt, weswegen das Mädchen einen Weg nehmen muss, der durch den Wald führt.

---

<sup>56</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Märchen, a. a. O., Seite 29.

<sup>57</sup> Vgl.: Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung. Schaffhausen: Novalis Verlag, 1994. Seite 21.

Das von Max Lüthi formulierte Stilmerkmal der Eindimensionalität zeigt sich im Märchen des Rotkäppchens in der Begegnung des Mädchens mit dem Wolf. Sie sprechen und handeln miteinander, obwohl sie von menschlicher und tierischer Gestalt sind.<sup>58</sup>

Ihr Erscheinen akzeptieren sie und stellen es nicht in Frage. Der Wolf beginnt ein Gespräch mit dem Mädchen, ohne es zu erschrecken. Rotkäppchen läuft nicht weg und zeigt keine Scheu vor dem Tier, weil es im Märchen keine weltlichen Grenzen gibt und es sich nicht um die Gestalt des Wolfes kümmert und unberührt bleibt.

Im Wald begegnet das Rotkäppchen dem Wolf, welcher mit ihr in Kontakt tritt und ein Gespräch sucht. Das Rotkäppchen hat keine Angst und Scheu vor dem Tier und begrüßt es, nachdem der Wolf das Mädchen mit seinem Namen anspricht. Das Tier weiß den Namen des Kindes und will erfahren, wohin es gehen möchte. Das Mädchen antwortet dem Wolf und erzählt, wo die Großmutter lebt und welche Gaben es für sie mitführt.

Der Wolf fasst den Plan, das Rotkäppchen zu fressen und täuscht das Kind, indem er es vom Weg abkommen lässt, um Blumen für die Großmutter zu pflücken. Er überlistet das Mädchen und nutzt den Vorsprung, um diese zu verschlingen.

Der Wolf dringt in das Haus der alten Frau hinein und frisst die Großmutter auf. Er zieht ihre Kleidung an und setzt ihre Haube auf seinen Kopf, um das Rotkäppchen bei seiner Ankunft zu täuschen. Das Mädchen tritt in das Haus ihrer Verwandten ein und ist über das Aussehen der Großmutter verwundert, weil sie große Ohren, Augen, Hände und ein entsetzliches Maul besitzt. Der Wolf, der in dem Kostüm steckt, antwortet auf die Fragen des Kindes, springt auf und verschlingt es.

In der gesamten Erzählung erscheint kein Vater. Die männliche Rolle im Märchen übernimmt der Jäger. Er ist neben der Mutter, dem Wolf und der Großmutter eine wichtige Figur. Der Jäger setzt die Handlung fort und begünstigt das gute Ende.<sup>59</sup>

Der positive Ausgang des Märchens vollzieht sich durch das Auftreten des Jägers, welcher das Rotkäppchen und seine Großmutter aus dem Bauch des Wolfes befreit. Er ist auf der Suche nach dem Tier und findet es im Haus der Großmutter im Bett schlafend und schnarchend. Er besitzt ein Gewehr, das er aber nicht benutzt.

---

<sup>58</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 9.

<sup>59</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 204.

Der Jäger glaubt im Bauch des Tieres die Großmutter zu finden und erschießt es nicht, sondern benutzt die Schere, um den Bauch des Wolfes aufzuschneiden und die alte Frau heil herauszuholen. Er ist überrascht, als zuerst das Rotkäppchen und nach ihr die Großmutter zum Vorschein kommen. Der Jäger befreit beide aus ihrem Schicksal. Schließlich wollen alle dem Wolf eine Lektion für seine Listigkeit erteilen. Sie füllen den Bauch, in dem sie sich vor der Rettung befanden, mit schweren Steinen. Das Gewicht der Steine drückt auf das Tier und lässt es tot umfallen. Der Wolf ist für sein böses Verhalten bestraft worden und muss seine Strafe in der Form des Todes einbüßen. Der Jäger, die Großmutter und das Rotkäppchen sind glücklich über den Abschluss des Abenteuers. Jeder Einzelne hat zur Überwindung der vorhandenen Schwierigkeit beigetragen und kann etwas für sich mitnehmen.

Der Optimismus des Märchens verlangt die Bestrafung des Wolfes und die Rettung des Rotkäppchens und seiner Großmutter.<sup>60</sup>

Das Kind sucht nach diesem Optimismus in der Märchenerzählung, weil es weiß, dass die Unschuld über die Bosheit siegen wird.<sup>61</sup>

### **2. 6. 3. Symbolische Analyse des Rotkäppchens**

Das im Märchentitel vorkommende und erste genannte Symbol ist der Name der Hauptfigur. „Rotkäppchen“ bezieht sich auf eine Farbe und ein Kleidungsstück in einer verniedlichten Form. Rot ist eine kräftige Farbe und zählt laut der Forschungsarbeit von Max Lüthi zum Motiv des abstrakten Stils. Dieser kennzeichnet die Farbe in ihrer Reinheit. In ihr vereinigen sich Abbilder verschiedener Formen wie Blut, Leidenschaft und Feuer. Die Farbe hat eine starke Signalwirkung, weil sie intensiv und auffällig ist. Das Käppchen ist ein Kleidungsstück der Hauptfigur. Es ist von roter Farbe und ein Geschenk der Großmutter an ihre Enkeltochter.

Das rote Käppchen ist im Märchen ein Handlungsträger, weil es durch seine Farbe die Märchenfiguren vorwärts treibt. Die Kopfbedeckung des Rotkäppchens

---

<sup>60</sup> Vgl.: Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung – Wirkung – Interpretation. Berlin: De-Gruyter, 2008. Seite 65.

<sup>61</sup> Vgl.: Bühler, Charlotte: Das Märchen und die Phantasie des Kindes, a. a. O., Seite 33.

symbolisiert das erwachende Ich<sup>62</sup>, das Reize aussendet und das Mädchen in die Welt entlässt, um Erfahrungen zu sammeln.

Der Autor Bruno Bettelheim sieht in der roten Farbe des Käppchens symbolisierte Emotionen sexueller Art. In seiner Interpretation ist das Rotkäppchen ein behütetes Mädchen, welches freiwillig das Elternhaus verlässt, um seine Großmutter zu besuchen und auf diesem Weg seine Unschuld verliert. Die Warnung der Mutter, vom vorgezeichneten Weg nicht abzugehen, missachtet das Rotkäppchen, weil der Wolf das Mädchen durch seine Jugend wahrnimmt und verführen möchte.

Das Käppchen der Titelfigur ist nach der Auslegung Bettelheims ein Symbol der sexuellen Anziehungskraft des Rotkäppchens auf Männer. Das Mädchen ist in der Reife seiner Sexualität und weckt im Wolf Gelüste. Es ist noch nicht bereit für die Gefühle und lässt den Wolf durch die genauen Weganweisungen zum Haus der Großmutter, die eine reife Frau und für sexuelle Handlungen bereit ist. Das Rotkäppchen ebnet dem Wolf den Weg, die Großmutter zu verführen, weil es für die Situation seiner äußeren Wirkungskraft noch nicht bereit ist.<sup>63</sup>

Erich Fromm sieht das Märchen des Rotkäppchens ähnlich wie Bruno Bettelheim und geht in seiner Deutung auf das Symbol der Menstruation ein. Für Fromm ist das Rotkäppchen ein Mädchen, welches zu einer Frau heranreift und mit ihrer Sexualität konfrontiert wird. Die Warnung, den Weg zum Haus der Großmutter nicht zu verlassen, entspricht der Aufklärung des Rotkäppchens durch seine Mutter. Sie schützt ihre Tochter vor der Gefahr sexueller Erlebnisse.

Die Farbe des Käppchens stellt ein Menstruationssymbol dar und zeigt die erwachende Reifung des Mädchens. Das Rotkäppchen wird laut Fromm zu einer Frau, die sich ihrer Anziehungskraft auf männliche Figuren nicht bewusst ist.<sup>64</sup>

Felix von Bonin beschreibt im Lexikon der Märchensymbolik das Rotkäppchen als Liebesgöttin und führt an, dass das Mädchen „sich langsam von der Mutter lösen und in die Welt des Eros hineinwachsen muss.“<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Vgl.: Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung. a. a. O., Seite 20.

<sup>63</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 199.

<sup>64</sup> Vgl.: Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis der Sprache, a. a. O., Seite 159f.

<sup>65</sup> Bonin, Felix von: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz-Verlag, 2001. Seite 96.



Hans Ritz, der sich ausführlich mit der Geschichte und den Deutungen über das Märchen vom Rotkäppchen beschäftigte, führt an, dass der Wolf in der Märchenerzählung der Brüder Grimm „beinahe ein gemütlicher Geselle, verglichen mit dem Unhold, der in den alten Volksversionen geschildert wird“<sup>66</sup> ist.

In der Vergangenheit der Menschheitsgeschichte herrschte rund um den Wolf eine große Angst. Es wurde als gefräßiges Tier mit kannibalischen Eigenschaften gesehen, das Menschen anfällt, verwundet und ihnen Schaden zufügt. Die Volkserzählungen beschäftigten sich mit dem Wolf als Untier und schrieben ihm negative Elemente zu.

Die Brüder Grimm achteten in ihrer Märchenerzählung vom Rotkäppchen auf die Darstellung eines friedlichen Wolfes mit der versteckten Verkörperung des Bösen. Es wurde alles Erotische und Sexuelle vermieden.

Im Vordergrund der Fassung der Gebrüder Grimm stehen „erzieherische Aspekte (Nächstenliebe, Gehorsam gegenüber der Mutter, Verhalten gegenüber Fremden)“.<sup>67</sup>

Der Wolf taucht erstmals in der Märchenerzählung der Brüder auf, als das Rotkäppchen sich auf den Weg zum Haus seiner Großmutter begibt. Die Welt außerhalb des eigenen Heims hat einen sicheren Weg, den das Rotkäppchen gehen kann. Dieser führt durch den Wald in das Haus der Großmutter. Um unbeschadet das Heim zu erreichen, darf das Rotkäppchen den Weg nicht verlassen. Die Mutter weist ihr Kind ausdrücklich darauf hin, weil sie die Gefahren der Außenwelt kennt und ihr kleines Mädchen davor bewahren will.

Mallet deutet die Warnung der Mutter als eigentlichen Wunsch der Umwerbung eines Mannes aus. Die Mutter weiß von der sexuellen Anziehungskraft auf männliche Figuren. Aus diesem Grund bittet die Mutter ihr Kind, sittsam den Weg zum Haus der Großmutter zu gehen, weil sie den weiblichen Charme ihrer Tochter kennt. Das Rotkäppchen ist bei aller Unschuld auf männliche Figuren reizvoll. Sie ist klein, lieb, süß und eitel. Die Eigenschaften beschreiben es als ein Kind, welches abenteuerlustig und selbstbewusst ist. Die Mutter des Rotkäppchens

---

<sup>66</sup> Ritz, Hans: Die Geschichte vom Rotkäppchen. Ursprünge, Analysen, Parodien eines Märchens. Emstal: Muriverlag, 1983. Seite 10.

<sup>67</sup> Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung – Wirkung – Interpretation, a. a. O., Seite 66.

wünscht sich, die Eigenschaften ihrer Tochter zu besitzen und ausleben zu dürfen.<sup>68</sup>

Fromm und Mallet sehen im Bestreiten des Weges durch Rotkäppchen das Verlieren seiner Unschuld. Das Mädchen wird durch seine Mutter gewarnt, jedoch nicht vor dem, was es abseits des Weges erwartet. Es wird nicht aufgeklärt und gerät durch die fehlende Vorbereitung direkt in die Falle des Wolfes. Der Weg, den das Rotkäppchen geht, setzt die Erzählung fort, indem er die Aspekte des Vergänglichen und Neuen miteinander verbindet. Das Mädchen erklärt dem Wolf den genauen Weg zum Haus der Großmutter. Die Anweisung erleichtert es dem Wolf, die Großmutter zu finden und zu fressen. Der Wolf muss sie zuerst beseitigen, damit er das Rotkäppchen erhält. Diese Deutung ergibt sich aus dem Gespräch mit dem Mädchen, welches dem Wolf verrät, wie er in das Haus der Großmutter gelangen kann. Unbewusst will das Rotkäppchen von seiner Anziehungskraft ablenken und dem Wolf stattdessen die Großmutter anbieten. Die Lehre der Mutter scheint das Rotkäppchen in dem Augenblick, als der Wolf es begrüßt, vergessen zu haben. Das Tier spricht das Kind an und beginnt mit ihm ein Gespräch zu führen. Dabei weiß der Wolf den Namen des Mädchens, ohne das Rotkäppchen nach seinem Namen gefragt zu haben. In seiner freundlichen Art lässt das Kind sich auf eine Konversation mit dem Wolf ein und erzählt ihm, wohin es gehen möchte und welche Gaben es mit sich führt. Der Wolf wittert seine Chance, das Mädchen für seine Sehnsüchte zu gebrauchen. Er tarnt seine Gedanken und macht das Kind auf die Umgebung, in der es sich befindet, aufmerksam.

Das Rotkäppchen sieht in diesem Moment eine Welt, die direkt neben dem Weg existiert. Es ist verzaubert durch die Schönheit der Natur und lässt sich blenden. Das Kind weiß in seinem Innersten, dass es falsch ist, die Warnungen der Eltern zu missachten. Das Rotkäppchen billigt seinen Regelverstoß für sich selbst mit der Rechtfertigung, dass es der Großmutter einen schönen Blumenstrauß pflücken möchte. Es geht vom Weg ab und gibt sich dem Blumenmeer hin. Dabei vergisst es auf seine Großmutter und ihr Vorhaben, sie zu besuchen. Das Mädchen ist fasziniert von der Außenwelt und hat alle Gedanken abgelegt. Die Blumen und die Sonnenstrahlen lassen den Auftrag in Vergessenheit geraten. Die

---

<sup>68</sup> Vgl.: Mallet, Carl-Heinz: Kennen sie Kinder?. Wie Kinder handeln, denken und fühlen, aufgezeigt an vier Grimmschen Märchen. Hamburg: Hoffmann und Campe, 1982. Seite 85.

Vielfalt der Natur lässt die Schönheit des Waldes auf Rotkäppchen wirken. Jedoch „nicht die Schönheit, sondern die Gefährlichkeit stehen im Märchen im Vordergrund.“<sup>69</sup>

Das Rotkäppchen stolpert von der sicheren Seite des Weges in eine neue und unbekannte Welt fernab von seinem Zuhause. Es sammelt in dieser Situation Blumen und kann von ihnen nicht genug bekommen, bis es durch die Last merkt, dass es einen vollen Blumenstrauß in seinen Händen trägt. Der Blumenstrauß symbolisiert die gewonnenen Erfahrungen, die das Rotkäppchen abseits des Weges macht.

Kinder wollen Erfahrungen sammeln und gehen wie das Rotkäppchen von der sicheren Seite des Weges ab<sup>70</sup>, obwohl sie wissen, dass diese Entscheidung manchmal nicht die richtige ist. Sie sind sich in diesen Momenten der Konsequenzen ihrer Tätigkeit nicht bewusst, weil sie durch betörende Reize gelenkt werden. Dabei erleben Kinder Ungeahntes und gehen erst wieder zu ihrem Wege zurück, wenn sie für ihr Leben dazugelernt haben.

In der Zwischenzeit ist im Märchen des Rotkäppchens der Wolf auf dem Weg zur kranken Großmutter. Die Parallelität der Handlung des Rotkäppchens und des Wolfes zeigen, dass das Mädchen im Gegensatz zu dem Tier die bevorstehenden Situationen noch nicht abschätzen kann. Der Wolf weiß seine Absichten zu verfolgen, indem er seine Schritte vorausplant. Das Rotkäppchen besitzt noch nicht das nötige Wissen, um seine Schritte vorzusehen. Aus diesem Grund ist der Wolf im Märchen dem Rotkäppchen überlegen, als er es anspricht und in seinem Sinne zu Handlungen bringt.

Während das Rotkäppchen Blumen sammelt, eilt der Wolf zum Haus der Großmutter. Die alte Frau lässt ihn die Eingangstüre des Hauses öffnen, da er vorgibt, das Rotkäppchen zu sein. Der Wolf lässt hier sein animalisches Wesen zum Vorschein kommen, als er die Großmutter verschlingt. Er zieht die Kleidung der Frau an, um das Rotkäppchen bei der Ankunft zu täuschen.

Beim Eintreffen des Rotkäppchens agiert der Wolf zunächst vorsichtig und überlässt im Vergleich zur ersten Begegnung dem Mädchen das Wort. Es stellt

---

<sup>69</sup> Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie. a. a. O., Seite 27.

<sup>70</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 196.

dem Wolf viele Fragen über sein Aussehen und erkennt nicht die gewohnte Gestalt der Großmutter.

Christa Siegert deutet das Märchen des Rotkäppchens mythologisch und sieht in der Beschreibung des Wolfes über seine vier Sinne die Sprache Gottes. Sie beschreibt ihn als Widersachkraft. Er täuscht das Rotkäppchen für seine Zwecke und handelt im Besitz seiner äußeren Kräfte.<sup>71</sup>

Bruno Bettelheim sieht in den Sinnen des Hörens, Sehens, Fühlens und Schmeckens eine Verwirrung des Rotkäppchens. Allerdings weiß das Kind seine eigenen Sinne zu nutzen, um die Welt zu verstehen.<sup>72</sup>

Der Wolf täuscht das Rotkäppchen und verschlingt es, nachdem er zuvor die Großmutter gefressen hat. Seine Lust auf das Mädchen wird durch diese Handlung gestillt. Die Befriedigung des Tieres lässt es nach der Phase der höchsten Erektion einschlafen.<sup>73</sup> In dem unkontrollierbaren Zustand des Schlafes beginnt der Wolf zu schnarchen. Das Geräusch des Schnarchens macht den Jäger auf das Tier aufmerksam.

Der Jäger symbolisiert im Märchen das Gute, weil er das Böse bestraft und durch seine Handlung die Ordnung der Figuren wiederherstellt. Der Jäger befreit die Großmutter und das Rotkäppchen aus dem Bauch des Tieres. Die Frauen treten aus der Dunkelheit heraus und erhalten durch die Befreiung ein neues Leben. Die Figuren bestrafen den Wolf für seine Gier und füllen seinen Bauch mit schweren Steinen.

Erich Fromm deutet das Beschweren des Wolfes mit dem Gewicht der Steine als Vergeltung seiner Tat und sieht die Steine als ein Symbol der Unfruchtbarkeit. In seiner Auslegung hat der Wolf das Rotkäppchen und seine Großmutter gefressen, um eine schwangere Frau zu spielen. Durch das Füllen seines Bauches mit schweren Steinen wird der Wolf für seine Rolle als schwangere Frau verspottet und getötet.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl.: Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg. a. a. O., Seite 92.

<sup>72</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 197.

<sup>73</sup> Vgl.: Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis der Sprache, a. a. O. Seite 159.

<sup>74</sup> Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis der Sprache. a. a. O., Seite

Die andere Version des Märchens der Brüder Grimm analysiert Bruno Bettelheim wie folgt: Er deutet die Märchenerzählung als eine erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen Familienmitgliedern in zweifacher Hinsicht.

In erster Linie befolgt das Rotkäppchen den Rat seiner Mutter, nicht vom Weg abzukommen. Das Symbol der Gefahr wird ausgeklammert und vermieden, weil die Hauptfigur sich auf die Begegnung mit dem Wolf nicht einlässt und umgehend zu seiner Großmutter eilt. In zweiter Linie arbeitet das Rotkäppchen mit seiner Großmutter zusammen, indem es den Wolf mit den Gerüchen des Fleisches anlockt, um ihn für beide unschädlich zu machen. Das Mädchen bildet mit seinen Müttern eine feste Arbeitsgemeinschaft, die durch das Befolgen und bewusste Lernen ein Ziel begünstigt.<sup>75</sup>

Im Gegensatz zu der ersten Version ist Rotkäppchen in der zweiten Fassung reifer. Das Mädchen weiß von der Absicht des Wolfes und gehorcht seiner Mutter und Großmutter sich zu hüten.

Das Märchen vom Rotkäppchen hilft dem Kind, Folgendes zu erkennen:

Wer sich von der Umwelt verführen lässt, wird nicht unabhängiger von den Eltern, nicht erwachsen und findet nicht zum anderen. Das Einzige, was das steuert, sind positive Taten,<sup>76</sup> und die gehören für das Leben und Überleben dazu.

### **2. 7. 1. Das Märchen vom Sneewittchen**

Das Schneewittchen<sup>77</sup> wird bei den Brüdern Grimm im Original als „Sneewittchen“ bezeichnet und erschien in der Kinder- und Hausmärchensammlung mit der Nummer 53. Die Brüder Grimm nahmen für die zweite Auflage ihrer Sammlung im Jahr 1819 eine inhaltliche Überarbeitung der Märchengeschichte vor. Sie änderten die richtige Mutter des Schneewittchens in eine Stiefmutter, um durch die Einfügung einer fremden Person die in der Märchenerzählung vorkommenden Handlungskonflikte zu betonen.<sup>78</sup>

---

<sup>75</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 200.

<sup>76</sup> Vgl.: Nachwort von Bruno Bettelheim zitiert nach: Mallet, Carl-Heinz: Kennen sie Kinder?. Wie Kinder handeln, denken und fühlen, aufgezeigt an vier Grimmschen Märchen. a. a. O. Seite 221.

<sup>77</sup> Als Textgrundlage dient: Grimm, Jakob: Kinder- und Hausmärchen. Mit einem Anhang sämtlicher nicht in allen Ausgaben veröffentlichten Märchen. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1997. Seite 269-278. Alle anderen Versionen werden außer Acht gelassen.

<sup>78</sup> Vgl.: Scherf, Walter: Lexikon der Zaubermärchen, a. a. O., Seite 365.

Das Märchen vom Schneewittchen schildert die Geschichte eines Mädchens namens Schneewittchen, welches vor seiner Stiefmutter in den Wald flüchten muss, um zu überleben. Dort findet das Mädchen Zuflucht im Haus der Zwerge und wird nach zahlreichen Tötungsversuchen der Stiefmutter schließlich wiedererweckt.

Der Name „Sneewittchen“ titulierte die Hauptfigur der Märchenerzählung. Die Figur erhält ihn von seiner Mutter, die nach der Geburt stirbt.

Das Märchen beginnt mit der Beschreibung der kältesten Jahreszeit, dem Winter. Es schneit und eine Königin sitzt am Fenster und sticht sich bei der Näharbeit mit der Nadel in den Finger. Drei Tropfen Blut fallen bei dem Missgeschick in den Schnee und beim Anblick der Farben wünscht sich die Frau eine Tochter, die weiß wie der Schnee, rot wie das Blut und schwarzhaarig wie das Ebenholz des Fensterrahmens ist. Ihr Wunsch erfüllt sich und sie wird die Mutter von Sneewittchen, allerdings stirbt sie bei der Geburt ihrer Tochter. Der König trauert nach diesem Unglück um seine verstorbene Ehefrau und nimmt sich in der Spanne von einem Jahr nach ihrem Tod eine neue Gemahlin an seine Seite, die eine schöne und stolze Person ist. Die Schönheit ist der neuen Frau wichtig und darf von niemand überboten werden. Sie besitzt einen Spiegel, der sprechen und auf ihre Fragen antworten kann. Die Königin ist glücklich und zufrieden, weil er stets die Wahrheit sagt und immer antwortet, dass sie die schönste Frau im Land ist. In der Zwischenzeit wächst ihre Stieftochter Sneewittchen zu einem jungen Mädchen heran und übertrifft die Königin im Alter von sieben Jahren an Schönheit. Als sich die Königin zu dieser Zeit von ihrem Spiegelbild überzeugen will, antwortet der Zauberspiegel, dass Sneewittchen schöner als die Königin selbst ist. Die Frau wird zornig und hasst von diesem Augenblick an das Mädchen aus Neid. Sie ist eifersüchtig und beauftragt einen Jäger, das Kind in den Wald zu locken und es zu töten. Dieser soll der Königin als Beweis für seinen vollbrachten Auftrag die Lunge und die Leber des Kindes bringen. Als der Jäger das Mädchen umbringen will, bricht er sein Vorhaben ab, weil Sneewittchen weint und den Jäger um Gnade bittet. Das Mädchen möchte sein Leben behalten und versichert dem Jäger, dass es weit in den Wald hineinlaufen und nicht nach Hause kehren will. Der Jäger glaubt ihr und ist überzeugt, dass die Tiere des Waldes es fressen werden und bringt der Königin als Zeichen seines Auftrags die Lunge und Leber

eines Tieres mit. Im Glauben, es handle sich um die Innereien der Stieftochter, isst die Königin sie auf.

Sneewittchen ist nun alleine im Wald und auf sich gestellt. Das Mädchen hat Angst und läuft immer tiefer in die Wildnis, obwohl die Tiere es nicht bedrohen. Im Wald entdeckt Sneewittchen ein kleines Haus, in welches es hineingeht. Innen erblickt es einen Tisch, der für sieben Lebewesen gedeckt ist, und sieben Betten. Das Mädchen isst von jedem Teller ein wenig und probiert alle Betten aus, bis es schließlich eine Nachtruhe findet. Die sieben Zwerge kommen von der Erzarbeit in den Bergen nach Hause und wundern sich über den Gast, der ihr Hab und Gut verwendet hat und in ihrem Bettchen schläft. Sie sind vom schlafenden Schneewittchen und seiner Schönheit überwältigt und wecken es nicht auf.

Am nächsten Morgen erwacht Sneewittchen aus seinem Schlaf und ist verblüfft über die Präsenz der Zwerge. Die Sieben sind neugierig und freundlich und fragen das Mädchen nach seinem Namen und seiner Herkunft. Es nennt ihnen die Gründe, die es in das Haus der Zwerge geführt haben. Diese wollen das Mädchen aufgrund der Erzählung ihres Schicksals bei sich behalten und vor der Stiefmutter beschützen. Das Kind soll im Gegenzug für die Zwerge sorgen und den Haushalt führen, während sie im Erzgebirge arbeiten. Schneewittchen willigt ein und befolgt den Rat der Zwerge, sich vor dem mächtigen Wissen der Stiefmutter zu schützen. Die Stiefmutter glaubt, Schneewittchen für immer losgeworden zu sein und befragt den Spiegel über ihre Schönheit. Der Spiegel antwortet, dass Schneewittchen über den Bergen bei den sieben Zwergen die Schönste sei. In diesem Moment weiß die Königin vom Verrat des Jägers und um die Wahrheit über das Leben Schneewittchens.

Die Stiefmutter schmiedet einen Plan, das Kind selbst zu töten, indem sie sich als Krämerin verkleidet und Sneewittchen im Haus der Zwerge findet. Mit einem Schnürriemen drückt die Königin ihr die Luft ab, bis sie zu Boden fällt.

Die Zwerge befreien bei ihrer Heimkehr Schneewittchen aus ihrer Not und erkennen die Tat der Königin. Sie erklären dem Mädchen, dass es niemandem die Tür öffnen darf und sich hüten soll. In ihrem Königshaus angekommen muss die Stiefmutter feststellen, dass ihr Mordversuch nicht geglückt ist.

Sie vergiftet einen Kamm mit ihren Hexenkünsten und verkleidet sich als alte Frau, um ihr Stiefkind erneut zu täuschen. Sneewittchen ahnt nicht, dass der Kamm, den es sich nach dem Kauf in die Haare steckt, vergiftet ist. Das Mädchen verliert

durch das Gift die Besinnung und fällt zu Boden. Die Zwerge retten Sneewittchen durch das Herausziehen des Kammes erneut das Leben.

Im Königshaus angekommen bebt die Stiefmutter vor Zorn, weil der Spiegel ihr die Lebendigkeit des Mädchens mitteilt. In einer verborgenen Kammer stellt die Königin einen giftigen Apfel her, der Sneewittchen töten soll. Die Stiefmutter verkleidet sich als Bauersfrau und bietet dem Mädchen den vergifteten Apfel an. Es probiert erst, als die Frau anbietet, den Apfel in zwei Teile zu schneiden. Schneewittchen beißt von der giftig eingefärbten roten Seite des Apfels ab, die Stiefmutter von der weißen. Durch das enthaltene Gift fällt das Mädchen tot um. Das Gift wirkt in seinem Körper und lässt es nicht mehr erwachen. Die Zwerge trauern um ihre Freundin und beweinen sie drei Tage lang. Sie bauen für den leblosen Körper einen Sarg mit goldenen Buchstaben und bewachen ihn. Neben der Anwesenheit der Zwerge gesellen sich nacheinander eine Eule, ein Rabe und ein Täubchen dazu. Ein Königssohn entdeckt das schöne Schneewittchen im Sarg und möchte es mitnehmen. Ihm ist es ernst und die Zwerge erkennen seine Aufrichtigkeit und geben ihm den Sarg schweren Herzens mit. Die Diener tragen den Sarg fort, stolpern, Sneewittchen fällt das vergiftete Apfelstück aus ihrem Hals heraus und es erwacht zum Leben. Der Königssohn freut sich und möchte das Mädchen zu seiner Frau machen.

Sie feiern eine Hochzeit, zu der die Stiefmutter erscheint. Beim Anblick des schönen Sneewittchens kann sich die Stiefmutter nicht mehr regen und ist wie erstarrt. Als Strafe muss sie über Kohlenfeuer mit eisernen Schuhen tanzen, bis sie tot umfällt.

## **2. 7. 2. Formale Analyse des Sneewittchens**

Der Name „Sneewittchen“ bezeichnet die Titelfigur des Märchens. Das Mädchen spielt die Hauptfigur und erhält ihren Namen von seiner Mutter.

Der abstrakte Stil des Märchens beschreibt die drei reinen Farben, nach denen Sneewittchen benannt wird. Die Farben sind rot, schwarz und weiß und resultieren aus der Szene der am Fenster sitzenden und nähernden Mutter, die sich nach einem Kind sehnt, welches die drei Farben in seinem Aussehen vereint.

Der Wunsch der Königin nach einer Tochter, die alle Attribute der idealen Schönheit trägt, erfüllt sich. Die Königin stirbt jedoch bei der Geburt ihres Kindes



und lässt Sneewittchen mit ihrem Gemahl zurück. An ihre Stelle tritt eine hochmütige Königin, die einen Spiegel des „Weltwissens“<sup>79</sup> besitzt.

Der Spiegel hat die Macht, die Schönheit der Märchenfiguren festzustellen, weil er allwissend ist und sprechen kann. Die Verwirklichung von Zauber und Magie gilt im Märchen als leicht. Das Zaubersche ist sublimiert und verwandelt die Welt in ein Glasperlenspiel. Die Sublimation der Elemente spiegelt die Welt in den Glasperlen des Märchens wieder.<sup>80</sup> Der Spiegel der Königin ist somit ein Zauberdienst, welches ähnlich einer Glasperle hell und strahlend ist und die Vorliebe für Schönheit erkennt. Sneewittchens aufblühende Schönheit wird für die Stiefkönigin zu einem Neidfaktor, weil sie in dem Mädchen eine Konkurrenz sieht und ihre Gegenspielerin beseitigen will.

Der von Lüthi beschriebene Stil der Flächenhaftigkeit kommt im Sneewittchenmärchen durch die Abneigung der Stiefmutter gegenüber ihrer Stieftochter zum Vorschein. Die Königin hasst das Mädchen für ihre Schönheit und will es aus diesem Grund töten.

In diesem Augenblick zerfällt das Märchen in zwei Teile. Es gibt einen Ortswechsel und eine Veränderung der Lebenssituation.

Sneewittchen findet in einem Wald hinter sieben Bergen ein Häuschen, welches von sieben Zwergen bewohnt wird. Die Vielheit der Dinge wird durch die formelhafte Zahl sieben zu einer Einheit zusammengefasst<sup>81</sup> und gehört wie die drei Farben des Sneewittchens zum abstrakten Stiel der Märchenerzählung.

In diesem Märchen zeigt sich der Stil- und Wesensbegriff der Eindimensionalität in dem mühelosen Umgang der Zwerge mit Sneewittchen.

Die Zwerge sprechen unbefangen mit dem Mädchen und haben keine Vorurteile, obwohl die Zwerge als Gestalten zu den Jenseitigen gehören<sup>82</sup> und Sneewittchen ein Menschenkind ist.

Im Zwergenhaus findet das Mädchen Zuflucht und Schutz vor ihrer Stiefmutter und führt aufgrund einer Vereinbarung mit den Zwergen häusliche Tätigkeiten als Gegenleistung für ihre Bleibe aus. Die Stiefmutter kann durch ihren Zauberspiegel den Ort, an dem sich Sneewittchen aufhält, ausfindig machen.

---

<sup>79</sup> Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg, a. a. O., Seite 58.

<sup>80</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 64.

<sup>81</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Volksmärchen und Volksaussage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung, a. a. O., Seite 17.

<sup>82</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. a. a. O., Seite 9.

Sie nimmt nach dem missglückten Versuch des Jägers die Absicht, das Mädchen zu töten, selbst in die Hand. Die Stiefmutter verändert drei Mal ihre äußere Gestalt und kann beim dritten Versuch Sneewittchen durch einen Biss in den roten Apfel töten.

Zweimal gelang es den Zwergen, das Mädchen vor dem Tod zu bewahren, beim dritten Mal können sie Sneewittchen nicht mehr zum Leben erwecken. Die Zwerge sind bestürzt über ihren Tod und legen sie in einen gläsernen Sarg mit goldener Aufschrift. Das Material des Sarges und die goldene Farbe der Letter stehen für den Superlativ des Ästhetischen.<sup>83</sup> Sneewittchen liegt in dem Sarg, ohne dass ihre Schönheit verblasst. Die Zwerge beweinen das Mädchen drei Tage lang mit drei Tieren, die sich dazugesellen.

Danach erscheint ein Königssohn und möchte Sneewittchen mitnehmen. Die Zwerge empfinden in seinem Flehen eine Form von Mitleid und geben ihm den Sarg schweren Herzens mit. Mit dieser Phase wird das Ende der Handlung sichtbar. Die Zwerge übergeben dem Königssohn das Mädchen als ein gleichwertiges Wesen seiner Art. Die Diener tragen den Sarg und stolpern bei der Tätigkeit. Dieses unabsichtliche Ereignis führt zur Erweckung von Sneewittchen. Es erwacht zum Leben und wird die Frau des Prinzen. Auffällig ist im Märchen des Sneewittchens die Passivität der Heldin, weil sie sich ohne jegliches Zutun ihren Partner und ihre Erlösung herbeischläft.<sup>84</sup> Die Stiefmutter wird durch ihre fortlaufende negative Handlung im Märchen am Ende der Erzählung mit dem Tod bestraft.

### **2. 7. 3 Symbolische Analyse des Sneewittchens**

Im Märchen Sneewittchen spielt eine weibliche Figur die Heldenrolle. Sie steht als Mädchen im Mittelpunkt der Erzählung und ist in ihrer einfachen Figur eine Verfolgte und Leidende.<sup>85</sup>

Die einleitende Formel *Es war einmal mitten im Winter* deutet auf die Jahreszeit der Ruhe und Stille hin. In der Zeit der Besinnung, wie sie im Volksmund genannt

---

<sup>83</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie. a. a. O., Seite 25.

<sup>84</sup> Vgl.: Rölleke, Heinz: Wo das Wünschen noch geholfen hat. Gesammelte Aufsätze zu den Kinder- und Hausmärchen. Bonn: Bouvier, 1985. Seite 230.

<sup>85</sup> Vgl.: Lüthi, Max: So leben sie noch heute. Betrachtungen zum Volksmärchen. a. a. O., Seite 56.

wird, wünscht sich die Königin eine Tochter. Die Heranreifeung eines Kindes im Bauch der Mutter zeugt vom unsichtbaren Wachsen der kommenden Blüte.<sup>86</sup>

„Die Königin, welche bald stirbt, also die schwindende Einstellung zum Gefühl, und die winterliche Kälte besitzen symbolisch einen inneren Zusammenhang, denn diese Kälte symbolisiert einen Zustand von Gefühlskälte. Ein solcher Zustand ist oft, wie unser Märchen sagt, zugleich auch der Anfang von etwas ganz Neuem, auch im Menschen.“<sup>87</sup>

Die Königin möchte ihr Kind mit drei göttlichen Vermögen ausstatten. Als Mutter der Weisheit ersehnt sie sich ein Kind, welches die Farben weiß, rot und schwarz in sich vereint. Diese Farben stehen in der göttlichen Sicht für Weisheit, Liebe und Opferbereitschaft, das Geist, Seele und Leib in seiner Unversehrtheit zeigt. Somit kann das Märchen als ein Gralsmysterium gedeutet werden.<sup>88</sup>

Die Königin möchte in ihrer Tochter ein zweites Ich sehen. Das ist schließlich ihr Todesurteil, weil sie bei der Geburt ihrer Wunschtöchter stirbt.

Ein Jahr nach dem Tod der Königin nimmt sich der König eine neue Frau an seine Seite. In den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm heißt es: „es war eine schöne Frau, aber sie war stolz und übermütig und konnte nicht leiden, dass sie an Schönheit von jemanden sollte übertroffen werden“.

Die Stiefmutter des Schneewittchens ist als ihr Gegenbild äußerlich schön, jedoch hat sie Eigenschaften und Fähigkeiten, die in ihren Extremen negativ behaftet sind. Sie ist stolz, boshaft und gottlos und voller Neid und Hochmut und glaubt an ihre unvergängliche Schönheit.

Die neue Mutter gilt als Königin des Eigensinns, die ihr Reich mit den Kräften der Sünde regiert<sup>89</sup> und ist eine Frau, die eine vom „vom Sündenfall beschattete Welt darstellt“<sup>90</sup>.

Die Königin besitzt einen Zauberspiegel, der ihr auf die Frage, wer die Schönste im Land sei, eine Antwort erteilen kann. Der Spiegel ist in erster Linie ein Symbol des Gegenbildes eines Selbst. In ihm lässt sich das Spiegelbild als Abbild eines Betrachters erkennen. Eine Person kann sich darin selbst erleben und sehen, weil

---

<sup>86</sup> Vgl.: Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung, a. a. O., Seite 45

<sup>87</sup> Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Stuttgart: Bonz, 1977. Seite 59f.

<sup>88</sup> Vgl.: Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg, a. a. O., Seite 57.

<sup>89</sup> Vgl.: Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg, a. a. O., Seite 57.

<sup>90</sup> Stork, Jochen: Das Märchen – ein Märchen?. Psychoanalytische Betrachtungen zu Wesen, Deutung und Wirkung der Märchen. Stuttgart - Bad - Cannstatt: Frommann - Holzboog, 1987. Seite 365.

er die „Macht des Vergänglichen und die Macht des Ewigen“<sup>91</sup> in sich trägt. Im Märchen Sneewittchen ist der Zauberspiegel der Königin allwissend und allsehend und kann als ein Instrument der Eitelkeit und Wahrheit angesehen werden.

Als Sneewittchen sieben Jahre ist und der Spiegel der Königin auf die Frage, wer die Schönste im Land sei, mit Sneewittchen antwortet, bricht für die Stiefmutter eine Welt zusammen. Aufgrund ihres Neides beginnt die Königin, das Kind für seine Schönheit zu hassen. An dieser Stelle beginnt sich die Märchenerzählung zu wenden.

Der Wille der guten Mutter des Sneewittchens war es, eine schöne Tochter zu haben. Sie freute sich über die Schönheit ihres Kindes, welches ihre Vorzüge übertrifft.

Die böse Stiefmutter hingegen hat Angst vor der lieblichen Tochter, weil ihr Spiegel zeigt, dass sie älter wird und sie sich nicht mit der Schönheit ihrer Stieftochter messen kann. Hier liegt die Auffassung nahe, dass der Spiegel die Rolle des Vaters übernimmt, für den sich die Stiefmutter schön macht, um ihn durch ihre Schönheit mit Liebe zu fesseln.<sup>92</sup>

Aufgrund ihres äußeren Zerfalls und der Konkurrenz zu Sneewittchen schmiedet die Stiefmutter einen Plan. Sie will das Kind töten lassen, um ihre Schönheit zurückzuerlangen. Sie sieht in Sneewittchen eine Bedrohung und wird eifersüchtig.

Der Begriff des Narzissmus kommt hier auf, weil er für eine starke Eigenliebe steht und Sneewittchen das Leben kosten soll. Schlussendlich wird im Märchen die Königin durch ihren eigenen Narzissmus mit dem Tod bestraft.

Bruno Bettelheim deutet das Märchen als ein Beziehungsproblem zwischen einem Kind und seinen Eltern. Das Kind muss sich aus seinem Zuhause befreien und einen eigenen Weg gehen. Für Bettelheim beschreibt die Vertreibung Sneewittchens das Verlassen der behüteten Welt des Eigenheimes.

---

<sup>91</sup> Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg. a. a. O., Seite 52.

<sup>92</sup> Vgl.: Grant Duff, J.F.: Schneewittchen. Versuch einer psychoanalytischen Deutung. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 90.

Sneewittchen ist während der Zeit im Elternhaus in einen Wettbewerb um den Kampf der Schönheit geraten. Es wird wegen seines aufkeimenden und blühenden Aussehens von der Stiefmutter aus der vertrauten Umgebung verjagt.<sup>93</sup> Die Königin beauftragt einen Jäger, das Sneewittchen in einem Wald umzubringen. Dieser rettet stattdessen das Leben des Mädchens, weil er Mitleid mit ihm empfindet. Der Jäger gilt als Repräsentation einer Vaterfigur. Er gewährt Sneewittchen Schutz vor einer Gewalttat und lässt es laufen. Somit unterwirft er alle negativen Tendenzen des Menschen und steht als „Symbol für das Beschützen“<sup>94</sup>.

Als Beweis für seine angeblich vollbrachte Tat bringt der Jäger die Lunge und Leber eines Tieres mit. Die Königin will die Organe essen, um sich die Schönheit des Sneewittchens einzuverleiben. Durch den Akt des Essens der Innereien kann die Stiefmutter ihr Leben verlängern und zugleich ihre Seele für immer unwirksam machen.<sup>95</sup>

Im Glauben, Sneewittchen sei aus der Welt, befragt die Königin ihren Zauberspiegel, um die Bestätigung ihrer Schönheit zu bekommen. Stattdessen offenbart er ihr Verborgenes. Der Spiegel kann durch seine Zauberkraft entfernte Personen und Plätze sichtbar machen und ist ein Handwerkszeug von Zauberern und Hexen.<sup>96</sup> Aus diesem Grund erfährt die Königin, dass Sneewittchen am Leben ist und bei sieben Zwergen eine Unterkunft gefunden hat.

Währenddessen ist Sneewittchen durch einen Wald gelaufen und die Tiere können ihm nichts zu Leide tun. Hier wird die Boshaftigkeit der Stiefmutter deutlich. Sie ist in ihrem Neid und Hass animalischer als die Tiere des Waldes. Das Mädchen läuft immer tiefer in den Wald, bis es ein kleines Häuschen entdeckt, welches es betritt.

Es ist das Haus der Zwerge, welches über sieben Bergen liegt und „einen Grenzbereich zwischen der todverhafteten materiellen und der lebendigen geistigen Welt“<sup>97</sup> darstellt. Das Haus liegt im Verborgenen und ist in seiner Einsamkeit fernab von der bewegten Welt versteckt.

---

<sup>93</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 234.

<sup>94</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 237.

<sup>95</sup> Vgl.: Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg. a. a. O., Seite 60.

<sup>96</sup> Bonin, Felix von: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik, a. a. O., Seite 112.

<sup>97</sup> Storck, Edzard: Alte und neue Schöpfung in den Märchen der Brüder Grimm. Bietigheim: Turm-Verl, 1977. Seite 365.

Die Flucht Sneewittchens über die sieben Berge bedeutet eine stufenweise höhere Entwicklung des inneren Konfliktes angesichts einer Notlage.<sup>98</sup>

Bruno Bettelheim führt an, dass das Märchen die Suche nach einem besseren Elternhaus darstellt, fernab von allen Intrigen. Dieses neue Heim erweist sich im Laufe der Erzählung ebenfalls als schutzlos, weil ein Kind sich dem Einfluss seiner Eltern und Gefühle nicht entziehen kann, indem es sein Zuhause verlässt.<sup>99</sup>

Zunächst führt Sneewittchen ein friedliches Leben und wächst im Haus der Zwerge von einem Kind zu einem Mädchen heran, welches für seine Arbeit eine Gegenleistung erhält. Die Zwerge des Märchens nehmen Sneewittchen in Obhut und verpflichten sie zur Erhaltung des Haushaltes.

Im Märchen kommen Zwerge mit männlichem Charakter vor, weil es in der gesamten Märchensammlung der Brüder Grimm keine genannten weiblichen Zwerge gibt.

„Die Zwerge sind ausgesprochen männlich – doch sind es männliche Wesen, die in ihrer Entwicklung stecken geblieben sind. Diese <Männlein> mit ihren im Wachstum zurückgebliebenen Körpern und ihrem Beruf als Bergleute – bei dem sie geschickt in dunkle Höhlen dringen – lassen an eine phallische Nebenbedeutung denken.“<sup>100</sup>

Die Zeit im Haus der Zwerge ist für Sneewittchen eine Periode des Wachstums. Sie entwickelt eine mütterliche Rolle und reift in dieser Zeit zu einer Hausfrau heran.

Bruno Bettelheim deutet diese Zeit als das Erwachen von sexuellen Wünschen und Begierden, weil Sneewittchen in dem Haus der Zwerge anfällig für Verführungen wird.

Es vergisst auf die Mahnung der Zwerge sich davor zu hüten, einer Person nahe zu kommen. Symbolisch betrachtet warnen die Zwerge Sneewittchen vor der Preisgabe und dem Einlass in sein Innerstes.<sup>101</sup>

Sneewittchen findet bei den Zwergen Schutz vor seiner Stiefmutter, allerdings erfährt die Verfolgerin durch ihren Zauberspiegel, dass sie noch am Leben ist. Die Stiefmutter versucht Sneewittchen mit ihren magischen Kräften umzubringen.

---

<sup>98</sup> Vgl.: Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. a. a. O. Seite 65.

<sup>99</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 240.

<sup>100</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 243.

<sup>101</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 244.

Zunächst verkauft sie als Krämerin einen Schnürriemen und schnürt dem Mädchen die Lebensluft ab. Dieser Angriff gilt den elementaren Lebensorganen, die für den Körper und das Überleben wichtig sind. Die Zwerge lassen das Sneewittchen wieder zum Leben erwachen und schneiden den Riemen auseinander. Sie warnen das Kind ernst vor den Mächten der Königin. Der zweite Versuch der Stiefmutter geschieht mit einem vergifteten Kamm. Sneewittchen lässt sich verführen und steckt ihn in sein Haar. Es verliert das Bewusstsein und wird in diesem Fall erneut von den Zwergen gerettet. Die Versuche der Stiefmutter, das Kind zu täuschen, symbolisieren die Erfahrungssammlungen, die jedes Kind braucht, um erwachsen zu werden. Nach dem zweiten missglückten Anschlag auf Sneewittchen versucht es die Königin mit einem vergifteten Apfel. Dieser ist durch seine äußere Form ein weibliches Symbol der Liebe und Fruchtbarkeit. Es heißt, dass der Genuss eines Apfels im Märchen zu Schwangerschaften, Krankheiten, Leben und Tod führen kann.<sup>102</sup>

Die Königin möchte das Vertrauen Sneewittchens erwerben, indem sie den Apfel in zwei Hälften von Gut und Böse teilt. Sneewittchen verzehrt den roten und somit erotischen Teil des Apfels und verliert mit dem Bissen und dem „teuflischen Trick“<sup>103</sup> seine Unschuld. In dem Moment stirbt das Kind in ihm und es fällt durch den Anschlag tot zu Boden. Die Zwerge finden Sneewittchen und können es zu ihrem Kummer nicht mehr lebendig machen.

Sneewittchens Tod beschreibt einen Widerspruch, weil er einerseits ein Unglück, andererseits einen Übergangszustand darstellt. Sein Tod ist symbolisch gesehen nichts Endgültiges, sondern eine Form der Verwandlung.<sup>104</sup>

Sneewittchen wird von den Zwergen nicht vergraben, denn seine äußere Schönheit scheint nicht zu verwesen. Es wird in einen gläsernen Sarg auf einen Berg gelegt und nacheinander von drei Vögeln, einer Eule, einem Raben und einem Täubchen, besucht. Die Vögel deuten den todesähnlichen Schlaf als eine Periode der Vorbereitung zur Reife an.<sup>105</sup> Sneewittchen braucht für ihre Reife zur

---

<sup>102</sup> Vgl.: Bonin, Felix von: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. a. a. O. Seite 14

<sup>103</sup> Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung. a. a. O. Seite 47.

<sup>104</sup> Vgl.: Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. a. a. O. Seite 70.

<sup>105</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O. Seite 247.

Frau ein Wachstum, welches es in der Phase des Schlafes erhält. Erst danach ist Sneewittchen bereit für einen Partner.

Ein Königssohn nimmt Sneewittchen mit und seine Diener stolpern mit dem Sarg des scheinbar toten Mädchens. Dieses Stolpern der Diener wird von Grant Duff als Defloration interpretiert. Er führt in seinem Deutungsversuch an:

„Diese Deutung passt gut zu den Pubertätsriten, in denen das Exil durch eine rituelle Defloration mit oder ohne Koitus abgeschlossen wird, und das Mädchen ihrem Bräutigam zugeführt wird.“<sup>106</sup>

Sneewittchen wird aus seiner Kindesphase erweckt und spuckt den erstickenden Apfel aus. Es ist somit frei von jeder elterlichen Fixierung und bereit für die Ehe. Sneewittchen ist durch das Erwachen in ein neues Leben von einem Kind zu einer königlichen Braut geworden und aus seiner Isolation getreten. Durch den Fehltritt des Dieners und der daraus entstandenen Erschütterung ist der Zufall der Wiederbelebung des Mädchens eingetroffen. Dieses Erwachen ist die Darstellung des Weiblichen, welches sich in der Suche eines Mädchens nach dem Erwachsenwerden äußert und den Sieg über das Böse bedeutet.<sup>107</sup>

Zusammenfassend ist das zentrale Motiv in der Version der Brüder Grimm das Heranwachsen Sneewittchens zu einem Mädchen, welches die Stiefmutter in seiner Schönheit übertrifft und wegen ihrer Eifersucht kein unabhängiges Leben haben darf.

Iring Fetscher rekonstruiert das Märchen in seinem Werk *Wer hat Dornröschen wachgeküsst?* als Ur-Schneewittchen. Darin ist Schneewittchen eine Klassenkämpferin, die sich den Zwergen anschließt, um mit ihrer Solidarität gegen die Anschläge des Feindes, im Symbol der Stiefmutter und dem Spiegel als Geheimpolizei, zu kämpfen und schließlich die königliche Regierung stürzt.<sup>108</sup>

---

<sup>106</sup> Grant Duff, J.F.: Schneewittchen. Versuch einer psychoanalytischen Deutung. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie. a. a. O. Seite 99

<sup>107</sup> Vgl.: Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. a. a. O.: Seite 74.

<sup>108</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: *Wer hat Dornröschen wachgeküsst?*. Das Märchen-Verwirrbuch. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 1972. Seite 54.



## **2. 8. Iring Fetscher und die Märchenparodie**

Iring Fetscher ist ein erfolgreicher deutscher Politologieprofessor, der sich neben seiner wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem europäischen Marxismus mit Märchen beschäftigte, um sie politisch zu deuten.

Er erkannte in der Märchensammlung der Brüder Grimm einen politischen Sinn und setzte den Versuch an, die Fassungen in ironische und polemische Versionen mit dem Einklang von unterschiedlichen politischen Tendenzen zu interpretieren. Fetscher versuchte in dem Werk *Wer hat Dornröschen wachgeküsst?* anhand von 13 Grimmschen Märchen das literarische Genre der Satire zu erproben und publizierte aus ihnen ein Verwirrbuch in seinem wissenschaftlichen Engagement.<sup>109</sup>

Über den Wert der Satire meint Fetscher im Vorwort seiner Publikation *Der Nulltarif der Wichtelmänner-Märchen und andere Verwirrspiele* Folgendes:

„Satiren dienen im allgemeinen nicht dem Trost und der Beschwichtigung, sie attackieren – oft auch auf spielerisch-leichte Weise. Sie wollen nachdenklich machen, angeblich Großes auf sein rechtes Maß zurückführen, vermeintlich Unerschütterliches erschüttern.“<sup>110</sup>

Das Schreiben über Satiren ist für Fetscher demnach eine Verschmelzung von Leichtigkeit und Tiefe mit kritischer und spöttischer Aufrüttelung des Menschen in seinem gesellschaftlichen Dasein. Der Autor bekennt sich zu seiner Vorliebe für Märchenerzählungen, weil sie sich für Aktualisierungen im politischen Sinne eignen und die Menschen nachdenklich stimmen lassen. Fetscher hat ein Gespür für die Themen und Probleme des zwanzigsten Jahrhunderts und unterzieht in seinen Analysen der Märchen unter den Verwirrmethoden eine politische Ideengeschichte. Die Methodik des Autors lehnt sich an die Psychoanalyse und den historischen Materialismus in philologischer Textkritik und dient als Resultat der Maskierung Fetschers moralischen Wesens.<sup>111</sup>

---

<sup>109</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: *Wer hat Dornröschen wachgeküsst?*. Das Märchen-Verwirrbuch. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuchverlag, 1972.; vgl. ders., *Der Nulltarif der Wichtelmänner. Märchen und andere Verwirrspiele*. Düsseldorf: Claasse, 1982., beide Publikationen sind als Taschenbuchausgabe erhältlich.

<sup>110</sup> Zitiert nach dem Vorwort von Iring Fetscher in: Fetscher, Iring: *Der Nulltarif der Wichtelmänner. Märchen und andere Verwirrspiele*. a. a. O., Seite 20.

<sup>111</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: *Der demokratische Nationalstaat in den Zeiten der Globalisierung. Politische Leitideen für das 21. Jahrhundert*. Festschrift zum 80. Geburtstag von Iring Fetscher. Berlin: Akademie-Verlag, 2002. Seite 10.

In der Publikation *Der Nulltarif der Wichtelmänner. Märchen und andere Verwirrspiele* greift Fetscher die Schwachstellen der Politik in einer Interpretation auf, die einen internationalen Märchendeuterkongress als Leitfaden für die stoffliche Auseinandersetzung mit der Verwirrung einzelner Märchen und ihren Deutungen besitzt. In dem Band und den darin enthaltenen Essays werden in protokollartiger Aufzeichnung einzelne Fragen über die politischen Geschehnisse der Weltgeschichte vom Vorsitz der Sitzung und weiteren Teilnehmern des Kongresses vorgestellt, diskutiert, analysiert und debattiert.

Der im Werk vorkommende Sonderkorrespondent und Wirtschaftsjournalist namens Edler von Goldeck führt durch die Kongresse in den Ländern der Welt und berichtet exklusiv über die marxistischen Interpretationen in einem satirischen Charakter. Dabei treffen Forscher aus verschiedenen Ländern wie China und der Sowjetunion zusammen, um ihre Methoden der Auslegungen zu präsentieren. Die vorrangigen Themen handeln von progressiven ökonomischen und kommerziellen Veränderungen der menschlichen Kultur und schließen sich mit den Nebenthemen zu einem Kreis der parodistischen Auslegungen zusammen.

„Ob es die Propagierung einer neuen Kirche zwecks Abschreibemöglichkeiten ist, die Schaffung atomgetriebener Kunststoffische für verseuchte Gewässer, um den Fischtransport weiter betreiben zu können, oder die sexualwissenschaftliche Auswertung des Märchens vom Rotkäppchen – Fetscher zeigt die Schwachstellen einer Politikwissenschaft, deren Ordinarius er ist. Er erkennt sich selbst. Und er zeigt uns, wie wir uns zu erkennen haben. Das macht den Weisen aus.“<sup>112</sup>

Der Wert des Autors liegt vorrangig in der Auslegung der politischen Strukturen der Märchengeschichten und dem Ausdenken von Verwirrungsmethoden, die mit dem Abschluss der Geschichte über *Den Nulltarif der Wichtelmänner* als deutsches Nationalbeispiel für die Mehrwert- und Kapitaltheorie steht und dem Nutzen der Arbeitsbeschäftigung in der profithungrigen Welt keine Gerechtigkeit widerfahren lässt.<sup>113</sup>

Im Märchenverwirrbuch *Wer hat Dornröschen wachgeküsst?* stellt Iring Fetscher die Märchenfiguren der Brüder Grimm in ein neues politisches Licht.

---

<sup>112</sup> Die Presse, 13. November 1982.

<sup>113</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: *Der Nulltarif der Wichtelmänner. Märchen und andere Verwirrspiele*. Düsseldorf: Claassen, 1982. Seite 184.

In der Einleitung zu dem Werk gibt er eine Anleitung und Übersicht der Verwirr-Methoden, grenzt seine Methodik in drei Kategorien ein und beschreibt diese als Umformulierung und Entschlüsselung von reduzierten Codes.<sup>114</sup>

Die erste vorgestellte Methode ist eine philologische und textkritische Behandlungsweise. Damit ist es möglich, Texte mit anderen ihres Themengehaltes zu vergleichen und ihnen, sofern sie keine Quellen mehr haben, einen Sinn zu geben. Die zweite Verwirr-Methode beschäftigt sich mit der Psychoanalyse und bedarf der Erkenntnisse der Vertreter Freud, Adler und Jung. Die dritte präsentierte Methode bedient sich des historischen Materialismus und des Prinzips Hoffnung und ist für das Märchen-Verwirren aufgrund der geschichtlichen Anlehnung geeignet. Die Methoden können einzeln oder miteinander kombiniert werden und jeden Märchenerzähler von den reduzierten Codes lösen, um neue Aspekte der Verwirrung schaffen.<sup>115</sup> Seine Vorgehensweise und Methoden listet Fetscher am Beginn seines Werkes auf und ordnet ihnen die dreizehn Märchen der Brüder Grimm zu. Das Märchen von Hänsel und Gretel (KHM 15) deutet er als eine präfaschistische Program-Erzählung, weil die Struktur der Figuren die kapitalistischen Verhältnisse der faschistischen Bewegung in Deutschland zeigen<sup>116</sup>.

Neben den Rückschlüssen auf die geschichtliche und politische Vergangenheit, die Fetscher in seinem Buch unternimmt und damit immer wieder seine eigenen Erlebnisse einfließen lässt, interpretiert er in seinen Deutungen die Figuren des Märchens in einem neuen Blickwinkel der wissenschaftlichen Verwirrung. Aschenputtel (KHM 21) ruft ihre Hausangestellten zum Streik auf und lehnt den Heiratsantrag ihres Prinzen aufgrund politischer Interessen ab, Sneewittchen (KHM 53) schließt sich bärtigen Partisanen an und die Nebenakteure der Märchen wie der hochneurotischer Vater Rotkäppchens (KHM 26) und die weniger kluge Pechmarie werden von Fetscher in den Mittelpunkt der politischen Satire gerückt.<sup>117</sup>

---

<sup>114</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: Wer hat Dornröschen wachgeküsst?. Das Märchen-Verwirrbuch. a. a. O., Seite 11.

<sup>115</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: Wer hat Dornröschen wachgeküsst?. Das Märchen-Verwirrbuch. a. a. O., Seite 14.

<sup>116</sup> Vgl.: Fetscher, Iring: Wer hat Dornröschen wachgeküsst?. Das Märchen-Verwirrbuch. a. a. O., Seite 120.

<sup>117</sup> Vgl.: Der Spiegel. 15. Januar 1973, Seite 112., erreichbar unter: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-42713572.html> (Zugriff 12.3.2010).

### 3. Die Stil- und Wesensmerkmale Max Lüthi

Der im 20. Jahrhundert lebende und aus der Schweiz stammende Literaturwissenschaftler Max Lüthi beeinflusste mit seinen Publikationen über das Märchen die Forschungsgeschichte nachhaltig. Er legte sein Hauptaugenmerk auf die Volksmärchenerzählungen. Sein Ziel war es, seine Überlegungen über das Märchen begrifflich zu erfassen. Er arbeitete die Merkmale der Märchenerzählung heraus und konzentrierte sich bei der Analyse auf die Darstellungsart. Mit seinen Werken wollte er die Form- und Stilelemente des Märchens als Kunstform beschreiben. Der Ansatz seiner Position schließt die Interpretation einzelner Märchenerzählungen aus. Er verweist auf den Aufbau und die zentralen Charakteristika. Lüthi stützt sich in den Beschreibungen seiner Werke auf den Text der Märchen und differenziert die Merkmale der Textauslegung in seinen Angaben über die Märchenerzählungen im Allgemeinen.

Die Autorin Kathrin Pöge-Alder führt in ihrem Lehrwerk über die Märchenforschung an, dass für Lüthi die Merkmale des Märchens nicht alleine in den Motiven liegen und sie sich in den einzelnen Märchen der Brüder Grimm unterscheiden.

„Die Merkmale des Märchens liegen für Lüthi nicht in den Motiven selbst, sondern in der Art ihrer Verwendung. Er beschrieb diese stilistischen Qualitäten anhand einer Grundform, die eine Konstruktion ist: Es gibt sie eigentlich nicht. Daher sind auch nicht alle seiner Merkmale in allen Märchen der KHM auf gleiche Weise zu finden.“<sup>118</sup>

Nach Lüthi sind demnach die Merkmale von Märchenerzählungen zu einer Grundform zusammenfassbar, die einem Gerüst gleicht und als Anhalt für Märchenanalysen dient, obwohl jedes einzelne Märchen für sich selbst steht. Die Konstruktion hilft die vorhandenen Merkmale einer Erzählung einzuordnen und sich ihrer zu bedienen. Diese Stilanalyse erlaubt es, eine allgemeine Struktur auf das Märchen anzuwenden. Die Hinweise, die Lüthi zum Verständnis gibt, erweisen in näherer Betrachtung die Möglichkeit der Eingrenzung von Märchenelementen. Die Definitionsaspekte entwickeln ein überschaubares Leitbild

---

<sup>118</sup> Pöge-Alder, Kathrin: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen, a. a. O., Seite 206.

der Stil- und Wesensmerkmale von Märchen, die mit Prinzipien und Begriffen deren Wesenszüge charakterisieren.

Lüthi's Stil- und Wesensmerkmale geben einen Anhaltspunkt für die Märchenerzählung im Allgemeinen. Sie dienen der Gliederung und Übersicht der Erzählung.

Frederik Hetmann kritisiert Lüthi's Stilisierung, weil er der Ansicht ist, dass alle Definitionen und Charakteristika auf den Prinzipien und Begriffen des bewussten Menschenverstandes ruhen und kein allgemeines Bild über Märchen gänzlich erfassbar ist.<sup>119</sup>

Lüthi wollte mit seinen Beschreibungen keine Definitionen erstellen, sondern ein Gerüst bauen, welches er in seinen Studien über *Das europäische Volksmärchen* beschrieb. In diesem Zusammenhang entstanden sechs Charakteristika, die das Märchen in seinen Möglichkeiten der Zusammenfassung vorführt. Er war in seiner Formuntersuchung bemüht „einen bestimmten Stilwillen des Märchens aufzuzeigen“<sup>120</sup>

Lüthi zeigt die Märchenatmosphäre mit formalen Eigenschaften und weist auf die gestellten inhaltlichen Ansprüche des Märchens auf den Rezipienten hin. Diese Grundsituation regelt die Typisierung der Erzählung.

Für Lüthi ist neben der Entwicklung von Stil- und Wesensmerkmalen von Märchen die Form der Erzählung von Bedeutung. Sie ist das auffälligste Merkmal und ergibt sich aus dem klaren Umriss, den Figuren und den laufenden Handlungen in einer Geschichte. Sie reihen sich nacheinander und stellen das äußere Geschehen der Märchenerzählung dar.

Der scharfe Komplex der Märchenerzählung legt den Fokus auf ein Abenteuer. Es geschehen Ereignisse, die den Helden der Erzählung von einer Situation zur nächsten führen. Die Erlebnisse sind umfassend und treiben die Geschichte vorwärts. Inhaltlich neigt das Märchen zu einem guten Ausgang, weil jede Aufgabe des Märchenhelden mit einer Bewältigung abschließt.

Das Kind braucht die Botschaft über den positiven Ausgang eines Kampfes, weil es den mutigen Helden und das Ende eines Märchens als gelungene Abhandlung eines Problems sieht. In der Lösung der Aufgaben des Helden erfährt es für sich

---

<sup>119</sup> Vgl.: Hetmann, Frederik: Traumgesicht und Zauberspür. Märchenforschung, Märchenkunde, Märchendiskussion. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 1982. Seite 17.

<sup>120</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 92.

das Potenzial der Erfüllung aller Wünsche und Träume, die es für den Helden am Beginn der Geschichte bereithält. Das Ende der Märchenerzählung ist für das Kind die Bestätigung seiner Gedanken über das Leben und seinen Sinn.

Die Einteilung der Stil- und Wesensmerkmale des europäischen Volksmärchens geht wie bereits angesprochen auf den Erzählforscher Max Lüthi zurück. Durch seine Auseinandersetzung mit Märchen und der Sammlung der Brüder Grimm war es ihm ein Anliegen, die Merkmale in der Art ihrer Verwendung zu untersuchen, um die Wesenszüge des Volksmärchens festzuhalten. Die Charakteristik von Vergleichen soll in seiner Bestrebung nach dem Gerüst der Märchenerzählungen vermieden werden, um die Grundform alleine in der Darstellung der Stile und Wesen zu fokussieren.

Die erste namentlich und begrifflich definierte Eingrenzung eines Merkmals beschreibt die Eindimensionalität<sup>121</sup>. Sie steht für die Verbindung des Diesseits mit dem Jenseits in der Märchenerzählung. Die Welten berühren sich und stehen im Verhältnis zueinander, weil sie miteinander verschmelzen. Sie grenzen sich nicht voneinander ab und stehen nicht für sich selbst, sondern ergeben eine Einheit der Dimension. Durch die Verkoppelung der Welten entsteht eine im Märchen eigene Atmosphäre, in der es keine ungewöhnlichen Vorkommnisse gibt. Sie unterscheidet sich von der Realität, weil es in ihr keine Gesetze der weltlichen Grenzen gibt.

Alle Geschehnisse lassen in ihrer Art und Durchführung keine Zweifel über das örtliche Befinden seitens der Figuren zu. Die Gestalten des Märchens begegnen sich im Diesseits und Jenseits. Sie haben keine Vorurteile gegenüber sich selbst und anderen und stellen ihr Erscheinen nicht in Frage. Sie akzeptieren ihren Schein, ohne sich Gedanken zu machen. Die Figuren kommen in Kontakt, ohne Unterschiede zu tätigen, obwohl sie menschliche und tierische Gestalt annehmen. Alle Gestalten handeln und sprechen miteinander, ohne sich über ihre Existenz zu wundern oder Angst zu äußern, weil sie sind wie sie sind und in einer Wirklichkeit erscheinen, die machtvoller und wirklicher erscheint als die des Alltags. Im Märchen werden in der Erscheinung der Figuren keine Unterschiede gemacht,

---

<sup>121</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 8-12.

weil sie in ihren Dimensionen keinen großen Abstand besitzen und sich von Station zu Station begeben.<sup>122</sup>

Der Held der Märchenerzählung begegnet den Jenseitigen, die ihm Hilfe oder Schaden bieten. Er empfängt deren Erscheinen, ohne sich über ihre Gestalt zu kümmern. Sie verhalten sich, als ob sie ihresgleichen ähnlich sind.

Das Auftreten der Figuren wird weder auf ihre Intelligenz oder Zauberkraft hinterfragt, weil alle Gestalten des Märchens einer Dimension angehören.

Die diesseitigen und jenseitige Gestalten werden im Märchen voneinander unterschieden, jedoch stehen und verkehren sie unbefangen miteinander. Der Märchendiesseitige besitzt nicht das Gefühl, der jenseitigen Figur einer anderen Dimension zu begegnen. Die Gestalten des Märchens neigen zu einem ungezwungenen Leben miteinander. Sie haben keine Vorurteile die Herkunft und Eigenschaften einer anderen Figur betreffend. Sie denken und grübeln nicht über die Existenz einer Person, weil sie sich in „mechanischer Eindeutigkeit“<sup>123</sup> verhalten. Sie sind keine außerordentlichen Figuren, sondern erwerben ihre Kräfte durch ihre Kontakte zu den Gestalten.

Obwohl der Held im Märchen kein Übermensch ist, begegnet er in den Märchenerzählungen Feen, Hexen, Zwergen oder Wesen von übermenschlicher Klugheit und Schlaueit. Trotz seiner Erlebnisse bleibt der Held ein Mensch und vermittelt dem Kind als Rezipienten eines Märchens damit den Hinweis, dass er wie alle Menschen einmal sterben muss.

„Dieses reale Menschsein vermittelt dem Kind die Überzeugung, dass das Märchen, welches auch sein Inhalt sei, nicht anderes ist als die phantasievolle Ausschmückung und Übertreibung der vor ihm stehenden Aufgaben wie auch seiner Hoffnungen und Befürchtungen ist.“<sup>124</sup>

Diese phantasievoll ausgeschmückte Begegnung des Helden mit anderen Gestalten des Märchens symbolisiert laut Bettelheim die psychosozialen Krisen des Heranwachsenden. Dem Kind wird durch die Symbolbilder der diesseitigen und jenseitigen Figuren bewusst, dass alle dargestellten Probleme gewöhnlich und lösbar sind.

---

<sup>122</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Märchen, a. a. O., Seite 8.

<sup>123</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 16.

<sup>124</sup> Bettelheim Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 49.

Das zweite Motiv wird als Flächenhaftigkeit<sup>125</sup> bezeichnet. Lüthi schreibt in diesem Ansatz den Figuren des Märchens das Fehlen der Körperlichkeit, Innenwelt und Umwelt zu. Sie sind flächenhafte Gestalten, die sich von den Menschen in der Realität mit einer lebendigen Innenwelt unterscheiden. Ihr Handeln geschieht aus einer Situation heraus, weil sie nicht von ihren Gefühlen angeregt werden, sondern durch äußere Lenkungen, die sie beeinflussen. Sie haben keine Beziehung zu der Vor- und Nachwelt sowie der Raum- und Zeitlichkeit. Im Märchen besitzt die Figur keine Gefühlswelt. Sie fehlt ihr, weil sie nicht zu der Form des Märchens zählt. Die Gestalten haben keine inneren Gefühle, die ihnen Freude oder Leid bescheren. Die Wirkung eines Gefühls auf den Körper wird im Märchen nicht erwähnt.

Im Märchen kommen kranke Prinzessinnen vor, aber die Art ihrer Erkrankung wird nicht genannt. Die Wirkung der Krankheit auf den Körper wird nicht erwähnt, weil sie eine Eigenschaft der Oberflächlichkeit ist. Verletzungen und Verstümmelungen lassen den Märchenhelden nicht leiden. Es gibt kein Blut und keine Wunde, die eine Figur entstellen oder ihr seelischen Schmerz zufügen. Die Märchenfigur kann eine Hand verlieren und wird durch ihren Verlust nicht aufhören zu handeln. Ihr bereitet das Fehlen eines Körperteils keine körperlichen und seelischen Probleme. Lüthi führt an, dass die Märchengestalten wie Papierfiguren wären, die man verstümmeln kann, ohne sie wesentlich zu verändern.<sup>126</sup> Die Figur verändert sich durch eine Verletzung nicht und kann ohne Blutverlust und Schmerzen mit seinen Kräften die Handlung weiterführen.

Stattdessen kommen Gefühle und Eigenschaften vor, um die Handlung zu beeinflussen. Sie selbst sind es, die eine Märchenhandlung vorantreiben. Die Gefühle werden in jedem Märchen der Brüder Grimm nicht wörtlich genannt, weil sie sich aus dem Sinn der Märchenerzählung ergeben. Es wird nicht die Eigenschaft des Helden erwähnt, wie er ein Erlebnis meistert. Der Fokus liegt auf der Tätigkeit selbst, die für das Kind ein eigenes Bild mit dem Aussehen und den Fähigkeiten des Helden entstehen lässt. Das innere Gefühlsleben treibt die Märchenfigur alleine durch einen äußeren Reiz an. Es gibt keine seelische Tiefe, die das Geschehen leitet, sondern lediglich Reaktionen auf Erlebnisse.

---

<sup>125</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 13-24.

<sup>126</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 16.



Neben dem Fehlen der Innenwelt haben die Märchenfiguren keine Umwelt. Sie sind in Gemeinschaften integriert, aber auf sich alleine gestellt. Die Beziehungen zwischen den Figuren werden für die Handlung erwähnt, jedoch ergänzen oder verlieren sie sich im Verlauf der Geschichte.

Die Märchenfiguren sind weder an eine Zeit, noch an einen Ort gebunden und bewegen sich frei durch die Erzählung, ohne tatsächlich Spuren des Alterns zu zeigen.

Als Beispiel dient an dieser Stelle das Märchen Dornröschen (KHM 50). Die Szene des Erwachens des Mädchens spiegelt die Zeitlosigkeit des Märchens wieder. Die Titelheldin namens Dornröschen verliert in einem einhundertjährigen Schlaf ihre Schönheit nicht und behält ihr junges Alter. Die Zeit scheint für sie stehengeblieben zu sein und nicht mehr weiterzuvergehen.

Bruno Bettelheim beschreibt die Verschlafenheit der Titelfigur als „Periode der Passivität“<sup>127</sup>. Für ihn ist die Zeit der Untätigkeit einer Märchenfigur und des scheinbaren Nichtstuns mit dem symbolischen Prozess des Erwachsenwerdens gleichzusetzen. Die Passivität ist laut Bettelheim scheinbar, weil Kinder in ihrer körperlichen Reife Kräfte und Sicherheiten sammeln müssen, die dem Schlaf von Märchenfiguren nahe kommen. Der Dornröschenschlaf ist für ihn die Darstellung eines von innen ausgehenden äußerlichen Prozess.

In der Märchensammlung der Brüder Grimm tauchen sowohl junge als auch alte Gestalten auf. Alle Erlebnisse lassen die Figuren nicht altern. Das Märchen nennt junge und alte Figuren, jedoch zeigt es nicht den Vorgang des Alterns, weil die Erzählung die Zeit überwindet und ignoriert.<sup>128</sup>

Sie behalten ihr Aussehen trotz ihrer Erlebnisse, weil sie am Ende der Erzählung zurück in ihre Ausgangsgestalt kehren. Die Zeit vergeht im Märchen nicht, weil die Ebenen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nebeneinander stehen und alle Formen der Zeit keine Einschränkungen besitzen.

Die zeitliche Dimension fehlt der Märchenerzählung und ist für den Ablauf der Geschichte nicht relevant, weil ihre Gültigkeit unbeschränkt ist.

---

<sup>127</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 262.

<sup>128</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 28.

„Das Märchen verzichtet auf räumliche, zeitliche, geistige und seelische Tiefengliederung. Es verzaubert das Ineinander und Nacheinander in ein nebeneinander.“<sup>129</sup>

Die von Lüthi beschriebene Flächenhaftigkeit ist die Projektion der Darstellung im Märchen durch die Figuren und Vorgänge der inneren und äußeren Faktoren.

Das dritte von Lüthi vorgestellte Motiv kennzeichnet den abstrakten Stil<sup>130</sup> des Märchens. Die von Lüthi bereits erwähnte entscheidende Flächenhaftigkeit der Märchenerzählung hebt den abstrakten Stil der Geschichte in Form eines Umrisses hervor. Dieser Umriss reicht aus, um die Märchenerzählung darzustellen. Einzelheiten werden nur kurz erwähnt und sind nicht elementar für die Beschreibung der Handlung.

Die einfache Wortwahl des Märchens beschreibt den von „Strenge und Klarheit neigende Stil“<sup>131</sup>, um die Erzählung fortzuführen. Das Ausschmücken von Benennungen und Details würde die feste Kontur auflösen. Je konkreter das Wort ist, desto leichter ist die Erfassung der Märchenerzählung für den Rezipienten. Die Geschichte muss nicht nach einem ausmalenden Wortschatz streben, weil jede Weiterführung der umrandeten Beschreibungen die Form des Märchens verletzt. In seinem abstrakten Stil verlangt es nach Wiederholungen. Es erscheinen immer wieder gleiche Wortlaute und es werden ganze Partien von Episoden wiederholt. Die Wörter des Märchens sind einfach und wiederholen sich in der gesamten Erzählung. Es kennt kein Bedürfnis nach Schilderung, weil es in seiner Einfachheit wirken kann und möchte. Es versucht konsequent mit den nötigen Mitteln des Ausdrucks die Phantasie des Kindes anzuregen und verlockt es mit einem günstigen Ausgang der Ereignisse.<sup>132</sup>

Das Märchen verwendet feste Formen in der Textform als auch in den Materialien, die in der Geschichte einen Platz finden. Die Dinge des Märchens sind fest und aus metallischen und mineralisierten Materialien, die Glanz und Kostbarkeit hervorheben.

---

<sup>129</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 23.

<sup>130</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 25-36.

<sup>131</sup> Lüthi, Max: Volksmärchen und Volksaussage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung, a. a. O., Seite 20.

<sup>132</sup> Vgl.: Bettelheim Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 44.

Die Konturen, Farben und Stoffe der Dinge beschränken sich auf ihre Reinheit. „An Farben nennt das Märchen gerne rot, weiß und schwarz, daneben golden und silbern.“<sup>133</sup> Sie sind kräftig in ihren Tönen und Schattierungen und lenken nicht mit Mischungen ab, um das Kind nicht zu verwirren

Starre Formeln, wie Zahlen und Wiederholungen, sind weitere Wesenszüge des Märchens, wie Mehrgliedrigkeit, Extreme, Verbote und Wunder, und schenken dem Kind die Möglichkeit, auf „ihren versteckten Sinn zu reagieren“<sup>134</sup>

Die Isolation und Allverbundenheit<sup>135</sup> ist die vierte formal-strukturelle Definition des Volksmärchens von Lüthi.

Darunter versteht der Autor in seinen Auslegungen die fehlende Beziehung der Märchenfiguren zu einer lebendigen Gemeinschaft. Die Handlungsträger stehen für sich selbst und gehen alleine in die Welt. Der Märchenheld geht als isolierte Figur in die Fremde. Er ist ein Wanderer und Handelnder und zeichnet sich nicht als schauende oder schauernde Figur aus. Der Held löst sich von seiner Gemeinschaft und seinem Zuhause, um alleine in die Welt zu wandern.<sup>136</sup> Er ist auf sich gestellt und hat keine Ängste, seine Umgebung für ein Abenteuer zu verlassen. Der Märchenheld ist der zentrale Träger der isolierten Handlungsweise und besitzt einen Körper, der für alle Taten gerüstet ist.

Der isolierende Stil erklärt die innere und äußere Isolation der Figuren, weil sie in jeder Situation neu handeln. Sie lernen durch ihre Abenteuer nicht wie Menschen dazu, sondern handeln in jeder Situation aus ihrer Intention heraus. Die Figuren lernen weder aus den Ereignissen, die sie bewältigen müssen, noch voneinander. Sie können miteinander die Handlung vorwärts treiben, ohne ihre Funktionen zu hinterfragen. Die Märchengestalten brauchen einander, um Abenteuer zu bestehen. Nach ihrer Überwindung sind die Gestalten bereit, sich auf ihr Sein zu konzentrieren und ihre eigene Richtung einzuschlagen.

Die Märchenhelden begegnen Helfern und Feinden, die Gaben und Fähigkeiten besitzen. Sie haben helfende und schädigende Funktionen. Alle Märchenfiguren sind durch Isolation in ein Zusammenspiel der Allverbundenheit integriert.

---

<sup>133</sup> Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: Metzler, 1968. Seite 29.

<sup>134</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 53.

<sup>135</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 37-62.

<sup>136</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Es war einmal, a. a. O., Seite 109.

Mit ihren Gaben, Fähigkeiten und Wundern beherrschen die Figuren die Motive der Märchenerzählung und verkörpern die Isolation und Allverbundenheit.

Die Motive des Märchens erklären die Handlungsweise der Figuren, die nach eigenen Gesetzen handeln, ohne diese bewusst zu kennen.

Das Kind braucht die Gestalten und Motive des Märchens, weil es seine inneren Vorgänge auf sie projizieren kann. Sie ermöglichen es ihm, seine augenblicklichen destruktiven Wünsche und ersehnten Befriedigungen auf überschaubare Weise zu übertragen. Das Kind kann damit die Facetten seiner Erfahrungen ordnen und ein unkontrollierbares inneres Chaos vermeiden.<sup>137</sup>

Das vorletzte Merkmal beinhaltet die Sublimation und Welthaltigkeit<sup>138</sup>

Mit diesem Begriff beschreibt Lüthi die Ursprünge des Märchens. Man darf es als „einen Träger gleichzeitig von vergangener und wirklicher Welt bezeichnen“<sup>139</sup>.

Die Geschichten stammen aus der mündlichen Weitergabe von Erzählungen und verweisen auf Riten, Sitten und Gebräuche und magische Ursprünge. Die Themen der Märchen basieren auf mündlichem Volksgut und tragen Elemente früherer Epochen in sich, die ihre Gültigkeit bis in die heutige Gegenwart bewahrt haben. Sie erzählen von Abenteuern, die alltägliche Situationen in Motiven darstellen. Die Ereignisse sublimieren sich in Bildern, die über die wirklichen und unwirklichen Dinge der Welt berichten. Sie zeigen Bilder, die mit ruhigem Charakter erzählt werden und jedes aufregende Geschehen in eine märchenhafte und allgemeingültige Erzählung verwandeln. Aus diesem Grund ist das Märchen welthaltig. Es schöpft seine Abenteuer aus der Geschichte der Menschen und nimmt die Welt in seinen Inhalten auf. Das Märchen erklärt den Sinn der Erzählung nicht wie ein Lexikon, es zeigt sein Wirken durch die Märchengestalten mit ihrem zielbewussten Streben.

„Ihren eigentlichen Wert und ihre Wirkungsgewalt aber erhalten die Märchen nicht durch solche Besonderheiten, sondern durch ihre in allen Zeiten und Zonen sich treu bleibende Grundstruktur. Sie ist das, was das Märchen zum Märchen macht.“<sup>140</sup>

---

<sup>137</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 78f.

<sup>138</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 63-75.

<sup>139</sup> Lüthi, Max: Märchen, a. a. O., Seite 91.

<sup>140</sup> Lüthi, Max: Volksmärchen und Volksaussage, a. a. O., Seite 20.

Das Märchen wirkt auf das Kind ein und hat einen Wert, der über die Geschichte des Menschen hinausgeht. Seine Besonderheit offenbart sich in seiner Struktur und gibt dem Kind als Rezipienten die Option, aus ihm zu lernen.

Das Kind wird in seiner Existenz vor eine schwere Aufgabe gestellt, weil es für sich einen Sinn im Leben erkennen muss.

Die Sinnsuche gestaltet sich als ein Weg der Heranreifung von Körper und Seele. In erster Linie sind für das Erreichen der Sinnfindung Erfahrungen notwendig, um das Ziel des Wachstumsprozesses zu erreichen. Das Märchen hilft dem Kind, sich in der Welt zurechtzufinden und lehrt es, sich selbst zu verstehen. Es braucht vorwiegend ein Verständnis für sich selbst und andere, damit es Beziehungen aufbauen kann.

Die letzte Definition der Struktur des Volksmärchens schließt die Funktion und Bedeutung<sup>141</sup> ein. Lüthi beschreibt mit seinen Worten das Märchen als „ein Geschenk seherischer Dichter an das Volk“<sup>142</sup> und spricht damit aus, welche Funktion und Bedeutung das Märchen für die Menschheit besitzt. Es gleicht einer Gabe der Dichter an das Menschtum und ist eine Aufmerksamkeit ihrer schöpferischen Schreibkünste. Das Märchen ist demnach in seiner Funktion vom Schöpfer des Märchens und vom Hörer abhängig. Die Bedürfnisse des Hörers muss der Schöpfer der Erzählung erkennen und befriedigen, damit seine Wirkung und Funktion sich in allen Dimensionen offenbaren kann. Die Funktion des Märchens beruht auf seiner Beliebtheit und Verbreitung, weil die Erzählung auf Gehör stoßen und als Dichtung unterhalten möchte.

Die Brüder Grimm lehren mit ihren Märchen durch die Erforschung der Vergangenheit, wie die Gegenwart besser zu verstehen ist.<sup>143</sup> Die Tendenz der Brüder Grimm entsprach der Erfassung von menschlichen Bedürfnissen, welche sie mit dichterischen Stilmitteln bewältigten. Die Märchen enthalten in ihrer universalen Symbolsprache die Lebenserfahrungen und Weisheiten vieler Generationen und erzeugen durch die hohe Fabulierkunst die Inspiration von Kopf und Gemüt und die Beflügelung der Phantasie<sup>144</sup> des Kindes einen

---

<sup>141</sup> Vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 76-97.

<sup>142</sup> Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, a. a. O., Seite 92.

<sup>143</sup> Vgl.: Nissen, Walter: Die Brüder Grimm und ihre Märchen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1984. Seite 15.

<sup>144</sup> Vgl.: Moltmann, Wendel: Erde, Quelle, Baum. Lebenssymbole im Märchen, Bibel und Kunst. Stuttgart: Kreuz, 1995. Seite 11.

Entwicklungsweg, der von der Hoffnung auf Veränderung und Wandelbarkeit getragen wird. Dieses Bewusstsein gibt Kindern die Kraft, dass alle aussichtslos scheinenden Situationen sich zum Besseren wenden können.<sup>145</sup>

## 4. Die Archetypenlehre Carl Gustav Jungs

Carl Gustav Jung war ein Schweizer Tiefenpsychologe und beschäftigte sich in seinen Analysen mit dem kollektiven Unbewussten des Menschen.

Um den Begriff des kollektiven Unbewussten zu erläutern, soll die folgende Definition die Bedeutung erfassen:

„Das kollektive Unbewußte ist ein Teil der Psyche, der von einem persönlichen Unbewußten dadurch negativ unterschieden werden kann, daß er seine Existenz nicht persönlicher Erfahrung verdankt und daher keine persönliche Erwerbung ist. Während das persönliche Unbewußte wesentlich aus Inhalten besteht, die zu einer Zeit bewusst waren, aus dem Bewußtsein jedoch entschwunden sind, indem sie entweder vergessen oder verdrängt wurden, waren die Inhalte des kollektiven Unbewußten nie im Bewusstsein und wurden somit nie individuell erworben, sondern verdanken ihr Dasein ausschließlich der Vererbung.“<sup>146</sup>

Die Erläuterung Jungs weist auf die Struktur des Unbewussten, die genetisch erworben und weitergeben wird. Die Erwerbung erfolgt nicht aus persönlicher Erfahrung, sondern aus dem präexistenten Einfluss des Menschen.

Das kollektive Unbewusste bildet in der angeführten Erklärung die Basis der menschlichen Existenz und grenzt sich von der bewussten Psyche ab. Es ist angeboren und in jedem Menschen vorhanden und besteht in seinem Vorkommen in jeder Generation und wird an die folgende weitervererbt. Das Erbe des kollektiven Unbewussten entspricht der allgemeinen Existenz des menschlichen Seins und kommt seit aller Zeiten und Völker im Menschen vor. Es ist im Inneren verankert und die Grundlage des Bewusstseins. Im kollektiven Unbewussten birgt der Geist des menschlichen Seins seine Wurzeln.

Alle Eindrücke des Bewusstseins wandern in das Unbewusstsein und nehmen an diesem Ort ihren Platz ein. Sie existieren weiter, obwohl der Mensch nicht bewusst

---

<sup>145</sup> Vgl.: Kast, Verena: Familienkonflikte im Märchen. Eine psychologische Deutung. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1998. Seite 9.

<sup>146</sup> Jung, Carl G.: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Solothurn: Walter, 1995. Seite 55.

an sie denkt. Die Aktivität des Denkvorganges spielt eine nebensächliche Rolle, wenn es um das Gedächtnis geht. Bilder und Gedanken sind Eindrücke, die sich sammeln und nicht mehr verworfen werden. Sie prägen sich fest ein und leben als Erinnerung weiter. Als archaische Elemente setzen sich die Eindrücke in Geist und Körper fest und werden als Urbilder bezeichnet und als Überreste des menschlichen Daseins gesehen.

Das Bewusstsein kann durch die Aufmerksamkeit ein gewisses Kontingent an neuen Bildern aufnehmen und zu den vorhandenen im Unbewusstsein reihen. Der Raum für die Inhalte der Bilder ist unbegrenzt und bietet genügend Platz, um neue Eindrücke zu stapeln. Der Zweck liegt in der Kausalität des Denkens. Bewusste Denkvorgänge können das Unbewusstsein nicht anhalten, weil die Sinne des Menschen aus allen gebotenen Zeichen der Welt beeinflusst werden.

Über die Sinne wird das Bewusstsein direkt angesprochen und das Verhalten des Menschen gesteuert. Gleichzeitig wirkt das Unbewusstsein mit seinen Inhalten auf den Menschen und mischt sich in das Bewusstsein ein.

In Anlehnung an das kollektive Unbewusste stehen Symbole und Schemata, die Jung als Archetypen bezeichnet. Die Archetypenlehre lässt die Bilder des kollektiven Unbewussten in den Vordergrund treten. Sie sind die Urbilder des Menschen und in jeder Seele verankert.

„Der Archetypus stellt wesentlich einen unbewußten Inhalt dar, welcher durch seine Bewußtwerdung und das Wahrgenommensein verändert wird, und zwar im Sinne des jeweiligen individuellen Bewußtseins, in welchem er auftaucht.“<sup>147</sup>

Archetypen sind somit Inhalte, die im kollektiven Unbewussten verankert sind und im Bewusstsein ihre Form verändern. In ihrer Erscheinung treten Archetypen im kollektiven Unbewussten auf. Sie projizieren sich in Symbolen, Motiven, Mythen, Märchen und Träumen und haben eine objektive Struktur. In ihrer Art sind sie autonom und entschlüsselbar.

Jung stellte die Ähnlichkeit von Träumen und Märchen fest, weil sich in ihnen die Archetypen offenbaren. Die Beziehung des Archetypus zu Träumen und Märchen liegt in der Variation ihrer Motive und ihrem gemeinsamen Kompensationscharakter. Die Stoffe der Archetypen leiten sich aus den Aspekten des bewussten und unbewussten Wissens ab und entsprechen der versteckten

---

<sup>147</sup> Jung, Carl G.: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste, a. a. O., Seite 15.

Botschaft ihrer Elemente. Die Bilder von Träumen und Märchen symbolisieren ihre Ähnlichkeit und Zugehörigkeit und diese Bilderwelt bedeutet so viel, wie sich selbst verstehen und im Märchen wiederfinden, weil sie in archetypischer Gestalt und in symbolischer Sprechweise von den elementaren Problemen und Konflikte der Menschheit erzählen.<sup>148</sup>

#### **4. 1. Die Möglichkeiten der Kinderträume**

Ein Traum ist die Freigabe des Unbewussten, indem es sich in Bildern ausdrückt. Dabei werden die Inhalte aus dem bewussten Zustand eines Menschen mit dem Unbewussten ergänzt und in ein umfassendes Spektrum gehüllt.

Die Leistung, die das Unbewusste vollbringt, entspringt einem natürlichen Vorgang, weil jeder Traum über die rationale Vernunft hinausgeht und einem biologischen Phänomen gleicht. Die Möglichkeit Träume zu produzieren unterliegt keiner Absicht des Menschen, weil kein Mensch bewusst über die psychischen und physischen Ereignisse entscheiden kann und der Traum folglich eine Reaktion auf innere und äußere Reize ist.

Carl Gustav Jung analysiert in seinem Werk über Kinderträume vier Möglichkeiten der Traumbedeutung<sup>149</sup>. Für ihn ist der Traum an sich kein eindeutiges Phänomen, weil es verschiedene Bedeutungsmöglichkeiten der Vorkommnisse in Träumen gibt. Er stellt die allgemeinen Möglichkeiten folgendermaßen dar:

- Als erste Möglichkeit beschreibt Jung den Traum als eine unbewusste Reaktion auf eine im Tageseindruck erhaltene bewusste Reaktion. An dieser Stelle entsteht ein Traum durch eine bestimmte Bewusstseinsituation, die im Unbewusstsein mit weiteren Inhalten kompensiert wird.
- Die zweite Traummöglichkeit entsteht aus einem Widerspruch zwischen dem Unbewusstsein und Bewusstsein des Kindes. Das Unbewusste bedarf in seiner Reaktion der Spontaneität und fügt einer gewählten Bewusstseinsituation eine andersartige Situation hinzu, die sich von der

---

<sup>148</sup> Vgl.: Moltmann, Wendel: Erde, Quelle, Baum. Lebenssymbole im Märchen, Bibel und Kunst, a. a. O., Seite 11.

<sup>149</sup> Vgl.: Jung, Carl G.: Kinderträume. Olten: Walter, 1987. Seite 18ff.



bewussten abgrenzt und zu einem Konflikt zwischen dem bewussten und unbewussten Zustand führt.

- Die dritte Möglichkeit der Traumentstehung zielt auf die Tendenz des Unbewusstseins, welches stärker als das Bewusstsein agiert und ein Gefälle zum Bewusstsein darstellt.

Jung betont hier den Aspekt der Bedeutsamkeit dieses Traumes. Für ihn hält die Traummöglichkeit die Option offen, einen Menschen in einer bestimmten Einstellung durch den Traum zu wandeln und zu verändern.

- Die vierte Traummöglichkeit lässt keine Verbindung des Unbewusstseins zu einer Bewusstseinsituation erkennen. Ein Traum dieser Art ist aufgrund seiner Eigenartigkeit undeutbar und in seiner Offenbarung von merkwürdiger Natur. Menschen fühlen sich durch ein solches Traumerlebnis erleuchtet, weil es als orakelhaft mit einem überwältigenden Charakter gesehen wird.
- Die letzte Traumbedeutung nach der Analyse von Jung geschieht durch eine spontane Reaktion des Unbewusstseins und ist für den Träumer selbst unerklärlich, weil es keine konditionalen Zusammenhänge gibt. Vorwiegend erscheint die vierte Traummöglichkeit bei Menschen mit psychischen Erkrankungen oder als Vorbote bestimmter Erscheinungen.

Jeder Traum birgt in seinem Prozess ein Motiv der Aktivität des Bewusstseins gekoppelt mit der Tätigkeit des Unbewusstseins. Ein Traum erschöpft sich aus der Leistung des Schlaf- und Dämmerzustandes, weil in dieser Phase es einem Menschen möglich ist, in einen Traum zu versinken und ihn zu erleben.

Neben den vier vorgestellten Traummöglichkeiten findet Jung in seiner Forschungsarbeit zu den Kinderträumen fünf Möglichkeiten ihres Ursprungs<sup>150</sup>:

- Die erste Ursprungsmöglichkeit eines Traumes sieht Jung in den somatischen Quellen eines Körpers. Die körperlichen Erscheinungen veranlassen die Vorgänge des Unbewusstseins einen Traum zu erleben.
- Der zweite Traumursprung liegt in den Umweltereignissen, die sich auf den Körper und das Träumen auswirken. Äußere Reize wie Geräusche, Temperaturen und Lichter beeinflussen das Traumverhalten deutlich.

---

<sup>150</sup> Vgl.: Jung, Carl G.: Kinderträume, a. a. O., Seite 21ff.

- Im Gegensatz zum zweiten Ursprung, den Jung präsentiert, handelt es sich bei der dritten Variante um physische Vorgänge wie Stimmungen und Geheimnisse, die das Bewusstsein lenken.
- Der vierte Ursprung schließt die vergangenen Erlebnisse eines Kindes ein, welche sich im Traum widerspiegeln. Alle Erlebnisse und Gedanken des Menschen, die im Unbewusstsein archiviert sind, tauchen in ihrer Gestalt im Traum auf.

Die letzte Ursprungsmöglichkeit konzentriert sich auf die zukünftigen Ereignisse, welche im Traum erlebt werden. Vorwiegend bestehen Kinderträume aus solchen Zukunftsvisionen. Kinder besitzen von Geburt an eine unbewusste Erwachsenenpsychologie und träumen von der Zukunft. Sie entwickeln ihre Persönlichkeit und stellen eine Assoziationskette von Elementen in ihren Träumen her.

Das Kind kann in seinen Träumen in eine Zauberwelt aufsteigen. Der Weg führt begleitet von der Seele des Träumenden in ein Jenseitsland abseits der bewussten Vorstellungskraft.

Der Aufstieg des Kindes in eine andere Sphäre wird von Carl Gustav Jung als Besteigung einer Regenbogenbrücke bezeichnet.<sup>151</sup> Das Kind verlässt in dieser Option seine Wirklichkeit und hinterlässt beim Betreten der Regenbogenbrücke seinen Schatten auf der Erde. Der Schatten ist ein Teil des Bewusstseins und dirigiert das Unbewusstsein des Kindes in die Abtrennung seiner Umgebung. Das Kind kehrt an diesem Punkt zu seinen Urgedanken zurück. Es steigt durch das Zurückgreifen auf seine Urgedanken in eine andere Welt empor. Der Aufstieg ähnelt einer Illusion, die für den Moment des Traumes aufrecht bleibt. Die archetypischen Formen der Vorstellung sind für die Produktion eines Kindertraumes verantwortlich, weil es einem Kind unmöglich ist, die Inhalte seiner Träume durch die Umwelt erfahren zu haben. Das Kind hat in seiner Heranreifung zu einer erwachsenen Person die Möglichkeit, auf die Archetypen zurückzugreifen. Dabei sind Bilder des Traumes in einem Kind enthalten und werden durch das Unbewusstsein gestaltet. Die Traumbilder sind ein Ausdruck der Tradition des kollektiven Unbewussten.

---

<sup>151</sup> Vgl.: Jung, Carl G.: Kinderträume, a. a. O., Seite 142.

Die Parallelität des Traumes findet sich in Märchenerzählungen wieder. Das Kind begibt sich als Hörer in eine andere Sphäre. Es erreicht in seiner Vorstellung eine andere und unbekanntere Welt. Dabei schreitet das Kind in den Worten Jungs über eine Brücke des Regenbogens in eine farbenprächtige Phantasiewelt, in der alles möglich und nichts unmöglich scheint.

#### **4. 2. Das Märchen und die Verbindung zum Traum**

In der Welt des Märchens und des Traumes ist das Kind frei von jeglicher Logik. Es herrschen keine Vorschriften und Gesetze, denen es folgen muss. Das Kind kann unbeschwert seine Wanderung in die Traum- und Märchenwelt aufnehmen. Sowohl im Traum als auch im Märchen hat das Kind die Option, alle wirklichen und eingebildeten Vorstellungen auszumalen. Über Alltagsgrenzen hinaus wird eine reiche Bildhaftigkeit gegeben. Das Kind verbindet den Traum mit einer Märchenerzählung, weil das Märchen traumartige Züge aufweist und aus diesem Grund strebt es nach dem Hören seiner Geschichte.

Der Traum steht in enger Verbindung zu Märchenerzählungen. Alle Merkmale des Traumes finden sich in den Bildern des Märchens wieder. Die Bestandteile eines Traumbildes wenden sich aus dem Unbewusstsein in das Oberbewusstsein und verhalten sich ähnlich dem Märchen als Schöpfung von archaischem Material. Die Funktion eines Traumes besteht im Streben nach einem psychischen Gleichgewicht, indem das Traummaterial für eine psychische Balance produziert wird.<sup>152</sup> Das Bewusstsein legt im Moment des Traumes seine Aktivität in das seelische Erleben ab und unterscheidet sich in der Funktion des wachen Zustandes darin, dass jegliche logischen Gesetze ungültig werden. Der Einfluss der Realität ist im schlafenden Dasein in der Traumtätigkeit erkennbar, weil dabei die Elemente der Außenwelt auf die Seele und den Traum einwirken.

Christa Meves sucht in dem Buch *Erziehen und Erzählen: über Kinder und Märchen* die Antwort auf die Frage der Existenz von Bildern in Träumen und Märchen. Sie führt an, dass die Traumwelt mit dem Märchen übereinstimmt und ihre Bilder ähnliche Motive aufweisen. Im Traum begegnen Menschen wie im

---

<sup>152</sup> Vgl.: Jung, Carl G.: *Symbole und Traumdeutung*. Ein erster Zugang zum Unbewussten. Zürich: Walter, 1998. Seite 45.

Märchen unterschiedlichen Figuren und geraten in Nöte. Meves geht auf diese Ähnlichkeit näher ein und meint:

„Geht man solchen Traumgebilden nach, so zeigt sich regelmäßig, dass sie nicht einfach Schäume sind, sondern dass darin in einer Bildsprache die Konflikte, Probleme und Nöte des jeweiligen Menschen zum Ausdruck kommen.“<sup>153</sup>

Daraus lässt sich ableiten, dass die Bilder des Traumes in Märchen enthalten sind. Der Traum ist ein Bote der Seele und stellt die Welt mit vielfältigen Eindrücken entsprechend einer Märchenerzählung dar. In den Märchen finden sich die Bilder der Seele als vertraute Symbole wieder. Sie erzeugen im Menschen eine Bedürfnisbefriedigung nach Motiven, die aus Träumen stammen und in ihnen auffindbar sind.

Friedrich von der Leyen sieht den Ursprung der Märchen in den Träumen. Er meint, dass diese von Generation zu Generation weitererzählt wurden und daraus Märchenerzählungen entstanden sind. Die Träume der Menschen nahmen eine Gestalt an, die sich zu der „Schöpfung vollendet, die wir Märchen nennen.“<sup>154</sup> Die Entwicklung, die hier angedeutet wird, zeigt die Erkenntnis der Forschung, dass zwischen Träumen und Märchen ein Zusammenhang besteht. Sie besitzen viele Gemeinsamkeiten und ähneln sich in ihrem symbolischen Gehalt. Von der Leyen teilt mit Jung die Ansicht der bestehenden Verbindung zwischen Träumen und Märchen. Jung bezieht sich auf ihre Gemeinsamkeit und spricht ihnen eine Verwandtschaft zu, weil sie aus den gleichen Motiven bestehen. Ihr Ursprung ist in der Schicht des Unbewussten verankert und ihre Absicht liegt in keiner Täuschung des Menschen, sondern in ihrer eigenen Natur, aus der sie bestehen und den Symbolen, die sich in ihnen befinden. Nach Von der Leyen fügen sich durch Träume in der Geschichte der Menschheit Märchenerzählungen hinzu. Sie sind der Ursprung des Lebens und basieren auf den Erzählungen der Träume. Durch die ungebrochene Veränderung des Daseins kristallisieren sich durch Traummomente neue Märchen heraus. Allerdings weist Von der Leyen darauf hin, dass nicht alle Märchenerzählungen auf Träume zurückzuführen sind.

---

<sup>153</sup> Meves, Christa: Erziehen und Erzählen. Über Kinder und Märchen. Freiburg in Breisgau: Herder, 1982. Seite 13.

<sup>154</sup> Von der Leyen, Friedrich: Traum und Märchen. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 3.

Für ihn leiten sich die Motive des Märchens über die Vorstellungen der Seele ab, deren Anfänge im Schlaf und Traum liegen. Daneben ergeben sich aus der Betrachtung der Natur, den Erfahrungen des Lebens und Götter- und Heldensagen weitere Märchenerzählungen.<sup>155</sup> Das Motiv des Märchens ist für Von der Leyen in seinem Ursprung nicht überirdisch, der Mensch muss sich nur auf die Suche begeben und ihn „in den Erfahrungen und Betrachtungen des Tages, im Schlafe der Nacht, in der Phantasie des Traumes“<sup>156</sup> finden.

In Träumen und Märchen lässt sich der Sinn des Lebens wiederfinden. Jeder Mensch schöpft einen individuellen Sinn daraus, obwohl die Sprache ihrer Bilder einen zeitlosen Wahrheitscharakter besitzt.

Josephine Bilz vergleicht die Märchenwirklichkeit mit der Traumwirklichkeit und schreibt dem Märchen als Kunstwerk eine Ordnung des Geistes zu. Sie sieht das Märchen in seiner Wirksamkeit dem Traum überlegen, weil im Traum eine ordnende Hand fehlt, welche das Märchen im Gegensatz besitzt und es zu einer vollkommenen Erzählung macht.<sup>157</sup>

Träume und Märchen erlebt ein Kind in seiner Phantasie in einer symbolischen Sprache der Bilder. Märchen überzeugen das Kind mit der Anregung seiner Phantasie und dem günstigen Ausgang der Ereignisse.<sup>158</sup> Die Wünsche des Kindes werden erfüllt und es wird in seinem Glauben an das Gute bestärkt. Der Traum ähnelt dem Märchen in diesem Punkt, weil in ihm Aufgaben gelöst werden, deren Lösung in den Angst- und Wunschträumen des Menschen liegt. Vor allem die unlösbaren Aufgaben des Traumes werden im Märchen so oft gelöst. Dabei enthält das Märchen in seiner Weise die Kennzeichen einer im Traum gefundenen Lösung.<sup>159</sup>

---

<sup>155</sup> Vgl.: Von der Leyen, Friedrich: Traum und Märchen. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 11.

<sup>156</sup> Von der Leyen, Friedrich: Traum und Märchen. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 12.

<sup>157</sup> Vgl.: Bilz, Josephine: Märchengeschehen und Reifungsvorgänge unter tiefenpsychologischen Gesichtspunkt. In: Bühler, Charlotte: Das Märchen und die Phantasie des Kindes, a. a. O., Seite 106.

<sup>158</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 44.

<sup>159</sup> Vgl.: Müller, Erwin: Traum- und Märchenphantasie. In: Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie, a. a. O., Seite 79.

„Traum und Märchenbild haben eine gewisse Verwandtschaft. Es gibt Kinderträume, die sich anhören wie Märchen. Träume und Märchen sind in der gleichen Seelenstube zu Hause.“<sup>160</sup>

Die Ähnlichkeit von Träumen und Märchen ist unverkennbar, weil sie ähnliche Inhalte besitzen und in ihrer Erscheinung verwandt sind. Sie finden einen Weg in die Seele des Kindes und platzieren dort ihre Zelte.

## **5. Das Werk *Kinder brauchen Märchen* von Bruno Bettelheim**

Der österreichisch-amerikanische Pädagoge und Psychoanalytiker Bruno Bettelheim verfasste im Jahr 1976 das Buch *Kinder brauchen Märchen*, in dem er ausführlich über die Bedeutung von Märchen für Kinder berichtet.

Der Titel des Buches schildert wörtlich das Bestreben Bruno Bettelheims, die Aspekte der Märchenerzählung für Kinder in den Vordergrund seiner Publikation zu stellen.

Er schreibt der Märchenerzählung positive Merkmale zu, weil sie eine Basis für die kindliche Entwicklung einnimmt.

Franz Krumenacker fasst in der Auseinandersetzung mit dem Leben Bruno Bettelheims dessen Grundpositionen und Haltungen zusammen und beschreibt die Theorie und Praxis im von ihm verfassten Werk.

Das Buch *Kinder brauchen Märchen* von Bruno Bettelheim kann im Folgenden der Psychoanalyse zugeordnet werden. Es lässt sich einerseits als eine ich-psychologische Schrift, andererseits als ein der Psychologie des Unbewussten geschuldetes Werk interpretieren.<sup>161</sup>

Das Buch Bruno Bettelheims schildert auf rund vierhundert Seiten, dass Märchen sehr wichtig sind und vor allem Kinder sie brauchen.

Das auf seiner Erfahrung mit Kindern entstandene Werk ist in zwei Teile gegliedert, die sich inhaltlich und thematisch berühren.

---

<sup>160</sup> Streit, Jakob: Warum Kinder Märchen brauchen. Das Märchen im Leben des Kindes, a. a. O., Seite 10.

<sup>161</sup> Vgl.: Krumenacker, Franz Josef: Bruno Bettelheim. Grundpositionen seiner Theorie und Praxis. München: Reinhardt, 1998. Seite 42.

Der erste Teil mit der Bezeichnung „Die Kraft der Verzauberung“ beschäftigt sich mit der Wichtigkeit der Märchen für Kinder.

Der zweite Teil mit dem Namen „Im Märchenland“ stellt verschiedene Erzählungen der Brüder Grimm in den Mittelpunkt der psychoanalytischen Deutungsebene.

Seine Begründungen und Interpretationen sind nicht angeordnet, sie verschmelzen in seinen Beschreibungen und ergeben eine Literatur, die nicht in einem chronologischen Verhältnis steht, jedoch in einzelne Kapitel unterteilt ist, um einen Überblick über die behandelten Bereiche zu schaffen.

Das Buch richtet sich an Leser, die durch Beispiele und Thesen mehr Informationen über die Thematik erhalten wollen. Es wurde für Menschen geschrieben, die sich mit Märchen beschäftigen, sie weitergeben und aus ihnen lernen und lehren wollen.

Das Hauptaugenmerk ist hierbei immer auf das Kind selbst gerichtet. Ausführlich werden Einzelheiten der Märchen beschrieben und gedeutet, die es erleichtern, ihre Sinnfrage für Kinder nachvollziehen zu können. Sie sind mehr als reine Erzählungen, weil sie die Macht besitzen, die Schwierigkeiten des Lebens zu benennen und Lösungsvorschläge im Verständnisbereich der Kinder anzubieten.

Die Grundlage der Schrift bildet die kindliche Entwicklung, die durch Märchen gefördert wird, weil das Kind Lösungen erhält, die das Erlangen der personellen Identität erleichtern soll. In der Kindheit wird der junge Mensch mit Situationen konfrontiert, aus denen er Schlüsse für sein weiteres Leben ziehen kann.

„In diesen Jahren geschieht das Entscheidende für eine innere Verwurzelung des Menschen; sie kann später kaum mehr nachgeholt werden. Hier und jetzt werden die inneren Ideale veranlagt und geprägt.“<sup>162</sup>

Die Umgebung mit allen Geschehnissen prägt das Kind und macht es zu einem Individuum. Alle Gegebenheiten können später gefestigt, jedoch im Erfahrungsschatz schwer nachgeholt werden. Die Erlebnisse leisten einen hohen Beitrag im Leben eines Kindes, welcher es reifen und wachsen lassen.

Bruno Bettelheim berücksichtigt die Heranreifeung eines Kindes und führt an, dass Märchengeschichten eine beeinflussende Wirkung besitzen, die kaum eine andere literarische Gattung erreicht. Somit gilt das Märchen als ideale Literatur für

---

<sup>162</sup> Streit, Jakob: Warum Kinder Märchen brauchen, a. a. O., Seite 65.

Heranwachsende. Es ist hinsichtlich seiner Inhalte und Sprache für Kinder geeignet. Sie überfordern nicht und bieten Hilfe in jeder Entwicklungssituation an. Dies gilt für Jungen und Mädchen, weil zwischen den Geschlechtern in der Rezeption keine Unterschiede gemacht werden. Kinder hören gerne Märchenerzählungen und wollen sich mit ihnen beschäftigen. Jedes Kind gilt als vollwertiges Individuum, weil es nebensächlich ist, aus welchem sozialen Umfeld es kommt oder ob es sich um einen Jungen oder ein Mädchen handelt. Nur das Märchen schafft es, im Gegensatz zu anderen literarischen Texten, das Kind zu unterhalten und es in Fragen des Lebens zu bereichern. Das Alter, in dem Kinder besonders für Märchen empfänglich sind und am meisten von ihnen profitieren, fällt in die Kindergartenzeit bis zum Jugendalter, weil diese Lebensphase stark prägend ist hinsichtlich der Identitätsentwicklung. In dieser Zeit ereignen sich einflussreiche Geschehnisse, die das Kind prägen.

Bruno Bettelheim zeigt in Schritten die Notwendigkeit der Märchenerzählung und stellt das Kind in den Vordergrund seiner Analysen und Aufmerksamkeit. Er ist von Märchen fasziniert, bringt ihnen ein hohes Maß an Sympathie entgegen und geht aus diesem Grund in seinen Erläuterungen in die Tiefe. Für ihn haben sie eine starke Ausdruckskraft, die vielschichtig und wertvoll ist. Sie sind geheimnisvoll und lehrreich zugleich, sie haben Reize und bieten Anregungen zur Reflexion. Die Schwierigkeiten des Lebens werden nicht ausgeklammert, sondern entsprechend des kindlichen Verständnisses veranschaulicht. Die Inhalte der Märchenerzählungen bieten Stoffe, mit denen sich Kinder beschäftigen. Im Märchen werden Probleme verhandelt, die als Medium dem Kind eine neue Projektion der Sicht ermöglichen. Breitere Sichtweisen werden entwickelt und der Erfahrungsschatz ausgeweitet. In symbolischer Form werden Werte vorgestellt, die dem kindlichen Geist entsprechen. Märchenerzählungen eignen sich, um Kindern Botschaften näher zu bringen. Max Lüthi betont den Stellenwert der Märchen als eine Dichtung der besonderen Art, die im Leben der Kinder eine Rolle spielt und den Menschen als solches angeht.<sup>163</sup>

---

<sup>163</sup> Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens, a. a. O., Seite 5.



Bruno Bettelheim meint selbst dazu, dass Märchen das Kind unterhalten, es über sein Inneres aufklären und es in der Entwicklung seiner Persönlichkeit fördern, indem es ihm auf mehreren Ebenen viel Sinn vermittelt und das Leben bereichert.<sup>164</sup> Ein junger Mensch muss sich und seine Identität entwickeln. Märchen beeinflussen diesen Prozess in einer besonderen Form. In den Erzählungen geht es um symbolische Inhalte, die sich auf bewusster und unbewusster Ebene entfalten. Sie regen das Kind an mit Situationen des Lebens besser umzugehen und die Welt verstehen zu lernen.

Märchen bieten Lösungen, die das Verhalten eines Kindes lenken können, ohne es einzuengen. Sie verschweigen die dunklen Seiten des Lebens nicht, sondern stellen diese so dar, um dem Kind nicht Mut zu nehmen, sondern es zu ermutigen.<sup>165</sup>

Die dunklen Seiten des Märchens beinhalten die Probleme, mit denen Kinder in ihrer Entwicklung konfrontiert sind. Kinder kämpfen mit ihren Problemen und wollen sie loswerden. Sie scheitern manchmal in ihrem Versuch die Krisen zu bewältigen.

Ziel des Märchens ist es, an diesem Punkt anzusetzen und den Kindern Mut zu geben. Eltern wollen ihre Kinder vor der Auseinandersetzung mit Problemen bewahren und meiden alles, was mit ihrer Bewältigung zu tun hat, um ihre Kinder nicht zu verunsichern. Aus diesem Grund nimmt das Märchen die Probleme des Lebens wahr und führt Kindern vor Augen, mit welchen Schwierigkeiten Märchenhelden kämpfen müssen, um am Ende der Erzählung zu siegen. Deshalb werden Probleme und Schwierigkeiten in Märchenerzählungen nicht vermieden. Es wird kein Bogen um sie gemacht, nur damit Kinder glauben, es gäbe kein Unheil. Alleine das Gute in den Vordergrund zu stellen würde eine verfälschte Weltsicht ergeben. Das Leben birgt Hürden und Gefahren, mit denen jeder Mensch konfrontiert wird. Es ist erforderlich zu wissen, wie man mit diesen umgehen kann. Das Märchen nimmt die existentiellen Gegebenheiten wahr und spricht diese in symbolischer Form aus. Im Märchen werden Probleme angedeutet und Lösungen gefunden.

---

<sup>164</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 11.

<sup>165</sup> Vgl.: Hetmann, Frederik: Traumgesicht und Zauberspur. Märchenforschung, Märchenkunde, Märchendiskussion, a. a. O., Seite 101.

Der Märchenheld geht am Ende der Erzählung als Sieger hervor, obwohl er mit Situationen konfrontiert wird, die am Beginn einer Geschichte kaum überwindbar sind. Jede am Anfang vorkommende Situation führt das Kind in die Märchengeschichte ein und zeigt, wie sehr der Märchenheld mit seinem Handeln die Erzählung lenken kann. Dadurch wird das Kind am Schluss der Erzählung in seinem Glauben an das Gute und das Überwinden von Problemen gefestigt. Die Tatsache, dass es Möglichkeiten gibt, aus Schwierigkeiten herauszufinden, bestärkt das Kind in seinen Gedanken. Das Märchen bietet ihm die Möglichkeit, einen Schritt in die Unabhängigkeit von seiner Familie zu wagen.

„Das Märchen ist auf die Zukunft gerichtet und leitet das Kind bewusst und unbewusst dazu an, seine infantilen Abhängigkeitswünsche zu überwinden und ein befriedigenderes, unabhängiges Leben zu erringen.“<sup>166</sup>

Die Botschaft, die eine Märchenerzählung beinhaltet, zeigt dem Kind, dass es Möglichkeiten gibt, mit Problemen fertig zu werden. Das Kind ist nicht alleine und muss sich vor Problemen nicht fürchten. Die Märchenerzählung gibt ihm die Möglichkeit, an die Zukunft zu denken und in ihr nichts Bedrohliches zu sehen. Das Kind braucht keine Angst vor dem Kommenden zu haben und muss sich nicht vor dem weiteren Leben verstecken. Es kann durch das Märchen lernen, eigenständiger zu agieren und von der Abhängigkeit zu seinen Erziehungsberechtigten loszulassen. Das Kind überträgt auf bewusster und unbewusster Ebene die Handlungen der Märchenakteure in sein Verhalten und beginnt über die Situationen der Geschichte nachzudenken. In ihr findet das Kind Lösungen und Ansätze, die eine Orientierung zulassen. Die Orientierung hilft ihm, sich in der Welt zurechtzufinden und seine Unsicherheit zu überwinden.

Das Kind erhält den Mut, sich den Schwierigkeiten des Lebens zu stellen und keine Ängste vor der Zukunft haben zu müssen. Märchen wollen diese Angst überwinden und geben dem jungen Menschen den Glauben an eine trotz allem mögliche Vollendung.<sup>167</sup>

Die Angst ist ein menschliches Gefühl und äußert sich in der Eigenschaft einer Emotion. Ein Kind hat viele Ängste in sich und weiß nicht mit ihnen umzugehen, weil es die Emotionen nicht wie Erwachsene in Worte fassen kann. Die Ängste des Kindes sind namenlos und verbergen sich in seinem Inneren. Das Märchen

---

<sup>166</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 18.

<sup>167</sup> Vgl.: Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung, a. a. O., Seite 29.

hilft ihm, seine Ängste zu überwinden. Es spricht das Kind an und lässt es bewusst und unbewusst über seine Probleme reflektieren. Es werden keine schweren Anforderungen gestellt, sondern Hilfestellungen zur Bewältigung von Emotionen gegeben. Dies sind Prozesse, die sich durch die Beziehung zu Erzählungen ergeben.

Bruno Bettelheim wollte mit seinem Buch eine neue Sichtweise zu Märchenerzählungen schaffen. Nach seiner Vorstellung beschreiben sie die Ängste und Probleme eines Kindes und helfen ihm mit ihrer therapeutischen Wirkung, diese zu überwinden. Bettelheim ist überzeugt, dass das Märchen das Leben mit seinen Krisen abbildet und in ihnen der Kern der menschlichen Wahrheit steckt. Die Erzählung dient Kindern vor allem Antworten auf Fragen zu finden, die bewusst und unbewusst in ihnen stecken.

Der Autor widerspricht den Menschen, die glauben, dass Märchenerzählungen bloß der Unterhaltung dienen oder Tatsachen darstellen. Er lässt wissen, dass Märchen die Probleme der Kinder auffassen und die Schwierigkeiten des Lebens zeigen, indem sie die Ereignisse symbolisiert darstellen und der Wahrheit dienen.

„Das Kind nimmt die Märchen nicht rein als phantastisch, als spannende Berichte von wunderbaren Gegebenheiten; die sich in fernen Vergangenheiten einmal zutragen; es erlebt in den Schicksalen der Helden auch sich selbst; seine verborgenste Hoffnung wie seine eigenste Zukunft. Märchen sind oft Vorgefühle gefährlicher wie beglückender Möglichkeiten. Sie haben für das Kind dann eine prophetische Wahrheit.“<sup>168</sup>

Das Kind glaubt dem Märchen in seiner Phantasie nach der wahren Ausführung seiner Gegebenheiten. Es ist ihm bewusst, dass es sich bei der Märchenerzählung in seinem Repertoire um eine Geschichte handelt. Jedoch bietet das Märchen dem Kind die Option, sich in den Helden einzufühlen und sein Agieren auf sich selbst zu übertragen. Das Kind muss sich dem Leben stellen und Erfahrungen sammeln. Das Märchen hilft ihm, seine Gedanken, Hoffnungen, Träume und Wünsche schweifen zu lassen. Es spricht eine Sprache, die das Kind in seiner Phantasie und den zugehörigen Bildern versteht. Die Bilder geben dem Kind die Sicherheit, die es braucht, um das Leben zu bestehen. Die Sprache der Bilder spricht zu ihrem Bewusstsein über das Unbewusstsein hinaus und klärt die aktuellen Sorgen.

---

<sup>168</sup> Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung, a. a. O., Seite 39.

Das Märchen nimmt das Kind ernst und will es zu einem selbstständigen und sicheren Menschen machen, der Probleme nicht scheut und das Wissen besitzt, auf Vertrauen und Zuversicht zu bauen.

Der Autor Bruno Bettelheim möchte mit seinem Werk dem Märchen die Möglichkeit geben, sich in seiner Form zu offenbaren. Er selbst hat als Erzieher und Therapeut von Kindern einige Erfahrungen im Umgang mit ihnen gesammelt und weiß, warum die Märchenerzählungen für Kinder wichtig sind. Er meint:

„Ich musste feststellen, welche Erfahrungen die Fähigkeit des Kindes, einen Sinn im Leben zu finden, am meisten fördern, und welche Erlebnisse dem Leben ganz allgemein mehr Sinn verleihen. Nichts ist dabei so wichtig wie der Einfluss der Eltern und anderen Personen, die für das Kind sorgen; fast ebenso bedeutsam ist unser kulturelles Erbe, wenn es dem Kind auf die richtige Weise vermittelt wird. Für kleine Kinder erfüllt die Literatur die Funktion am Besten.“<sup>169</sup>

Aufgrund der Erfahrungen, die Bettelheim gemacht hat, sieht er die notwendigen Aspekte in der Entwicklung eines Kindes zweigeteilt. Er führt an, dass der bedeutsamste Wert für ein Kind der Einfluss seiner Mitmenschen ist. Sie geben ihm in erster Linie Kraft und Motivation, die Fähigkeit einen Lebenssinn zu fördern. Daneben steht auf gleicher Bedeutungsebene die Literatúrauswahl, die ein kulturelles Erbe einschließt. Dieses findet sich nach Bettelheim in der Märchenliteratur. Das Kind hat Interessen und Bedürfnisse, die das Märchen mit seinen Themen aufgreift und darstellt. Es ist laut seiner Ansicht die am besten geeignete Wahl, ein Kind auf der Suche nach dem Sinn des Lebens zu unterstützen.

Der Titel des Buches *Kinder brauchen Märchen* fasst mit drei Wörtern zusammen, worum es in dem Werk geht. Bruno Bettelheim stellt das Märchen in den Mittelpunkt seiner Arbeit und ist der Meinung, dass Kinder Märchenerzählungen nutzen sollen, weil sie ihnen Stoffe bieten, die sie brauchen.

---

<sup>169</sup> Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*, a. a. O., Seite 10.

## **5. 1. Das Märchen im Zusammenhang der Entwicklung des Kindes**

Kinder sind sensibel und müssen sich in der Welt zurechtfinden. Dabei sollten Kinder durch Erwachsene in der Erziehung gestützt werden. Das ist eine Voraussetzung für den Menschen selbst und für die Gesellschaft, um in dieser bestehen zu können.

Eltern beeinflussen ihre Schützlinge in der Entwicklung der Identität.

Kinder benötigen verständnisvolle Mitmenschen, um die psychische und physische Existenz heranreifen zu lassen. Es benötigt Zeit, bis der Mensch seinen eigenen Weg gehen kann. Das Kind braucht viel Unterstützung und ist auf seine Erziehungsberechtigten angewiesen. Sie sollen dem Kind die Möglichkeit bieten, sich entfalten und Erfahrungen sammeln zu dürfen. In der Familie muss der Heranwachsende einen Platz einnehmen, um sich als zugehöriges Mitglied zu fühlen. Geordnete Verhältnisse erleichtern die Bildung der Persönlichkeit. Ein Kind beobachtet das familiäre Zusammenspiel aller Mitglieder und versucht seine Position als eigenständige Persönlichkeit zu manifestieren.

Durch Beobachtungen lernt das Kind sich zu verhalten und Erlebnisse zu erfassen. Es hat viele Fragen an das Leben und stellt diese gerne an sich selbst und seine Umwelt. Es sucht nach Antworten und Erklärungen. Die Absicht des Kindes ist es, die Welt kennenzulernen, ihre Geheimnisse zu erforschen und Schlüsse zu ziehen, weil es die Welt wahrnimmt und auf sie reagieren möchte. Dabei versucht es, seine Gedanken zu ordnen und Probleme zu bewältigen. Eine Verbindung von Kindern und Märchenerzählungen ermöglicht eine gestärkte Familienbindung, weil sie für Heranwachsende in Verbindung mit ihrer Entwicklung von Persönlichkeit und Empfinden enorm wichtig ist.

Das Kind reagiert auf eine Märchenerzählung, indem es durch Verknüpfungen Werte schöpft, die es in seinen Alltag einbauen kann. Im Märchen werden Themen dargestellt, die der Heranwachsende auf sein Leben übertragen kann, um daraus Nutzen zu ziehen und besser mit Situationen zurechtzukommen. Das Märchen bereichert das Kind, weil es sein Leben vor sich hat. Dazu gehört seine Zukunft mit der Realisierung von Wünschen und Träumen und solange es diese besitzt, wird es nach Märchenerzählungen verlangen.

Viele Bücher, die für Kinder erhältlich sind, stellen die Konflikte, mit denen diese sich innerlich beschäftigen, nicht in der hilfreichen Weise dar, wie es die Märchenliteratur versucht. Bruno Bettelheim setzt diese in den Vergleich zu realistischer Literatur und bemerkt, warum das Märchen dem Kind nützlicher ist als andere Werke. Ein großer Teil der Literatur verfolgt nur den Zweck, dem Kind das Leselernen beibringen zu wollen, es zu unterhalten oder es zu informieren, jedoch vermitteln es keine Sinnfrage, die für das Kind bedeutsam ist.<sup>170</sup>

Realistische Literatur legt den Fokus auf die Unterhaltung und das Beherrschen des Lesens, jedoch möchte das Kind mehr über sich und das Leben erfahren. Im Märchen werden Konflikte behandelt, die sich in realistischer Literatur kaum finden, weil nur die Märchenerzählung auf den Sinn des Lebens eingeht.

Das Kind ist auf der ständigen Suche nach dem Sinn des Lebens und möchte darauf Antworten finden. Die frühen Erfahrungen im Leben eines Heranwachsenden sind wichtig für seine Entwicklung.

Dem Kind widerfährt im Leben und Märchen die Konfrontation mit Gut und Böse. Es muss sich mit diesen Dingen auseinandersetzen, um sich entwickeln zu können.<sup>171</sup>

Im wahren Leben vereinen die Menschen mehrere Charaktermerkmale gleichzeitig. Sie sind nicht wie die Figuren des Märchens in ihrem Charakter eindimensional, sondern besitzen positive und negative Eigenschaften, die in einem Verhältnis stehen und Mischformen annehmen können.

Die Zeit des Heranwachsens festigt die Identität und Persönlichkeit eines jungen Menschen. Dieser Prozess besteht aus einer ungebrochenen Lernphase. Gleichgültig welches Geschlecht das Kind besitzt leistet die Märchensammlung der Brüder Grimm einen hohen Beitrag für dessen Leben.

„Märchen haben unabhängig vom Alter und Geschlecht ihres Helden sehr große psychologische Bedeutung für Kinder jeden Alters, Jungen und Mädchen, weil sie den Identifikationswechsel erleichtern, der eintritt, wenn sich das Kind nacheinander mit verschiedenen Problemen befasst.“<sup>172</sup>

---

<sup>170</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., S.10

<sup>171</sup> Vgl.: Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung, a. a. O., Seite 10.

<sup>172</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 24.

In der Kindheit erlebt der Mensch Phasen, die Gelegenheiten zur Formung des Wesens geben. Der kindliche Geist wird durch das Märchen zum Nachdenken und Reflektieren über seine Situation, in der es sich befindet, gebracht. Es bietet dem Kind Lösungen für die Probleme, mit denen es sich beschäftigt, an.

„Das Kind glaubt an seine Märchen; es zweifelt nicht an ihrer Wahrheit und Gerechtigkeit.“<sup>173</sup> Das Kind traut einer Märchenerzählung, weil die Geschichte einem Heranwachsenden bewusst macht, dass sich die erlebten Situationen einer Märchenfigur auszahlen.

Das Märchen bietet eine Weltsicht, die dem kindlichen Denken nicht widerspricht. Das Kind findet Gefallen an Märchenerzählungen, weil sie die Schwierigkeiten des Lebens benennen.

Die realitätsnahen Inhalte der Märchen schaffen eine Ordnung, die das Kind stärkt und seine Umgebung in ihrer Wirklichkeit wahrnehmen lässt. Diese Ordnung wirkt stark beeinflussend.

Das Kind traut den Märchenerzählungen und schenkt ihnen Glauben. Erwachsene machen von Märchenerzählungen Gebrauch, weil sie in ihnen die Befriedigung aufkeimender Fragen seitens ihrer Kinder sehen und sich moralischer Aspekte bedienen. Das Kind kann aus dem gleichen Märchen in unterschiedlichen Phasen seines Lebens einen anderen Sinn erkennen. Es wird immer wieder neue Konstellationen für sich entnehmen, um seine Erfahrungen zu erweitern. Die Begeisterung eines Kindes für eine bestimmte Erzählung verliert sich erst, wenn es sämtliche Antworten auf seine Probleme für sich entnommen hat, das Interesse an seinem Lieblingsmärchen verliert und für eine neue Erzählung bereit ist.

Bruno Bettelheim betont hier, dass Eltern an diesem Punkt dem Kind die Tendenz für eine bestimmte Märchenerzählung nicht bewusst machen sollten. Es empfindet es als aufdringlich, wenn seine Erfahrungen und Reaktionen auf ein Märchen gedeutet und erkannt werden. Für das Wohlbefinden eines Kindes ist es wichtig, dass die Eltern seine Emotionen für ein bestimmtes Märchen teilen und seine inneren Gedanken nicht erfahren, bis es selbstständig beschließt, sie ihnen mitzuteilen.<sup>174</sup>

---

<sup>173</sup> Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung, a. a. O., Seite 23.

<sup>174</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 25f.

## **5. 2. Die Identifizierung des Kindes mit dem Märchenhelden**

Das Kind wird durch das Märchen zum Nachdenken angeregt. Es erfreut sich in seiner Entwicklung an der Märchenerzählung, weil es in seiner Entscheidung frei ist, welchen Nutzen es daraus ziehen möchte. Dem Kind wird durch das Märchen nicht vorgeschrieben, welchen Sinn es aus ihm ziehen soll. Es darf selbst zu Schlüssen kommen und sich mit seinem Inhalt beschäftigen. Das Kind kann durch seine eigene Wahl den Gehalt der Geschichte in seine Gedanken aufnehmen und verarbeiten. Durch die Möglichkeit der eigenständigen Sinnsuche nach der Botschaft des Märchens konzentriert es sich zunächst auf die Erzählung selbst. Förderlich ist der Ablauf des Erzählaktes, indem das Kind einen Bezug zu der Erzählung aufbauen kann. Das Märchen stellt ihm eine Geschichte vor, die es ihm ermöglicht, eine Bindung entstehen zu lassen. Die Kombination des Inhaltes und seiner Bilder macht das Märchen zu einer idealen Literatur für Kinder. Es hilft dem Kind, in entsprechender Weise seine Existenz in Schritten zu begreifen und Kräfte für seine Entwicklung zu sammeln.

„Das Volksmärchen, das seine Helden gern in weiter Wanderung oder Fahrt durch viele Reiche fährt, schenkt seinem Hörer eine reiche und doch maßvoll eingeschränkte Zahl von kraftvollen Bildern; ohne daß er selber auf die Reise zu gehen braucht, bewegen sie sich vor seinem Auge. Daß es nicht zufällige Bilder sind, sondern sorgsam ausgewählte, aufeinander abgestimmte, zudem bedeutungsträchtig, gehört zu dem den Volksmärchen eigentümlichen Werten. Seine Bilder bringen dem Kinde eine Art Einweihung in das Wesen des Daseins.“<sup>175</sup>

Das Märchen schenkt dem Kind durch seine Bilder einen Identifikationsprozess. Es kann durch die Werte der Erzählung für sich lernen und denkt über den Märchenhelden nach. Seelische und geistige Vorgänge des Kindes werden durch den Helden und seine Handlungen gelenkt.

Bruno Bettelheim stellt klar, dass die Märchenfiguren dem Menschen in ihrer Art ähnlich sind und der Rezipient sich in die Figur hineinfühlt, weil diese von Ereignissen berichtet, mit denen jedermann konfrontiert werden kann. Diese Tatsache macht die Märchenfiguren zu potentiellen und transparenten Identifikationsmodellen für Jungen und Mädchen.<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> Lüthi: So leben sie noch heute. Betrachtungen zum Volksmärchen, a. a. O., Seite 18.

<sup>176</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 50.



Den Wunsch nach einer einfachen Erzählung erfüllt das Märchen, indem es auf eine komplizierte Handlung verzichtet. Ein Problem wird in den Vordergrund gestellt und fordert das Bestreben nach seiner Lösung. Die Bewältigung des Problems nimmt der Märchenheld auf sich. Er ist die Hauptfigur der Erzählung und nimmt im Gefüge der Märchengestalten eine zentrale Rolle ein.

Das Kind ist durch die anschauliche Belehrung des Märchens bereit, die Figuren der Erzählung zu klassifizieren. Die Polarität der Märchengestalten eignet sich, um ein Gerechtigkeitsgefühl seitens des Kindes entstehen zu lassen. Die fehlende Innenwelt der Figuren lassen die aufkommenden Gefühle zu. Die Märchenfiguren verraten nichts über ihre Emotionen, deshalb ist es dem Kind möglich, seine Gefühle zu ordnen. Die Typisierung der Figuren in gut und böse trägt zur Erziehung des Kindes bei, weil es durch die Eigenschaften der Figuren eine Moral bildet. Es hält die Strafe und den Sieg der Märchenfiguren für richtig und projiziert die Faszination des für den Märchenhelden glücklichen Ausgangs als Triumph über alle Schwierigkeiten. Der Ausgang des Märchens bestärkt das Kind in seiner zuversichtlichen Lebenseinstellung.<sup>177</sup>

Die Erfüllung des Schicksals geschieht über Umwege, die dem Kind den Mut zusprechen, sich selbst treu zu bleiben und vor aussichtslosen Situationen keine Angst zu haben. Der Sieg des Helden gibt dem Heranwachsenden die Gewissheit, dass die Bewältigung von Konflikten möglich ist. Der Märchenheld ist am Anfang der Erzählung unerfahren. Er erfüllt sein Schicksal mit der Entscheidung.

Das Kind erkennt die Verkettung von Wirklichkeit und Wunder im Märchen. Das Kind kann sich in seiner Phantasie mit dem Helden identifizieren und sich selbst auch als Helden sehen.<sup>178</sup> Aus diesem Grund zieht es aus einem Märchen die notwendigen Schlüsse, die es für sich anwenden möchte. Der Märchenheld sichert dem Kind Zuversicht für das Bewältigen von Situationen, mit denen es in seiner Entwicklung konfrontiert wird und oftmals keinen Ausweg findet. Es sieht im Helden des Märchens seine eigenen Stärken und Schwächen aufgezeigt und erkennt, dass alle menschlichen Eigenschaften, die ein Held tragen kann, am Ende zu einem Sieg führen. Diese Tatsache stärkt das Kind nachhaltig.

---

<sup>177</sup> Vgl.: Gerstl, Quirin: Die Brüder Grimm als Erzieher. Pädagogische Analyse des Märchens. München: Ehrenwirth, 1964. Seite 91.

<sup>178</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 130.

## 6. Das Fernsehen für Kinder im Vergleich zu Märchen

### 6. 1. Das Kinderfernsehen in der Nutzung als Medium

Technische Medien sind Maschinen und Apparate, die eine bestimmte Wirklichkeit nicht nur abbilden und reproduzieren, sondern der Herstellung von sekundären Wirklichkeiten, sogenannten Medienwirklichkeiten, dienen.<sup>179</sup>

Das Medium Fernsehen gehört zu einer medientechnischen Apparatur, welche Einzug in die Haushalte und Leben der Menschen genommen hat und eine neue Dimension der Wirklichkeit entstehen lässt. Der Aufstieg des Fernsehapparates als eine Form der Information und Quelle der Unterhaltung resultiert aus seiner Existenz innerhalb der Industriegesellschaften. Der Fernseher avancierte seit seinem Erscheinen in den frühen Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts zu einem beliebten Medium im Alltag des Menschen.

Marshall McLuhan sieht als Medientheoretiker in der Verwendung eines Mediums eine Botschaft, die sich unabhängig vom Inhalt entfaltet.<sup>180</sup> Die Botschaft ist für ihn die Art, wie sich die Wirklichkeit und Wahrnehmung eines Menschen beschränkt und erweitert. Schmidt greift in diesem Zusammenhang auf die Intermedialität zurück und verweist auf die Mediengestaltung, die sich auf das Medium selbst bezieht und zu neuen Medienformen wie dem Fernsehen führt.<sup>181</sup> Das Fernsehen wirkt als Medium auf den Menschen und insbesondere auf das Kind ein, weil es zur täglichen Aktivität gehört und einem festen Bestandteil des Alltags geworden ist.

Sybille Krämer hat in ihrer Beschäftigung mit Medien Folgendes erkannt:  
Medien sind ein blinder Fleck im Sinn der Wahrnehmung und Kommunikation.  
Ein Kind sieht nicht nur die Pixel des Fernsehers, sondern das, was ihm das Fernsehbild vermittelt. Die Funktion des Fernsehens als Medium wird nur dann

---

<sup>179</sup> Vgl.: Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. In: Weber, Stefan: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. Konstanz: UVK-Verlag-Gesellschaft, 2003. Seite 49f.

<sup>180</sup> Vgl.: McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf: Econ-Verlag, 1968. Seite 21.

<sup>181</sup> Vgl.: Schmidt, Siegfried J.: Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur. Freiburg: Rombach, 2004. Seite 55.

gerecht, wenn sie das Kind vergessen lässt, dass es sich dabei um ein Medium im eigentlichen Sinne handelt, durch das es etwas sieht und hört.

Aus der Feststellung ableitend merkt Krämer an, dass Medien unterhalb der Schwelle der Wahrnehmung wirken und alleine durch eventuell auftretende Störungen selbst ihre Technik und Medialität in Erinnerung rufen.<sup>182</sup>

Diese Faktoren zeigen auf, wie sehr das Fernsehen und sein Konsum als Medium die Gesellschaft beeinflussen. Ein Kind kann sich dem Fernseherlebnis kaum mehr entziehen, weil das Fernsehen eine Art Bildware ist, die sich dem Kind anbietet und in jedem Haushalt der heutigen Zeit zu finden ist.

„Apparatives greift zunehmend in die Art und Weise ein, wie Kommunikate entstehen, gestaltet sind, in Warenform verkleidet, verteilt und für die Befriedigung der Schaulust oder des Bedürfnisses nach Zerstreuung, Orientierung, Legitimation und Bildung benutzt werden.“<sup>183</sup>

Das Medium Fernsehen bietet aufgrund seiner Bildprojektion eine Option der Bedürfnisbefriedigung für die grundlegende Suche der Menschen nach Neuem. Das Fernsehangebot ist mit seiner steigenden Nachfrage durch die Beschleunigung der Medienevolution gewachsen und rechtfertigt den Begriff einer „Mediengesellschaft“<sup>184</sup>, in der die Menschen das Fernsehen als Gebrauchsgegenstand sehen und den Zuwachs als dominantes Medium fördern. Der Einfluss der Medien konstruiert daher eine Gesellschaft, die mit Medien lebt und in der diese einen Teil der Freizeitgestaltung übernehmen. Die Anwendung des Fernsehens ist aufgrund der Leichtigkeit seiner technischen Bedienung für das Kind zugänglich, weil es durch die Verfügbarkeit einen Zugriff auf bewegte Bilder hat.

Die Begegnung mit dem Fernsehen kann also ohne Kommentar als normal angesehen werden<sup>185</sup> und ist im Sinne der medialen Nutzung seitens des Kindes

---

<sup>182</sup> Vgl.: Krämer, Sybille: Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung?. Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren. In: Münker, Stefan: Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffes. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 2003. Seite 81.

<sup>183</sup> Zielinski, Siegfried: Im Spannungsfeld von Technik und Kultur. Audiovisuelle Apparate im Focus medienwissenschaftlicher Forschung. In: Bohn, Rainer: Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft. Berlin: Ed. Sigma Bohn, 1988. Seite 135.

<sup>184</sup> Merten, Klaus: Die Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1994. Seite 154f.

<sup>185</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen. Neuwied: Kommentator-Verl. im Luchterhand-Verl., 1996. Seite 57.

zweifellos eine Selbstverständlichkeit geworden, sofern ein technisches Gerät in seiner Umgebung vorhanden ist.

Insgesamt heißt dies, dass die Gesellschaft im Zeitalter des 21. Jahrhunderts von einem starken Medienangebot umgeben ist und dieses verstärkt nutzt.

## **6. 2. Das Fernsehprogramm für Kinder**

Das Fernsehen wird als eine Tätigkeit in Form der Konsumierung von Programmen vereinheitlicht und ist eine zeitintensive Aktivität der Kinder im Laufe ihrer täglichen Beschäftigung.<sup>186</sup> Dem Kind wird als Fernsehzuschauer ein großes Spektrum an auswählbaren Programmen angeboten. Durch die Programmviefalt finden Kinder jederzeit Angebote, die mit ihren aktuellen Interessen und Stimmungen übereinstimmen.<sup>187</sup>

Die Fernsehprogramme zeigen Informationen und Nachrichten sowie Filme und Serien, wobei Kinder bevorzugt Zeichentricksendungen sehen, die speziell auf ihre Generation zugeschnitten sind. Das Fernsehen besitzt also ein Programmangebot, welches sowohl an Erwachsene als auch Kinder gerichtet ist. Aus diesem Grund kann man von einem eigens konzipierten Kinderfernsehen nicht sprechen, jedoch von Sendungen, die mit Inhalten und formaler Charakteristik für Kinder entwickelt wurden und auf sie eine Anziehung ausüben. Diese Sendungen konzentrieren sich auf den kindlichen Zuseher und werden tagsüber ausgestrahlt. Das Kinderprogramm wird in der Zeit von sechs Uhr früh bis zwanzig Uhr abends gesendet.<sup>188</sup> Dank der großen Auswahl an Programmen können Kinder Sendungen sehen, welche den Bedürfnissen ihrer Rezeption entsprechen.

Das Fernsehen schafft den jungen Sehern einen ungehinderten Zutritt in eine Programmlandschaft, aus der sie in ihrem kindlichen Verlangen nach Bildern Sendungen wählen dürfen, die eine kindgerechte Dramaturgie besitzen.

Jan-Uwe Rogge geht auf den Versuch der kindgerechten Dramaturgie der Fernsehsendungen näher ein und meint:

---

<sup>186</sup> Vgl.: Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern. Wien: Ueberreuter, 1995. Seite 14.

<sup>187</sup> Vgl.: Heidtmann, Horst: Von Büllerbü bis Beverly Hills: Kinderkultur heute. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz. Wien: Österreichischer Kunst- und Kulturverlag, 1995. Seite 55.

<sup>188</sup> Vgl.: Basic, Natasa: Institut Jugend, Film, Fernsehen. Kinder sehen fern. Programmangebot und Präferenzen. München: KoPäd-Verlag, 1997. Seite 12.

„Dabei ist entscheidend, dass nicht das, was Erwachsene für kindgerecht halten, mit dem verwechselt wird, was Kinder sich vom Fernsehen wünschen: Eben nicht belehrende Besserwisseri, langweilige Einstellungen, betuliche Bilder und ein womöglich onkelhafter Ton.“<sup>189</sup>

Eine kindgerechte Dramaturgie sollte demnach in einer Kindersendung zu finden sein, um die Wünsche der Kinder nach einem geeigneten Programm zu erfüllen. Sie setzt sich folglich aus einem überschaubaren Aufbau der Sendung zusammen und sollte einen Vorspann, eine Haupthandlung und einen Nachspann besitzen, um dem Kind die Möglichkeit einer Orientierung zu bieten.<sup>190</sup>

Ähnlich wie beim Märchenerzählen bedarf es bei der Programm Benutzung eines geschärften Sinnes, der die Sprache des Mediums verstehen und entschlüsseln lässt.<sup>191</sup> Das Gehör und das Auge werden sowohl beim Lesen als auch beim Fernsehen geschult. Je mehr die Sinne des Kindes angeregt werden, desto mehr weiß es über das Medium der Sprache. Im Mediengebrauch bedeutet diese These, dass jede Sprache, obgleich im Sprachgebrauch zwischen Menschen, in Erzählungen oder dem Fernsehen, im Laufe des Lebens erlernt wird und dem Kind den Mediengebrauch erleichtert. Es erhält somit durch das Fernsehprogramm bildliche Sprachreize, die es zu erfassen versucht und in jeder Form der Reizerneuerung aufnimmt. Die Fernsehprogramme können eine hervorragende Qualität besitzen, sofern sie es schaffen, die Aufmerksamkeit des Zuschauers für die Dauer der Vorführung zu fesseln.<sup>192</sup> Unter den zahlreichen Programmen, die sich im Fernsehen finden, ziehen die Sendungen, die durch eine reizvolle Darstellung die elementare Aufmerksamkeit eines Kindes lenken, mehr Interesse auf sich als solche, die in der Masse der Programmviefalt versinken. Bei allen individuellen Unterschieden angesichts der Mediennutzung gibt es Programme, die Kindersendungen enthalten und Sendungen, die gerne von Kindern angesehen werden, obwohl sie nicht speziell für sie und ihre Bedürfnisse produziert werden.<sup>193</sup>

---

<sup>189</sup> Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium. Reibeck bei Hamburg: Rowohlt, 1995. Seite 25.

<sup>190</sup> Vgl.: Thüringer, Michaela: Kinder brauchen Helden. Eine Analyse zur Qualität des Kinderfernsehens. Wien: Dipl.arbeit, 2001. Seite 45.

<sup>191</sup> Vgl.: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz. Wien: Österreichischer Kunst- und Kulturverlag, 1995. Seite 6.

<sup>192</sup> Vgl.: Appeldorn, Werner van: Handbuch der Film- und Fernsehproduktion. Psychologie, Gestaltung, Technik. München: TR-Verlagsunion, 1992. Seite 22.

<sup>193</sup> Vgl.: Basic, Natasa: Institut Jugend, Film, Fernsehen. Kinder sehen fern. Programmangebot und Präferenzen, a. a. O., Seite 12.

Abschließend kann unterstrichen werden, dass Kinder aus einer großen Anzahl an Programmen jene Sendungen auswählen, die ihr augenblickliches Interesse am ehesten anziehen. Aus dem Komplex der Vielfalt wählen Kinder, wie bei einem Märchen, jene Programme aus, die ihren momentanen Bedürfnissen entsprechen.

### **6. 3. Die Fernsehnutzung von Kindern**

Wie bereits angesprochen ist das Fernsehen aus dem Alltagsleben der Kinder nicht mehr wegzudenken, weil der Fernseher als technische Entwicklung Einzug in die Haushalte der Industriestaaten genommen hat und von Kindern genutzt wird. Die Beschäftigung mit dem Fernsehmedium macht einen beträchtlichen Teil ihrer Freizeitgestaltung aus.

Grundsätzlich zeigt die Fernsehnutzung der Kinder Unterschiede in den Bedingungen des sozialen und familiären Umfeldes auf, unter denen sie leben, weil Kinder aus niedrigen sozialen Schichten sich mehr vor dem Fernseher aufhalten als solche mit mittlerer oder höherer Schichtzugehörigkeit. Kinder aus ärmeren Schichten benutzen in der Freizeit häufig den Fernseher, weil dieser die einfachste Form der Bedürfnisbefriedigung ist und zu einer Gewohnheit wird. Dieses Standardergebnis der Fernsehforschung definiert sich über die Heranziehung einzelner Aspekte wie dem Beruf und der Bildung der Eltern und zeigt, aus welchen Gründen Kinder fernsehen.<sup>194</sup>

Trotz dieser Aspekte gilt das Fernsehen als Familienmedium, sowohl von der Mediennutzung als auch vom Angebot betrachtet.<sup>195</sup> Das Fernsehen berührt zweifelsfrei „die häusliche Erziehung und das familiäre Miteinander“<sup>196</sup> und greift in die Erziehung der Kinder ein. Die häuslichen Erfahrungen bestimmen in der Regel den Einfluss des Fernsehens als ein multifunktionales Medium für die gesamte Familie.

---

<sup>194</sup> Vgl.: Boeckmann, Klaus: Fernsehen – Sucht oder Bereicherung?. Untersuchungen zum kindlichen Fernsehverhalten im Kabelzeitalter. Wien: Braumüller, 1989. Seite 7f.

<sup>195</sup> Vgl.: Boeckmann, Klaus: Fernsehen – Sucht oder Bereicherung?. Untersuchungen zum kindlichen Fernsehverhalten im Kabelzeitalter, a. a. O., Seite 7.

<sup>196</sup> Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 35.

„Die Fernseherziehung ist eine gemeinsame Aufgabe aller Familienmitglieder“<sup>197</sup>, weil sich beim Fernsehen die gesamte Familie zu einer Einheit versammelt. Die Bedeutung des Fernsehgerätes innerhalb der Familie wird zu einer rituellen Situation, an der sich das Kind orientiert. Es fügt sich in diesen Prozess ein und sieht anhand der Lebenseinstellung der Erwachsenen den Bezug zum Fernsehen und überträgt diesen auf seinen Konsum.

Der Erwachsene hat dem Kind gegenüber eine umgreifende Vorbildfunktion.

Bettelheim meint dazu:

„Das Kind erlebt die Weltordnung im Bild der Eltern und der Vorgänge in der Familie.“<sup>198</sup> Die Weltsicht, die ein Kind im Eigenheim erlebt, ist prägend für seine Existenz. Das Verhalten und die Reaktionen des Erwachsenen erkennt das Kind bewusst und unbewusst und überträgt sie auf sein Leben. Die Medienstimulation des Kindes sollte jedoch von einem Erwachsenen beobachtet werden. Dieser sollte es als seine Pflicht sehen, das Kind beim Verfolgen von Sendungen zu begleiten und es nicht alleine zu lassen, auch wenn es sich um Kindersendungen handelt.

„Ein Kind hat fast immer Fragen oder Beobachtungen, über die es sich mit dem Erwachsenen austauschen möchte, und dazu sollte auch Gelegenheit sein, damit nicht eine Überwältigung durch die Bilder eintritt, sondern eine Bewältigung und sinnvolle Verarbeitung des Geschehen. Außerdem fördert der Erwachsene auf diese Weise die Bewusstheit des Sehvorgangs, und das ist das wichtigste Ziel, wenn aus dem Kind kein stumpfsinniger Glotzer werden soll.“<sup>199</sup>

Es liegt in der Hand des Erwachsenen, die Kinder in ihrer Fernsehnutzung zu beobachten. Alleine durch Eingreifen ist es möglich, sie vor einem übertriebenen Fernsehkonsum zu schützen. Das Kind will, ähnlich der Märchenerzählung, auf das Gesehene reagieren und nachdenken. Das schafft die Gelegenheit einer stärkenden Bindung zwischen den Generationen. Dabei sollten sich Eltern für einen Austausch der Beobachtungen des Kindes Zeit nehmen und immer das Ziel vor Augen haben, den Mediengebrauch zu kontrollieren, um eine Überkonsumierung des Fernsehens zu vermeiden, damit der Nachwuchs vor dem

---

<sup>197</sup> Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit Medien, a. a. O., Seite 47.

<sup>198</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O, Seite 61.

<sup>199</sup> Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben, 2004. Seite 84.

Fernseher nicht verkümmert und in einen endlosen Rausch von aneinandergereihten Wahrnehmungen und Bildern verfällt.<sup>200</sup>

Im Übrigen obliegt es jedem Erziehungsberechtigten selbst, die Dosierung des Fernsehens für das Kind festzulegen, weil die Verantwortung schlussendlich immer bei ihm liegt. Daraus feststellend ist die Nutzung und Wirkung der Medien stets in den individuellen und sozialen Kontext des Menschen eingebettet.<sup>201</sup>

#### **6. 4. Die Wirkung der Fernsehsendungen auf Kinder**

„Grundsätzlich können Wirkungen des Fernsehens von den Fernsehinhalten, die rezipiert werden, ausgehen und sich auf Einstellungen, Werte, Denkhaltungen und Verhaltensweisen niedergeschlagen.“<sup>202</sup>

Rainer Patzlaff kann in der Wirkung des Fernsehens drei Faktoren zusammenfassen:

- Zum ersten angeführten Faktor nennt er den Inhalt und das Genre einer Sendung, welche im Bewusstsein des Kindes die meiste Aufmerksamkeit erregen und irrtümlicherweise von den Menschen als einzig ausschlaggebende Wirkung angesehen werden.
- Der zweite Faktor bezieht sich auf die Blickführung der Kamera, die unbewusst wahrgenommen wird und zu Gefühlsbildungen, Stimmungen und Bedeutungen führt.
- Der dritte Faktor schließt die physiologischen Wirkungen ein, die am weitreichendsten im Unterbewusstsein zu dauerhaften Veränderungen führen und in ihrer Wirkung nicht mehr rückgängig gemacht werden können.<sup>203</sup>

---

<sup>200</sup> Vgl.: Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt. München: Knesbeck, 1994. Seite 74.

<sup>201</sup> Vgl.: Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern, a. a. O., Seite 24.

<sup>202</sup> Boeckmann, Klaus: Fernsehen – Sucht oder Bereicherung?. Untersuchungen zum kindlichen Fernsehverhalten im Kabelzeitalter. Wien: Braumüller, 1989. Seite 11.

<sup>203</sup> Vgl.: Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes, a. a. O., Seite 86f.



Das Fernsehen wirkt somit auf das Kind ein und löst Gefühle und Wahrnehmungen aus. Jede Fernsehsendung hat einen Einfluss auf das Leben eines Kindes, dem es sich nicht entziehen kann, wenn es Zeit vor dem Fernseher verbringt.

Bei einem hohen Fernsehkonsum kommt es zu Veränderungen im gesellschaftlichen und psychosozialen Rahmen. Diese wirken sich in der Beherrschung des Kindes durch die Fernsehbilder aus. Sie äußern sich in „Passivität, Konsumismus, Phantasielosigkeit, Verlust an Eigentätigkeit, zunehmende Bereitschaft für Gewaltanwendungen“<sup>204</sup> und Angst seitens des Kindes. Im Kindheitsalter wirken die Einflüsse des Fernsehens auf die natürliche Entwicklung von Fähigkeiten und Verhaltensweisen ein und können zu Defiziten führen, die durch das Fernsehen entstehen können.

Ulrich Eicke geht in *Medienkinder* auf die negativen Wirkungen des Fernsehens näher ein und ist der Ansicht, dass bei einem ungebremsen Vielsehen des Kindes schwere Entwicklungsstörungen, Ängste und Aggressivitäten drohen. Aus diesem Grund sollten Eltern auf die Begrenzung von Fernsehzeiten achten und das Kind vor weiteren Gefahren wie einem Abfall des Leistungsniveaus in der Schule, dem Sprach-, Lese-, Bewegungs- und Kontaktabfall schützen.<sup>205</sup>

Entscheidend ist für Eicke das Engagement der Eltern, die das Kind vor negativen Auswirkungen des Fernsehens bewahren können, indem sie es aktiv begleiten. Neben den negativen Auswirkungen, die das Fernsehen auf das Kind ausüben kann, gibt es eine Reihe positiver Aspekte. Das Kind kann in erster Linie seine Sucht nach bewegten Bildern stillen. Sie leisten eine Hilfestellung bei der Sammlung von Erfahrungen und eröffnen eine neue Weltsicht. Im Kind existiert der Wunsch nach einer intensiven Zuwendung von „Gebannt- und Überwältigtsein“<sup>206</sup>. Diesen Ausdruck finden sie bei Kindersendungen, weil sie durch ihre Sehfähigkeit zum Zusehen angeregt werden. Kinder sehen fern, um

---

<sup>204</sup> Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 55f.

<sup>205</sup> Vgl.: Eicke, Ulrich: *Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt*. München: Knesbeck, 1994. Seite 99.

<sup>206</sup> Rogge, Jan-Uwe: *Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit Medien*, a. a. O., Seite 60.

Spannung und Spaß zu erleben, Dinge über die Welt zu erfahren und ihr großes Interesse nach Unterhaltung zu stillen.<sup>207</sup>

Zusammenfassend stellt Rogge in Bezug auf den Einfluss der Fernsehsendungen für Kinder folgende Schlussfolgerung fest:

„Eine ‚gute‘ (anspruchsvolle) Sendung hat nicht unbedingt einen ‚guten‘ (=bildenden) Einfluß auf ein Kind; eine ‚schlechte‘ (vielleicht gewalttätige) Sendung nicht einen ‚schlechten‘ (=aggressiven) Einfluß.“<sup>208</sup>

Das bedeutet in Bezug auf die Wirkung des Fernsehens, dass es nicht alleine auf die Qualität der Sendung ankommt, welchen Einfluss sie auf das Kind ausübt, sondern auf die individuelle Lebenssituation eines Heranwachsendens.

Eines jedoch haben, wie Bruno Bettelheim meint, alle Kinder gemeinsam, sie suchen nach dem Sinn des Lebens<sup>209</sup> und diesen finden sie im Umgang mit Geschichten, seien sie im Fernsehen oder in Büchern zu finden, eine Wirkung haben sie allemal.

## **6. 5. Die formalen und inhaltlichen Elemente von Kindersendungen**

Kindersendungen weisen ähnliche Strukturelemente wie Märchenerzählungen auf. Sie besitzen einen einfachen und überschaubaren Aufbau, der für eine kindgerechte Dramaturgie nötig ist. Die kindgerechte Dramaturgie legt das Hauptaugenmerk auf das Kind als Zuseher und versucht eine logische und klare Geschichte zu zeigen, die sich einer formalen Gliederung bedient.

Der Aufbau einer Kindersendung gliedert sich, unter der Verwendung archetypischer Motive und Symbole, in einem formelhaften Handlungsaufbau und einer strukturierten Figurenkonstellation. Am Beginn stehen die Figuren meist vor einem Problem, welches sie schlussendlich lösen. Dafür kämpfen sie sich durch die Handlung zu einem erfolgreichen Ende durch.

„Serien sind auf Überschaubarkeit angelegt, sie arbeiten mit einem überschaubaren Figurenensemble; Einzelepisoden sind klar, übersichtlich

---

<sup>207</sup> Vgl.: Boeckmann, Klaus: Fernsehen – Sucht oder Bereicherung?. Untersuchungen zum kindlichen Fernsehverhalten im Kabelzeitalter, a. a. O., Seite 8.

<sup>208</sup> Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 39.

<sup>209</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 9.

gegliedert. Das Gute siegt über das Böse, die Handlung hört mit dem Happy-End auf.“<sup>210</sup>

Kinder erwarten von Sendungen dieses Maß an Überschaubarkeit, weil sie ein gutes Ende erwarten. Mit dem Einhergehen von positiven Schlüssen sind Spannungsbögen erkennbar. Diese sind ihrem Vorkommnis in unterschiedlicher Art zu finden. Einige Kindersendungen haben einen großen Spannungsaufbau, der mit einem fesselnden Finale in letzter Sekunde endet, andere setzen auf einen kurzen Spannungsaufbau, damit das Kind jederzeit in das Seriengeschehen ein- und aussteigen und eventuellen Nebentätigkeiten nachgehen kann.

Neben dem Aufbau einer Sendung ist das Personal von Bedeutung. Die Konstellation beruht auf einem Helden, auf den der Fokus der Geschichte gelegt wird, und Nebenhelden, die mit dem Helden durch die Erzählung gehen. Der Nebenheld ist mit menschlichen Fehlern und Schwächen ausgestattet und verkörpert damit das Realitätsprinzip, während der Held im Gegensatz zu ihm eine überragende und grandiose Persönlichkeit darstellt.<sup>211</sup> Kinder legen auf einen übermächtigen Helden Wert, weil er für sie stellvertretend spannende Abenteuer erlebt.

Die Handlung einer Sendung führt durch die Heldenfigur zu einem positiven Ende. Der Schluss ist für das Kind obligatorisch, weil es durch das Handlungsmuster ein Verständnis für die vermittelte bildliche Information aufbaut. Der junge Seher vermischt gerne die Sendungsgeschichte mit seinen persönlichen Erfahrungen, obwohl er ein Grundverständnis für die gezeigte Handlung besitzt und dem Fernsehmedium nahe steht. Das Ende der Fernsehgeschichte bietet dem Kind Sicherheit und führt zu keinen Irritationen, die es verunsichert zurücklassen. Je realistischer der Schluss und die Gefahr des Helden sind, umso mehr kann sich das Kind mit dem Medienhelden und seinen Abenteuern beschäftigen.<sup>212</sup>

Beim Fernsehen bekommt das Kind bildliche und akustische Reize geboten. Es kann sich in seiner Phantasie zusätzliche Bilder ausmalen, jedoch erhält es durch

---

<sup>210</sup> Heidtmann, Horst: Von Büllerbü bis Beverly Hills: Kinderkultur heute. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, a. a. O., Seite 57.

<sup>211</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium, a. a. O., Seite 27.

<sup>212</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 93.

eine Sendung eine fertig gestaltete Bilddramaturgie. Das Kind reagiert bei einer Fernsehsendung sowohl auf das Bild als auch auf die Geräusche, die in einer Sendung vorkommen. Es spielt das Geschehen und das Gehörte nach und übersetzt Bilder, Worte, Geräusche und Musik in seine eigene Welt, in der es von ihnen träumt und phantasiert.<sup>213</sup> Im Märchen ist dies nicht der Fall, weil das Kind die Erzählung vorgetragen bekommt und dabei lediglich der akustische Sinn stimuliert wird. Es gibt kein visuell gestaltetes Bild, welches der Heranwachsende sehen kann, stattdessen werden selbst geschaffene Bilder durch die Tiefe der Empfindungen angeregt.<sup>214</sup> Das Aussehen der Figuren und Plätze kann das Kind bei einer Märchenerzählung in seiner Phantasie nach seinen Vorstellungen kreieren.

Zusammenfassend finden sich sowohl in Kindersendungen als auch im Märchen ähnliche Merkmale. Kinder brauchen vorwiegend Geschichten aus medialer Basis, die ihnen in ihrem Heranwachsen helfen und sie begleiten.

„Sie wollen immer dieselben vertrauten Geschichten hören, weil sie sich in ihnen zu Hause fühlen und jene Sicherheit erleben, die sie vor unliebsamen Überraschungen schützt und die die für ihr seelisches Gleichgewicht brauchen.“<sup>215</sup>

Die Inhalte der Medien sind somit ausschlaggebend für die seelische Balance und die Wirkung auf Kinder.

## **6. 6. Der Fernsehheld und seine Ähnlichkeit zum Märchenhelden**

Kinder sehen grundsätzlich aus dem Grund der Unterhaltung fern. Sie erleben in der Fernsehwelt ein Stückchen Wirklichkeit, die aufgrund ihrer Präsentation plastischer ist als die Umgebung.<sup>216</sup> Aus diesem Grund haben Kinder das Bedürfnis nach der Erfüllung ihrer Sehnsüchte und verlangen nach Heldenbildern in Kindersendungen.

---

<sup>213</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 41.

<sup>214</sup> Vgl.: Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes, a. a. O., Seite 89.

<sup>215</sup> Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt, a. a. O., Seite 118f.

<sup>216</sup> Vgl.: Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern, a. a. O., Seite 15.

„Fernsehhelden verkörpern Mut, List, Stärke und Phantasie. Sie dienen den Kindern als Flächen für ihre Wünsche, Träume und Phantasien. In die Helden können Kinder alles hineinlegen, was der Alltag nicht oder nur in Grenzen zulässt, was man sich selber nicht getraut, wie man sein möchte oder die Figuren stellen auf liebenswürdige Weise eigene Schwächen vor.“<sup>217</sup>

Die Helden der Fernsehserien gestatten dem Kind, positive und negative Gefühle zu haben und ermöglichen Emotionen, die mit ihren eigenen Wünschen, Träumen und Sehnsüchten zusammenhängen.

Kinder sind seit Generationen aufmerksame Geschichtenzuhörer, weil für sie das tägliche Ritual des Schlafengehens aus dem Vorlesen einer Märchengeschichte bestand, welches in der heutigen Zeit vom Fernseher abgelöst wird.<sup>218</sup>

Den unmittelbaren Zugang zu Mythen und deren Symbolsprache konnten Kinder in Märchen und mittlerweile im Kinderfernsehen wiederfinden.<sup>219</sup>

Das Interesse gilt den Figuren und Helden der Sendungen, weil sie Eigenschaften wie Mut, Stärke und Können besitzen, die besonders anziehend wirken und Eindrücke zur Identifikation bieten.

Die Figuren sind häufig eindimensional und besitzen niemals mehrere Charaktereigenschaften gleichzeitig. Sie entsprechen der kindlichen Wahrnehmung, weil sie als Archetypen eine aus dem Märchen bekannte Konstellation aufweisen. Auch das Märchen hat in dieser Form in symbolischer Kraft die Ebenen von gut und böse dargestellt. Die Kontrastierung der Figuren betont die Konflikte der Sendung in einer Schwarz-Weiß-Malerei, die überzeugend wirkt, obwohl sie der Wirklichkeit und den mehrflächigen Charaktereigenschaften der Menschen kaum entsprechen.

Folglich gestatten Medienhelden das Entstehen von positiven und negativen Gefühlen, die ein Zeichen für eine Identifikation sind. Das Kind identifiziert sich mit dem Helden in einer Weise, weil es seine Wünsche, Träume und Phantasien in eine Figur seiner Wahl projiziert. Es kann sich mit der Rolle des Helden, aber auch mit Nebenrollen identifizieren, weil dieser Vorgang nicht vom Intellekt, sondern der Emotion gesteuert wird und einer unbewussten Reaktion zu Grunde liegt.

---

<sup>217</sup> Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit Medien, a. a. O., Seite 19.

<sup>218</sup> Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt, a. a. O., Seite 78.

<sup>219</sup> Lutz-Saal, Bärbel: Verantwortungsvolles Kinderprogramm. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, a. a. O., Seite 45.

„Diese Identifizierung ist ein komplizierter und vielschichtiger Prozeß und sie funktioniert nur, wenn die Rollenfiguren in allen Nuancen ihrer Charakterisierung, ihrer Umwelt und ihrer Handlungsmotivation absolut logisch und folgerichtig angelegt und durchgeführt werden.“<sup>220</sup>

Die Identifikation des Kindes mit einer Figur entsteht aus einer ganzheitlichen Erfassung der Figurenrolle. Das Kind reagiert mit der Psyche, dem Verstand und dem Körper auf die Figur, als sei es selbst mit ihr in die Geschichte und die Handlung verflochten. Für Kinder ist die optische Gestaltung des Helden im Fernsehen gleichgültig, so lange dieser den Alltag vergessen und konterkarieren lässt, indem er spannende und abenteuerreiche Situationen erlebt.<sup>221</sup>

Der Held gehört zu den zentralen Elementen einer Sendung und bietet dem Zuseher neben einem visuellen Erlebnisangebot ein Spannungsgefühl und die Sicherheit eines guten Endes.

Zusammenfassend ist der Held einer Fernsehsendung ein Beispiel für die wirkende Attraktion seiner Existenz auf Kinder. Sie messen dem Helden eine tiefe Bedeutung bei und erhoffen durch sein zielstrebiges Handeln eine Orientierung für sich zu erhalten. Als Handlungsträger ist der Fernsehheld mit dem Märchenhelden gleichzusetzen, weil dieser dem Kind einen Identifikationsprozess ermöglicht. Er kämpft für das Gute und siegt schlussendlich mit seinen polaren Charakterzügen. Das Potenzial des Helden liegt in der Aktivierung der Phantasie und Vorstellungskraft des Kindes. In den Charaktereigenschaften des Helden kann es sich wiedererkennen und sich mit ihm identifizieren. Dieses Element bildet die Grundlage und das Ziel einer kindgerechten Dramaturgie.

## **6. 7. Bruno Bettelheims Diskurs über Märchen und Fernsehen**

Bruno Bettelheim hat in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* die Märchenerzählung in den Mittelpunkt seiner Arbeit gerückt und ist überzeugt, dass Märchen für Kinder geeignet sind, weil diese die Phantasie anregen und dem Leben Sinn und Wert vermitteln.<sup>222</sup> In symbolischer Form dienen sie der

---

<sup>220</sup> Appeldorn, Werner van: Handbuch der Film- und Fernsehproduktion. Psychologie, Gestaltung, Technik. München: TR-Verlagsunion, 1992. Seite 70.

<sup>221</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 87.

<sup>222</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 4.; online zugreifbar unter:

Persönlichkeitsbildung des Kindes und helfen mit ihren Inhalten den Alltag zu bewältigen.

Im Anschluss an Bettelheims Publikation mit dem inhaltlichen Bezug auf die Wichtigkeit von Märchenstoffen für die kindliche Entwicklung beschäftigte sich der Autor in einem Essay mit der Frage, ob Kinder Fernsehen brauchen.

Dieser trägt den bezeichnenden Titel *Brauchen Kinder Fernsehen?*<sup>223</sup> und erschien im Jahr 1988 in der Zeitschrift *Television*. Ursprünglich publizierte der Autor den Text für die in Amerika erhältliche Zeitschrift *Channels* unter dem Titel *A child's garden of fantasy*.

Bruno Bettelheim befasst sich in seinem Essay mit dem Medium Fernsehen und stellt sowohl positive als auch negative Wirkungsmuster für Kinder in den Fokus der Diskussion. Auffallend ist die Bezeichnung des Essays, indem Bettelheim, im Gegensatz zu seinem Buch *Kinder brauchen Märchen*, den Titel als Frage formuliert. Der Autor setzt sich in kritischer Argumentation mit dem Fernsehen für Kinder auseinander und pointiert sie in eine Fragestellung der Brauchbarkeit.

Der vorgestellte Essay wird mit einer historischen Sichtweise über unterschiedliche Formen der Unterhaltungsmedien eröffnet. Dabei wird der Schaden, den ein neues Medium auf die Gesellschaft ausüben kann, besprochen. Um diese vor schädlichen Auswirkungen zu schützen, benennt Bettelheim die historischen Zensurfälle der Medien und führt unter einigen Beispielen das Verbot von Literaturwerken an, welche die Jugend beeinflussten. Als ein Exempel handelt es sich bei der Beeinflussung durch Literaturwerke um Goethes Roman *Die Leiden des jungen Werther*. Es sorgte im 18. Jahrhundert für Aufsehen, weil die Hauptfigur Werther einen Selbstmord begeht und seine Tat als Opfer sieht.<sup>224</sup> Somit diente die Zensur der Unterhaltungsmedien dazu, dem Einfluss der Medien auf Menschen entgegenzutreten. Bettelheim demonstriert mit dem Überblick über die Entstehungsformen von Unterhaltungsmedien die Besorgnis der Menschen negative Einflüsse betreffend.

---

[http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/1\\_1988/bettelheim.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/1_1988/bettelheim.pdf) (Zugriff am: 5. 6. 2010)

<sup>223</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 4.

<sup>224</sup> Vgl.: Goethe, Johann Wolfgang: *Die Leiden des jungen Werther*. Stuttgart: Reclam, 2001. Seite 164.

Er akzentuiert als Konklusion Folgendes über Medienunterhaltungsformen:

„Jede neue Form der Massenunterhaltung wird mit großem Argwohn betrachtet, bis man sich nach einiger Zeit an sie gewöhnt hat. Im allgemeinen wird sie dann akzeptiert, wenn die Leute gemerkt haben, dass das Leben in denselben vom Zufall bestimmten Bahnen weiterläuft wie bisher. Danach konzentriert sich die Besorgnis wieder auf das jeweils neue Unterhaltungsmedium.“<sup>225</sup>

Somit steht jedes erscheinende Medium in kritischer Betrachtung des Menschen. Die Kritik legt sich nach einer Phase der Gewöhnung und entsteht mit der Einsicht seitens der Gesellschaft auf einem Lebensweg mit Formen der Unterhaltungskultur. Ein gekonnter Umgang mit Medien setzt die Besorgnis der Menschen zunächst herab. Mit dem Aufkommen neuer Medien nimmt die skeptische Anschauung einen erneuten Anlauf und es entsteht ein Kreis der Wiederholung. Die medialen Angebote führen aus diesem Grund anfangs zu einer Beschäftigung mit diesen, um schließlich mit ihrer Existenz vertraut zu werden und bei Eintreffen neuartiger Medien wiederum die Spirale des Misstrauens zu überwinden.

Welche Wirkung das Fernsehen auf Kinder hat und inwieweit diese es brauchen, ist für Bettelheim ausgehend vom gewählten Titel des Essays notwendig zu diskutieren.

Bettelheim wagt in seinem Essay den Schritt einer Behauptung, indem er Kindern Phantasien zuschreibt, die fernab von Unschuld sind und in ihnen stecken. Er ist der Meinung, dass Kinder züchtige und unzüchtige Gedanken und Vorstellungen haben, die durch Medien verstärkt oder geschwächt werden können, jedoch nicht alleine durch ihren Konsum entstehen.

Der Autor erklärt, dass Kinder nicht alleine durch die Existenz von Medien positive und negative Phantasien entwickeln, sondern diese im Unbewussten in sich tragen. Im Hinblick auf die Untersuchung der Wirkung des Fernsehens auf Kinder ist dieser Gedanke wichtig, weil die Besorgnis der Gesellschaft über den schlechten Einfluss des Mediums zunimmt.

Im Sinne der Phantasieanregung durch Märchenerzählungen verhält es sich nach Bruno Bettelheim mit dem Fernsehen in ähnlicher, jedoch nicht identischer Weise.

---

<sup>225</sup> Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: Television. H1, 1988. Seite 4.



Während das Märchen es Kindern gestattet, sich der Erzählung hinzugeben und in symbolischer Form einen Stoff für die Phantasie zu erhalten<sup>226</sup>, ist laut Bettelheim der Bereich des Phantastischen durch den Fernsehapparat in visueller Form gegeben, in der Kinder „sich in Tagträumen und Phantasien verlieren und sich so eine Weile von der realen Eltern- und Erwachsenenwelt absetzen können“<sup>227</sup>. Die Phantasie ist für den Autor mit einer Reise vergleichbar, während der sich Kinder von der realen Welt lösen können und in eine Welt des Unbewussten eintauchen, um schließlich mit gewonnenen Eindrücken in die Wirklichkeit zurückzukehren. Somit ist die Phantasie im Sinne Bettelheims Ausführung ein wichtiger Aspekt der kindlichen Entwicklung und steht im engen Verhältnis zu äußeren Einflüssen, die auf das Kind einwirken. Kinder benötigen für die Stärkung ihrer Persönlichkeit die Möglichkeit Phantasien und Tagträume zu bilden. In Märchenerzählungen finden Kinder durch die Sprache der Symbole einen Weg ihre Phantasie anzuregen und sich dazugehörige Bilder vorzustellen. Der Fernsehapparat greift diesen Prozess auf und gestaltet ein „aktiv geschaffenes Bild“<sup>228</sup>, welches dem Kind als Grundlage für Phantasievorstellungen dient.

Helmut Brandstätter fasst in Anlehnung an Bettelheims Aufsatz und dessen Argumente das Fernsehen als ideales Medium für die Phantasie zusammen, weil Kinder „unverzüglich aus der Phantasiewelt ins wirkliche Leben zurückkehren und auch ebenso schnell wieder in die Phantasiewelt entfliehen können“<sup>229</sup>.

Für Kinder entsteht durch das Fernsehen eine Welt, die sie nach Belieben betreten und verlassen können, jedoch übt das Fernsehbild auf den Betrachter starke bildhafte Zwänge aus, denen dieser sich lediglich durch den Verzicht auf das Medium selbst entziehen kann.<sup>230</sup> Aus diesem Grund wird eine Aufsicht über das Kind vor der technischen Bildapparatur benötigt.

Bettelheim meint, dass Phantasie Reisen ohne eine überwachende Anleitung der Erziehungsberechtigten eine Gefahr für Kinder darstellen können und verweist auf die Aufgabe der Eltern, ein Augenmerk auf ihre Kinder zu haben.<sup>231</sup>

---

<sup>226</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, a. a. O., Seite 29.

<sup>227</sup> Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 4.

<sup>228</sup> Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes, a. a. O., Seite 17.

<sup>229</sup> Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern, a. a. O., Seite 17.

<sup>230</sup> Vgl.: Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes, a. a. O., Seite 15.

<sup>231</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 4.

Kinder reagieren auf ihre Umgebung und haben ein grundlegendes Bedürfnis nach Unterhaltung und Stoffen, die ihre Phantasie anregen. Aus diesem Grund wird der Fernseher häufig von Kindern in ihrem Alltag genutzt, weil der Apparat mit seinen Bildern und Programmen eine Wirkung auf Heranwachsende besitzt. Bettelheim bringt in dem Essay *Brauchen Kinder Fernsehen?* das Bedürfnis nach Phantasien mit Gewalt in Verbindung. Er bemerkt in dieser Hinsicht, dass Menschen sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart ein Verlangen nach gewalttätigen Phantasien haben. Bereits in der Vergangenheit wurde dieser Begierde mit der Inanspruchnahme von biblischen Geschichten und Märchen nachgegangen. Der Autor vermutet, dass ein gewisses Maß an gewalttätiger Verherrlichung in Unterhaltungsmedien eine Faszination auf den Menschen ausübt. Die Frage, inwieweit Kinder durch den Kontakt mit gewalttätigen Szenen im Fernsehen zu eigener Gewaltausübung animiert werden, ist für Bettelheim als eine Sorge der Gesellschaft erkennbar.

Bettelheim argumentiert die Suche nach Gewaltphantasien wie folgt:

„Viele Kinder genießen aggressive Phantasien nicht nur, sie brauchen sie auch. Sie brauchen Stoff für aggressive und auf Vergeltung ausgerichtete Tagträume, in denen sie ihre feindseligen Gefühle stellvertretend ausleben können, ohne ihre nächsten Angehörigen zu verletzen.“<sup>232</sup>

Aus dieser Formulierung ergibt sich ein Hauptgedanke Bettelheims zur Auslebung von Gewalt in den Phantasien der Kinder.

Nach der Auffassung des Autors steht die Gewalt im Fernsehen stellvertretend für den der Gesellschaft unschädlichen Ausbruch von Gewalt, in Form der inneren und somit unsichtbaren Aggression.

Michael Millner bezweifelt die These Bettelheims, dass die Phantasie des Kindes eine Aggressionsausübung verhindern würde, und führt den Gedanken Bettelheims in negativer Sicht auf die Gegenwart aus, indem er die Hemmschwelle der Kinder für bedrohliche Gewaltanwendungen auf andere Personen sinken sieht und hebt hervor, dass jedes erschienene Märchen im Vergleich dazu harmlos sei.<sup>233</sup>

---

<sup>232</sup> Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 5.

<sup>233</sup> Vgl.: Millner, Michael: *Das Beta Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht*. Bern: Huber, 1996. Seite 120.

Im Ganzen gesehen herrscht damit ein gewalttätiges Potenzial der Kinder durch den Fernsehkonsum vor, welches laut Millner keine Ähnlichkeit zu der fernsehsenen und märchendominierten Zeit der Vergangenheit aufweist.

Kinder sind, wie Bettelheim festhält, durch das Sehen von Fernsehprogrammen zu Phantasievorstellungen mit gewalttätigem Charakter im Stande, jedoch ist in der Gegenwart ein Zusammenhang zwischen äußerlicher Gewalt und Phantasie erkennbar.

Bruno Bettelheim bespricht in seinem Essay eine Untersuchung zum Thema Gewalt im Fernsehen aus dem Jahr 1976. In dieser Studie wurden Kinder in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe bestand aus normalen, die andere aus emotional geschädigten Kindern. Beiden Gruppen wurden im Rahmen der Untersuchung gewalttätige Cartoons vorgeführt. Dieser Versuch zeigte bemerkenswerte Ergebnisse, die zu Bettelheims aufgestellter These über die stellvertretende, innere Auslebung von gewalttätigen Phantasien in Widerspruch stehen. Zunächst war allen Versuchspersonen durch das Ansehen der Cartoons kein auffälliges Aggressionspotenzial anzumerken. Diese Reaktion stimmt mit Bettelheims zuvor dargestellter Auffassung über das innere Ausleben der Aggression überein, jedoch änderte sich das Verhalten der emotional geschädigten Gruppe im Verlauf des Experiments in eine aggressive Richtung und Einstellung der Probanden. Bettelheim erklärt das Ergebnis der Studie, indem er an dieser Stelle einen neuen Ansatz über die Wirkung von Fernsehinhalten auf Kinder anspricht:

„Einige kleine Kinder erhalten durch das Gesehene Anregungen dafür, wie sie aggressiv agieren können, und das probieren sie dann in der Wirklichkeit aus. Die entscheidenden Faktoren sind nicht die verschiedenen Typen von Ereignissen, die auf dem Bildschirm gezeigt werden, sondern es ist die Persönlichkeit eines Kindes (die zu Hause unter dem Einfluss geprägt wird) und in geringerem Maße die Situation, in der es sich gerade befindet.“<sup>234</sup>

Bemerkenswert sind die Erläuterungen des Kinderpsychologen und Autors und sein gewonnenes Fazit aus der durchgeführten Studie, nämlich dass Kinder durch das Fernsehen eine Affinität für Gewalt entwickeln können.

Ausschlaggebend sind allerdings hierbei nicht alleine das Programmangebot mit seinen Inhalten, welche eine Rolle in der Nachahmung von Gewalt spielen, sondern vielmehr die Persönlichkeit des Heranwachsenden und seine

---

<sup>234</sup> Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: Television. H1, 1988. Seite 5.

Lebensumstände. Die Wirkung von Fernsehinhalten hängt somit grundsätzlich von der sozialen Situation und psychischen Disposition eines Kindes ab.<sup>235</sup>

Medien wirken auf die Entwicklung von Kindern ein und nehmen einen Einfluss auf deren Persönlichkeit, indem sie ihnen durch das mediale Angebot zu Verfügung stehen.

Bettelheim erklärt die Wirkung des Fernsehens auf Kinder stellvertretend für die dokumentierte Forschung und nimmt in seinem Essay ausführlich zum Fernsehen Stellung. Er schildert deutlich seine Ansichten und bezieht sich auf empirische Untersuchungen, indem er Studien und eigene Erfahrungen aus seiner Arbeit mit Kindern kombiniert. Daraus entstehen Reflexionsoptionen für eine Beschäftigung mit einzelnen Aspekten und Konklusionsmöglichkeiten.

Nennenswert ist in diesem Bezug der geschichtliche Aspekt der Medienwirkung im Vergleich zu Bettelheims zuvor vorgestellter Äußerung über das Gewaltpotenzial bei Kindern. Waldemar Vogelgesang erörtert den Einfluss von Medien auf den Menschen in einem historischen Rückblick auf die Geschichte. Er sieht in der griechischen Antike den Ursprung von Einflüssen und stellt die unterschiedlichen Auffassungen Platons und Aristoteles' gegenüber.

Zunächst beschreibt Vogelgesang Platons Anschauung, dass Menschen vor schädlichen Inhalten bewahrt werden sollten, weil diese die Kraft in sich tragen, die Persönlichkeit des Menschen zu beeinflussen. Eine Gegenposition nimmt Aristoteles durch die Katharsisthese ein, welche besagt, dass es im Theater zu einem Abbau der Aggressionslust seitens des Zusehers komme.<sup>236</sup> Vogelgesang zeigt mit der Auswahl an geschichtlichen Beispielen in erster Linie Anknüpfungspunkte für die Beschäftigung der Menschen mit medialen Wirkungsformen und der Vielschichtigkeit ihrer Offerten auf die Wahrnehmung.

Zusammenfassend wurden bereits in der Vergangenheit Wirkungen und Effekte medialer Formen diskutiert, die bis in die Gegenwart ihre Gültigkeit behielten. In diesem Sinne beeinflussen Medien den Menschen sowohl in positiver als auch negativer Weise seit Anbeginn ihrer Erscheinung.

---

<sup>235</sup> Vgl.: Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern, a. a. O., Seite 22.

<sup>236</sup> Vgl.: Schweer, Martin K.: Aktuelle Aspekte medienpädagogischer Forschung. Interdisziplinäre Beiträge aus Forschung und Praxis. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001. Seite 51.

Neil Postman bespricht in seinem Buch *Über das Verschwinden der Kindheit* das Dominieren medialer Erscheinungsformen und geht auf die Problematik ihrer Wirkung auf Kinder ein. Der Autor ist der Ansicht, dass Kinder mit den Vorzügen und Nachteilen von Medien in Berührung kommen.

Postman nimmt in seinem Werk Stellung zu Bettelheims Erkenntnissen aus der Märchenforschung und überträgt diese schließlich auf das Fernsehen. Er geht anfangs auf die Bedeutung von Märchen für Kinder ein und erklärt, welche Wichtigkeit sie besitzen, indem er ihre Merkmale beschreibt und aufzeigt, warum sie für Kinder von Nutzen sind.

„Wie Bettelheim in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* gezeigt hat, liegt die Bedeutung der Märchen gerade darin, dass sie die Existenz des Bösen in einer Form offenbaren, die es den Kindern gestattet, diese Erkenntnis ohne Trauma zu verarbeiten. Möglich ist dies nicht alleine deshalb, weil der Inhalt der Märchen über Jahrhunderte hinweg organisch gewachsen ist und von den Erwachsenen kontrolliert wird (die etwa die Gewalt abschwächen oder den Ausgang einer Erzählung nach den Bedürfnissen eines bestimmten Kindes verändern können), sondern auch deshalb, weil die psychologische Umgebung, in der Märchen erzählt werden, ermutigend und beruhigend und aus diesem Grund therapeutisch ist.“<sup>237</sup>

Postman zeigt mit dieser Formulierung in Anlehnung an Bettelheims Arbeit, dass Märchen einen therapeutischen Effekt auf Kinder haben und sie durch ihren langjährigen Bestand und durch Bearbeitungen den Kinderbedürfnissen angepasst sind.

In Märchenerzählungen sind sowohl das Gute als auch das Böse gegenwärtig<sup>238</sup>, welche eine Faszination auf Kinder ausüben und ihnen keinen Schaden zufügen, weil sie in einer kindgerechten Art und Weise Hinweise über das Leben geben. Postman sieht die Kontrolle der Erwachsenen über die Inhalte und das Erzählen von Märchen als einen wichtigen Umstand an, welcher einen Schutz für Kinder darstellt. Erwachsene sind in der Lage, ihren Kindern durch eine sichere Umgebung eine grundlegende Option für das Verstehen von Märchen zu geben. Durch das Märchenerzählen können Kinder gekräftigt und innerlich weicher gestimmt werden<sup>239</sup>, obwohl in den Erzählungen Polaritäten vorhanden sind. Im Gegensatz zu Fernsehinhalten können Märchenerzählungen in einer Sprache und

---

<sup>237</sup> Postman, Neil: *Das Verschwinden der Kindheit*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 1983. Seite 110.

<sup>238</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*, a. a. O., Seite 15.

<sup>239</sup> Vgl.: Streit, Jakob: *Warum Kinder Märchen brauchen*, a. a. O., Seite 26

Erzählweise präsentiert werden, welche Bilder zulassen, die auf das Kind einen positiven Einfluss haben und das Heranwachsen unterstützen.

Die erwiesenermaßen positive Wirkung von Märchen auf Kinder hat Bruno Bettelheim ausführlich in seinem Werk *Kinder brauchen Märchen* dargelegt und wird von Neil Postman für die Analyse der Fernsehwirkung aufgegriffen.

Neil Postman geht in seiner Beschäftigung mit Bettelheims Ansichten über das Märchen einen Schritt weiter und kritisiert im Vergleich das Fernsehen als ein unverhüllendes Medium von Gewalt und dem Bösen, welches nahezu keine für Kinderaugen abgeschwächten Bilder zeigt und zudem auf einen liebevollen Ton verzichtet. Der Autor beschreibt das Fernsehen wie folgt:

„Die Gewalt jedoch, die heutzutage das Fernsehen offenbart, wird nicht durch die Stimme der Mutter vermittelt, wird kaum mit Rücksicht auf die Kinder abgeschwächt, und ihrer Präsentation liegt erst recht keine Theorie der kindlichen Entwicklung zugrunde. Sie ist da, weil sich das Fernsehen mit allem gleichzeitig an alle wendet, d.h. es ist dem Fernsehen unmöglich, irgendwelche Geheimnisse zu wahren.“<sup>240</sup>

Während das Fernsehen einen grenzenlosen Charakter hat, ist das Märchen auf die kindliche Entwicklung ausgerichtet, weil es die Bedürfnisse der Kinder abdeckt. Insbesondere die Brüder Grimm haben in ihrer Märchensammlung auf einen verständlichen Inhalt und eine liebevolle Sprache geachtet, weil Heranwachsende am meisten von Märchenerzählungen profitieren können.

Das Fernsehen jedoch ist nicht im Stande das Kind zu schützen. Es offenbart Bilder und Töne, die keine Schranken besitzen. Das Fernsehen ist ein Kommunikationsmedium, welches die gesprochene Sprache überholt, indem es konkrete Bilder zeigt und eine ungehinderte akustische Wirkung auf den Zuseher hat. In der Realität ist es Erwachsenen machbar, Wörter zu wählen, welche ihre Kinder nicht verderben. Sie können ihre Tonlautstärke variieren, leise oder laut sprechen, um ihre Kinder zu schützen. Das Fernsehen hat keine Möglichkeit zu flüstern, es spricht direkt und unverschlüsselt.<sup>241</sup>

Zusammenfassend lässt sich erkennen, dass das Fernsehen eine Technologie ist, die im Gegensatz zu Märchenerzählungen keine Umwege scheut, Kinder vor

---

<sup>240</sup> Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit, a. a. O., Seite 110f.

<sup>241</sup> Vgl.: Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit, a. a. O., Seite 100.

negativen Einflüssen zu schützen. Allerdings wurden Programme und Serien für Kinder entwickelt, die ihre Bedürfnisse wahrnehmen und ihrem Alter angepasst sind. Sie werden als „Kinderprogramme“ und „Kinderserien“ bezeichnet.

Das Fernsehen bietet eigens konzipierte Programme für Kinder an, die von Heranwachsenden in ihrer Fernsehaktivität gesehen werden.

Bettelheim erwähnt in seinem Essay *Brauchen Kinder Fernsehen?* ein Experiment der Zeitschrift *Child Development* aus dem Jahr 1987. Dabei wurden die Merkfähigkeit und das Erinnerungsvermögen von Kindern Fernsehprogramme betreffend getestet. Das Resultat des Versuches war, dass junge Kinder weniger auf den Programminhalt reagieren, als von innen heraus.<sup>242</sup> Das Ergebnis des Experimentes zeigt, dass Kinder mit zunehmendem Alter beobachtende Fähigkeiten entwickeln, die Kombinationen von Erfahrungen und Erlebnissen zulassen. Davor vermischen Kinder Filminhalte mit eigenen Erfahrungen, weil ihnen das Grundverständnis für das Fernsehen fehlt und sie es erlernen müssen. Kinder kompensieren das Realitätsgeschehen mit dem gezeigten Fernsehmaterial und entwickeln daraus ein Grundverständnis für das Fernsehen.<sup>243</sup>

Kinder erlangen mit Medieninhalten und deren Einflüssen notwendige Erfahrungen für ihr Leben, weil sie die vorhandenen Medien und insbesondere das Fernsehen als eine Erweiterung ihrer Realitätserlebnisse ansehen. Medien haben somit einen Einfluss auf die täglichen Aktivitäten und die Psyche von Kindern, weil Heranwachsende gekonnt ihre Helden und Szenarien aus dem Fernsehen in ihren Alltag einbauen.<sup>244</sup> Das Fernsehen ist in seiner Darbietung auf das Interesse der Kinder durch Vertrautes, Neues und Undurchschaubares gerichtet, indem es wie durch ein Zauberfenster in eine vielfältige Welt abseits der Wirklichkeit führt.<sup>245</sup>

Bettelheim fordert Fernsehprogramme, die Dinge klar darstellen, damit Kinder diese sehen und verstehen können. Seines Erachtens sollen Programme der Unterhaltung dienen, tendenziös, einseitig und vereinfacht sein, um Kindern

---

<sup>242</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: *Brauchen Kinder Fernsehen?*. In: *Television*. H1, 1988. Seite 6.

<sup>243</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: *Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium*, a. a. O., Seite 73.

<sup>244</sup> Vgl. Rogge, Jan-Uwe: *Umgang mit dem Fernsehen*, a. a. O., Seite 38.

<sup>245</sup> Vgl.: Watzka, Lore: *Kleinkind und Fernsehen. Eine vergleichende experimentelle Untersuchung*. Wien: Österreichischer - Bundesverlag für Unterricht, Wissenschaft und Kunst, 1968. Seite 39.

Lebenserfahrungen zu bieten.<sup>246</sup> Das Fernsehen ist nicht für den Ausgleich von Defiziten der Erziehungsarbeit geeignet, weil es pädagogische Maßnahmen nicht ersetzen kann, jedoch ist es ein Medium mit dem Anspruch der Gesellschaft nach Unterhaltung.<sup>247</sup>

Der Autor Bruno Bettelheim gehörte im zwanzigsten Jahrhundert einer Generation an, welche die Erfindung des Fernsehers miterlebte.

Seit der Verfügbarkeit von Fernsehapparaturen in den Haushalten der Menschen haben sich die Generationen verändert und sind mit dem Umgang mit dem Fernsehen vertraut. Kinder wachsen mit dem Fernsehen auf und gebrauchen dieses in ihrem Alltag. Für sie ist es keine technische Neuerung, sondern ein Gebrauchsmedium, von dem sie täglich umgeben sind und mit dem sie erwachsen werden. Diese Generation wird von dem Autor Michael Millner als „Generation der Beta-Kinder“ bezeichnet.

„Beta Kinder sind nicht bloß Kinder, die eben Fernsehen, sondern Kinder, die mit der totalen Verfügbarkeit des Mediums groß geworden sind, 24 Stunden am Tag und an jedem noch so entlegenen Punkt dieser Erde; Kinder deren gesamte Persönlichkeitsentwicklung geprägt ist von dieser neuen Welt, der Beta-Welt.“<sup>248</sup>

Die Generation der Beta-Kinder besitzt außerdem das Wissen über die Bedienung und Inanspruchnahme des Fernsehgerätes. Für sie ist es ein „antiquiertes Glotzmedium“<sup>249</sup>, mit dem sie ihre Freizeit verbringen und von dem sie unterhalten werden.

Bruno Bettelheim geht im letzten Abschnitt seines Essays *Brauchen Kinder Fernsehen?* auf die erzieherische Funktion der Erwachsenen ein. Er fordert Eltern auf, ihre Kinder im Umgang mit dem Fernsehen zu beobachten und ihnen bei der Programmauswahl zu helfen, weil sowohl die Persönlichkeit als auch die Werte der Eltern auf die Entwicklung der Kinder einen weitaus größeren Einfluss haben als das Fernsehen und seine Programminhalte.

---

<sup>246</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 7.

<sup>247</sup> Vgl.: Erlinger, Hans Dieter: *Kinder und Fernsehen*. Medien in Forschung und Unterricht. Tübingen: Niemayer, 1982. Seite 37.

<sup>248</sup> Millner, Michael: *Das Beta Kind*. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht, a. a. O., Seite 18.

<sup>249</sup> Erdmann, Eva: *Der Podcast*. Kinderfilm im 21. Jahrhundert. In: Götz, Christine: *Filme der Kindheit - Kindheit im Film*. Frankfurt am Main: Lang, 2010. Seite 50.



Bettelheim schließt seinen Artikel mit dem Resümee, dass Erwachsene aus ihren Kindern anspruchsvolle und intelligente Kinder machen können, indem sie sich mit ihnen beschäftigen und über das gesehene Bildmaterial sprechen.<sup>250</sup>

## 6. 8. Die Kindersendung Biene Maja

Biene Maja ist eine Kinderserie, die auf dem gleichnamigen Roman des Autors Waldemar Bonsels basiert, der das Gerüst für die Serie ist. Bonsels veröffentlichte die Abenteuer der Biene Maja, in denen er auf die Natur und deren Vielfalt an Tierarten zu sprechen kommt und ihnen Gesichter und Namen verleiht, erstmals im Jahr 1912. Die Besonderheit der Geschichte ist die Zeitunabhängigkeit des Inhalts, weil sie einen Bezug auf das 20. Jahrhundert nimmt, indem sie auf die Beschaffenheit der Natur zu sprechen kommt und die Euphorie der Menschen für sie betont.<sup>251</sup>

Für die Fernsehsendung wurden die Abenteuer der Biene Maja aus der Romanvorlage verändert und ergänzt. Es wurden neue Figuren hinzugefügt, die in der Buchfassung von 1912 nicht vorkamen. Neben den allgemein bekannten Figuren wurden neue, wie der Bienenjunge Willi und der Grashüpfer Flip, erschaffen.<sup>252</sup>

Die Serie Biene Maja entstand im Jahr 1975 auf Initiative des ZDF in internationaler Zusammenarbeit durch den Sitz der Redaktion in Deutschland, die Autoren und Designer in den USA und die Verfasser, Zeichner und Produzenten des Medienkonzerns Zuiyo-Enterprises mit dem Sitz in Japan.<sup>253</sup>

Gloria Rathsfeld berichtet über den Erfolg der Serie Biene Maja und deren Lizenzphänomen. Seit dem Erscheinen des Buches im Jahr 1912 gab es von dem Roman über dreihundert Lizenzprodukte, die von der ursprünglichen Buchform über Opern und zu neuen Buchlizenzen führten.<sup>254</sup> Das zeigt die Verfügbarkeit des Mediums Fernsehen und belegt die von Klaus Merten aufgestellte These, dass ein

---

<sup>250</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 7.

<sup>251</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: *Umgang mit dem Fernsehen*, a. a. O., Seite 89.

<sup>252</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: *Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade*, a. a. O., Seite 146.

<sup>253</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: *Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade*, a. a. O., Seite 146.

<sup>254</sup> Vgl.: Rathsfeld, Gloria: *Lizenzen. Der neue Medienartikel*. In: Bischof, Ulrike: *Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz*, a. a. O., Seite 81.

Medium das Aufkommen weiterer Medien verstärkt.<sup>255</sup> An diesem Prozess sind Menschen beteiligt, weil sie für deren Wirkung verantwortlich sind. Das Beispiel der Fernsehserie Biene Maja zeigt die Eindringlichkeit der Medien auf Kinder und dient als Modell einer von Kommerz beherrschten Kindheit.<sup>256</sup>

Die Serie gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten Sendungen der Fernsehgeschichte. Die Folgen der Biene Maja werden nach wie vor rund um die Welt ausgestrahlt und wiederholt, weil sie zu den Klassikern des Kinderprogramms zählen.

„Unabhängig von modischen Trends existieren Sendungstypen, die für Kinder über Jahre hinweg gleich wichtig bleiben. Solche Sendungen formen den Geschmack, bilden Kompetenzen aus und prägen Sehmuster. ‚Biene Maja‘ ist eine dieser Sendungen, die Programmgeschichte gemacht haben“<sup>257</sup>

Die Serie hat seit ihrem Erscheinen in den siebziger Jahren ihren Erfolg fortsetzen können, weil sie dem Kriterium von faszinierenden Sendungen für Kinder entspricht.

Die Zeichentrickserie Biene Maja ist mit kräftigen und leuchtenden Farben gemalt und betont die Landschaft und Figuren. „Attraktive Bilder und Figuren wecken in den kindlichen Köpfen Vorstellungen von einer Scheinwelt“<sup>258</sup>, die ihren Bedürfnissen nach positiven Assoziationen entsprechen. Es gibt in der Serie hart geschnittene Bilder, die durch Geräusche und Musik zusammengehalten werden. Die filmischen Gestaltungsmittel wirken auf die Kinder ein und erregen sie durch die vorhandene Spannungskurve.

Jan Uwe Rogge spricht von einer entstehenden emotionalen Wirkung und bezeichnet sie als sensorisches Überfließen. Nach seiner Ansicht schafft es die Serie, möglichst viele Sinne gleichzeitig anzusprechen. Zunächst wird durch die Serie Biene Maja das Gehör angeregt, weil das Kind direkt auf Akustik reagiert. Das bildliche Sehen ist Teil des Verstandes und wird im Gegensatz zum Hören objektiv wahrgenommen.

---

<sup>255</sup> Vgl.: Merten, Klaus: Die Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, a. a. O., Seite 154.

<sup>256</sup> Vgl.: Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt, a. a. O., Seite 41.

<sup>257</sup> Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 73.

<sup>258</sup> Heidtmann, Horst: Von Büllebü bis Beverly Hills. Kinderkultur heute. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen - Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, a. a. O., Seite 56.

Das Zusammenspiel des Sehens und Hörens ist für das Kind notwendig, um die Sendung zu verstehen. Daraus resultiert für Rogge, dass Kinder im Verlauf einer Sendung lernen, filmische Zeichen zu verstehen und mit ihnen umzugehen.<sup>259</sup> Einen unverkennbaren Wert besitzt die Serienheldin Biene Maja. Der ehemalige Walt Disney-Zeichner Marty Murphy gab der Heldin einen optischen Signalcharakter, in dem er ein vereinfachtes Kindchenschema anwendete.<sup>260</sup> Er arbeitete mit runden Formen und gestaltete die Heldin zu einer schwarz- und gelbfarbenen Biene mit einem weichen und runden Körperbau, um positive Assoziationen und Sympathien bei Zusehern zu wecken. Sie hat einen aufrechten Gang und ist dem Menschen in dieser Motorik ähnlich. Die Serienheldin namens Biene Maja ist eine Biene, die mit ihren Freunden im Reich der Natur Abenteuer erlebt und sich vor bösen Gefahren schützen muss. In der Romanvorlage hat die Heldin Heimweh nach ihrem elterlichen Bienenstock und möchte nach Hause, in der Serie wird sie zu einer „fröhlichen Biene mit grenzenlosen Wissensdrang, die sich aktiv mit der Umwelt auseinandersetzt und die entstehenden Probleme erfolgreich bewältigt.“<sup>261</sup>

Im Gegensatz zu Märchenerzählungen, in der ausschließlich menschliche Gestalten die Heldenrolle übernehmen, ist Biene Maja ein Tier, welches diese Rolle ausfüllt.

Die polare Gegenüberstellung des Märchens wird auch in der Serie erfüllt. Es gibt gute und böse Tiere, die dem Kind in symbolhafter Weise über die Natur und ihre Züge Auskunft geben.

Die Sendung eignet sich, um dem Kind auf pädagogische Weise Wissen über die Natur zu vermitteln. Der kindliche Zuseher wird über Lebensgewohnheiten der Tierwelt aufgeklärt. Die Biene stellt ein Bild für den gegensätzlichen Aspekt der Natur dar, weil sie einerseits süßen Honig herstellt, andererseits stechen kann.<sup>262</sup> Die Eigenheiten der Figuren fördern die Erfahrung über die Welt der Natur.

---

<sup>259</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 94.

<sup>260</sup> Rathsfeld, Gloria: Lizenzen. Der neue Medienartikel. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, a. a. O., Seite 81.

<sup>261</sup> Rathsfeld, Gloria: Lizenzen. Der neue Medienartikel. In: Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, a. a. O., Seite 81.

<sup>262</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. a. a. O., Seite 90.

Biene Maja gehört zu den wenigen Kindersendungen, die ohne Vorbehalte empfohlen werden, weil sie durch ihre liebevolle und präzise Machart auf das Kind einwirkt.<sup>263</sup>

## 6. 9. Die Kindersendung SpongeBob

SpongeBob Schwammkopf ist eine amerikanische Zeichentrickserie des Erfinders Stephen Hillenburg. Die Serie entstand in Anlehnung an die Passion Hillenburgs für Meeresbiologie. Er selbst ist ausgebildeter Meeresbiologe und Zeichner und sollte aus diesem Grund wissen, was am Meeresgrund vor sich geht.<sup>264</sup> Aufgrund der Leidenschaft Hillenburgs für die Erforschung des Meeres und seiner malerischen Künste kreierte er die Serie im Jahr 1999 unter dem Titel SpongeBob Square Pants.

Im deutschsprachigen Fernsehen wurde die Serie erstmals im Jahr 2002 ausgestrahlt. Die einzelnen Folgen haben eine Sendezeit von dreißig Minuten und sind vorwiegend in zwei Episoden unterteilt.

Insgesamt wurden bisher acht Staffeln von SpongeBob produziert und ausgestrahlt. In den USA wuchs die Serie des Senders Nickelodeon zu einer der erfolgreichsten Ausstrahlungen des gesamten amerikanischen Kabelfernsehens an.

Der Erfolg der Serie ließ den Muttersender RTL „von dem Hype“<sup>265</sup> profitieren, indem er ab Juni 2003 das Nachtprogramm der Serie widmete und seither die Folgen wiederholt. Die Beliebtheit der Serie führte zu der Entstehung eines SpongeBob-Spielfilms, der 2004 in den deutschsprachigen Kinos zu sehen war.<sup>266</sup>

Der Erfolg der Serie wurde jedoch von einem Skandal überschattet, weil es Anschuldigungen betreffend die Ermutigung der Hauptfigur zur Homosexualität gab.

---

<sup>263</sup> Vgl.: Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern, a. a. O., Seite 97.

<sup>264</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1137.

<sup>265</sup> Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1137.

<sup>266</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1137.

Die Gründe für diese Negativschlagzeilen lagen in der Serienhandlung, in der die Hauptfigur namens SpongeBob ein verehrendes Verhalten männlichen Figuren gegenüber zeigt.

Der Spiegel schreibt in seiner Online-Ausgabe über die Vorwürfe der christlichen Fundamentalisten Folgendes:

„Tatsächlich ist SpongeBob zur einem selbstironischen Maskottchen schwuler Kultur geworden: SpongeBob hält Händchen mit seinem Kumpel Patrick Starfish, einem rosafarbenen Seestern, und schaut im Fernsehen die imaginäre Show ‚The Adventures of Mermaid Man and Barnacle Boy‘. Zum Mittel der Agitation taugt der harmlose Klamauk aber wohl kaum. Indoktrination? Schwamm drüber.“<sup>267</sup>

Die negativen Schlagzeilen ließen den Erfolg der Serie nicht abbrechen.

In Österreich läuft die Serie gelegentlich in ORF 1 und ist über einen Kabelanschluss unter anderen auf dem Sender Super RTL, der eine Programmlizenz für die Serie erworben hat, zu sehen.

Die in Amerika entstandene Serie hat mit dem Vertrieb von Nebenrechten für eine weitreichende Verbreitung der Figur SpongeBob gesorgt. Sie ist eine Grundlage für Marketingstrategien und verlockt zum Kauf von Folge- und Zubehörartikeln. Für die Vermarktung scheint es keine Grenzen zu geben, weil die Figur auf sämtlichen erwerbbaaren Gegenständen, wie Bettwäsche, Handtüchern, Rucksäcken und Luftballons als Symbol auftaucht.<sup>268</sup>

Die Serie SpongeBob spielt unter Wasser in der Stadt Bikini Bottom. Dort haust der Titelheld SpongeBob mit seiner Schnecke Gary in einer Ananas und arbeitet als Verkäufer von Hamburgern in dem Fastfoodrestaurant vom Mr. Krabs. Zu seinen Freunden zählen der Tintenfisch Thaddäus, das Eichhörnchen Sandy und der Seestern Patrick. Der Feind des Helden ist Planton, der das Rezept der Hamburger erhalten und die Weltherrschaft übernehmen möchte.<sup>269</sup>

In der Serie SpongeBob kommen die charakteristischen Stilelemente des Märchens von Max Lüthi zum Ausdruck:

---

<sup>267</sup> <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,339049,00.html> (letzter Zugriff: 15.3.2010)

<sup>268</sup> Vgl.: Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom Richtigen Umgang mit der Vielfalt, a. a. O., Seite 41.

<sup>269</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1137.

Durch die Eindimensionalität treten die Lebewesen der Serie miteinander in Kontakt. Es gibt in der Serie keine Menschen, ähnlich der Serie Biene Maja, stattdessen spielen Tiere und Gegenstände, die über menschliche Eigenschaften verfügen, eine tragende Rolle. Sie sprechen, handeln und leben wie Menschen, allerdings ist im Fall der Serie SpongeBob die Welt unter Wasser gelegt.

Die Flächenhaftigkeit zeigt sich durch das Aufheben von Raum und Zeit und der Schwerkraft und Logik. Die Figuren leben unter Wasser, ohne Sauerstoffmasken zu tragen. Das Kind sieht das als logisch an und wundert sich nicht darüber, obwohl es weiß, dass ein Leben unter Wasser, ohne eine Sauerstoffmaske zu tragen, nicht möglich wäre. Es geschieht in der Serie nichts Unerwartetes, weil die Handlungsfolgen mit der Aufhebung physikalischer Gesetze arbeiten.<sup>270</sup>

Formelhaftes wird in der Zeichentrickserie mit Wiederholungen, Routinen und Ritualen gezeigt. Der Titelheld bereitet in jeder Folge Hamburger zu, kämpft gegen das Böse und kehrt schlussendlich in seine Ananasbehausung zurück.

Der klare Aufbau ist begleitet von der Figuren- und Handlungskonstellation. Hinzu kommen musikalische Geräusche, die die Handlung unterstützen.<sup>271</sup>

SpongeBob geht wie der Märchenheld auf Wanderschaft. Er verlässt sein Zuhause und reist durch die Unterwasserwelt, um Abenteuer zu erleben.

Während im Märchen der Held am Ende der Erzählung geläutert ist, stellt sich der Serienheld am Anfang jeder Sendung genauso ungeschickt an wie in der letzten Folge, er reproduziert seine Fehler erneut und lernt nicht aus seinen Taten.<sup>272</sup>

Zusammenfassend enthalten Kinderserien wie Biene Maja und SpongeBob, archetypische und märchenhafte Elemente. „Sie sind der Ausdruck kollektiver Träume, Sehnsüchte, Bilder und Motive, die sich individuelle und nicht allein aktuell geprägt – und erhalten haben.“<sup>273</sup>

## 6. 10. Die Kindersendung Tom und Jerry

Tom und Jerry ist eine amerikanische Zeichentrickserie der Erfinder William Hanna und Joseph Barbera, die in enger Zusammenarbeit in den Studios von

---

<sup>270</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 97f.

<sup>271</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium, a. O., Seite 21.

<sup>272</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 98.

<sup>273</sup> Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 100.

Hollywood tätig waren und aufgrund ihrer künstlerischen Begabung und Leidenschaft für Zeichentricktechniken die Serie kreierten. Mit dem Konzept eines Katz- und Mausspieles gelang es den Produzenten, eine Serie mit tierischen Hauptfiguren zu gestalten. Die fünfundsechzigteilige Serie wurde zunächst für das Kino produziert und war durch einen witzigen und brutalen Inhalt in Form von einzelnen Kurzfilmen gekennzeichnet. Die ursprünglichen Kurzfilme wurden durch kindgerechte und harmlose Darstellungsstile in Episoden ersetzt, um die Serie für das Fernsehen und folglich das Kinderprogramm zu adaptieren.<sup>274</sup>

Die einzelnen Folgen der Serie Tom und Jerry haben eine jeweilige Sendezeit von fünfundzwanzig Minuten und sind in aufeinanderfolgende Geschichten unterteilt. Die Zeichentricksendung wurde mit Preisen und Nominierungen gewürdigt und brachte den Produzenten Hanna und Barbera weltweiten Ruhm und Erfolg ein. Als legendäre Zeichentrickfilmer gingen die in den Jahren 2001 und 2006 verstorbenen Schöpfer von Tom und Jerry in die Fernsehgeschichte ein.<sup>275</sup>

In Anlehnung an die bekannte Serie Tom und Jerry entstand in den frühen neunziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts die Zeichentrickserie Tom und Jerry Kids, welche ein neu aufgelegtes Fernsehformat der Originalserie und inhaltlich vorzeitig angesiedelt ist. Der Titel der Serie weist auf das kindliche Aussehen der Hauptfiguren hin. Aus dem Seriennamen ableitend sind in dieser Serie die Hauptcharaktere namens Tom und Jerry als ein kleiner Kater und ein Mäuschen dargestellt. In ihrer Kindheit necken und jagen sich die beiden Figuren in der Serie ähnlich wie im Original.<sup>276</sup> Die Ausstrahlung der sechsundzwanzigteiligen Serie erfolgte erstmals im Jahr 1991 auf RTL und besteht aus einer Episodenspielzeit von fünfundzwanzig Minuten. Ähnlich der Sendung Tom und Jerry erreichte Tom und Jerry Kids eine hohe Aufmerksamkeit und führte zu einer hohen Beliebtheit der Serie.

Die Zeichentricksendung Tom und Jerry basiert, im Gegensatz zu der Serie Biene Maja, auf keiner literarischen Vorlage und zählt aus diesem Grund zum

---

<sup>274</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1226.

<sup>275</sup> Vgl.: <http://www.news.at/articles/0651/15/159680/geistiger-vater-tom-jerry-zeichner-joe-barbera-alter-95> (letzter Zugriff: 10. 6. 2010)

<sup>276</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1226.

fernsehtechnischen Prinzip der Originalität, welche die Adaption von in anderen Medien bestehenden Narrativen<sup>277</sup> ausschließt.

Die bekannte deutsche Redewendung „Was sich liebt, das neckt sich“ kann als inhaltliche Kurzzusammenfassung der Zeichentrickserie betrachtet werden.

Mit einer Katze und einer Maus wählten die Produzenten Hanna und Barbera Tiere aus, die das Sprichwort erfüllen und dem exemplarischen Gedanken des Wollens und Meidens sowie des Jagens und Fressens entsprechen.

Der Inhalt der Serie ist auf einem einfachen und logischen Handlungsgerüst aufgebaut, welches für Kinder verständlich und nachvollziehbar ist. Somit bilden sie für Kinder einen vertrauten Subtext, der sich in jeder Folge konstant zeigt und wiederholt. Es geht in der Serie um einen Kater namens Tom, der die schlaue Maus Jerry jagt. Die beiden Protagonisten wohnen gemeinsam im Haus ihres Frauchens und sind eigentlich miteinander befreundet, obwohl Tom die scharfsinnige Maus Jerry verfolgt, ist diese ihm überlegen und bleibt von Toms Versuchen unbeschadet zurück.

Bruno Bettelheim sagt in seinem Essay *Brauchen Kinder Fernsehen?* über die Wirkung von Fernsehfiguren, dass Kinder nichts mehr mögen, als Serien in denen ein „kleines, hilfloses Tier, eine Maus beispielsweise, viel größere und kräftigere Tiere an der Nase herumführt.“<sup>278</sup> Aus diesem Grund ist Tom und Jerry ein Beispiel für Gegensätze, die Kinder in Fernsehsendungen sehen wollen.

Das Konzept der Gegensätze, wie sie in Märchenerzählungen zu finden sind, erfüllt die Serie gänzlich. Die Dramaturgie der Zeichentrickserie besitzt Elemente von Märchenerzählungen, die sich aufgrund ihres Schemas mit Fernsehsendungen vergleichen lassen. Zunächst unterscheiden sich die Protagonisten in ihrem Erscheinungsbild. Es handelt sich um Tiere, die sich in der Natur bekämpfen, jedoch in der Serie durch ihre Verfolgungsjagd die Handlung vorantreiben.

Als ein Kater und eine Maus heben sich Tom und Jerry in ihrer Größe voneinander ab. Tom ist optisch gesehen viel größer und kräftiger als Jerry, hingegen ist Jerry

---

<sup>277</sup> Vgl.: Erdmann, Eva: Der Podcast. Kinderfilm im 21. Jahrhundert. In: Gölz, Christine: Filme der Kindheit - Kindheit im Film, a. a. O., Seite 63.

<sup>278</sup> Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: *Television*. H1, 1988. Seite 5.



Tom in der Raffinesse und Schlauheit gewachsen. Neben der Größe sind zudem die charakterlichen Eigenschaften der Figuren verschieden. Tom ist dominant und ungeschickt, während Jerry vernünftiger und umsichtiger ist.

Ein spannender Aspekt der Zeichentrickserie ist, dass der Kater Tom die Jagd nach der Maus Jerry nicht aufgibt. Tom ist in jeder Folge auf ein Neues entschlossen Jerry zu verfolgen, obwohl er keine Chance gegen die intelligente Maus hat<sup>279</sup>, die ihm immer entwischt und ihn irreführt. Dieses Muster ist ein Prinzip der Programmierer und garantiert dem Zuseher ein Verständnis für den Inhalt der Serie. Die wiederholenden Handlungsmuster der Figuren sind für das Kind überblickbar und erleichtern die Aufnahmefähigkeit der Bilder und Zusammenhänge. Kinder benötigen diese Ritualisierung, weil sie durch das Wiederkehrende beruhigt werden und sich an Ereignisse erinnern und neue Erfahrungen machen können, indem sie sich an Fernsehinhalte gewöhnen und sich diese merken.<sup>280</sup>

Michael Millner sieht das Fernsehen in diesem Kontext als eine Gefahr des Dauerfeuers an. Er ist der Meinung, dass Fernsehserien im Kampf um die Einschaltquoten drei Funktionen erfüllen müssen, damit sie auf Zuseher attraktiv wirken<sup>281</sup>:

- Der erste Punkt bezieht sich auf die Wiedererkennung. Für den Zuseher ist es wichtig, ohne eine Anlaufzeit und Merkphase das Gezeigte zu verstehen und die Figuren und Darsteller zu erkennen.
- Der zweite Punkt beschreibt die Handlung, die in kleinen Nebenhandlungen gezeigt werden soll, um das Ein- und Aussteigen aus einer Fernsehsendung zu ermöglichen.
- Der dritte und letzte Punkt skizziert die Spannungsmomente von Fernsehsendungen. Der Blick der Zuseher muss durch viele kleine Spannungshöhepunkte gelenkt werden, damit eine Anteilnahme an der Fernsehsendung aufrecht bleiben kann.

Das Serienmuster von Tom und Jerry stimmt mit den angeführten Punkten von Miller überein, weil der Erfolg der Serie das Prinzip bestätigt.

---

<sup>279</sup> Vgl.: Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade, a. a. O., Seite 1226.

<sup>280</sup> Vgl.: Erlinger, Hans Dieter: Kinder und Fernsehen. Medien in Forschung und Unterricht., a. a. O., Seite 22f.

<sup>281</sup> Vgl.: Millner, Michael: Das Beta Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht, a. a. O., Seite 59f.

Die Zeichentrickserie thematisiert aus dem Märchen bekannte symbolische Muster der Gegensätzlichkeit, indem sie mit einer Überschaubarkeit der dramaturgischen Serienprinzipien arbeitet. Kinder sind auf dieses Gerüst angewiesen und brauchen einen Anfangs- und Endpunkt einer Geschichte, damit sie den Inhalt verstehen und aus dem Geschehen etwas für sich mitnehmen können.<sup>282</sup>

Den Fernsehfiguren fehlt es, wie den Märchenfiguren, an einer Innerlichkeit. Sie können aus ihren Handlungen nichts lernen und agieren aus diesem Grund in jeder Serienfolge ohne Erkenntnisse aus ihren bisherigen Taten und Verhaltensweisen.

Bruno Bettelheim stellt fest, dass Fernsehfiguren aus ihren Schwierigkeiten nichts lernen, weil sie Sofort-Lösungen erhalten, die jedoch dem Kind Erfahrungen bieten und aus denen es für sein Leben lernen kann, weil es mit dem Gezeigten seine Persönlichkeit formen und mit zukünftigen Ereignissen besser fertig werden kann.<sup>283</sup>

Jan Uwe Rogge ist der Ansicht, dass die Zeichentrickserie Tom und Jerry eine emotionale Reaktion bei Kindern hervorruft:

„<<Tom und Jerry>> macht etwas mit den Kindern: Die Sendung erregt, zieht in den Bann, verunsichert, macht emotional betroffen. Und gleichzeitig benutzen viele Kinder die Sendung. Sie lassen sich erregen und in den Bann ziehen, sie verlangen nach emotionaler Betroffenheit und Nervenkitzel, sie zittern und fiebern mit der Maus und haben manchmal Mitgefühl mit der Katze.“<sup>284</sup>

Kinder setzen sich mit Serien und ihren Inhalten auseinander und entwickeln Gefühle und Haltungen. Sie sympathisieren mit Fernsehfiguren und erwarten den guten Ausgang einer Handlung. Kinder entscheiden sich, wie bei Märchenerzählungen, für Charaktere, die ihren augenblicklichen Interessen entsprechen.

Zusammenfassend streben Kinder nach Emotionen, die sie durch das Ansehen der Serie erlangen. Sie erleben Gefühle, welche für die kindlichen Entwicklungsphasen typisch sind, weil sie wissen, dass das Böse zumindest in einer Fernsehwelt besiegt werden kann.<sup>285</sup>

---

<sup>282</sup> Vgl.: Millner, Michael: Das Beta Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht, a. a. O., Seite 72.

<sup>283</sup> Vgl.: Bettelheim, Bruno: Brauchen Kinder Fernsehen?. In: Television. H1, 1988. Seite 6.

<sup>284</sup> Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium, a. a. O., Seite 20.

<sup>285</sup> Vgl.: Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen, a. a. O., Seite 91.

## 7. Resümee und Ausblick

Die Grundlage dieser Arbeit war die Untersuchung der Wirkungen von Märchen und vom Kinderfernsehen. Gegenstand der Methodik war die Deutung von Märchensymbolen unter Einbeziehung der Interpretationen des Autors Bruno Bettelheim.

Bevor ein Ausblick auf weiterführende Analysen in Bezug auf die Thematik gegeben wird, soll aus den hier behandelten Bereichen ein Resümee gezogen werden.

Am Beginn dieser Arbeit stand die Auseinandersetzung mit den inhaltlichen und formalen Einheiten des Märchens. Für die Analyse habe ich versucht, die Besonderheiten herauszuarbeiten und ihnen durch die Deutungsbeispiele zweier Märchen eine Form zu geben. Während die Zusammenfassung von formalen Charakteristika nur wenige Abgrenzungsprobleme aufwarf, konnte in den Märchendeutungen nur eine Auswahl präsentiert werden. Hinsichtlich der gegebenen Parameter war das Märchen als eine literarische Gattung im Mittelpunkt der Untersuchung und lieferte einen Ansatz über die zentralen Besonderheiten. Es musste jedoch eine weitere Präzisierung herausgearbeitet werden, die in der Beschreibung der Märchen von Max Lüthi unternommen wurde. Die Auflistung der Stil- und Wesensmerkmale von Max Lüthi lässt eine überblickende Sicht auf Märchen zu und beschränkt sich auf eingrenzende Kategorisierungen der Inhalte. Dabei fiel eine Antwort auf die Handlungsmuster und Inhalte der Märchen auf. Damit ist gemeint, dass Lüthi ein Gerüst für Märchen erstellte, welches als Vorbild für Märchenerzählungen gesehen werden kann. Es warf sich in der Untersuchung die Frage nach der Ähnlichkeit von Träumen und Märchen auf. Auffallend ist bei der Einbeziehung der Formen von Kinderträumen von Carl Gustav Jung die Ähnlichkeit zu Märchenerzählungen. Kinderträume sind Freigaben des Unbewussten, die als Archetypen in jedem Menschen seit Generationen vorkommen. Sie sind, wie festgestellt wurde, die Ursprünge und Träger von Märchenerzählungen.

Um zu belegen, inwiefern das Märchen auf den kindlichen Geist und seine Entwicklung einwirkt, wurden die Analysen von Bruno Bettelheim herangezogen. Laut Bettelheim ist der kindliche Geist auf das Märchen angewiesen, weil es einen

Sinn enthält und das Kind auf seinem Weg unterstützt. Der Autor verweist auf die Besonderheit der Märchen als Literaturgattung und verteilt seine Aspekte der Notwendigkeit von Märchen in seinem gesamten Buch. Er integriert die Eltern in den Prozess des Heranwachsens ihrer Kinder und zeigt ihnen durch seine Folgerungen die wichtigen Züge und Wirkungen von Märchen. Dabei deutet er einzelne davon in Hinblick auf die moralische Belehrung. Im Zuge der Untersuchung kristallisierte sich eine Identifikation des Kindes mit dem Märchen heraus. Das Kind benötigt die Märchenerzählung, damit es seinen Wünschen, Träumen und Ängsten einen Ausdruck geben kann.

Die gesamten symbolischen Erkenntnisse hinsichtlich der Wirkungsweisen von Erzählungen auf Kinder, die im Rahmen dieser Arbeit gezogen werden konnten, wurden auf das Fernsehen für Kinder übertragen. Das Fernsehen ist ein Medium, welches in der heutigen Zeit stark von Kindern genutzt wird und die Märchenerzählung verdrängt, weil es zu einer Selbstverständlichkeit wurde, das Fernsehgerät einzuschalten. Entscheiden ist festzuhalten, dass das Fernsehen sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung hat, die das Märchen als Untersuchungsgegenstand nicht aufweist. Das Fernsehen kann in einer begrenzten Konsumierung durchaus positive Effekte auf Kinder haben, wie die Miteinbeziehung einzelner Fernsehsendungen bewies. Obwohl durch die Schwierigkeit der Übertragung der Symbole von Märchen auf Kindersendungen einzelne wiederkehrende Handlungsmuster zu beweisen waren, bleibt das Medium Fernsehen eine Entwicklung, die stetig neue Medien mit sich bringen wird. Kindern sollte der Gebrauch von Märchen und Fernsehsendungen in einem Rahmen gestattet werden, der eine positive Wirkung auf sie zulässt.

Auf der Grundlage dieser Diplomarbeit und den gewonnenen Ergebnissen wäre es im Sinne der Forschung, weitere Aspekte der kindlichen Wahrnehmung und Wirkung im Bezug auf Märchen und die Verbindung zu modernen Medien zu ziehen, die ein präziseres Gesamtbild, welches über das mir mögliche Forschungsziel, die Suche von Symbolen in Märchen und Fernsehen, hinausgegangen wäre.

## 8. Abstract

In der vorliegenden Diplomarbeit werden die Märchen der Brüder Grimm als Gegenstand einer literarischen Gattung für Kinder unter der Einbeziehung der Analysen von Bruno Bettelheim untersucht und mit der vergleichenden Perspektive der Symbole von Kindersendungen erforscht. Die Märchengeschichten der Brüder Grimm haben sich in ihrem Symbolgehalt zu einem Forschungsgegenstand entwickelt, der hinsichtlich seiner Tiefe in den meisten Studien aufgrund der Vielfältigkeit kaum berücksichtigt werden kann und genügend Raum für die Auseinandersetzung lässt. Es zeigt sich, dass Märchenerzählungen mehr als reine Geschichten sind und sich in ihnen ein umfassender Sinn erstreckt.

Die Arbeit nimmt in ihrem Aufbau eine einführende Haltung über das Märchen ein und entwickelt eine starke Bezugnahme seitens der Wirkung auf Kinder. Die Heranziehung einzelner inhaltlicher Aspekte und Deutungen von Märchen werden mit denen der Kindersendungen verglichen. Dabei steht das Kind als Interessensfeld im Mittelpunkt der Verschränkung von literarischen und medialen Stoffen.

Das Kind braucht für seine Entwicklung Phantasien, die es sowohl in Märchen, als auch in Fernsehsendungen findet. Es ist auf der Suche nach der Erfüllung seiner Phantasien. Der Autor Bruno Bettelheim beschreibt Fernsehsendungen als eine Erweiterung der Realität und fasst das Fernsehen als ein Unterhaltungsmedium zusammen. Der Umgang mit Medien bietet Kindern Erfahrungen, die sie für ihr Leben anwenden können, um ihre Persönlichkeit zu bilden und aus ihnen zu lernen.

## *ABSTRACT*

In this diploma thesis the brothers Grimm fairy tales are examined using the analyses of Bruno Bettelheim as an item of a literary genre for children and investigated with the comparative perspective of the symbols in children's TV shows. The brothers Grimm fairy tales, with their symbolism have developed into a topic of investigation, which can barely be considered in most studies because of its diversity and leaves enough room for debate. It is shown that fairy tales are more than just stories, and contain a comprehensive meaning.

The paper takes an introductory stance towards fairy tales and develops a strong reference to the effect on children. Some aspects of content and interpretations of fairy tales are compared to those of Children's TV shows. The child as a field of interest is considered the center of the interlacing of literary and media matter. The child needs for its development fantasies, which it finds in fairy tales and in children TV shows. Bruno Bettelheim describes TV shows as extension of reality and as maintenance for children. Dealing with media offers children experiences to create their personalities and to learn from them.

## 9. Literaturverzeichnis

Appeldorn, Werner van: Handbuch der Film-und Fernsehproduktion. Psychologie, Gestaltung, Technik. München: TR-Verlagsunion, 1992.

Barthes, Roland: S-Z. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987.

Bergmann Ingrid: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Franks. Frankfurt am Main: Lang, 1994.

Bettelheim Bruno: Kinder brauchen Märchen. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1999.

Bluhm, Lothar: Grimm-Philologie. Beiträge zur Märchenforschung und Wissenschaftsgeschichte. Hildesheim u.a.: Olms-Weidmann, 1995 (= Schriftenreihe Werke der Brüder Jakob Grimm und Wilhelm Grimm; 2).

Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung der Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Stuttgart: Bonz, 1977.

Bischof, Ulrike: Konfliktfeld Fernsehen – Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz. Wien: Österreichischer Kunst- und Kulturverlag, 1995.

Boeckmann, Klaus: Fernsehen – Sucht oder Bereicherung?. Untersuchungen zum kindlichen Fernsehverhalten im Kabelzeitalter. Wien: Braumüller, 1989.

Bohn, Rainer: Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft. Berlin: Ed. Sigma Bohn, 1988.

Bonin, Felix von: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz-Verlag, 2001.

Brandstätter, Helmut: Fernsehen mit Kindern. Wien: Ueberreuter, 1995.

Bühler, Charlotte: Das Märchen und die Phantasie des Kindes. Berlin: Springer, 1977.

Diekmann, Hans: Gelebte Märchen. Lieblingmärchen der Kindheit. Krummisch bei Kiel: Königsfurt, 2001.

Eicke, Ulrich: Medienkinder. Vom richtigen Umgang mit der Vielfalt. München: Knesbeck, 1994.

Erlinger, Hans Dieter: Kinder und Fernsehen. Medien in Forschung und Unterricht. Tübingen: Niemayer, 1982.

Fetscher, Iring: Der Nulltarif der Wichtelmänner. Märchen und andere Verwirrspiele. Düsseldorf: Claasse, 1982.

Fetscher, Iring: Der demokratische Nationalstaat in den Zeiten der Globalisierung. Politische Leitideen für das 21. Jahrhundert. Festschrift zum 80. Geburtstag von Iring Fetscher. Berlin: Akademie-Verlag, 2002.

Fetscher, Iring: Wer hat Dornröschen wachgeküsst?. Das Märchen-Verwirrbuch. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuchverlag, 1972.

Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis der Sprache. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1992.

Gerstl, Quirin: Die Brüder Grimm als Erzieher. Pädagogische Analyse des Märchens. München: Ehrenwirt, 1964.

Gerstner, Hermann: Die Brüder Grimm. Biographie. Gerabronn u.a.: Hohenloher Dr.- und Verl.-Haus, 1970.



Goethe, Johann Wolfgang: Die Leiden des jungen Werther. Stuttgart: Reclam, 2001.

Gölz, Christine: Filme der Kindheit - Kindheit im Film. Frankfurt am Main: Lang, 2010.

Grimm, Inge: Es war einmal. Aus dem Leben der Märchenbrüder Jakob und Wilhelm Grimm. Wien: Herder, 1985.

Grimm, Jakob: Deutsches Wörterbuch. Von Jakob und Wilhelm Grimm. Band 12. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1991.

Grimm, Jakob: Kinder- und Hausmärchen. Mit einem Anhang sämtlicher nicht in allen Auflagen veröffentlichten Märchen. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1997.

Hetmann, Frederik: Traumgesicht und Zauberspür. Märchenforschung, Märchenkunde, Märchendiskussion. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 1982.

Jens, Walter: Kindlers neues Literatur-Lexikon. Band 6. München: Kindler, 1989.

Jung, Carl G.: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Solothurn: Walter, 1995.

Jung, Carl G.: Kinderträume. Olten: Walter, 1987.

Kaminski, Winfred: Vom Zauber der Märchen. Ein pädagogischer Leitfaden zu den Sammlungen der Brüder Grimm. Mainz: Matthias-Gründewald-Verlag, 1997.

Kast, Verena: Familienkonflikte im Märchen. Eine psychologische Deutung. München: Deutscher Taschenbuchverlag, 1998.

Krumenacker, Franz Josef: Bruno Bettelheim. Grundpositionen seiner Theorie und Praxis. München: Reinhardt, 1998.

Kürschner, Wilfried: Jacob und Wilhelm Grimm. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Beiträge zur Werk- und Wirkungsgeschichte. Cloppenburg: Runge, 1989.

Laiblin, Wilhelm: Märchenforschung und Tiefenpsychologie. Darmstadt: Wiss. Buchges., 1995.

Lüthi, Max. Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1964.

Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: Francke, 1960.

Lüthi, Maxi: Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie. Düsseldorf: Diederichs, 1975.

Lüthi, Max: So leben sie noch heute. Betrachtungen zum Volksmärchen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1969.

Lüthi, Max: Volksmärchen und Volksaussage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung. Bern: Francke, 1961.

Mallet, Carl-Heinz: Kennen sie Kinder?. Wie Kinder handeln, denken und fühlen, aufgezeigt an vier Grimmschen Märchen. Hamburg: Hoffmann und Campe, 1982.

McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf: Econ-Verlag, 1968.

Meves, Christa: Erziehen und Erzählen. Über Kinder und Märchen. Freiburg in Breisgau: Herder, 1982.

Merten, Klaus: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1994.

Millner, Michael: Das Beta Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht. Bern: Huber, 1996.

Moltmann, Wendel: Erde, Quelle, Baum. Lebenssymbole im Märchen, Bibel und Kunst. Stuttgart: Kreuz, 1995.

Münker, Stefan: Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffes. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 2003.

Nissen, Walter: Die Brüder Grimm und ihre Märchen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1984.

Obenauer, Karl Justus: Das Märchen. Dichtung und Deutung. Frankfurt am Main: Klostermann, 1959.

Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Physiologische Wirkungen des Fernsehens und die Entwicklung des Kindes. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben, 2004.

Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuchverlag, 1983.

Pöge-Alder, Kathrin: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen. Tübingen: Narr, 2007.

Reufsteck, Michael: Das Fernsehlexikon. Alles über 7000 Sendungen von Ally McBeal bis zur ZDF Hitparade. München: Goldmann, 2005.

Ritz, Hans: Die Geschichte vom Rotkäppchen. Ursprünge, Analysen, Parodien eines Märchens. Emstal: Muriverlag, 1983.

Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit Medien. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1995.

Rogge, Jan-Uwe: Umgang mit dem Fernsehen. Neuwied: Kommentator-Verl. im Luchterhand-Verl., 1996.

Rölleke, Heinz: Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm. Originalanmerkungen, Herkunftsnachweise, Nachwort. Ausgabe letzter Hand. Stuttgart: Reclam, 1984.

Rölleke, Heinz: Wo das Wünschen noch geholfen hat. Gesammelte Aufsätze zu den Kinder- und Hausmärchen. Bonn: Bouvier, 1985.

Scherf, Walter: Lexikon der Zaubermärchen. Stuttgart: Kröner, 1982.

Schweer, Martin K.: Aktuelle Aspekte medienpädagogischer Forschung. Interdisziplinäre Beiträge aus Forschung und Praxis. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001.

Schmidt, Siegfried J.: Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur. Freiburg: Rombach, 2004.

Siegert, Christa M.: Das Märchen als abendländischer Einweihungsweg. München: Goldmann, 2000.

Storck, Edzard: Alte und neue Schöpfung in den Märchen der Brüder Grimm. Bietigheim: Turm-Verl, 1977.

Stork, Jochen: Das Märchen – ein Märchen?. Psychoanalytische Betrachtungen zu Wesen, Deutung und Wirkung der Märchen. Stuttgart - Bad - Cannstatt: Frommann - Holzboog, 1987.

Spring, Walter: Die Symbolik des Handelns im Märchen. Tun und Nicht-Tun im deutschen Märchen. Bern: Lang, 2001.

Stiasny, Kurt: Was Grimmsche Märchen erzählen. Original und Deutung.  
Schaffhausen: Novalis Verlag, 1994.

Streit, Jakob: Warum Kinder Märchen brauchen. Das Märchen im Leben des  
Kindes. Stuttgart: Ogham, 1985.

Stumpfe, Ortrud: Die Symbolsprache der Märchen. Münster: Aschendorff, 1965.

Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm.  
Entstehung – Wirkung – Interpretation. Berlin: De-Gruyter, 2008.

Weber, Stefan: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum  
Konstruktivismus. Konstanz: UVK-Verlag-Gesellschaft, 2003.

Watzka, Lore: Kleinkind und Fernsehen. Eine vergleichende experimentelle  
Untersuchung. Wien: Österreichischer - Bundesverlag für Unterricht, Wissenschaft  
und Kunst, 1968.

### **Zeitungsartikel:**

Der Spiegel. 15. Januar 1973.

Die Presse, 13. November 1982.

### **Internetquellen:**

<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,339049,00.html>

[http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/1\\_1988/bettelheim.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/1_1988/bettelheim.pdf)

<http://www.news.at/articles/0651/15/159680/geistiger-vater-tom-jerry-zeichner-joe-barbera-alter-95>

## 10. Curriculum Vitae

### **Persönliche Daten:**

Vor- und Zuname: Katarina KEL

Geburtsdatum: 26.08.1986 in Wien

### **schulische Laufbahn:**

1993 - 1997: Volksschule  
Vorgartenstraße 74  
1020 Wien

1997 - 2005: Gymnasium & Realgymnasium  
Ödenburgerstraße 74  
1210 Wien

Matura am GRG21oe am 08.06.2005

### **Studium:**

2005 - 2010: Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien

### **Berufserfahrung:**

Oktober 2005 - heute: geringfügige Beschäftigung in SK Boutique, 1010 Wien

### **EDV – Kenntnisse:**

Kurse in: Office  
Telekommunikation  
Präsentation

### **Fremdsprachen:**

Englisch  
Französisch  
Italienisch

### **Interessen:**

Lesen  
Sprachen  
Filme

### **Persönliche Stärken:**

Präzision  
Kreativität  
Zuverlässigkeit

