



universität
wien

DIPLOMARBEIT/ DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

Serielle Adaption auf Basis der Serien „Once Upon a Time“ und „Grimm“

verfasst von / submitted by

Anna-Lena Grafl

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2020/ Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 333 456

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramt Deutsch/Geographie und Wirtschaftskunde

Betreut von / Supervisor:

Univ.- Prof. Dr. Michael Rohrwasser

Vorwort

Schon seit meiner Kindheit habe ich Märchen geliebt. Meine Mama hat sie mir jeden Tag vor dem Schlafengehen vorgelesen und mich dazu ermuntert, selbst schnell lesen zu lernen, damit ich auch ohne ihrer Hilfe, in die fabelhafte Welt der Märchen eintauchen kann.

Vor allem die Fabelwesen, die bösen und mächtigen Gegenspielerinnen und Gegenspieler, die Prinzen, die die schöne Frauen retten, und das, anders als im realen Leben, immer stattfindende Happy End haben mich schon immer fasziniert.

Noch dazu wurde meine erste Leidenschaft Lesen mit meiner zweiten Leidenschaft Fantasy-Serien schauen in dieser Diplomarbeit miteinander verknüpft. Das verdanke ich in erster Linie meinem Betreuer Univ. Prof. Dr. Michael Rohrwasser, der dieses Thema, ohne lang zu überlegen angenommen hat und sich auch selbst für Serien und Filme interessiert.

An erster Stelle möchte ich mich bei meiner Mama und bei meinem Freund Martin bedanken, die mich in meinen Studienjahren immer unterstützt haben, mir Antrieb gegeben haben, wenn ich schon aufgeben wollte und mich bei der Schreibarbeit gepusht haben.

Weiters möchte ich auch meinem Familien- und Freundeskreis danken, dass sie nie an mir gezweifelt haben und mich dadurch motivierten, dass wir uns schon in den schönsten Farben unsere gemeinsame Zukunft ausgemalt haben.

Ins Besondere gilt mein Dank meiner Studienkollegin Jaqueline Sahin, mit der ich im letzten Jahr jeden Schritt im Studium gemeinsam gemeistert habe, wir zeitgleich an unserer Diplomarbeit geschrieben und wir uns im Schreibprozess gegenseitig Mut gemacht haben.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
2.	Märchen	4
2.1.	Definition Märchen	4
2.2.	Abgrenzung zu anderen Gattungen.....	4
2.3.	Gattungsmerkmale des Volksmärchens.....	5
2.4.	Zaubermärchen	9
3.	Die Hexe, die Gegenspielerin	12
3.1.	Allgemeine Definition.....	12
3.2.	Hexe im Märchen	12
4.	Stiefmutter	15
5.	Historischer Rückblick	17
6.	Sammlerinnen und Sammler der Volksliteratur.....	20
7.	Märchen für Kinder gemacht?	22
8.	Kunstmärchen	24
9.	Das Neue Märchen	25
10.	Serielle Elemente	28
10.1.	Episodenserie (episodic series)	31
10.2.	Fortsetzungsserie (continous serial).....	31
10.3.	Serialität in der Literatur	34
11.	Genre	36
11.1.	Genre Once Upon a Time & Grimm	36
12.	Transmedia Storytelling nach Jenkins	40
13.	Serienanalyse Once Upon a Time – Es war einmal.....	44
14.	Böse Königin/Hexe	46
14.1.	Die böse Königin in Once Upon a Time (Märchenwelt)	46

14.2.	Die böse Königin in Storybrooke	49
14.3.	Hexenbiest Adalinde Schade in Grimm	50
15.	Schneewittchen	53
15.1.	Schneewittchen in Once Upon a Time (Märchenwelt).....	53
15.2.	Schneewittchen in Storybrooke.....	56
15.3.	Schneewittchen und Disney	57
16.	Märchenprinz	59
16.1.	Prinz Charming in Once Upon a Time (Märchenwelt)	59
16.2.	Prinz Charming in Storybrooke	61
17.	Rotkäppchen	64
17.1.	Rotkäppchen in Once Upon a Time (Märchenwelt)	64
17.2.	Rotkäppchen in Storybrooke	67
17.3.	Rotkäppchen im Grimm	69
18.	Conclusio	76
19.	Literaturverzeichnis	80
	Abstract	86

1. Einleitung

Schon seit Jahrhunderten gehören die Grimm'schen Märchen zu den bekanntesten und meistgelesenen Texten in der deutschen Literatur. Millionen von Kindern wuchsen mit ihnen auf. Durch die drei Worte „Es war einmal ...“ öffnen sich neue Welten, in denen Kinder Abenteuer mit hübschen Prinzessinnen, tapferen Prinzen, hinterhältigen Hexen und anderen Fabelwesen erleben. Trotz der immer lauter werdenden Kritik, dass Märchentexte aufgrund ihrer Grausamkeit für Kinder ungeeignet wären, erfreuen sie sich noch immer großer Beliebtheit.

Auch die digitalen Streamingdienste haben die populäre Gattung Märchen beispielsweise in den Serien „Once upon a Time“ und „Grimm“ aufgegriffen. Damit verknüpfen sich zwei meiner liebsten Dinge auf dieser Welt miteinander: Literatur und Fernsehen. Beide sind kaum aus meinem Leben wegzudenken. Durch die Verknüpfung der Märchen mit mehreren Erzählsträngen und individuellen Charakteren tauchen die Zuschauenden in eine ganz neue Welt ein, die sie vielleicht wieder vergessen haben, aber durch das Fernsehen wieder vertraut erscheint. Die Märchen wurden jedoch dahingehend verändert, dass sie eine fortlaufende Serie mit immer neuen Ereignissen füllen. Die Figuren werden jetzt nicht mehr in Gut oder Böse eingeteilt und erleben ein großes Spektrum an Gefühlen. Die Zuschauenden können nun richtig mit ihren liebsten Märchenfiguren mitfiebern und bei jedem Triumph oder Schicksalsschlag mitfühlen.

Darum ist mir die Auswahl meines Themengebietes für meine Diplomarbeit nicht schwergefallen. Da ich leider nicht alle ausgestrahlten Folgen beider Serien analysieren kann, ohne den Rahmen zu sprengen, muss ich mich auf einzelne Folgen der ersten Staffel von *Once Upon a Time* und *Grimm* festlegen. Die einzelnen Episoden enthalten Informationen über eine jeweilige Märchenfigur. Mit diesen zusätzlichen Informationen werden Kenntnisse geschaffen, die für den weiteren Handlungsbogen nützlich sein können.

Dazu stelle ich mir die Fragen: Inwiefern basieren die Serien auf den Originalmärchen der Gebrüder Grimm und in welcher Art und Weise werden diese neu interpretiert?

Halten sich die Serien an vorhergehende Versionen, wie zum Beispiel Disney an? Wie werden nun Frauen verglichen mit der Vorlage dargestellt?

Zur Beantwortung dieser Fragen vergleiche ich die einzelnen Folgen mit ausgewählten Märchenfiguren der Gebrüder Grimm. In einzelnen Folgen werden die Geschichten von der bösen Königin, Schneewittchen, Rotkäppchen sogar in zweifacher Ausführung, Schneewittchens Prinz Charming und dem Hexenbiest Adalinde Schahde aus Grimm erzählt.

Zum Einstieg umreißt ich zuerst das Thema Märchen. Das Märchen wird so gut wie möglich definiert und abgegrenzt zu anderen ähnlichen Gattungen. Danach wird besonders auf das Volksmärchen eingegangen, da es die Grundlage meiner Adaptionen bildet. Da unterscheidet sich zwischen Volksmärchen im eigentlichen Sinn und die Zaubermärchen. Weiters werden noch Definitionen zu Hexen im Allgemeinen und im Märchen sowie zu Stiefmüttern erläutert, da sie für die Analysen einen wichtigen Beitrag leisten. Daraufhin erfolgt ein historischer Rückblick zu den Anfängen der Märchensammlungen und wie sie den Gebrüdern eigentlich zugetragen wurden. Nach ihrer Veröffentlichung ist die Frage aufgekommen, ob diese Märchen überhaupt für Kinder geeignet sind. Es kommen noch zwei weitere Unterscheidungen des Märchens vor: das Kunstmärchen und das Neue Märchen.

Anschließend gehe ich auf die theoretischen Konzepte ein, die ich in meiner Arbeit verwenden werde. Um Serien verstehen zu können, wird zuerst auf die seriellen Elemente eingegangen, was eine Serie zu einer Serie macht und die Unterschiede der Episodenserie zu einer Fortsetzungsserie. Nicht nur im Fernsehen, sondern auch in der Literatur, befindet sich die Serialität. Dazu wird das Genre im Allgemeinen und die spezifischen Genres der ausgesuchten Serien erklärt. Als nächstes komme ich zum Transmedia Storytelling von Jenkins, der darauf eingeht, welchen Beitrag zur Serialität ein Medienwechsel führen kann.

In den nächsten Kapiteln werden einzelne Figuren aus einer kleinen Auswahl an Märchen in den Serien analysiert: Zuerst werden die sogenannten Hexenwesen am Beispiel der bösen Königin und Adalinde Schahde behandelt. Danach analysiere ich die Rivalin der Bösen Königin Schneewittchen.

Um das Märchen *Schneewittchen* abzurunden, wird auch der Prinz als einzige männliche Märchenfigur in meiner Diplomarbeit mitgenommen. Besonders möchte ich auf die Darstellung der Frauen im Märchen anhand von Schneewittchen und Rotkäppchen eingehen. Bei Rotkäppchen gibt es einen direkten Vergleich, da die Figur in *Once Upon a Time* und auch in *Grimm* aufgegriffen wird. Die zwei Heldinnen aus dem Märchen haben einen hohen Bekanntheit- und Beliebtheitsgrad und werden hinsichtlich ihrer Rolle in der Gesellschaft und ihres Charakters in den Serien analysiert. Außerdem ist *Schneewittchen* der erste Film, der von Disney produziert wurde, das bei der Charakterauswahl auch eine Rolle spielen könnte.

Abschließend werde ich in der Conclusio zusammenfassen, ob und wie sich mich meine Fragen im Zuge der Diplomarbeit beantwortet haben.

2. Märchen

2.1. Definition Märchen

Es gibt die verschiedensten Definitionen von Märchen. Wir glauben den Begriff aus unserer Kindheit zu kennen, doch habe ich die Definition nach Rölleke gewählt, da sie mir am sinnvollsten erschien, um auf mein Untersuchungsgebiet näher einzugehen.

Das Wort „Märchen“ ist eine Diminutivbildung zum Substantiv mære, was seinerseits „Nachricht von einer geschehenen Sache“, „Botschaft“ bedeutet. Das Substantiv war im Althochdeutschen nicht belegt, aber das Adjektiv derselben etymologischen Wurzel „mār-i“ in der Bedeutung „berühmt“. Die Mähre ist also im eigentlichen Sinn eine Nachricht oder Botschaft von einer Sache, einem Geschehnis, einer Wahrheit, die berühmt ist oder berühmt zu werden verdient, so dass sie sich herumspricht. Daraus kann geschlussfolgert werden, dass diese so bezeichneten Geschichten kurz sind und sich dadurch schnell herumsprechen, da diese leicht gemerkt werden können. Außerdem wirken sie unwahrscheinlich mit keinem Sinn für Ernsthaftigkeit. Demzufolge sind Märchen negativ behaftet, da sie oft mit Ammenmärchen in Verbindung gebracht wurden, die ausschließlich zur Unterhaltungs- oder Beruhigungsfunktion für Kleinkinder verwendet werden sollten. (vgl. Rölleke 1985, S.9 f.)

2.2. Abgrenzung zu anderen Gattungen

Neben den Märchen gibt es benachbarte Gattungen, die sowie das Märchen wunderbare und phantastische Elemente enthalten. Dazu zählen: Sage, Legende, Mythos, Fabel und Schwank. Max Lüthi differenziert diese Gattungen wie folgt:

In Sagen, Legenden, Märchen werden die Vorgänge auf den Menschen bezogen, in der Sage auf den vom außerordentlichen Getroffenen, in der Legende auf den Träger des Sakralen, im Märchen auf die von Wundern getragene handelnde Figur. Im Mythos aber braucht vom Menschen nicht die Rede zu sein; die ihn kennzeichnenden Figuren sind namentlich Götter (die auch in Gestalt von Tieren oder Menschen im Grenzfall als göttähnliche Heroen, erscheinen können. (vgl. Lüthi 2004, S.11)

Die Sage bezieht sich auf „ein außerordentliches historisches oder numinoses Ereignis, das als tatsächliches Geschehenes erzählt wird. Verankert wird dieser Eindruck durch die erzählerische Integration von Angaben zu Gewährspersonen, Ort und Zeit des Geschehens“ (vgl. Pöge-Adler 2011, S.33) In der Legende stellt sich stattdessen eine heilige Person als handelnde Person in den Mittelpunkt.

In der Fabel treten sprechende Tiere, Pflanzen und andere Dinge sprechend und handelnd in den Vordergrund. Der Dichter oder die Leserin oder der Leser sollen nicht hauptsächlich auf die Figuren oder die Handlung achten, sondern auf die dahinterliegende Bedeutung. (vgl. Lüthi 2004, S.12)

Der Schwank zeichnet sich dadurch aus, dass er seine Zuhörerinnen und Zuhörer zum Lachen bringen möchte. Er neigt zur Parodie, Satire und zum Unwirklichen. (vgl. Lüthi 2004, S.13)

2.3.Gattungsmerkmale des Volksmärchens

Während wir ein Märchen lesen, achten wir auf bestimmte Merkmale, mit denen es für uns erst zu einem Märchen wird. Volksmärchen stehen für die Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm und lassen sich laut Neuhaus (2017) am leichtesten über textinterne Merkmale bestimmen. Auch Lüthi's herausgearbeitete strukturelle Merkmale beziehen sich auf europäische Volksmärchen.

Jedes Kind weiß, wenn ein Satz mit den drei berühmten Worten: „Es war einmal ...“ beginnt, dass es sich hier um ein Märchen handelt. Es endet mit den Worten: „Und wenn sie nicht gestorben sind, so leben sie noch heute“ oder „Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage“ beziehungsweise „... bis an ihr Lebensende“.

Die Märchenhandlung gliedert sich in einen Zweier- und Dreierhythmus. So stellt das Märchen *Die Sterntaler* eine zweigliedrige Erzählung dar, in der ein Mädchen trotz seiner Armut sein letztes Essen und seine Kleidung, die es am Leib trägt, an andere verschenkt.

Daraufhin fallen Sterne vom Himmel, die sich in Taler verwandeln. Das Märchen lebt fortan ohne Geldsorgen.

Dreigliedrig sind jene Märchen, die sich durch Einleitung, Hauptteil und Schluss auszeichnen. Zuerst wird die Ausgangslage geschildert, die sich durch einen Konflikt oder ein Bedürfnis auszeichnet. Im Mittelpunkt steht dabei die Bewältigung von Aufgaben oder Hindernissen. Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Aufgabe kann der Held oder die Heldin seines oder ihres Glückes beraubt oder das Glück anderweitig bedroht werden, sodass wiederholt eine Notlage eintritt und erneut zu deren Lösung herangeschritten werden muss. (vgl. Lüthi 2004, S.26)

Eine Frau will so gerne die Rapunzel im Garten ihrer Nachbarin kosten und schickt ihren Mann, um sie zu holen. Die Nachbarin entdeckt ihn und er muss ihr versprechen, ihr sein erstes Kind zu geben. Als das Mädchen zwölf Jahre alt ist, bringt sie es in einen Turm, der fernab von allem in einem Wald liegt, von wo sie alleine nicht entfliehen kann. Es hat nur oben ein ganz kleines Fenster. Wenn die Hexe hinaufwill, lässt Rapunzel ihr goldenes Haar herunter, um sie raufzuziehen. Eines Tages kommt ein Prinz des Weges und vernimmt ihre schöne Stimme. Sie entschließen sich zusammen wegzugehen. Doch als die Zauberin dies bemerkt, verbannt sie Rapunzel in die Wüste und der Prinz fällt vor Schreck vom Turm in die Dornen. Er irrt blind durch die Gegend bis er seine Liebste in der Wüste wiederfindet. (vgl. Hoppe 2019, S.22)

Die Handlung ist jedoch einfach gehalten, handlungsorientiert und einfach gestrickt, das bedeutet, dass keine Nebenhandlungen stattfinden. (vgl. Neuhaus 2017 S.7) Der Fokus liegt auf den Abenteuern des Helden oder der Heldin und zieht sich von Beginn des Erzählens bis zum Schluss durch: Der Held oder die Heldin wird mit einem Problem konfrontiert, das ihn oder sie zum Aufbruch zwingt und das es zu lösen gibt. Auf dem Weg zum Happy End befinden sich nicht nur menschliche Freunde, sondern auch tierische Begleiter. Es gibt aber auch Märchen mit tierischen Hauptcharakteren, deren Verhalten menschliche Züge tragen, wie zum Beispiel „Die Bremer Stadtmusikanten“.

Es werden keine bestimmten Orte zu einer bestimmten Zeit genannt. Die Angaben sind so allgemein gehalten, damit der Ort nicht über die Vorstellungskraft hinausgeht. (vgl. Neuhaus 2017, S.7) Märchenfiguren besitzen auch keine Umwelt oder örtliche Tiefengliederung. Wohnort, Familie und Freunde tauchen nur dann im Märchen auf oder werden näher beschrieben, wenn dies die Handlung beeinflusst. Schneewittchen

beispielsweise lebt in einem Haus im Wald über den sieben Bergen bei den sieben Zwergen. (vgl. Lüthi 2005, S.17f.)

Die menschlichen und tierischen Märchenfiguren sind oberflächlich, eindimensional und ohne jegliche emotionale noch körperliche Tiefe. Sie spüren keinen körperlichen Schmerz oder auch Krankheiten, wie zum Beispiel die Vergiftung von Schneewittchen durch den Apfel. Gefühlszustände oder gefühlsbetonte Gesten werden nur dann erwähnt, wenn es für die Handlung wichtig scheint. (vgl. Lüthi 2005, S.13) Die Hauptfiguren werden als schön, hässlich, klug, dumm, schön, gut oder böse bezeichnet. Durch ihre Handlungen verhalten sie sich konträr zueinander. Hier gibt es keine Grauzonen. Die Extreme lösen den Konflikt aus und treiben das Geschehen voran, zum Beispiel beim unschuldigen Schneewittchen und der bösen Königin.

Der Held oder die Heldin ziehen allein durch die Welt und kappen dabei alte Verbindungen und gehen jederzeit neue Beziehungen ein, vor allem zu Figuren, die mithilfe ihrer Gaben beim Lösen von Problemen oder Aufgaben helfen. Die Einzelfiguren sind gerade aufgrund ihrer Isolierung dazu fähig, jederzeit Kontakt und Bindungen zu anderen Figuren herzustellen. Wenn der Held oder die Heldin ein familiäres Umfeld besitzen würde oder mehr an die Familie gebunden wäre, wäre es für sie nicht so leicht möglich, eine kurzfristige Verbindung mit anderen Märchenfiguren einzugehen (vgl. Lüthi 2005: S.49-52).

Das Volksmärchen sieht sich auch stilistisch klar und einfach., weil nur Hauptsätze mit leichten Vokabeln und wiederholenden Formeln verwendet werden, damit jede Bildungsschicht die Märchen lesen kann. Die Symbolik und Metaphorik sind auch klar verständlich. Besonders die Zahlen 3, 4, 7, 12 und 13 nehmen eine große Rolle ein. (vgl. Neuhaus 2017, S.7) Es gibt oft Fristen von Tagen oder Jahren, wie zum Beispiel beim Rumpelstilzchen, das der Königin drei Tage Zeit gibt, um seinen Namen zu erraten, weil er sonst ihr Kind mitnimmt.

Drei Tage will ich dir Zeit lassen“, sprach er, „wenn du bis dahin meinen Namen weißt, so sollst du dein Kind behalten. (vgl. Rölleke 1998, S.72)

Neben der Zahlensymbolik kommt auch noch die Farbsymbolik vor. Im Märchen werden gerne die Farben Rot, Weiß und Schwarz genannt und daneben auch Gold und Silber.

Das [...] ist schon ein Hinweis auf seine Freude am Metallischen. Es liebt nicht nur goldene und silberne Gegenstände, auch Wälder können kupfern, silbern oder golden sein, ferner Kleider, Haare oder sogar einzelne Glieder von Menschen; es gibt gläserne Werkzeuge, Hexen verwandeln ihre Opfer in Stein. Diese Mineralisierungen und Metallisierungen bedeuteten eine Verfestigung der Dinge, ihre Härte, zum Teil auch ihr Glanz und ihre Kostbarkeit heben sie aus ihrer Umgebung heraus. (vgl. Lüthi 2004 S.29)

In jedem Märchen finden sich bestimmte Figuren wieder: Sie tragen Namen von gesellschaftlichen Rollenzuschreibungen wie Königinnen und Prinzessinnen, Könige und Prinzen oder Namen innerhalb der Familie wie Schwester und Bruder, Mutter, Vater und Stiefmutter, wenn sie überhaupt einen Namen besitzen. Daneben dienen auch Handwerksberufe zur Figurencharakterisierung mit Attributen „Das tapfere Schneiderlein“. (vgl. Neuhaus 2017, S.7). Die Märchenfiguren können allen Gesellschaftsschichten angehören, wie zum Beispiel in Aschenputtel eine arme Magd den König heiraten kann.

Im Märchen gibt es zwei Welten: die diesseitige und die jenseitige Welt. Die jenseitige Welt wird von den Figuren im Diesseits als selbstverständlich empfunden. So wundern sie sich auch nicht über Zauberei, Tiere oder auch andere Materialien, die sprechen können und andere Wunder, die passieren. Sie wissen von den jenseitigen Fähigkeiten und magischen Kräften, aber empfinden keine Angst oder Neugierde beim Kontakt mit einem übernatürlichen Wesen. (vgl. Lüthi 2005, S.15)

2.4.Zaubermärchen

Die Volksmärchenforschung unterscheidet zwischen Märchen im eigentlichen Sinn und Zaubermärchen. Im heute allgemein verwendeten Märchentypenregister von Antti Aarne können die Zauber- oder Wundermärchen als die im Mittelpunkt stehende Märchentypengruppe angesehen werden. Denn vor allem das Wunderliche, Übernatürliche und Phantastische wird mit dem Begriff Märchen assoziiert, wodurch von vielen Literaturwissenschaftlern und Autoren die sogenannten Wundermärchen oder Zaubermärchen als eigentliche Märchenform betrachtet werden. Verschiedene Versuche, Definitionen für den Märchenbegriff zu erstellen, unterstreichen das (vgl. Lüthi 2004, S.2f.).

So definieren auch Bolte und Polívka das Phantastische und Wunderbare in den Märchen:

Unter einem Märchen verstehen wir seit Herder und den Brüdern Grimm eine mit dichterischer Phantasie entworfene Erzählung, besonders aus der Zauberwelt, eine nicht an die Bedingungen des wirklichen Lebens geknüpfte wunderbare Geschichte, die hoch und niedrig mit Vergnügen anhören, auch wenn sie diese unglaublich finden.
(vgl. Bolte/ Polívka 1930, S.4)

Um sowohl verschiedene Märchentypen unterscheiden als auch die Gattung Märchen gegen benachbarte Gattungen abgrenzen zu können, wird häufig ein von dem aus Finnland stammenden Märchenforscher Antti Aarne konstruiertes Typensystem verwendet, das vor allem auf der Basis von Märchen aus Finnland, Dänemark und Deutschland geschaffen wurde. Es ist von Stith Thompson in zwei weiteren Ausgaben erweitert und überarbeitet worden (vgl. Lüthi 2004: S.16) und umfasst zusätzlich zu Märchen aus dem Norden Europas mit der dritten Ausgabe auch Märchen aus Irland, dem südlichen und östlichen Europa, dem Nahen Osten und Indien (vgl. Lüthi 2004: S.19).

Das Aarne-Thompson'sche Typensystem teilt sich zunächst in die drei Hauptgruppen der Tiermärchen, der eigentlichen Märchen und der Schwänke. Die zweite Hauptgruppe, die von den drei Gruppen auch als die am umfangreichste angesehen werden kann, wird wiederum aufgeteilt in „Zaubermärchen, legendenartige Märchen, novellenartige Märchen und Märchen vom dummen Teufel oder Riesen“, wobei der Schwerpunkt, wie

bereits erwähnt, innerhalb dieser Gruppe auf den Zauber- und Wundermärchen liegt (vgl. Lüthi 2004: S.16-17).

Die Untergruppe der Zauber- und Wundermärchen weist unterschiedliche Ausprägungen auf und wird von Aarne hinsichtlich der für sie signifikanten übernatürlichen und wunderbaren Elemente in sieben weitere Untergruppen aufgespalten. Märchen, in denen die Hauptfigur einem übernatürlichen Gegner gegenübersteht, werden dabei an erster Stelle genannt. Zu dieser Untergruppe zählen auch die Märchen *Hänsel und Gretel* und *Der Drachentöter*. Zur nächsten Untergruppe, nämlich den Märchen mit einem übernatürlichen oder verzauberten Familienangehörigen oder Ehepartner, gehören die Märchen *Der Froschkönig* oder *Dornröschen*. Märchen, in denen die Hauptfigur einer übernatürlichen Aufgabe gegenübersteht oder Hilfe von einem übernatürlichen Helfer bekommt, bilden die nächsten zwei Untergruppen. Anschließend werden die Märchen genannt, in denen die Hauptfigur mit einem übernatürlichen Gegenstand in Kontakt kommt, gefolgt von jenen Märchen, in denen übernatürliches Können oder Wissen im Vordergrund steht. Das Schlusslicht bilden Märchen mit anderen übernatürlichen Momenten, beispielsweise *Der Däumling* oder *Schneewittchen*. Legendenartige Märchen, novellenartige Märchen sowie Märchen vom dummen Riesen oder Teufel können ebenfalls hinsichtlich der verschiedenen Handlungsmuster weiter aufgegliedert werden (vgl. Lüthi 2004: S.17-18).

Für das Märchentypenverzeichnis wählt Aarne „eine ihm repräsentativ scheinende Form, führt sie auf die ihm wesentlich scheinenden Elemente zurück und versieht sie mit einer Nummer, so daß nun alle Versionen [...] dieses Typs ihr zugeordnet werden können“ (vgl. Lüthi 2004: S.18). Wenn in einem Märchen mehrere typische Motive vorkommen, beispielsweise ein übernatürlicher Gegner und ein verzauberter Ehepartner, muss für die genauere Einteilung des Märchens ein einziger Schwerpunkt entschieden werden (vgl. Lüthi 2004: S.19). Im Märchen *Schneeweißchen und Rosenrot* beispielsweise entpuppt sich der Bär als verzauberter Prinz und ist somit am Ende der verzauberte Ehepartner von Schneeweißchen, jedoch existiert mit dem bösen Zwerg, der den Bären verzaubert, auch ein übernatürlicher Gegner. Der Schwerpunkt liegt in diesem Märchen aber trotzdem auf den verzauberten Ehepartner.

In der Morphologie des Märchens hat Vladimir Propp an einem Korpus von 100 russischen Zaubermärchen der Sammlung von A. N. Afanasev untersucht. Es sind zwar vergleichsweise wenige Märchen, jedoch sind die Grundelemente klar herauszulesen. Propp stellte fest, dass die Strukturen als etwas Fixiertes angesehen werden können und der Inhalt als etwas Variables. Er unterschied zwischen 31 Funktionen, die immer in der gleichen Reihenfolge stattfinden, aber nicht zwangsläufig alle enthalten sein müssen. Als Funktion hatte er „eine Aktion einer handelnden Person verstanden, die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird.“ Die Personen können jedoch wechseln. Für den Gang der Handlung werden die Funktionen auf ihrer Grundlage und Bedeutung analysiert. (vgl. Pöge-Alder 2011, S.195-197) Seine Definition des Zaubermärchens lautet:

Morphologisch gesehen kann als Zaubermärchen jede Erzählung bezeichnet werden, die sich aus einer Schädigung (A) oder einem Fehlelement (a) über entsprechende Zwischenfunktionen zur Hochzeit (H) oder anderen konfliktlösenden Funktionen entwickelt. Den Abschluss bilden manchmal auch Funktionen wie: Belohnung (Z), Erbeutung des gesuchten Objekts oder Liquidierung des Unglücks allgemein (L), Rettung von Verfolgern (R) usw. (vgl. Pöge-Alder 2011, S.198)

Die sieben wichtigsten Person sind: Gegenspieler, Schenker, Helfer, gesuchte Gestalt, Sender und falscher Held, auf deren Handlungskreise sich die Funktionen verteilen. (vgl. ebd. S.197)

3. Die Hexe, die Gegenspielerin

3.1. Allgemeine Definition

Im Brockhaus kommt die Hexe vom Althochdeutschen hagzissa, wohl verwandt mit hag das heißt Hecke, Wald und bedeutet eigentlich auf ein sich auf Zäunen oder in Hecken sich aufhaltendes dämonisches Wesen. Im Volksglauben steht die Bezeichnung für eine zauberkundige Frau, die angeblich in den Diensten von Dämonen und Teufeln steht und mittels ihrer magischen Kräfte anderen Menschen Schaden will. Der männliche Pedant zur Hexe ist der Hexenmeister und Zauberer. Aufgrund ihrer Kräfte erscheint die Hexe als furchterregend.

Durch die Literatur und die Kunst ist den Menschen ein Bild einer Hexe in den Kopf gesetzt worden, dass eine schreckliche Gestalt von abstoßendem Äußeren als auch als verführerische Frau präsentiert. Im Mittelalter haben die Menschen Hexen für vieles verantwortlich gemacht, wenn die Ernte ausgefallen ist, ein Familienmitglied oder ein Haustier krank geworden ist oder sich Naturkatastrophen ereignet haben. Hexen können auch nicht auf einem Besen fliegen und versammeln sich auch nicht am Hexensabbat.

(vgl. Brockhaus: <https://brockhaus-at.uaccess.univie.ac.at/ecs/enzy/article/hexe-volksglauben>)

3.2. Hexe im Märchen

Im christlichen Glauben erhält die Hexe ihre Zauberkraft erst durch den Kontakt zum Teufel oder zu Dämonen, jedoch wird in den Zaubermärchen der Brüder Grimm nie erwähnt, woher sie ihre Fähigkeiten erhalten hat. Ihre Zauberkraft ist als selbstverständlich hingenommen worden.

In jedem Märchen, in dem eine Hexe auftritt, muss der Held oder die Heldin eine Aufgabe bewältigen, die durch ihre magischen Kräfte hervorgerufen wurde. Sie verkörpert das Prinzip des Bösen und gilt als eine mächtige und gefürchtete Gegenspielerin. (vgl. Gerlach 1990, S.965) Ihre Macht ist aber durch bestimmte, Gesten, Praktiken oder

Gegenzauber begrenzt, die ihre Zauber wieder rückgängig machen können. Durch den Kuss der wahren Liebe oder durch ihren eigenen Tod werden die Zauber aufgehoben. *Schneewittchen* wird durch den Kuss des Prinzen wieder aufgeweckt und in *Hänsel und Gretel* schieben die Kinder die Hexe in den Backofen.

Zusätzlich zu ihrem unangenehmen Charakter wird die Hexe als „steinalte Frau, die sich auf eine Krücke stützt, kaum hörbar schleicht, mit dem Kopf wackelt (KHM 15, 49, 51), gelb und ausgemergelt und mit dünnen Händen (KHM 186)“ dargestellt. (vgl. Röhrich 2002, S.130). Ihre roten Augen können nicht weit sehen, weil sie kurzsichtig ist, aber ihr Blick ist „stechend böse und giftig (KHM 12, 134) und ihr Lachen höhnisch (KHM 159); ihre Stimme ist schnarrend (KHM 22)“ (vgl. Röhrich 2002, S.130). Ihre dämonische Gestalt kann sie aber auch jederzeit ändern, indem sie die Gestalt einer anderen Frau oder eines Tieres annimmt. (vgl. Gerlach 1990, S.965)

Allgemein handelt die Hexe aus Bosheit, Hass, Neid, Missgunst und Hochmut. Sie ist gegenüber allen Menschen feindlich. Die Stiefmütter- oder Schwiegermütterhexen bilden da eine eigene Kategorie, weil sie ihren Zauber auf einzelne bestimmte Menschen, meistens auf die Heldin beziehen. Sie bestraft ihre Gegner, indem sie sie zu Stein, in einen Baum oder in Vögel verzaubert, die sie dann in einen Käfig sperrt. Sie lauert Kindern auf, um sie zu mästen, zu kochen und aufzuessen oder mischt Tinkturen und Getränke, um Menschen ins Koma fallen zu lassen, sie liebeskrank zu machen oder zu töten. Sie ist eine Menschenfresserin und Kannibalin (vgl. Röhrich 2002, S.131). Die böse Königin in *Schneewittchen* wollte aber nur ihre Lunge und ihre Leber essen. (vgl. Rölleke 1985, S.63)

Meistens wohnen Hexen allein fernab der Zivilisation in einer Hütte oder abgelegenen Höhle tief im Wald. Ihr Haus ist im deutschen Märchen sehr klein und unscheinbar und gehört sowie dessen Umgebung zum dämonischen Machtbereich, wo Menschen sich nicht aufhalten sollen. Eine Ausnahme ist das Brot- und Kuchenhaus. Das ist extra so gestaltet worden, sodass es kleine Kinder anzieht. (vgl. Gerlach 1990 S.965)

In jedem Märchen wird sie zum Schluss bestraft oder stirbt eines schlimmen Todes. Die Hinrichtungsformen erscheinen grausam, entsprechen aber zum Teil historischen Strafen

wie Ertränken, Zerreißen durch wilde Tiere oder Verbrennen. Das Verbrennen am Scheiterhaufen erinnert an die historischen Hexenprozesse. (vgl. Gerlach 1990 S.966)

Die Gemeinsamkeiten zwischen der Märchenhexe und dem Hexenbild, das sich im Laufe des späten Mittelalters und der Neuzeit gebildet hat, sind: die übernatürlichen Fähigkeiten, das Essen von Menschenfleisch und die historischen Straf- und Foltermethoden. Doch gibt es auch Unterschiede: Die Verbindung mit dem Teufel und der Hexensabbat spielen im Märchen keine Rolle. (vgl. Röhrich 2002, S. 131) Hexen scheinen in Märchen keine Wesen zu sein, die auf Gesellschaft Wert legen, daher veranstalten sie auch keine regulären Treffen mit anderen Hexen.

Im Laufe der Zeit haben sich im Hexenbild der Volkserzählungen „frauenfeindliche Vorurteile unterschiedlichster Herkunft und unterschiedlichen Alters“ entwickelt. (Röhrich 2002, S.132) In den Märchen der Brüder Grimm befinden sich keine männlichen Pedanten zu der Hexe, über deren Äußeres, Gesellschaftsstatus und Eigenschaften die Leserinnen und Leser urteilen könnten. Es scheint so, als ob nur Frauen negative Eigenschaften hätten.

4. Stiefmutter

Stiefmütter werden oft in ihrem Wesen mit Hexen verglichen, denn sie sind ausnahmslos böse. Paradebeispiele sind dafür die Märchen von Aschenputtel und Schneewittchen. In diesem Kapitel werden deshalb die Motive ermittelt, die die Stiefmütter in Märchen haben.

Ursprünglich heißt es in der ersten Fassung, dass die leibliche Mutter ihr Kind wegen seiner Schönheit verstößt. In der letzten Folge hat jedoch Wilhelm Grimm die böse leibliche Mutter durch die böse Stiefmutter ersetzt. Mit dieser Bearbeitung bleibt das Mutterbild der damaligen bürgerlichen Gesellschaft bestehen. Das bedeutet, dass sich eine leibliche Mutter für ihre Kinder aufopfert und würde es nicht übers Herz bringen, eine grausame Tat an ihren Kindern zu verüben. Also wird sie durch die Person der bösen Stiefmutter ersetzt. (vgl. Hofius 1986, S.66)

Die Sterblichkeitsrate bei einer Geburt war hoch, so dass es nicht unüblich war, dass der Vater ein zweites Mal geheiratet hat. Dann beginnt die wahre Leidenszeit des Stiefkindes, da der Vater mit dieser zweiten Ehe jegliche Macht, jeglichen eigenen Willen verliert und sich gänzlich seiner zweiten Frau unterordnet oder die Väter verschwinden ganz aus der Erzählung. Gegenüber der guten Mutterfigur ist sie ihr Negativbild, die durch ihr Eingreifen eine dramatische Wende zum Schlechten im Leben der Heldinnen bewirkt. (vgl. Röhrich 2002, S.126)

Das Stiefmutter Motiv hat unterschiedliche Funktionen im Märchen. Häufig dient es als Eingangsmotiv dazu, das Schicksal der Heldin in Gang zu bringen oder diese Heldin in Kontrast zu setzen zu Stiefmutter und -schwester. (vgl. ebd. 2002, S.126) Es wird deswegen nur die Heldin zur Sprache gebracht, weil meistens ein Mädchen unter der Stiefmutter leiden muss. Selten wird ein Stiefsohn verfolgt, manchmal ein Geschwisterpaar.

Die eigenen Töchter der Stiefmutter werden meist als abgrundtief hässlich beschrieben und die böartigen und neidischen Handlangerinnen ihrer Mutter, um als Gegenstück zur wunderschönen Heldin zu gelten. (vgl. Lasser 1992, S.149) Darum sind die Schwestern des Stiefkindes dem Mädchen feindlich gesonnen, wenn es um den Besitz eines Mannes

geht. Anstifterin aller Mordanschläge an die Braut ist jedoch immer die Stiefmutter, die mit Hilfe ihrer Hexenkünste ihre eigene Tochter als Braut sehen möchte.

Im Gegensatz zu ihren Stiefgeschwistern wird das Stiefkind zu schweren Arbeiten gezwungen. Darüber hinaus erschwert die Stiefmutter die Aufgaben durch ein zeitliches Limit.

Obwohl es alles gehorsam und pünktlich erledigt, wird es zusätzlich verspottet und misshandelt. Das Endziel der grausamen Behandlung der Stiefmutter ist die Beseitigung ihres Stiefkindes oder ihrer Stiefkinder. Da ist sie ebenso rücksichtslos und brutal als auch erfinderisch, weil sich ihr auch niemand in den Weg stellt. (vgl. Wodiczka 1992, S.114)

Das Handeln der Stiefmutter wird auch durch Neid motiviert. In Schneewittchen beneidet die böse Königin ihre Stieftochter Schneewittchen um dessen Schönheit. Sie hat lange als schönste Frau im Land gegolten und wahrscheinlich hat sie der König deswegen geheiratet. Doch sie ist so stolz und übermütig, dass sie von niemanden an Schönheit übertroffen werden möchte. Doch als die Königin vom Spiegel erfährt, dass Schneewittchen schöner ist als sie „da erschrak die Königin und ward grün und gelb vor Neid. Von Stund an, wenn sie Schneewittchen erblickte, kehrte sich ihr das Herz im Leibe herum, so haßte [sic!] sie das Mädchen. Und der Neid und Hochmut wuchsen, und wurden so groß in ihr, daß [sic!] sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr hatte.“ (vgl. Rölleke 1998, S.63) In *Schneewittchen* empfindet die Stiefmutter ihre Stieftochter als persönliche Rivalin. Das ist noch nie in einem anderen Märchen vorgekommen. (vgl. Wodiczka 1992, S.107)

Wenn die Stieftochter durch die Heirat mit dem Königssohn endlich ihr Glück gefunden hat, so tut die Stiefmutter alles, was in ihren Kräften steht, das junge Glück zu zerstören. Sie möchte diese Tragödie für sich selbst ausnutzen und den Verdacht von sich und ihren Töchtern ablenken. Am Ende wird die Stiefmutter samt ihren Töchtern mit dem Tod bestraft. (vgl. Röhrich 2002, S.127)

Und wie sie hineintrat, erkannte sie Schneewittchen, und vor Angst und Schrecken stand sie da und konnte sich nicht regen. Aber es waren schon eiserne Pantoffeln über Kohlenfeuer gestellt und wurden glühend hereingebracht: da mußte [sic!] sie die feuerroten Schuhe anziehen und darin tanzen, daß [sic!] ihr die Füße jämmerlich verbrannten: und sie durfte nicht aufhören bis sie sich tot getanzt hatte. (vgl. Rölleke 1998, S. 70f.)

5. Historischer Rückblick

Die jüngsten Forschungsergebnisse und -hypothesen betreffend der Herkunft, dem Alter und der Bedeutung des Märchens gehen auseinander. Jedes Märchen ist eine Erfindung, von der man allerdings den Erfinder sowie Zeit und Ort der Entstehung nicht kennt. Dann haben sie sich über alle Grenzen und durch die Jahrhunderte verbreitet. Bestimmte Märchen sind so alt „wie die Menschheit oder älter als der Untergang von Atlantis“ (vgl. Rölleke 1985, S.94), doch hat das nicht mit Tradierung, sondern mit den ähnlichen Bedürfnissen und Problemen von Menschen auf der ganzen Welt zu tun. Die mündliche Tradierung soll nicht vollkommen geleugnet werden, da sich manche Veränderungen gehalten haben oder wiederum weiterbearbeitet worden sind. Darum entsteht die Frage, wer dann als Autor dieser Märchen gilt.

Neben den Gebrüder Grimm haben drei Märchensammler und -schreiber eine besondere Bedeutung in der Märchenforschung: Strapola, Basile und Perrault.

Als ersten Märchensammler überhaupt nennt Rölleke den Italiener Giovan Francesco Straparola aus Caravaggio bei Cremona. 1550 und 1553 sind seine 74 Erzählungen, in denen er von anderen Autoren und auch aus mündlich tradierten Texten zusammengetragen hat, erschienen. Er hat sie in ihrer „Drastik und Derbheit so gut wie unretuschiert“ gelassen (vgl. Rölleke 1985, S.12), sodass sein Werk von der katholischen Kirche indexiert wurde. Zur gleichen Zeit hat eine Übersetzung ins Deutsche existiert, trotzdem wird sein Einfluss auf die deutschsprachige Tradition oft unterschätzt, da sie nur bruchstückhaft zu belegen sind.

Die Sammlung des Giambattista Basile mit dem Namen *Lo cunto de li cunti uouero lo trattenemiento de' peccerille* (Das Märchen aller Märchen oder Unterhaltung für Kinder) ist 1634/36 kurz nach dessen Tod in neapolitanischer Sprache erschienen. Die Sammlung ist auch später ins Italienische übertragen worden. Die Brüder Grimm haben vorgehabt „eine deutsche Bearbeitung (allerdings unter Reduzierung der Texte auf die ihnen allein wesentlich erscheinenden Märchenmotive) anzufertigen und ihren KHM als Anhang beizugeben.“ (vgl. Rölleke 1985, S.13) KHM bedeutet in diesem Zusammenhang Kinder- und Hausmärchen. Die Bedeutung der neapolitanischen Sammlung für die Gebrüder Grimm und die Märchenforschung allgemein ist immens gewesen, da „die Grimms mehr

als dreißig dieser Geschichten in der [...] deutschen Volksüberlieferung nachweisen konnten und die übrigen inzwischen fast sämtlich nach einer [...] oral tradition [sic!] aufgezeichnet werden konnten“ (ebd., S.14) Forschungen haben gezeigt, dass Basile für viele der berühmtesten europäischen Volksmärchen den absoluten Erstbeleg bietet. Die Brüder Grimm haben gewusst, dass „Quellenkundliche und textgenetische Untersuchungen zu Herkunft früherer Verbreitung und Ausgestaltung bestimmter Märchen oder Märchenmotive“ (vgl. ebd., S.14) bei Basile anzusetzen sind.

Von gleichem wichtigem Einfluss auf die deutsche Märchentradition ist die französische Sammlung des Charles Perrault. Seine *Histoires ou contes du temps passé avec des moralitez* beinhaltet acht Prosamärchen: *Dornröschen*, *Rotkäppchen*, *Blaubart*, *Der gestiefelte Kater*, *Frau Holle*, *Aschenputtel*, *Hänsel und Gretel* und *Der kleine Däumling*. Nicht zu vergessen ist die Sammlung *1001 Nacht* deren arabische Handschrift des 14. Jahrhunderts erstmals im 17. Jahrhundert ins Französische übersetzt wurden. Die Brüder Grimm haben erkannt, dass acht ihrer Märchen Verwandtschaft mit den aus dem Orient stammenden Texten zeigen.

Die Brüder Grimm haben ihre Märchen in der sogenannten Epoche der Romantik gesammelt. Im Zuge der industriellen Revolution haben rasante Veränderungen der Familienstrukturen sowie der Erwerbs- und Lebensgewohnheiten stattgefunden. Auch die mündlichen Märchentraditionen haben eine Einschränkung durch die „Herausbildung der bürgerlichen Kleinfamilie, die Auflösung vieler Meisterbetriebe“ (vgl. Rölleke 1985, S.24) und das Einführen der allgemeinen Schulpflicht in zeitlicher, räumlicher und sachlicher Hinsicht erfahren, da die generationsübergreifenden Traditionen bei familiärer Gemeinschaftsarbeit und -freizeit nicht mehr weitergegeben worden sind und das Lesen beziehungsweise Vorlesen über das freie Reproduzieren aus dem Gedächtnis dominiert hat. Manche Orte und Zeiten des Erzählens wie „Plätze am Ofen, der Küchenherd, Bodentreppen, Feiertage noch gefeiert“ sind zur Jahrhundertwende nicht besucht oder aus dem Alltag entfernt worden.

Auch die alte politische Ordnung ist mit der Französischen Revolution in Frage gestellt und das moderne Konzept der Nation ist immer populärer geworden. Laut der Verfassung stellt die politische Partizipation des Bürgertums die Grundlage einer Demokratie dar, die sich mit der eigenen Nation identifiziert. Aufgrund der napoleonischen Besetzung und der anschließenden Restauration, die auf dem Wiener Kongress von 1815 beschlossen

wurde, hat das Bürgertum aber nur Entscheidungsgewalt auf kulturellem Gebiet. Darum haben sie sich auch immer mehr in den häuslichen Bereich zurückgezogen. (Neuhaus 2017, S.8)

Diese Gegebenheiten haben zu einem größeren Bedürfnis nach Märchen geführt.

Im Märchen findet im Glauben an seine Naivität, Reinheit und Volkstümlichkeit der Wunsch nach Harmonie, Gerechtigkeit und überzeitlicher Weltordnung eine fassbare Gestalt. Es bietet Trost im Alltag und ist offen für jede Art von Glauben, der über die alltäglichen Erfahrungen hinausreicht. (vgl. Neuhaus 2017, S.8)

Am Ende jedes Märchens triumphiert immer das Gute. Im christlichen Glauben werden unsere Taten auf eine Waagschale gelegt, um zu sehen, ob der gute oder böse Teil überwiegt. Waren wir zum Großteil gut, dann erfahren wir Unglaubliches im Himmelreich. Im Märchen jedoch geschieht das Gute auch auf Erden mit Hilfe der Magie. Alle Bevölkerungsschichten werden bei guten Taten belohnt, dadurch können sich alle Leserinnen und Leser mit dem Königssohn bis zum Aschenputtel identifizieren. Jede Person will zum Königsgeschlecht gehören, wo Reichtum und Macht auf sich warten lassen.

Doch zum Anfang ist jede Leserin und jeder Leser eher ein Schneider, eine Schneiderin oder ein Aschenputtel, das noch gesellschaftlich aufsteigen muss.

Der überragende Erfolg der Kinder- und Hausmärchen ist also von den Veränderungen in der Gesellschaft gekommen, besonders durch die Entdeckung der Kinderstube. Die nun stärker auf die Erziehung ihrer Kinder achtenden Mütter glauben in der Grimmschen Sammlung ein hervorragendes Vorlesebuch gefunden zu haben. Im Besonderen erfreut sich das Bürgertum dem Identifikationsangebot über allen Grenzen hinweg, die scheinbar seine eigenen Tugenden und Ideale vertreten und entsprechend pädagogisch wirken. Durch „die biedermeierliche Weltanschauung, dem bürgerlichen Familiensinn und der Anerkennung des Kindes als eigene Persönlichkeit“ (vgl. Rölleke 1985, S.25) erfahren die Grimmschen Märchen von Generation zu Generation große Begeisterung.

6. Sammlerinnen und Sammler der Volksliteratur

Im Jahr 1811 hat Jacob Grimm einen öffentlichen Aufruf zur Sammlung von Volksliteratur verfasst. (vgl. Rölleke 1985, S.62) Also sind die Grimms nicht märchensammelnd übers Land gezogen, sondern sie haben die Märchensammlerinnen und Märchensammler zu sich nach Kassel kommen lassen. Dabei sind ausschließlich „eloquente, gebildete junge Damen aus gutbürgerlichen Kreisen“ gekommen. (vgl. ebd. S.72)

Sie sind auf Friederike Mannel getroffen, die bereits bei Wunderhorn von Brentano mitgewirkt hat, auf Dorothea Wild und die drei Schwestern der Familie Hassenpflug. Da zumindest Friederike und die Schwestern Hassenpflug die französische Sprache beherrscht haben, sind sie mit den französischen Märchen vertraut gewesen und sie haben für die Gebrüder Grimm übersetzen können.

Aus diesem Grund haben sie auch sehr viele von Charles Perrault in ihrer Sammlung, um ein Beispiel zu nennen. (vgl. ebd. S.70-71)

Die ersten Märchenbeiträge stammten von jungen Frauen, die auch weiterhin in der Geschichte der Kinder- und Hausmärchen zu einem auserwählten Kreis zählte. Damit zeigte sich deutlich, dass das Märchenerzählen in Deutschland in Frauenhänden lag. (vgl. ebd. S.73)

Die Brüder Grimm halten lange ihre Quellen vor der Öffentlichkeit zurück, da die Sammlung den anonymen Volksgeist repräsentieren sollen. (vgl. ebd. S.74) In der Erstauflage sollen dem Publikum und späteren Mitarbeitern eine Probe und Anreiz geboten werden. Fank Familie Hassenpflug beinhaltet wie viele Märchen aus französischer Tradition, unter anderem auch *Rapunzel*, *Hänsel und Gretel*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Schneewittchen*. In der Ausgabe aus dem Jahr 1812 haben die Brüder Grimm angegeben:

Ohne eben im Stand zu sein, sehr weit herum zu fragen, wuchs unsere Sammlung von Jahr zu Jahr, daß [sic!] sie uns jetzt nachdem etwa sechse verflossen, reich erscheint; dabei begreifen wir, daß [sic!] uns noch manches fehlen mag, doch freut uns auch der Gedanke, das meiste und beste zu besitzen. Alles ist mit wenigen bemerkten Ausnahmen fast nur in Hessen und den Main- und Kinziggegenden in der Grafschaft Haunau, wo wir her sind, nach mündlicher Überlieferung gesammelt. (vgl. ebd. S.77)

Ohne sie namentlich zu nennen steht die geographische Beschreibung für die Familie Wild, Friederike Mannel und Wachtmeister Krause, während die Maingegenden für die Geschwister Hassenpflug stehen. Tatsächlich gehen aus diesem Personenkreis zwei Drittel darauf zurück. (vgl. ebd. S.78)

In der zweiten Auflage finden sich neben den Beiträgen von Wildscher und Hassenpflug auch Beiträge von den Herren Siebert Ferdinand und Freiherr August von Haxthausen sowie Dorothea Viehmann. An diesen Texten ist wenig verändert, da sie genau den vorgegebenen Märchenton treffen. Auch Wilhelm Grimm ist sich bei der Auswahl und Redaktion sicherer geworden. (vgl. ebd. S.81)

Seine Begeisterung für letztere betont er sogar in der Vorrede zum zweiten KHM-Band, in dem sie sogar namentlich erwähnt wird. Er hält sie für ein Ausnahmetalent, was Originalität ihres Repertoires und Erzählkunst betrifft. Der jüngere Bruder Ludwig Emil Grimm hat sogar das Titelblatt mit ihrem „festen und angenehmen“ Gesicht das Titelblatt des zweiten Bandes verziert und hat sie damit zum Idealtyp einer Grimmschen Märchenfrau gemacht. (vgl. ebd. S.82)

Der plötzliche Tod der Frau Viehmann, sowie das allmähliche Versiegen der anderen mündlichen Märchenquellen, die interessanterweise nach ihrer jeweiligen Verheiratung verstummt sind, lassen den seit Anfang 1815 geplanten dritten Märchentextband nicht mehr bewerkstelligen. Ein weiterer Grund dafür ist der mangelhafte Absatz des zweiten Bandes. Die Kleine Ausgabe führte zu einer größeren Verbreitung, in der sich fünfzig der bedeutendsten und vor allem kindgerecht gemachten Märchentexte befinden. (vgl. ebd. S. 84-85)

7. Märchen für Kinder gemacht?

Eltern, die ihren Kindern jeden Tag vor dem Schlafengehen die Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm vorlesen, haben sich niemals gedacht, dass das mündlich erzählte Volksmärchen sich an eine erwachsene Zuhörerschaft wendet. Erst im 17. Jahrhundert bildet sich der Begriff „Kindheit“ heraus, da im Mittelalter noch zu Beginn der Neuzeit keine Trennung zwischen Kindern und Erwachsenen geherrscht hat. Sobald ein Kind die Sprache beherrscht und sich ohne Hilfe der Mutter im Alter von sieben Jahren verständlich macht, tritt es in die Welt der Erwachsenen ein. Es muss täglich im Haushalt mithelfen und arbeiten gehen. Spiele und Erzählungen werden miteinander geteilt. Die „Entdeckung“ der Kindheit und damit die Einrichtung eigener Bereiche für Kinder fällt erst in die Barockzeit, als sich mit der Herausbildung der modernen Familie auch eine neue Erzählgemeinschaft bildet. Wie schon im vorigen Kapitel besprochen wurde, wandern die Märchen in die Kinderstube und wurden von Ammen, Müttern und Großmüttern erzählt. Die Entwicklung des Märchens zum Kindermärchen setzt bereits bei Giambattista Basile ein, dessen berühmte Sammlung *Lo cunto de li cunti, trattenemiento de li peccerille* von vorneherein als Unterhaltung für Kinder angepriesen wird. Allerdings ist diese voll deftiger Aussprüche und burlesker Inhalte, phantasievolle Schimpfwörter und sozialkritischem Spott. Charles Perrault verwendet auch Kunstgriffe, um die Zweideutigkeiten, die oftmals erotische Subtexte erhalten, über die Köpfe der Kinder zu transportieren, die die Erwachsenen aber problemlos entschlüsseln können. Seine Märchen beendet er immer mit einer gereimten Moral, obwohl unklar ist, ob er damit pädagogische oder ironische Absichten hat. Auch Jacob Grimm war sich unsicher in seinem Brief an Achim von Arnim, ob Kindermärchen für Kinder erdacht und erfunden worden sind. Sie entfernen jedoch alle für das Kindesalter nicht passende Ausdrücke, wie allzu grausame Aspekte oder jede Form von vordergründiger Sexualität, in der zweiten Auflage von 1819. (vgl. Liptay 2004, S. 10-12) In der ersten Fassung möchte der Frosch bei der Prinzessin im Bett schlafen. Nach seiner Verwandlung ließ sie ihn dann zu sich ins Bett. (vgl. Röhrich 1986, S.8)

In der Märchenforschung gibt es die Auffassung, dass die Volksmärchen vor der Aufbereitung durch die Gebrüder Grimm nicht moralisch gewesen seien. In vielen Märchen der Grimmschen Sammlung werden moralische Verhaltensregeln

ausgesprochen. (vgl. Solms 1986, S.204f.). Da können wir beim Beispiel des Froschkönigs bleiben, wo der Vater seiner widerstrebenden Tochter ins Gewissen redet:

Was du versprochen hast, das muß [sic!] auch halten!
Wer dir geholfen hat, als du in der Not warst, den sollst du hernach nicht verachten
(vgl. Solms 1986, S.204)

Die Leserinnen und Leser beziehungsweise Hörerinnen und Hörer erwarten, wenn du tugendhaft, ehrlich, fleißig, fromm und gut wie *Dornröschen*, *Aschenputtel* und *Schneewittchen* bist, dass das belohnt wird. Mit dem Helden oder der Heldin fühlen sie sich verbunden und werden durch das Glück, das dem Helden widerfährt, in seiner oder ihrer eigenen Glückserwartung oder Hoffnung auf das Glück bestärkt. Durch das gemeinsame Erleben von Abenteuern mit den Märchenfiguren wissen die Rezipientinnen und Rezipienten, wie sie ihre Probleme lösen können. Sie nehmen das märchenhafte Glück des Helden als symbolischen Ausdrucks ideelen Glücks hin. (vgl. Solms 1986, S.206)

8. Kunstmärchen

Das Volksmärchen, dessen Merkmale schon im letzten Kapitel erläutert wurden, gehört zur selben Gattung wie das Kunstmärchen. Beim Vergleich der beiden teilen sie sich Merkmale, aber unterscheiden sich auch voneinander.

Zum Begriff des Volksmärchens gehört, daß [sic!] es längere Zeit in mündlicher Tradition gelebt hat und durch sie mitgeformt worden ist, während man das Kunstmärchen zur Individualliteratur rechnet, geschaffen von einzelnen Dichtern und genau fixiert, heute meist schriftlich, in früheren Kulturen durch Auswendiglernen überliefert. (vgl. Lüthi 1990, S.5)

Die Herkunft des Märchens ist damit klar ersichtlich und im Gegensatz zum Volksmärchen aufgrund seiner schriftlichen Form nicht durch mündliche Abänderungen und verschiedenen Erzählweisen gekennzeichnet. Das Kunstmärchen stellt ein Einzelwerk einer Autorin oder eines Autors da, folglich ist die Erstfassung die Niederschrift der Autorin oder des Autors, während die Herkunft des Volksmärchens problematischer herzuleiten ist.

Aufgrund historischer Begebenheiten entsteht die Annahme, dass das Kunstmärchen sich aus dem Volksmärchen gründen. Trotzdem gibt es nach Neuhaus viele Unterschiede.

Im Gegensatz zu den Volksmärchen bedienen sich die Kunstmärchen einer komplexen Sprache mit einem komplizierten Satzbau und schwierigen Vokabeln. Dazu kommt noch die nicht lineare und mehrsträngige Handlung. Es finden sich fixierte Ort- und Zeitangaben und charakteristische Schauplätze. Die Märchenfiguren haben gute und böse Eigenschaften und werden dadurch psychologisiert, dass sie eine Entwicklung durchmachen.

Außerdem verwendet das Kunstmärchen keine Eingangs- oder Schlussformel, da im Kunstmärchen kein Zwang zum Happy End besteht und es auch zu einem schlechten Ende für den Helden oder die Heldin kommen kann.

Sowie Volksmärchen erfreuen sich Kunstmärchen großer Beliebtheit, wie zum Beispiel die Märchen von Hans Christian Andersen.

Am bekanntesten sind hier vermutlich die Verfilmungen unter anderem die Disneyproduktion *Arielle*, die *Meerjungfrau* oder Zeichentrickserien *WunderZunderFunkelZauber* auf dem Kinderfernsehsender SuperRTL.

9. Das Neue Märchen

Nachdem zwei Gruppierungen der Märchengattung vorgestellt worden sind, wird nun eine dritte hinzugefügt, die sich dadurch von den anderen durch die Transformation ihrer Texte abgrenzt. Sie basieren auf einer märchenhaften Vorlage aber kritisieren sie, formen sie um, durchbrechen sie mit einem anderen Medium oder radieren Teile davon aus. Es entstehen Parodie, Travestie, Nachahmung oder andere Veränderungen im Sinne Genettes, aber es bleiben alle märchentypischen Eigenschaften, bekannte Charaktere oder Motive erhalten. Neue Prosaerzählungen kommen nicht hinzu, sondern die alten Schriftstücke werden modernisiert.

Bei neuen Märchen gehen also Elemente verloren, werden maßgeblich abgewandelt oder werden hinzugedichtet. Durch das Aufbrechen der Medienstruktur wegen des Genrewechsel von Literatur zu Film oder Serie sind nicht nur die Handlung und die Figuren, sondern auch die Sprache, Formelhaftigkeit und Symbolik, die verwendet wird, betroffen.

So sehr die Märchen in ihrer Originalfassung von Groß und Klein geliebt werden und so erhalten bleiben sollen, gibt es immer mehr Neuerscheinungen, die sich mit dem Thema befassen. Nicht nur in der modernen Literatur, auch in Filmen und Serien ist das Märchen sehr populär. Heutzutage sehen Kinder die Disneyadaption *Shrek* (2001) mit aus den Märchen erkennbaren Figuren, die Fernsehserie *SimsalaGrimm* (1990-2010) und Jugendliche über 16 Jahren und Erwachsene können Horrorfilme, wie zum Beispiel *Hansel und Gretel* (2007) und *Red Riding Hood* (2011) sehen oder *Woolfe: The Red Hood Diaries* (2015) am PC spielen.

Die Grundlage des Neuen Märchens bildet die Transformation nach Genette. Zur Entstehung des neuen Märchens bezieht es sich auf eine bereits bestehende Märchengeschichte, von der es abgeleitet wird. Entweder kann diese Ableitung ein Metatext sein, der von einem anderen Text spricht oder sie kann nicht ohne ihn existieren, ohne ihn zu erwähnen oder zu zitieren. (vgl. Genette 1993, S.15)

Die Transformation umfasst die Parodie, die Travestie und das Pastiche.

Damit näher auf die Parodie eingegangen werden kann, muss es etymologisch erklärt werden:

ôdè bedeutet Gesang und para längs, neben. Darum könnte es sich um einen falschen Gesang oder einen Gesang in einer anderen Tonlage handeln, der eine Melodie verformt. (vgl. ebd. 1993, S.21f.)

Es gibt drei Formen der Parodie, die völlig verschieden und schwer aufeinander zurückzuführen sind. Alle verspotten das Epos, die durch eine Trennung von Schrift und Thema zustande kommt. Die erste Form verwendet einen vornehmen modifizierten oder nicht modifizierten Text für einen anderen vulgären Text. Der Autor modifiziert einen Teil seines Textes so weit, wie es notwendig ist. Bei der zweiten Form geht aus der Transposition ein Text zur Gänze in die vulgäre Form über, aber lässt den Gegenstand unberührt. In der dritten Form übernimmt er den vornehmen Stil, um im Stil eines antithetischen Textes über einen vulgären nicht heroischen Gegenstand zu verfassen. (vgl. ebd. S.24)

Von der Poetik geht der Begriff in die Rhetorik. Es heißt, dass die Parodie als „ein in Nachahmung eines anderen geschriebenen Gedichts definiert“, wobei „Verse, die jemand anderer in unterschiedlicher Absicht geschmiedet hat, spöttisch verdreht werden.“ Für das Vorhaben ist es notwendig Worte hinzuzufügen oder herauszunehmen, aber so viele Worte unverändert lassen, damit an das Original erinnert werden kann. Der zugrundeliegende Gedanke des Originals und seine Anwendung auf einen unernten Gegenstand bilden einen Kontrast, der die Einbildungskraft überrascht und darin besteht das Komische. (vgl. ebd. 28)

Bei der Travestie handelt es sich um eine Neufassung eines Textes dessen Inhalt belassen wird, ihm aber ein anderer Stil auferlegt wird. Die burleske Trivialisierung stellt einen Prozess der Vertrautmachung dar, indem sie einen Text aus seiner fremden Originalsprache in eine zugänglichere oder vertrautere Umgangssprache zu übertragen. Somit stellt sie das Gegenteil von Verfremdung dar: Sie holt den parodierten Text heim, gleicht ihn an und aktualisiert ihn. (vgl. ebd. S.84f.)

Im Bereich der Nachahmung befinden sich Pastiche, Persiflage und Nachbildung. Im Gegensatz zur Parodie deren Funktion darin besteht den Wortsinn eines Textes zu verdrehen und diesem genau zu folgen, übernimmt das Pastiche so wenig wörtliche Übernahmen wie möglich. Es verwendet keine bloßen Zitate oder Entlehnungen. (vgl. ebd. S.97)

Der Autor einer Parodie oder Travestie nimmt sich einen Text., transformiert ihn nach einer formalen Regel oder semantischen Absicht und überträgt das Ganze in einen anderen Stil. Der Autor eines Pastiches jedoch bemächtigt sich eines Stiles und dieser diktiert ihm seinen Text. Dagegen hat der Autor einer Parodie im westlichen mit einem Text und nur zusätzlich mit einem Stil zu tun im Gegensatz zu einem Imitator. (vgl. ebd. S.82)

Ausschließlich können Gattungen pastichiert werden, da Parodie oder Travestie als punktuelle oder systematische Transformationen anzusehen sind, denen bestimmte Texte unterzogen werden. Eine Parodie oder eine Travestie verspotten immer nur einen oder mehrere Texte, aber nie eine Gattung. Nachahmen lässt sich nur eine Gattung aus dem Grund, dass Nachahmen verallgemeinern bedeutet. (vgl. ebd. S.112)

Damit eine Persiflage erfolgreich ist, muss der Autor berühmt und imitierbar sein das heißt markante Charakteristika wie Tics und Besonderheiten besitzen. Der Grund ist klar, ein Stil kann nur nachgeahmt werden, wenn er eine spezifische Schreibweise hat. Es gibt aber auch das Unnachahmliche oder als eine Art Nullpunkt oder reine Schreibweise. Dagegen kann kein Karikaturist etwas sagen. Die Persiflage erhält somit ein Stilideal, das von Bedingungen geprägt ist. (vgl. ebd. S.131)

Die neuen Märchen stellen deswegen einen wichtigen Bereich dieser Arbeit dar, da die Serien „Once upon a time“ und „Grimm“ zu diesem Bereich gehören und sich im Laufe dieser Arbeit zeigen wird, welche Bereiche sich zu den originalen Volksmärchen verändert haben.

10. Serielle Elemente

Laut Weber und Junklewitz (vgl. 2008, S.18) besteht eine Serie nach „Minimaldefinition“: „aus zwei oder mehr Teilen, die durch eine gemeinsame Idee, ein Thema oder ein Konzept zusammengehalten werden und in allen Medien vorkommen können“

Grundlegend für den hier verwendeten Begriff der Serialität ist Umberto Ecos Aufsatz *Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien*, der in einer früheren Fassung erstmals 1983 in Italien erschienen ist. Eco verwendet den Begriff der Serialität als eine sehr weite Kategorie für jegliche Form der „Wiederholungskunst (vgl. Eco 1989, S.302) für die Beziehung zwischen Serienfolgen, Folgen einer Saga, Sequels oder Prequels und verschiedenen Werken eines Genres.

Die serielle Narration entwickelt sich seit dem 8. Jahrhundert, wo die Erzählungen sich zeitlich und räumlich weit erstreckten. Früher haben die Menschen für einen mündlichen Vortrag sogar Geld gezahlt. Ab dem 16. Jahrhundert wurde das Weiterzählen von Geschichten für Geld sogar zu einem Beruf. (vgl. Schlütz 2016 S.10)

Sheherazade entführt den Sultan jede Nacht in eine Welt, wo Abenteuer passieren und die Rettung in letzter Sekunde passiert. Ihr Leben wird davon abhängig, wie gut sie ihre Geschichten weitererzählt.

Da gab es einen Sultan im fernen Indien, der von seiner Frau betrogen wurde. Nach dem er sie und ihren Geliebten hatte, ging er auf Reisen und wurde traurig, weil er sehen mußte [sic!], daß [sic!] auch von ihren Frauen betrogen werden. Da beschloß [sic!] er, am weiblichen Geschlecht ein Exempel zu statuieren: Täglich muß [sic!] eine seiner Landestöchter die Ehe mit ihm eingehen und wird nach der Hochzeitsnacht umgebracht. Das geht so lange bis die Leute zu schreien anhuben und mit ihren Töchtern flohen, so daß [sic!] in jener Stadt kein erwachsenes Mädchen mehr zu finden war. Schließlich durchbricht eine mutige Frau, die Tochter des Großwesirs dieses unbarmherzige Gesetz. Ihr Mittel ihm zu entgehen ist das Erzählen. Jede Nacht zur selben Zeit, nämlich eine Stunde vor Sonnenaufgang, erzählt sie dem Sultan Geschichten. Diese Geschichten sind nie zu ende [sic!], wenn der Sultan nach einer Stunde zum Gebet weggehen muß [sic!]. Die immer neu gewährte Galgenfrist wird durch die Strategie des Erzählens umgangen. Der unmenschlichen und mechanischen Frist, die ihr gegeben wird, setzt sie eine eigene

Zeitstruktur entgegen, die so stark ist, daß [sic!] sie das fürstliche Gebot überwindet, ausschaltet. Ihr erster Sieg ist, daß [sic!] er überhaupt diese zweite Zeitebene anerkennt und ein Bedürfnis entwickelt, immer wieder in die erzählte Welt einzutreten und in ihr zu verweilen. (vgl. Giesenfeld 1994, S.3)

Das Radio hat eine wirklich serielle Nutzung fiktionaler Sendungen kaum erfahren, obwohl manche Hörspielserien zu Vorbildern oder gar Vorlagen für Fernsehserien geworden sind. Auch der Zeitungsroman in Fortsetzungen ist als ein Vorläufer der Serie anzusehen. Die Zeitungen wollen die Auflagenquote erhöhen und ihre treuen Leserinnen und Leser weiterhin behalten. Charles Dickens hat die neue Marktlücke erkannt und seine Werke kapitelweise herausgegeben. Darin inkludiert waren Werbung, Cliffhanger und Rückblicken, um seine Leserschaft zu animieren, weitere Ausgaben zu kaufen. Sein erster Erfolg als Fortsetzungsroman ist die episodische Erzählung Pickwick, gefolgt von seinem Roman Oliver Twist. Durch den Start der audiovisuellen Medien erreicht die (stumme) Kinoserie große Beliebtheit. (vgl. Schlütz 2016, S.10 f.)

Louis Fellade adaptiert beispielsweise in den 1910er Jahren die Kriminalromanserie Fantômas von Pierre Souvestre und Marcel Allain als fünfteiligen Stummfilm mit 340 Minuten Laufzeit. Serielle Kinoformate finden sich im Laufe der Filmgeschichte. Besonders berühmt ist der STARWARS – Filmzyklus oder die James-Bond-Filme. Das Format der Soap Opera entwickelt sich ursprünglich im Hörfunk. In den 1930er und 1940er Jahren sind in US-amerikanischen Radiosendern zahlreiche Hörserien ausgestrahlt worden, die in erster Linie an Hausfrauen adressiert sind. Es handelt sich hier um Familiengeschichten, die mehrfach durch Werbungen von Waschmittel - oder Seifenherstellern unterbrochen werden, daher die Bezeichnung „Soap“. Aus den Serienformaten des Hörfunks heraus entwickeln sich im Medium Fernsehen die populären Daily Soaps, zum Beispiel Sturm der Liebe oder Weekly Soaps wie Rosenheim Cops und viele weitere serielle Formate sowohl im fiktionalen als auch im nonfiktionalen Bereich. (vgl. Anders, Staiger 2016 S.6)

In der üblichen Spannbreite zwischen täglicher und wöchentlicher Ausstrahlung kann die Serie normalerweise verfolgt werden. Ein abweichendes Rezeptionsverhalten droht zum Verlust des übergreifenden Zusammenhangs zu führen. (vgl. Giesenfeld 1994, S.2) In der heutigen Zeit der Streamingdienste können versäumte Folgen jedoch jederzeit nachgeholt werden und sogar binge-watching betrieben werden, wo mehrere Folgen am Stück in

Folge gesehen werden. Auch andere serielle Texte, wie E-Books oder Hörbücher, sind online jederzeit verfügbar.

Im Folgenden gehe ich auf die seriellen Merkmale der Fernsehunterhaltung ein.

Ein grundlegendes Prinzip ist die Mehrteiligkeit.

Das Kontinuum einer Serie wird durch die periodische Abfolge hergestellt; die einzelnen Serienfolgen stellen von ihrer Dramaturgie und Produktionsstruktur her erkennbare, abgegrenzte Einheiten dar, die in unterschiedlicher Weise Anknüpfungen an vorangegangene Folgen herstellen und Anknüpfungspunkte für die nachfolgenden bieten. (vgl. Hicketier 1991, S.9)

Einzelne Serienepisoden werden von den Zuschauenden wiedererkannt und als verlässlich empfunden, da sie jede Woche zur selben Zeit am selben Sendeplatz ausgestrahlt werden. (Schlütz 2016, S.14) Jeden Donnerstag um 20:15 wird die Serie Rosenheim Cops auf ORF2 ausgestrahlt, sodass das Publikum den Termin fest einplanen kann. Weitere Verbindungsmerkmale sind die Erkenntnismelodie oder der Vorspann, die die Zuschauenden schon beim kurzen Hinhören erkennen. Der Inhalt wird durch die gleichbestehende Anzahl der Protagonisten, der Handlung und Schauplätzen erzählt (vgl. Weber/Junklewitz 2008).

Eine Gruppe von Protagonisten steht im Mittelpunkt und haben über mehrere Folgen hinweg soziale Beziehungen. Der Stand der Beziehungen zueinander macht den Erfolg erst aus. Somit sind Set, feststehende Orte, verwandtschaftliche oder freundliche Beziehungen wiederkehrende Charakteristika (vgl. Schlütz 2016 S.15) Die strukturelle Verbindung einer Serie manifestiert sich durch die serielle Narratologie. Es wird zwischen „series“ und „serials“ unterschieden. Es gibt abgeschlossene und austauschbare Folgen auf der einen Seite und auf der anderen Seite Erzählungen mit über mehrere Episoden erstreckende Handlungen. (vgl. Kelleter 2012, S.25)

10.1. Episodenserie (episodic series)

In der Episodenserie erfährt eine Gruppe von festen Hauptfiguren in jeder Folge ein neues Erlebnis. (vgl. Hickethier 1991, S.33). Es gibt stets dieselbe Grundsituation und dasselbe Erzählschema von Harmonie zur Störung und der anschließenden Wiederherstellung der Harmonie. (vgl. Weber/Junklewitz 2008: S.19). Die Folgen können in jeder beliebigen Reihenfolge ausgestrahlt und rezipiert werden, da sich weder die Charaktere noch die Erzählung weiterentwickeln. Eine idealtypische Episodenserie ist Die Simpsons: In jeder Folge erlebt die Familie Simpsons ein Abenteuer, fliegt rund um die Welt, Homer verliert ständig seine Arbeit, betrinkt sich, Marge und Homer streiten sich, Homer landet im Gefängnis und so weiter. In der nächsten Folge ist jedoch alles wieder beim Alten. Alles beginnt wieder von Neuem. Aufgrund der konstanten Grundsituation weiß das Publikum immer, was es sich von der Handlung erwarten kann. Auch der Vorspann bleibt. Dadurch bleiben auch sporadische Zuschauerinnen und Zuschauer der Serie treu.

10.2. Fortsetzungsserie (continous serial)

Fortsetzungsserien zeichnen sich im Gegensatz zu Episodenserien durch offene zukunftsorientierte Geschichten, die über einzelne Episoden hinausgehen, aus. Ausgestrahlt und produziert werden sie in Staffeln. Unterschiede zwischen der Episoden- und der Fortsetzungsserie zeigen sich auch auf narrativer Ebene in der Erzählzeit. In Episodenserien scheint die Zeit stehen zu bleiben, da jede Episode wieder am Nullpunkt beginnt beispielsweise laufen *The Simpsons* schon seit 31 Jahren im Fernsehen und die Kinder Lisa, Bart und Maggie bleiben im selben Alter und in derselben Klasse mit ihren Schulkolleginnen und Kollegen. Dagegen vergeht die Erzählzeit gleich wie die Echtzeit in der Fortsetzungsserie. (Schlütz 2016, S.23) Darum werden Krimi-, Komödien- und Abenteuerserien meist als Episodenserie und Familienserien meist als Fortsetzungsserien umgesetzt.

Laut Mikos (1994) handelt es sich beim Mehrteiler, um ein narratives Format mit einer Handlung, die in einer endlichen Anzahl von Episoden erzählt wird. Die Handlung wird

meist in vier bis zwölf Episoden geschildert und ist in Bezug auf das Ende zukunftsorientiert.

In der Miniserie „Patrick Melrose“ verkörpert Benedict Cumberbatch in fünf Folgen zu je einer Stunde den Sprössling aus einer reichen britischen Familie des Hochadels dessen erste drei Lebensjahrzehnte von Vernachlässigung, sexuellen und emotionalen Missbrauch und Drogensucht geprägt sind.

Mehrteiler sind auf eine Staffel begrenzt. Mit Beginn der zweiten Staffel passt für „The Big Little Lies“ die Bezeichnung Miniserie nicht mehr und gehört damit zu den Fortsetzungsserien.

Die Fortsetzungs- und Episodenserien unterscheiden sich aber nicht wie Schwarz und Weiß. Moderne Serien kombinieren verschiedene strukturelle Aspekte miteinander zum Beispiel abgeschlossene Episodenhandlungen (vertikales Erzählen) mit einem zusätzlichen episodенübergreifenden Handlungsstrang (horizontales Erzählen) (vgl. Anders/Staiger 2016, S.4). Jason Mittell sieht in einem solchen Wechselspiel verschiedener serieller Erzählformen ein „Gütesiegel für narrative Komplexität“ (vgl. Anders/Staiger 2016, S.5). Dafür wurden die Begriffe „flexi-narrativ“ und „kummalativ-narrativ“ eingeführt. Das kombinierte Erzählformat zeichnet Quality TV aus. Horace Newcomb erklärt „flexi-narrativ“ so:

In this pattern, each episode of a television series can ‚stand alone‘. That is, the plot is completed within the allotted time. Yet it relies on and frequently makes specific reference to aspects of character, motivation, and even story that have occurred in previous episodes. (vgl. Newcomb 2004, S.422)

In diesem Zusammenhang passt die amerikanische Serie „Elementary“ rund um Sherlock Holmes. In 7 Staffeln mit je 13 bis 24 Folgen verfolgen die Zuschauerinnen und Zuschauer die Rätsel des Sherlock Holmes und seiner Geschäftspartnerin Joan Watson. Meistens werden sie zu einem Tatort gerufen und untersuchen den Tathergang gemeinsam mit Kriminalbeamte Bell und Captain Gregson oder sie werden von einem Klienten angefragt, selbstständig zu ermitteln. Damit bieten sie einen festen Bestandteil innerhalb der Serie. Außerdem gibt es einzelne Figuren, die nur episodенweise oder in einer Staffel auftreten und deren Vergangenheit und Handeln diskutiert werden. Somit

kann die erstmalige Zuschauerin und der erstmalige Zuschauer den Erzählstrang der einzelnen Folge verstehen, sowie die Stammzuseherinnen und -zuseher die Entwicklung der Figuren über die Folgen hinweg mitbekommen.

Eine parallele Erzählweise und eine doppelte Formstruktur werden in eine strukturelle Verbindung gebracht:

Zum einen gibt es einen die Serie als Ganzes übergreifenden dramaturgischen und inszenatorischen Zusammenhang, zum anderen eine nur die einzelne Folge betreffende Einheit von Dramaturgie, Figurengestaltung und Handlungsführung. Seriedramaturgie und Folgendramaturgie sind zwar aufeinander bezogen, aber nicht identisch. So sind z. B. langlaufende Serien zum Ende hin prinzipiell offen, also auf Endlosigkeit hin angelegt, ihre einzelnen Folgen sind jedoch immer genau auf ein Ende hin kalkuliert (vgl. Hickethier 2003, S.398)

Diese Kombination serienspezifische Elemente macht es den Zuschauenden leichter die Serien in den Alltag einzubauen. Somit binden sie sich langfristig an die Serie. Mehrere narrative Stränge, die gleichberechtigt nebeneinander herlaufen, sich berühren oder überschneiden machen eine Serie umso interessanter. Diese Struktur wird als „Zopfdramaturgie“ bezeichnet (vgl. Hickethier 2003, S.401).

Durch eine Vielzahl von narrativen Strängen und fiktiven Personen können die Serien den Zuschauenden mehrere Rezeptionsmöglichkeiten bieten. Die inhaltlichen und zeitlich definierten Einheiten können in einer Folge sowohl in die Vergangenheit als auch in die Zukunft schauen, wenn es zum Gesamtzusammenhang passt. (vgl. Hickethier 1991, S.10).

Ein solches „kumulatives Erzählen“ (vgl. Newcomb 1985) verbindet Elemente der Fortsetzungs- und Episodenserie. Nicht alle Zuschauerinnen und Zuschauer kennen die Geschichte der Serie und deren Figuren, da sie unterschiedlich mit der Rezeption begonnen haben. In Fortsetzungsserien wird darauf keine Rücksicht genommen, weil nichts erklärt und nichts wiederholt wird.

Die Narration erzeugt eine Erwartungshaltung auf eine Lösung, ein Ende der Geschichte hin, in dem sich alle Erzählfäden finden, das aber gerade bei langlaufenden Serien immer

wieder hinausgeschoben beziehungsweise nur in Teilen angeboten und zugleich mit neuen weiterführenden Ausgangssituationen für neue Geschichten kombiniert wird. (vgl. Hickethier 1994, S.58) Um das Interesse des Publikums also am Leben zu erhalten, kann sie nicht immer dieselbe Geschichte in gleicher Form erzählen. (vgl. Kelleter 2012, S.23)

Alles hat ein Ende, natürlich auch eine Serie. Die Einstellung hat selten damit zu tun, dass die Geschichte fertig erzählt wurde. Das Ende hängt eher mit dem fehlenden Interesse und sinkenden Einschaltquoten zusammen. Sie hört abrupt auf und verschwindet aus dem TV-Programm. Sie sind „massenhaft reproduzierte Industriewaren, deren Produktion ab einem bestimmten Punkt nicht mehr lohnt oder aus anderen Gründen unmöglich wird“ (vgl. Kelleter 2012, S.27). In den wenigsten Fällen weiß die Produktion von dem kommenden Ende beziehungsweise, dass es bereits erwartet und rezipiert wird. Doch bereits mit der Bestellung der sechsten Staffel und der Verkürzung von den für Grimm üblichen 22 auf 13 Folgen war das Serienende bereits festgelegt worden. Manchmal lässt die Erzählung eine Anschlussmöglichkeit für eine Fortsetzung offen wie bei *Sex and the City*, dessen Fortsetzung in zwei Filme umgewandelt wurde. (vgl. Kelleter 2012, S.27)

10.3. Serialität in der Literatur

Serialität findet auch in der Literatur statt. Victor Watson (2004) unterscheidet mit Blick auf die Kinder- und Jugendliteratur zwischen *successive und progressive Series*.

In den *successive Series* sind die Episoden in sich geschlossen. Die Handlung beginnt mit jedem Band von vorne. Es wird weitererzählt, ohne dass sich im Verlauf Grundlegendes ändert. Ein bekanntes Beispiel ist dafür die erfolgreiche Kinderbuchserie *die Knickerbocker-Bande* von Thomas Brezina. Deren vier Protagonistin, die aufgrund des Identifikationspotentials zwei Mädchen und zwei Jungs sind, werden in jedem Band in einen neuen Kriminalfall verwickelt. Dramen, die Schauplätze, die Protagonisten, die Figuren und Konfigurationen sowie das Erzählschema bleiben bestehen. Ein zentrales Kennzeichen ist damit nicht nur die Wiedererkennbarkeit, sondern auch die Unveränderlichkeit der Figuren: Die Figuren altern nicht, bestehen aus keinen Stereotypen und sind in keiner modeabhängigen Jugendkultur eingebunden. Darum

können sie über Jahrzehnte von Kindern in beliebiger Reihenfolge gelesen werden. Diese Kultserien werden von erwachsenen Leserinnen und Lesern als Hörbücher wieder neu entdeckt und lieben gelernt. (vgl. Mohr 2012, S.220)

In der *progressive Series* bauen die Episoden aufeinander auf, sie setzen die Erzählung fort, Handlung und Figuren entwickeln sich fortlaufend weiter. Um der Entwicklung und Spannungsdramaturgie folgen zu können, müssen die Einzelbände entsprechend, nacheinander gelesen werden. In der englischen Medienwissenschaft ist hierfür auch der Begriff des *Serials* gängig, in der Fernsehwissenschaft spricht man auch vom horizontalen Erzählen. Das populärste Beispiel für Kinder und Jugendliche in der Literatur ist J.K. Rowlings Harry Potter. Hier wird die Entwicklungsgeschichte des Protagonisten und seiner Freunde in sieben Bänden von der Kindheit bis zur Adoleszenz erzählt. Danach wird sein Leben in dem Theaterstück *Harry Potter and the Cursed Child* als Familienvater mit fester Anstellung im Zauberministerium fortgesetzt. Der Kampf gegen das Böse bildet auch hier den Rahmen. In Hogwarts spielen verschiedene Aspekte von *successive* und *progressive Series* zusammen. Das Schul- bzw. Internatsjahr gibt die zeitlichen Rahmenbedingungen vor, die Geschichte endet immer damit, dass Harry nach Hause fährt, aber sich schon auf das nächste Schuljahr, in denen er Abenteuer mit seinen Freunden erlebt, freut. Damit bleibt die weitere Handlung und Figurenentwicklung offen bzw. fortsetzungsoffen. In den letzten zwei Jahrzehnten konnten Millionen von Leserinnen und Lesern mit Harry Potters fortgeschriebenen Erzähluniversum wachsen und umgekehrt. Serien, die über einen längeren Zeitraum fortgeschrieben worden sind, können sich in Wechselwirkung zur Rezeption von Fans und Medien weiterentwickeln. Die Komplexität der Bände nimmt immer weiter durch Auslassungen, Vorausdeutungen, intertextuellen Verweisen und Konflikten zwischen den ambivalenten Figuren zu. Dadurch werden sie für die Fans interessant, die sich dann detektivisch auf die Fährte der Texte begeben, die Spuren verfolgen und den Verwicklungen nachgehen. (vgl. ebd. S.121)

11. Genre

Serien lassen sich auch nach Genres einteilen. Genres sind laut Mikos (1994, S.138): „Erzählkonventionen, die aus einer Einheit von Muster und Struktur, von Form und Inhalt bestehen, und die mit Erwartungshaltungen des Publikums korrespondieren.“ Sie zeichnen sich durch starke narrative Schematisierung aus und kategorisieren dadurch filmisches Erzählen. Genres bündeln Textgruppen anhand spezifischer textimmanenter Merkmale, aber sind nicht ausschließlich textgebunden, da sie diskursiv konstruiert werden. (vgl. Schlütz 2016, S.27) Sie produzieren kulturelle Zugänglichkeiten durch den imaginären Nachvollzug alternativer Lebensmöglichkeiten in fremden Welten. (vgl. Kelleter 2012, S.30)

Durch die eindeutige Kategorisierung des Genres, wissen die Zuschauerinnen und Zuschauer schon im Vorfeld, grob was sie in der Serie erwarten wird. Dadurch sammelt das Publikum und auch die Fernsehschaffenden Wissen über Erzählmuster, Themen und Motive, die sie dann in einem großen Zusammenhang erfassen. (vgl. Hickethier 2012, S.205). Durch Selbstreflexion verändern sich die Serien und die Grenzen zwischen den Kategorien verschwinden immer mehr, wodurch sie auch mehreren zugeordnet werden können. Die Aspekte kombiniert beispielsweise die Serie *Brooklyn Nine-Nine*. Sie spielt mit der Satire, weil der Alltag in einem Polizeirevier auf komische Weise dargestellt wird. (vgl. Schlütz 2016, S.28)

11.1. Genre Once Upon a Time & Grimm

Durch Märchenbücher, -filme und -hörspiele gehören die klassischen Kunst- und Volksmärchen zum Vorwissen, das die meisten Rezipientinnen und Rezipienten an Märchenserien herantragen. Für Märchenserien stellt sich deshalb besonders die Frage, wie Bekanntes inszeniert werden kann, um Interesse zu wecken, welche Fortsetzungsmöglichkeiten bestehen, um Märchen weiter und neu zu erzählen, und vor allem in welcher Form Märchen präsentiert werden können, sodass sie dem seriellen Forterzählen genügen. (vgl. Geilert/Voorgang 2016, S.3) Das Märchen selbst ist eine kurze Erzählung, das durch eine Einleitungs- und Schlussformel klar abgeschlossen wird.

TV-Serien hingegen sind auf ein fortlaufendes Erzählen ausgerichtet, das kein Ende anstrebt. Darum müssen die Märchen weiterentwickelt und durch das Einfügen von Handlungssträngen und Nebenfiguren gestreckt werden. Die vorgenommenen Erweiterungen sind nicht ausschließlich stofflicher Art, da Märchen eine sehr hohe Handlungsdichte vorweisen. Da die Kürze des Volksmärchens weniger aus seiner Geschehensstruktur als aus dem Verzicht auf epische Schilderungen resultiert, betreffen die filmischen Ausgestaltungen vor allem die Bereiche der Charakterisierung und Milieubeschreibung. Die Figuren werden sowohl optisch als auch psychologisch ausdifferenziert. Räume werden bis ins Detail ausgestattet und begehbar gemacht. (vgl. Liptay 2004, S.53)

Volksmärchen nehmen inhaltlich jedoch keinen Bezug aufeinander. In TV-Serien werden sie jedoch alle miteinander verknüpft. Es entstehen dadurch immer größere Handlungsbögen mit verschiedenen Fortsetzungs- und Anschlussmöglichkeiten. (vgl. Geilert/Voorgang 2016, S.329) In der Märchenwelt hätte sich Rotkäppchen und Schneewittchen niemals kennengelernt, weil sie aus verschiedenen Welten, in geographischer aber auch in gesellschaftlicher Hinsicht, kommen, weil sich eine Prinzessin niemals mit einem "normalen" Mädchen aus dem Dorf angefreundet hätte. In *Once Upon a Time* treffen sie jedoch auf der Flucht von Schneewittchen aufeinander und freunden sich sogleich an. Sie befinden sich im selben Alter, wo das Thema Liebe auf einmal interessant ist und tauschen sich darüber aus. Die seriellen Rahmen ordnen die Episoden und fügen sie zu einem Gesamtbild zusammen. Dadurch nehmen sie auch die Genrezuordnungen der Märchenserien beziehungsweise versuchen sie sie in eine Richtung zu lenken, die neu und experimentell ist. (vgl. ebd. S.330)

In diesem Fall gehört *Grimm* eher zum Krimi Genre beziehungsweise seinem Subgenre der Detektiverzählung. In jeder Folge kommt ein Zauberwesen vor, das ein Verbrechen begeht und durch den Grimm gestellt wird. Die Grundstruktur ist immer dieselbe: Ein Mord passiert, Täter und Tathergang sind am Beginn nicht bekannt, Ermittlung, geprägt von falschen Fährten und schließlich die Lösung, wo alle noch offenen Fragen geklärt werden. Teilaspekte bilden wichtige, für den Krimi charakterisierende Handlungsabläufe, wie die Beobachtung, das Verhör, Beratung, Verfolgung und Inszenierung der Überführung. (vgl. Brandstätter, 2011 S.30-31) Grimm entwickelt in dieser Hinsicht eine

Eigendynamik, da er sich nicht an eine textgetreue Adaption hält, sondern die Hinweissuche den Zuschauenden überlässt.

In der ersten Staffel der Serie werden nur Märchenfiguren in die Handlung aufgenommen wie zum Beispiel *Rotkäppchen*, *Rapunzel*, *Dornröschen*, *die drei kleinen Schweinchen* und *Goldlöckchen und die drei Bären*. Sonst hat der Grimm mehr mit phantastischen Wesen zu tun, die meistens fürchterlich aussehen und aus verschiedenen Kulturkreisen stammen können, beispielsweise aus Lateinamerika, Ägypten oder Indonesien.

Once Upon a Time hingegen hält sich in einem gewissen Maß an die Volksmärchen, aber verändert die Märchenfiguren und Handlungen auch dahingehend, dass sie sich an die heutige Zeit anpassen. Es ist jedoch schwer zwischen Märchen und Fantasy zu unterscheiden, da die Gattungsgrenzen durch den Medienwechsel verwischt werden. Daher ist es oftmals nur in Kenntnis der literarischen Vorlage und ihrer gattungstypologischen Zugehörigkeit möglich. Meistens wird der Märchenfilm beziehungsweise -serie in der Genretheorie als Unterkategorie des Fantasy Films behandelt. (vgl. Liptay 2004, S.53)

Da Märchenserien noch nicht so viel erforscht sind wie Märchenfilme beziehe ich mich jetzt auf die Definition des *Reclams Sachlexikon des Films* (2002) eines Märchenfilms als „filmische Umsetzung eines märchenhaften Stoffes, meist auf der Grundlage der populären Volksmärchen der Brüder Grimm, der romantischen Kunstmärchen Hans Christian Andersen oder Wilhelm Hauff oder den Erzählungen aus Tausendundeiner Nacht.“ Jedoch lassen sich Märchenfilme nicht immer auf eine bestimmte literarische Vorlage zurückführen, sondern können aus multiplen Quellen geflossen sein, neben literarischen Bearbeitungen auch solche aus Oper, Ballett, Theater, Illustration und Film. (vgl. Liptay 2004 S.55)

Oft sind die Fantastischen Welten der Fantasy an das Mittelalter angelehnt mit seinen Schlössern und Burgen und wie im Märchen sind Magie, fantastische Figuren wie Riesen, Drachen, Einhörner und vieles mehr in den Alltag eingebunden. In den meisten Fantasy – Büchern gilt es ein Abenteuer zu bestehen und gegen das Böse mit Hilfe von Magie zu kämpfen. Die Handlung dieser vormodernen Heldenepen wird dabei von „realistisch geschilderten Figuren mit Stärken und Schwächen und dementsprechend hohem

Identifikationspotential“ (vgl. Mohr 2012, S.25) durchgeführt. Wie in den Märchen wird als Handlungsort eine geschlossene Sekundärwelt gewählt. Es kommen aber auch offene Sekundärwelten wie in *Once Upon a Time* vor, die die Modernisierung auf die Weltgestaltung ausdehnen, in dem die Welt der Helden einer realistisch gezeichneten Alltagswelt gegenübergestellt wird.

Die Märchenserien machen Gebrauch von Eingangs- und Schlussformeln, in dem sie einen Erzähler einfügen und damit die mündliche Überlieferung simulieren. (vgl. Liptay S.64) Bei *Grimm* geschieht dies durch das Voice-Over, die die Zuschauenden mit einem Zitat eines Märchens einen Hinweis auf die Folge geben. Die Kombination von Vertrautem und Unvertrautem macht die Serie so populär. Diese Indizien sind so angelegt, dass die Zuschauenden die Fälle beziehungsweise die Figuren nach und nach enträtseln können.

In *Once Upon a Time* wird die Erzählfigur in Form des Jungen namens Henry übernommen. Er befindet sich immer im Mittelpunkt des Geschehens, weil er die anderen Märchenfiguren über ihre Vergangenheit im Märchen immer auf dem Laufenden hält beziehungsweise daran erinnert, wer sie einmal waren. Durch ihn nähern sich die Welten einander an.

12. Transmedia Storytelling nach Jenkins

Am häufigsten ist die Definition von Transmedia Storytelling von Jenkins zu finden.

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced to a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction (vgl. Jenkins 2006, S.97f.)

Durch den heutigen technologischen Fortschritt und die Globalisierung haben sich mehrere Medienplattformen entwickelt. Mediennutzung gehört schon zum Alltag. Also kann ein Text mit Hilfe anderer Medienplattformen verteilt beziehungsweise konsumiert werden. Aus diesen medienspezifisch geformten narrativen Komponenten entsteht im Zusammenspiel ein einheitliches Unterhaltungserlebnis, in das sich auf unterschiedlichen Wegen eintreten und eintauchen lässt. Aus den einzelnen Bausteinen wie Filmen, Büchern, Comics und so weiter entstehen so fortlaufende, expandierende und sich weiter verzweigende Erzählwelten. (vgl. Dettmar 2016, S.116)

Ökonomisch gesehen entstehen durch Medienverbände mit der crossmedialen Vermarktung von so genannten Franchises also Figuren, Filme, Fernsehen, Musik, Videospiele, Spielzeug, Freizeitparks, Bücher, Zeitungen, Magazine und Comics fortgesetzt wachsende Narrationen, die nicht für sich stehen, sondern im Zusammenhang zu sehen sind. (vgl. Dettmar 2016, S.115f.) Disney ist damit Spitzenreiter. Durch die Übernahme von Fox 20th Century gehört ihm eine legendäre Institution mit berühmten Filmen und Fernsehserien, sowie Disney Filme, Marvel Filme, ein neuer Streamingdienst Disney+, wo exklusiv Disneyfilme weiterverbreitet werden und weltweite Disney Themenparks.

Transmedia Storytelling ist auf die aktive Partizipation der Rezipienten angewiesen. Jenkins spricht sogar von einer „participatory culture“ (Jenkins 2006, S.3) einer Kultur des aktiven Teilnehmens. Es hat sich eine Wandlung, weg von passiven Medienkonsumenten bis hin zu aktiven Teilnehmern, vollzogen. Medienkonsumenten

haben durch die Verteilung der Medieninhalte gelernt die verschiedenen Technologien anzuwenden und in Austausch mit anderen Konsumenten zu treten. Online-Communities werden immer wichtiger, um gemeinsam über Inhalte zu reflektieren und Wissen auszutauschen. Vermehrt werden Medieninhalte gewählt, bei denen „participatory abilities“ (vgl. Jenkins 2006, S.18) angewandt werden müssen. Diese sind gekennzeichnet durch die vielfältigen kollaborativen Aktivitäten, Ausdrucksformen und kreativen Austauschprozessen, der interagierenden Communities. Bezogen auf das webbasierte Handeln mit Kinder- und Jugendliteratur zeigt sich als globales Phänomen auf diversen Plattformen, Blogs, Verlagsweb- und Fanseiten eine quantitativ enorme sich verstärkende und rückwirkende Resonanz auf die erfolgreichen Buch- und Filmserien. (vgl. Dettmar 2016, S.117)

In Fan-Fiction bauen die Fans weitere Episoden, Figuren und Schauplätze aus und erweitern sie um Erzählstränge. Während in der Expansion die ursprüngliche Geschichte (Figuren, Handlung, Ort oder Zeit) erweitert wird, werden unterschiedliche Modifikationen entworfen, die die Abfolge der Ereignisse und das Schicksal der Figuren verändern und häufig auf die Frage „Was wäre wenn?“ antworten. Sie liegen in drei unterschiedlichen Formen vor: in Form der linearen Fortsetzungen (Sequels oder Prequels), der Hintergrundgeschichten (Handbücher) und der Parallelgeschichten (Spin-Offs). Modifikationen finden sich zum Beispiel in Fan-Fiction, in denen ungewöhnliche Paare, Konstellationen und alternative Handlungsverläufe gestaltet werden. In der selteneren Form der Transposition wird die Ursprungsgeschichte in einem anderen zeitlichen oder räumlichen Setting lokalisiert, wie es ebenfalls in Fan Fictions zu sehen ist. Häufig liegen hier auch Mischformen zwischen Transposition und Modifikation vor. (vgl. Schlachter 2016, S.108f.) Auf fanfiction.net können Erzählungen veröffentlicht werden. Hier gibt es eine Sammlung von Grimmschen Märchen, die umgeschrieben wurden, indem die Harry Potter Figuren die Plätze von Märchenfiguren eingenommen haben und das Setting nach Hogwarts verlegt wurde.

Eine Eigenheit des seriellen Erzählens ist es, dass es den Zuschauerinnen und Zuschauern meist sehr viel stärker involviert, als dies bei einem einzelnen Film möglich ist. Das kontinuierliche Weitererzählen ermöglicht allein durch seine Dauer eine stärkere Bindung der Rezipientinnen und Rezipienten an die erzählten Welten und Figuren. Diese bringen dann selbst zahlreiche Parataxe zu den Serien hervor. Sie formen dadurch eine „kollektive Intelligenz“ mit Informationen, Interpretationen und Diskussionen, die in

bestimmten Webseiten zusammengetragen werden. Die von Fans aufgebauten und administrierten Wikis führen in quasi lexikalischer Qualität über das Geschehen der Märchenserien buch. Dabei geht es nicht nur um den Nachvollzug der Serien an sich, sondern um das Entdecken von Querverbindungen, Referenzen und Theorien zum weiteren Verlauf des Plots. Es werden nicht nur Episoden, sondern auch Interviews mit Regisseurinnen und Regisseuren sowie Produzentinnen und Produzenten, Folgen aus Spin-off-Serien wie *Once Upon a Time in Wonderland* (2013-2014), Informationen, die auf Conventions gesammelt werden, genauso wie filmische Prätexte. In den Wikis, wie auch auf weiteren webbasierten Fan-Seiten, geht es vor allem auch darum, weitere Handlungsverläufe prognostizieren und durch Indizien zu erschließen. Die Cliffhanger, die vor allem an Staffelfenden bedeutsam sind, laden die Zuschauenden dazu ein, während der Unterbrechung, bis die neue Staffel beginnt, aktiver Part im Erzählen zu bleiben. Paratexte, wie Serien- und Staffelpakate, werden dabei besonders interessant, beziehungsweise die Schauspielerinnen und Schauspieler nutzen die digitalen neuen Medien und treiben so die Spannung voran. (vgl. Geilert/Voorgang 2017, S.344)

Jede Erweiterung muss einen individuellen und wertvollen Beitrag zur transmedialen Welt leisten. Die einzelnen Texte sollen neue Erkenntnisse und tiefere Einblicke in die fiktionale Welt geben, sie erweitern und kommentieren. Jede neue Erweiterung kann potenziell die Sicht auf das Ganze völlig ändern. Darum spricht Jenkins sich gegen Adaptionen aus, denn sie geben dieselbe Geschichte mit minimalen Änderungen wieder, wenn auch in einem unterschiedlichen Medium. Nur wenn Adaptionen die ursprüngliche Geschichte signifikant anders darstellen und diese dadurch bereichern, etwa indem Nebencharaktere in den Fokus der Geschichte rücken und aus deren Perspektive erzählt wird, können diese auch als Erweiterung angesehen werden (vgl. Schlachter 2016, S106).

Außerdem muss jede Erweiterung als ein eigenständiges Werk funktionieren können, daher muss jedes Medium einen Einstieg in die transmediale Welt ermöglichen. Es muss möglich sein, dem Comic, oder dem Buch folgen zu können, ohne vorher den Film gesehen zu haben, oder umgekehrt. (vgl. Jenkins 2006, S.95). Jeder Text beziehungsweise jedes Medium kann von allen Konsumenten genutzt werden, muss aber nicht. Das gilt besonders bei Erweiterungen, wie bei Games für deren Umgang besondere Kenntnisse nötig sind, die nicht allen Medienkonsumenten eigen sind.

Jeder Medienwechsel innerhalb einer transmedialen Welt ist demnach sowohl eine besondere Herausforderung für die Produzenten als auch die Konsumenten. Demnach müssen Texte sowohl unabhängig voneinander gelesen werden können als auch in einem sinngebenden Kontext zueinander. (vgl. Dena 2009, S.242) Idealerweise ist jedes Medium und jede Erweiterung für das Verständnis dieser Welt gleich wichtig. Zudem gibt es kein Hauptmedium, das über anderen steht, da alle Einzeltexte in Beziehung zueinander und als Teile eines größeren Ganzen zu sehen sind. (vgl. Jenkins 2006, S.95ff) In der Praxis ist besonders die Gleichwertigkeit der Erweiterungen in der Wahrnehmung des Publikums bislang noch ein Problem. Das Medium, das das größte Publikum erreicht wird oft als Hauptmedium wahrgenommen. Diesem wird, sowohl von Produzenten als auch von Konsumenten, am meisten Bedeutung zugemessen. Texte auf anderen Medien werden hingegen mehr als begleitende Texte und Erweiterungen eines Haupttextes gesehen, welche als Haupteintrittspunkt in die Transmedia Storytelling-Produktion dienen. (vgl. Dena 2009, S.243)

Das Storytelling von Jenkins kann auch auf die Märchenwelt umgelegt werden. Mit den zwei Filmen, die ich analysieren werde, sind zwei Zugänge erschaffen worden, die sich auf der Grundlage der Märchen bilden, aber dennoch eigenständig bestehen. In *Once upon a time* befinden sich Märchenfiguren, doch sie leben in einem anderen Jahrhundert in völlig verschiedenen Rollen. *Grimm* ist eigentlich eine Detektivserie, wo der Detektiv Grimm Verbrecher jagt, Morde aufklärt und nebenbei auf phantastische Figuren trifft. Es ist nicht notwendig vorher über die Märchen und Märchenfiguren Bescheid zu wissen, die darin vorkommen. Außerdem gibt es schon ein weitreichendes Medienspektrum zum Thema Märchen: Disney Themenparks mit dem berühmten Prinzessinnenschloss, moderne Literatur, Filme und Computerspiele.

13. Serienanalyse *Once Upon a Time* – Es war einmal

In der Fortsetzungsserie *Once Upon a Time* wurden alle Märchenfiguren am Hochzeitstag von Schneewittchen und dem Prinzen durch den dunklen Fluch der bösen Königin in die heutige Zeit und in den Ort Storybrooke im US-Bundesstaat Maine transferiert und können sich nicht mehr erinnern, wer sie einmal waren. Geschickt setzt die Serie dort an, wo die Märchen in der Regel enden. Von Beginn an vergleichen die Rezipientinnen und Rezipienten ihre eigenen Leseerfahrungen mit der Serie.

Eines Tages macht sich der zehnjährige Henry auf seine leibliche Mutter Emma Swan zu suchen, die ihren 28. Geburtstag allein in ihrer Wohnung verbringt. Er überredet sie zu sich nach Storybrooke zu kommen von dem er glaubt, es stünde unter einem Fluch und nur Emma könnte ihn brechen. In seinem alten Märchenbuch befinden sich sämtliche Märchen der Gebrüder Grimm und noch andere phantastische Erzählungen. Dieses Buch enthält den Verstehensschlüssel der gegenwärtigen Welt zur anderen phantastischen Welt. Nachdem Emma, das Kind von Snow White und Prince Charming, sich in Storybrooke niedergelassen hat, taucht sie in die vergessene Märchenwelt ein und lernt sich immer mehr den Themen wie Familie, Vertrauen, Freundschaft und Verantwortung zu öffnen. Bis dahin war sie aufgrund ihrer Vergangenheit ein einsamer Wolf. Somit bricht mit der Ankunft Emma in Storybrooke der Streit von Gut und Böse erneut aus.

Storybrooke selbst kann von den Bewohnern auch nicht verlassen werden. Zudem steht die Zeit still und die Figuren altern nicht. Metaphorisch steht dafür die Rathausuhr der Stadt. Nun wohnen hier alle Märchenfiguren, die von den Gebrüdern Grimm, aus Disney – Animationsfilmen, aus Sagen und Legenden wie zum Beispiel Robin Hood oder phantastischen Erzählungen und Schauromanen stammen wie zum Beispiel Alice im Wunderland oder Peter Pan. Die Serie wurde nämlich von den ABC Studios für den US-Sender ABC produziert, der zur Walt Disney Company gehört. So existiert neben Schneewittchen, Prince Charming, den sieben Zwergen, die böse Königin, Rumpelstilzchen und Rotkäppchen aber auch Figuren aus der Disney Welt wie Elsa und aus *Die Eiskönigin* und *Merida*. Zusätzlich stammen auch Charaktere aus fantastischen Geschichten wie zum Beispiel Pinocchio, Captain Hook oder den Hutmacher aus *Alice im Wunderland*. Da ich jedoch in dieser Arbeit nicht alle Adaptionen der Märchenfiguren

präsentieren kann, werde ich mich auf einzelne Folgen, in denen einzelne Märchenfiguren charakterisiert werden, in der ersten Staffel fokussieren. In der ersten Staffel geht es vor allem darum, die Charaktere kennenzulernen und diese erkennen zu lassen, wer sie in Wirklichkeit sind. Mit dieser Erkenntnis entsteht ein Zwei – Welten Modell, das die gegenwärtige Welt Storybrookes in eine Verbindung mit der vergangenen Märchenwelt bringt. Nur Emma und Henry haben keinen märchenhaften Doppelgänger, sondern symbolisieren den Neuanfang, aber müssen die “alten Geschichten“ verstehen, um ihre Vergangenheit besser zu verstehen.

Die Volksmärchen als literarische Vorlagen werden für das narrative Prinzip des Serienerzählens mit mehreren Erzählsträngen verknüpft. Die Handlung der Serie wird in der ersten Staffel episodenhaft erzählt, während der rote Faden durch die Hauptfiguren zu verfolgen ist. (vgl. kinderundjugendmedien.de)

Die Figuren werden komplexer gestaltet als im Märchen und werden nicht nur in Gut oder Böse eingeteilt, sondern es werden beide Seiten einer Person betont. Dadurch wird nicht nur die Komplexität von Identität, die dem wahren Leben nahekommt, betont, sondern referiert auch auf archetypische Modelle. Die Serie erscheint dadurch aktuell und modern, weil sie die Grundaussagen vieler Märchen auf Fragen der Individualität umgebrochen haben und daher für postmoderne Handlungen und Diskurse wie zum Beispiel Emanzipation der Frau interessant machen. Die Rezipientinnen und Rezipienten erhalten dadurch das Gefühl die Figur zu kennen und verfolgen die Entwicklungsphasen ihrer Eigenschaften beziehungsweise wenn die Figur eine Wandlung durchmacht. Es steht auch immer wieder die Frage im Raum, ob die Figuren auf der guten oder dunklen Seite stehen und welchen Charakteren die Zuschauenden vertrauen können. (vgl. kinderundjugendmedien.de)

14. Böse Königin/Hexe

14.1. Die böse Königin in Once Upon a Time (Märchenwelt)

Am Hochzeitstag von Schneewittchen und Prince Charming stößt die böse Königin eine Drohung aus.

Ihr tatet euren Schwur nun vernehmt den meinen. Schon bald wird das, was ihr liebt, was ihr alle liebt, für immer von euch genommen werden. Und aus eurem Schmerz wird mein Triumph erwachsen. Euer Glück soll nicht länger bestehen und wenn es das letzte ist, was ich tue.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 1, Min. 3:28-3:52

Im seriellen Erzählen erhalten bekannte Märchenfiguren psychologisch motivierte Vorgeschichten. Diese werden in Rückblenden erzählt, die der Sozialisationsgeschichte der einzelnen Figuren gewidmet sind, sodass das Publikum die Umstände der Figuren erfahren und warum sich bestimmte Charaktereigenschaften gebildet haben.

Diese Eigenschaften sind nicht von Anfang in dieser Stärke vorhanden, sondern ihre Herkunft ihre Eltern und ihre Erlebnisse haben die Figuren zu dem gemacht, was sie heute sind. Die Komplexität der Vorgeschichten steigert sich noch mehr, indem alle Figuren und somit auch die klassischen Märchenhandlungen miteinander in Verbindung gesetzt werden. Somit werden die Figuren und Narrationen vielschichtiger, bilden immer wieder neue Möglichkeiten zur Weiterentwicklung und Anschlussfähigkeiten zur Fortschreibung der Geschichten. (vgl. Geilert/Voorgang 2017, S.337)

Nach der Ankündigung bei der Hochzeit ist der magische Spiegel im Aufruhr, wie sie gedenkt dies anzustellen. Als er den dunklen Fluch hört, schaut er entsetzt. Der magische Spiegel der Königin verfügt über eine eigene Stimme und ein eigenes Innenleben. Einst ist er nämlich der Dschinn von Agrabah gewesen. König Leopold hat damals die Lampe gefunden und ihm die Freiheit geschenkt. Zusätzlich hat er ihn in sein Königreich mitgenommen, wo er ihn seiner Tochter Schneewittchen und seiner Frau vorgestellt hat. Der Dschinn hat sich sofort in dessen Frau verliebt. Die Königin hat ihn glauben gelassen, dass sie ihn auch liebe und manipuliert ihn, sodass er ihren Mann töten soll. Ihr erster Schritt ist, dass sie ihre neue Liebe in ihrem Tagebuch kundtut, das der König

„unabsichtlich“ findet. Da sie keinen Namen erwähnt, lässt er sie so lange einsperren, bis er es herausfindet. Der nächste Schritt lautet, dass ihr Vater Henry dem Dschinn eine Kiste mit zwei giftigen Schlangen gibt, weil sie sich mit deren Hilfe das Leben nehmen will. In seiner Hoffnung mit ihr ein Leben lang zusammen zu sein, tötet er König Leopold. Als die Tat herauskommt, nutzte er den letzten Wunsch, um für immer bei ihr bleiben zu können und verwandelt sich in einen Spiegel.

Dazu muss sie zur „Dunklen Festung“ reisen, um den dunklen Zauber wieder zurückzubekommen, den sie einst gegen den Schlafzauber eingetauscht hatte, den sie gegen Schneewittchen eingesetzt hat, aber der durch den Kuss der wahren Liebe durchbrochen wurde. Im Schloss trifft sie auf ihre Freundin Maleficient, die die Zuschauerinnen und Zuschauer als böse Fee in *Dornröschen* kennen, die ihr den Tod wünscht. Doch Maleficient sträubt sich ihn ihr zu geben. Sie kämpfen miteinander, während die böse Königin zu einem Trick greift und mit Waffen auf Maleficients geliebtes Einhorn (Pony mit Einhornspitze) zielt. Sie stellt sich davor, kann die Waffen abwehren, aber dadurch bekommt die böse Königin den Stab mit dem Fluch. Sie deutet Liebe als Schwäche und fesselt mit einem Zauber Maleficient an die Wand, die sagt:

Du darfst den Fluch nicht anwenden. Gewisse Grenzen dürfen selbst wir nicht überschreiten. Jede Macht hat nun mal ihren Preis. Der Fluch wird einen hohen Tribut fordern. Ein Gefühl der Leere wird dich befallen. Eine Lücke, die du niemals wieder auffüllen kannst.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 2, Min: 7:52-8:13

Dann geht die böse Königin noch weiter und ruft die Außenseiter der Gesellschaft zusammen und verspricht ihnen ein Reich zu schaffen, wo sie ihr Glück finden und auch Sieger sein werden. Dies ist eine Anspielung auf die immer stattfindenden Happy Ends, in denen das Böse immer bestraft wird. Sie braucht eine Haarlocke von jenen mit den dunkelsten Seelen. Hinter ihnen lässt sie einen Dornenwald auferstehen, falls sich jemand weigern sollte. Sie wirkt manipulativ, als würde sie nur das Beste dieser Kreaturen wollen und doch droht sie mit Konsequenzen. Zum Abschluss des Rituals opfert sie das Herz ihres geliebten Rosses. Als der Fluch nicht funktioniert, wird sie von einem Zwerg verspottet, die sie daraufhin in Stein verwandelt. In Storybrooke steht er dann in ihrem Vorgarten.

In ihrem Palast erscheint wieder ihr Diener, der sich im Laufe der Folge als ihr Vater herausstellt. Wie schon vorhin erwähnt, sind Väter in Märchen immer blasse Figuren, die sich gegen ihre dominanten Frauen nicht wehren können. Dieser liebt seine Tochter so sehr, dass er sie bei allem unterstützt. Selbst wenn es ihn dabei umbringt.

Rache ist ein dunkler einsamer Weg und wer ihn einmal eingeschlagen hat, der findet nie mehr zurück.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 2, Min.: 21:46-21:53

Die böse Königin ist jedoch so von Hass zerfressen, dass sie keinen anderen Ausweg mehr sieht. Sie will sie zerstören, weil sie ihr ihren Liebsten weggenommen hat, der unter den Toten weilt. Als Schneewittchen noch sehr jung ist, stirbt ihre Mutter. Der König nimmt Schneewittchen daraufhin auf seinen Reisen mit. Einst fällt Schneewittchen fast vom Pferd, aber das Unglück wird von Regina verhindert. Der Umstand, dass das Pferd durchgeht und Regina an der richtigen Stelle steht, hat sie ihrer Mutter zu verdanken. Ihr Plan verläuft perfekt, denn der König hält um Reginas Hand an. Diese ist aber verliebt in den Stallburschen Daniel, welches Geheimnis offenbart wird, da Schneewittchen die beiden beim Küssen erwischt. Regina bittet Schneewittchen dieses Geheimnis zu bewahren, worauf sie zustimmt. Reginas Mutter bemerkt aber, dass etwas nicht stimmt und manipuliert Schneewittchen dahingehend, um zu erfahren, was geschehen ist. Damit ihr Plan aufgeht, tötet sie Daniel und Regina hasst seitdem Schneewittchen abgrundtief. Regina heiratet also den König, um ihre Rachepläne weiter zu verfolgen. Jahre später lässt sie den König töten und versucht durch mehrere Mordanschläge auch Schneewittchen töten zu lassen.

Darum wendet sie sich letztlich an den Schaffer des Fluches: Rumpelstilzchen. Er verrät ihr, dass für so einen wichtigen Zauber, nicht das Herz eines Pferdes, sondern das Herz des Menschen, den sie am meisten liebt, opfern muss. Sie bekommt diese Informationen nur, weil sie einen Pakt mit Rumpelstilzchen abgeschlossen hat und muss ihm in der anderen Welt jeden Wunsch genehmigen.

Als sie wieder zurück in den Palast kommt, ertönt finstere Musik und das Gesicht des magischen Spiegels springt nervös von einem Spiegel zum nächsten. Anfangs hat sie Zweifel daran ihres Vaters Herz zu opfern. Dieser denkt trotzdem nur an das Beste für seine Tochter und möchte ein neues Leben mit ihr beginnen.

Vater: Denk bitte nicht mehr an Snow White und beginne neu. Wagen wir ein neues Leben.

Böse Königin: Wie wäre dieses Leben? Alles, wofür ich gelebt habe, wird verloren sein. All meine Macht wird schwinden und der letzte Rest meiner Würde auch.

Vater: Macht ist verlockend, aber Liebe auch. Du kannst wieder Liebe finden.

(Sie umarmen sich.)

Böse Königin: Ich will doch nur ein bisschen Glück. (Träne kullert über ihre Wange.)

Vater: Das Glück findet dich, das weiß ich ganz gewiss. Und wenn es erstmal da ist, werden wir beide wieder froh sein. Aber du musst dich entscheiden.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 2, Min: 31:00-31:53

Diese Bandbreite an Emotionen von Depression, Traurigkeit, Hoffnungslosigkeit und Wut werden in den Märchen nicht gezeigt, da die Märchenfiguren keine emotionale Tiefe besitzen. Die böse Königin erscheint in den Armen ihres Vaters wie ein kleines Mädchen, das einfach nur geliebt werden will. Es zerreißt sie innerlich, dass sie keinen Ausweg in ihrer Situation sieht. Trotz wie ein kleines Kind will sie aber alles haben und den anderen wegnehmen. Sie greift ihrem Vater in die Brust und reißt ihm sein Herz heraus. Paradoxerweise legt sie dann eine schwarze Rose mit den Worten „Ich liebe dich, Vater“ auf sein Grab und benennt auch ihren Adoptivsohn in Storybrooke nach ihm: Henry. Das zeugt von einer großen Liebe zu ihm, aber sie hat sich trotzdem für ihr eigenes Schicksal entschieden und damit gezeigt, wie selbstsüchtig sie ist.

14.2. Die böse Königin in Storybrooke

In Storybrooke sitzt die böse Königin als Regina Mills wieder an der Macht. Sie ist Bürgermeisterin und verbreitet Angst und Schrecken in der Stadt. Der Name passt zu ihr, denn Regina kommt aus dem Latein und bedeutet Königin oder Herrscherin. Sie adoptiert einen kleinen Jungen, um die Lücke in ihrem Leben zu füllen und der sie so lieben soll, wie sie ihn. Doch sie kann ihre Liebe nicht richtig ausdrücken. Sie kontrolliert jeden Aspekt seines Lebens und will zu jeder Zeit wissen, was er tut. Das geht schon so weit, dass er von Zuhause wegläuft und Geheimoperationen entwickelt. In ihrer Gegenwart fühlt er sich einsam und ungeliebt.

Dazu hat sie selbst beigetragen, weil sie ihn seit Jahren aufgrund seiner „Phantasie“, dass jeder Bewohner und jede Bewohnerin der Stadt eine Märchenfigur ist, zum Psychiater

schickt und es als verrückte Idee abtut, obwohl es der Wahrheit entspricht. Als seine biologische Mutter auf der Bildfläche erscheint, macht sie ihre Besitzansprüche geltend und Regina fühlt sich von ihr bedroht, obwohl sie ihr den Jungen nicht wegnehmen will. Sie setzt ihre manipulativen Fähigkeiten ein, um Henrys leibliche Mutter aus der Stadt zu bekommen. Sie weist den Sheriff an, dass er sie wegen eines Fahrdelikttes in eine Zelle stecken soll.

Ein Journalist soll aufgrund ihres Befehls die Vergangenheit von Emma durchleuchten und in den Nachrichten zu präsentieren. Als er nichts findet, bedroht sie ihn mit dem Rauswurf aus der Redaktion. Außerdem bedroht sie den Psychiater von Henry, dass er vor dem Sheriff schwindeln soll, dass Henrys leibliche Mutter seine Akte gestohlen habe. Damit erreicht sie aber nur, dass ihre vermeintliche Gegenspielerin bleibt und sich ihr Sohn noch weiter von ihr entfernt. Er glaubt, sie sei die „Böse Königin“ und wolle allen Schaden zufügen.

Auch in Storybrooke setzt sie alles daran Prince Charming und Schneewittchen auseinander zu bringen. Sie hat den Arzt angewiesen, dass er sie sofort nachdem Aufwachen des Komapatienten Prince Charming anrufen soll. Als sie hört, dass Schneewittchen bei ihm gewesen ist, erstarrt sie für ein kurzen Moment und setzt alles daran seine Frau zu finden. Im Krankenhaus setzt sie dann ein falsches Lächeln auf und behauptet, dass das die wahre Liebe sei.

14.3. Hexenbiest Adalinde Schade in Grimm

In der Serie Grimm gibt es keine klassische böse Königin, wie in Once Upon a Time. Dafür wird als eine der Hauptpersonen ein Hexenbiest eingesetzt. Hexenbiester sind klassischen Hexen sehr ähnlich, die als besonders hässlich beschrieben werden. In ihrer verwandelten Form hat sie die verwesende Haut einer Leiche mit weißem langem Haar. Als besonderes Merkmal hat sie ein dunkles Mal in Form eines Hufeisen auf der Unterseite ihrer Zunge. In ihrer menschlichen Form hingegen verführt sie durch ihre natürlich wirkenden blonden Haare, ihren hellen blauen Augen und einer sehr blassen Haut. Ihren Teint behält sie durch Blutegel. Sie achtet sehr auf ihr Äußeres und kleidet

sich auch modebewusst. In den Tagebüchern der Grimm wird ihr Aussehen und ihre Eigenschaften detailliert beschrieben.

Von Anfang an arbeitet sie auf Befehl eines Mannes, in den sie verliebt ist: den Chef des Polizeireviers. Sie beherrscht es, Tränke zu brauen, um damit unliebsame Gegner aus dem Weg zu räumen. Sie bleibt diesem Mann treu und beschützt ihn loyal vor Menschen, die ihn bedrohen. Doch dieser erwidert ihre Gefühle nicht, sondern benutzt sie nur für seine Zwecke. Er weist sie an, den Partner seines Gegners zu verführen.

Sie lernt ihn durch einen Mordfall kennen. Als dieser nicht interessiert ist, da er an ihren Gefühlen für sie zweifelt, braut sie daraufhin einen Liebestrank in Form von Schokoladenkeksen, damit er sich in sie verliebt. Nachdem er davon probiert, sagt sie ihm, es soll niemand sonst davon essen.

Danach fährt sie weiter damit fort, Hank für sich zu gewinnen und Spielchen mit ihm zu treiben. Sie gibt vor mit einem anderen Mann zu schlafen, damit er ihr außerhalb ihrer Wohnung nachspioniert. Er sitzt vor ihrem Haus und ruft sie an, aber sie drückt ihn weg. Dann sieht er, wie sie einen anderen Mann küsst und in ihr Schlafzimmer bringt. Danach passt er den anderen Mann ab und sagt ihm, dass er nie wiederkommen soll. Der meint, dass er sich das nicht gefallen lassen muss, aber so schnell kann er nicht reagieren, wird er mit dem Arm umgedreht und gegen sein Auto gedrückt. Hank bedroht ihn mit einem irren Blick und vorgehaltener Waffe. Dieser steigt dann in sein Auto und fährt weg. Hank schaut sich auch noch einmal um, bevor er den Heimweg antritt.

Der Zaubertrank verwandelt ihn immer weiter in einen liebeskranken Irren. Er hinterlässt dutzende Nachrichten auf ihrem Anrufbeantworter. Ihr Chef findet, ihre Kekse wirken zu intensiv und sie soll das nächste Mal bei seinem Anruf rangehen, um die Schrauben anzuziehen.

Er ruft sie verzweifelt jeden Tag an und ist überrascht, als sie tatsächlich abhebt. Sie schwindelt ihn an und behauptet, sie habe 18 Stunden Tage in der Arbeit, während sie auf der Couch einen Martini trinkt und sie habe vorgehabt, sich zu melden. Er freut sich ihre Stimme zu hören und lädt sie auf ein Treffen ein. Als sie am nächsten Tag Zeit hat, ist er glücklich. Sie gehen ins Brasserie Montmatre und verbringen einen Abend, wie eine "normale" Verabredung.

An einem Abend treffen sie sich zu viert in diesem Lokal mit Nick, Adalindes Gegner, den sie auszuschalten versucht und seiner Freundin. Diese ist Tierärztin und Adalinde

erzählt, dass sie eine ägyptische Maulkatze besitzt. Diese ist sehr selten und besitzt ein einzigartiges Mal in Form eines Skarabäus auf ihrer Stirn.

Nick ist ihr gegenüber sehr argwöhnisch, während Hank all ihre Geschichten glaubt und taub gegenüber Bedenken seines Partners ist. Er kann nur mehr an sie denken und vernachlässigt seinen Beruf. Er freut sich, dass sie ihn zu sich nach Hause einlädt und glaubt, das ist der nächste Schritt für ihre Beziehung. Hank erscheint mit Rosen in der Hand vor Adalindes Tür. In der nächsten Szene sehen die Zuschauerinnen und Zuschauer nur seine Kleidungsstücke am Boden liegen und das Adeline angezogen aus dem Schlafzimmer kommt. Das Abendessen ist unberührt. Hank liegt bewusstlos im Schlafzimmer, den Adeline durch Geschlechtsverkehr ins Koma fallen ließ.

Sie hat Hank nur verführt, weil sie einen besonderen Schlüssel von seinem Partner Nick will. Dieser soll sich mit ihr im Forest Park zur Übergabe treffen, denn sonst wird Hank sterben. Es gibt die Möglichkeit die Macht, die sie über Hank hat aufzulösen mit dem Blut eines Grimm. Am Treffpunkt kämpfen sie miteinander. Nach einem Handgemenge befindet er sich auf ihr und drückt seine Lippen auf ihre, denn er wusste schon vorher, dass sie ihn beißen würde. Sein Blut neutralisiert ihre Kräfte und holt Hank wieder ins Leben zurück. Von nun an ist sie nur noch ein Mensch.

Jetzt bin ich nichts, nichts. Die Hexenkraft ist nicht mehr da. Sie haben mir alles genommen. Jetzt bin ich nicht mehr als die anderen. Ich habe nichts.

Grimm, Staffel 1, Folge 17: Min. 38:55-39:12

In dieser Aussage sehen die Zuschauerinnen und Zuschauer, dass Adeline ihre Arroganz und ihr Selbstbewusstsein nur aus ihren Hexenkräften zieht. Ohne sie besitzt sie keine Macht und fühlt sich minderwertig. Mit ihren Kräften hat sie geglaubt, über allen anderen zu stehen und unbesiegbar zu sein. Sie hat niemals damit gerechnet, dass dieses Leben auch einmal zu Ende sein würde. Von ihrer Mutter und ihrem Geliebten wird sie wegen ihrer Menschlichkeit verstoßen. Sie ist nun nutzlos für ihre Pläne, den Schlüssel von Nick zu erhalten.

Aus Rache bringt sie ihre Katze, die sie mit ihrer Milch vergiftet und deren Zunge dadurch gelb wird, zu Nicks Freundin in die Tierarztpraxis. Sie wirkt unglücklich, weil die Katze lethargisch sei und nichts gegessen habe. Dann kratzt die Katze Nicks Freundin an der Hand und fügt ihr damit das Toxin zu. Dadurch fällt sie später ins Koma.

15. Schneewittchen

15.1. Schneewittchen in Once Upon a Time (Märchenwelt)

Der Prinz sieht Schneewittchen im Glassarg liegen und will von ihr Abschied nehmen. Im erhöhten Glassarg, in dem jedermann die vermeintlich Tote von allen Seiten sehen kann, wird Schneewitzchen zur Schau gestellt. Von Version zu Version stellt Wilhelm Grimm die Schönheit des toten Körpers immer stärker heraus. Die Fassung der Erstausgabe von 1812 zeigt Schneewittchen noch realistisch in der Stube des Zwergenhauses aufgebahrt, wenn auch schon im Glassarg. In der Fassung letzter Hand (1857) dagegen, steht der Sarg weithin sichtbar auf einem Berg. Schneewittchen wird emporgehoben und nicht in das schwarze Grab hinabgelassen. Um Schneewittchen trauern jetzt auch Tiere. (vgl. Röhrich 2002, S.253).

Schneewittchen wird aufgrund ihrer Schönheit von allen Personen geliebt, denen sie begegnet. Das wird von Max Lüthi als „Schönheitsschock“ bezeichnet.

Doch ist Schneewittchen nicht nur schön, sondern hat auch andere gute Eigenschaften. Es ist diese Mischung aus betörender Schönheit und ihren Tugenden, die den unvergleichlichen Reiz dieser Heldin ausmacht. Insgesamt wird sie durch die Bearbeitung der Grimms zu einem Idealbild des bürgerlichen Mädchens im 19. Jahrhundert: naiv-unschuldig, schön, lieb, fromm, arbeitsam und der Kontrast zur Stiefmutter verstärkt noch diese Züge. Psychologisch gesehen handelt es sich beim Heranwachsen der Titelheldin um einen Reifungsprozess: Übergangsphasen der Sozialisation und des Wachsens der Persönlichkeit werden thematisiert: Übergänge vom Kindheits- zum Erwachsenenstadium, vom naturalen zum kulturalen, vom asexuellen zum sexuellen Leben. (vgl. ebd. S.246)

Er möchte sich von ihr verabschieden und küsst sie auf ihre kalten, leblosen Lippen. Daraufhin macht sie einen Atemzug und die Farbe kehrt wieder in ihr Gesicht.

Schneewittchen: Du hast mich gefunden.

Prince Charming: Hast du je an mir gezweifelt?

Schneewittchen: Ganz ehrlich, ein wenig in Sorge war ich schon.

Prince Charming: Hab keine Angst, ich werde dich immer finden.!

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 1, Min: 1:50-2:05

Bei dieser Anrede hören die Zuschauerinnen und Zuschauer schon heraus, dass sich die beiden schon lange vorher kennen. Als der Jäger Schneewittchen frei lässt, weil er es nicht übers Herz bringt sie zu töten, muss sie sich allein im Wald durchschlagen. Daraufhin raubt sie Kutschen der bösen Königin aus. Doch eines Tages wählt sie die falsche Kutsche aus. Prince Charming ist mit seiner Verlobten unterwegs zum Schloss, die dauernd etwas zu nörgeln findet. Da müssen sie aufgrund eines umgestürzten Baumes anhalten. Der Prinz steigt aus und erkennt, dass der Baum abgeschlagen wurde. Es ertönt ein Schrei, weil ein Dieb in die Kutsche eindringt und die Tasche des Prinzen stiehlt. Er reitet ihr nach, wirft sich während des Reitens auf den Dieb, will schon mit seiner Hand zu schlagen, als er ihr die Kapuze runterzieht und sieht, dass der Dieb eine Diebin ist. Während des kurzen Momentes der Verwunderung kann sie ihn mit einem Stein verletzen und kann auf einem Pferd entkommen. In ihrem Versteck packt sie vorsorglich alles zusammen, falls er wirklich seine Drohung wahr machen macht und sie findet. Sie tritt aus ihrer Höhle und wird von einer Falle in die Höhe gezogen, die ihr der Prinz aufgestellt hat. Sie liefern sich einen frechen Schlagabtausch.

Prinz: Ha Ha Ha ich sagte doch, ich finde dich. Was du auch tust, ich werde dich immer finden.

Schneewittchen: Ist das die einzige Art wie du an Frauen rankommst? Mit einer dämlichen Falle?

Prinz: Genau das richtige für diebischen Abschaum.

Schneewittchen: Ha ha ha du bist ein richtiger Prince Charming.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 3, Min: 12:09-12:26

Es ist erfreulich zu sehen, dass nicht alle Heldinnen im Märchen in Verückung geraten, wenn sie einen Prinzen treffen. Er lässt sie frei, wenn sie ihm den Schmuck wiedergibt, den sie ihm gestohlen hat. Unter dem Schmuck ist der Ring seiner Mutter, der bestimmt ist, für die Person, die er eines Tages heiratet. Die Ehe ist arrangiert worden, da sich zwei Königreiche dadurch zusammenschließen. Schneewittchen soll ihm zu denjenigen bringen, denen sie den Schmuck verkauft hat, sonst liefert er sie an die Wachen der Königin aus. Den einzigen Schmuck, den sie trägt, ist eine Kette voll mit Feenstaub von einer bösen Fee, der den furchterregendsten Gegner in etwas verwandelt, das man leicht bezwingen kann. Sie hat die Waffe für die böse Königin reserviert. Unter dem Vorwand, dass sie etwas trinken möchte, kommt sie nahe zu einem Fluss und stößt dann den Prinzen hinein. Auf ihrer Flucht trifft sie auf die Wachen der Königin. Bevor sie ihr das Herz

rausschneiden können, wird sie vom Prinzen gerettet. Daraufhin bringt sie ihn zu den Trollen hinter dem nächsten Hügel. Sie legt das Gold auf den Rand der Brücke und ein Troll klettert von unten hinaus. Es kommen noch zwei weitere und sie werden von ihnen umzingelt. Schneewittchen und der Prinz wollen einen neuen Handel eingehen, aber die Trolle vertrauen dem Prinzen nicht. Sie wollen ihnen das gesamte Geld nur für den Ring zurückgeben. Als sie den Prinzen durchsuchen, finden sie das Suchplakat von Schneewittchen. Daraufhin zieht er sein Schwert und kämpft gegen die Trolle. Er sagt ihr, dass sie fliehen soll, worauf sie wegläuft, sich aber am Ende der Brücke noch einmal umdreht und sieht, dass der Prinz gegen so viele Trolle keine Chance hat. Sie wollen ihn töten und sein süßes adeliges Blut trinken. Doch Schneewittchen verzaubert sie mit ihrem Feenstaub in kleine Kakerlaken. Nun sind sie quitt. Der Prinz stellt sich ihr als James vor. Auf dem Rückweg zum Schloss trennen sich ihre Wege. Er gibt ihr die Goldmünzen und sie gibt ihm seinen Ring zurück.

Prinz: Schmuck steht dir ja nicht.

(Er hält den Ring in einer Hand.)

Schneewittchen: Es gibt nur eine Möglichkeit, das herauszufinden.

(Sie nimmt ihm den Ring aus der Hand und zieht ihn sich über den Finger. Sie schaut den wunderschönen Ring mit dem grünen Stein an und ist fasziniert von seiner Schönheit. In seinem Gesicht sehen die Zuschauerinnen und Zuschauer Liebe und Bewunderung.)

Schneewittchen: Nein, passt nicht zu mir.

(Er schaut enttäuscht. Sie schüttelt den Kopf.)

Schneewittchen: Ich bin sicher deiner Verlobten gefällt er.

(Sie lächelt ihn an.)

Prinz: Ja.

(Er braucht einen Moment, um sich zu fassen und um sich an eine Verlobte zu erinnern. Er steckt den Ring in die Tasche.)

Prinz: Weißt du, falls du mehr brauchst, behalte den Rest. Ich benötige nur den Ring.

Schneewittchen: Oh nein. Ich benötige nichts. Danke.

(Sie lächelt ihn an.)

Schneewittchen: Also haben wir beide, was wir wollten.

(Er zieht die Lauffurche scharf ein.)

Prinz: Also sei vorsichtig, wo auch immer du gehst. Falls du mal in Not bist ...

Schneewittchen: Findest du mich.

Prinz: Immer.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 3, Min: 33:25-34:12

15.2. Schneewittchen in Storybrooke

In Storybrooke ist Schneewittchen alias Mary Margaret Blanchard eine Volksschullehrerin, die eine Klasse von 15 Schülerinnen und Schülern leitet. In ihrem Unterricht ist sie auch gutmütig zu Tieren und versucht es auch den Kindern zu vermitteln. Sie bauen ein Vogelhäuschen und sollen dabei nicht vergessen, dass das ein Zuhause und kein Käfig sein soll. Vögel sind frei und fliegen, wohin sie wollen. Sie sollen nicht egoistisch sein und sie hier behalten wollen. Wenn sie geliebt werden und sie auch zurück lieben, finden sie immer zurück. Sie hält sanft ein Vögelchen in der Hand und lässt es dann los. Es fliegt aus dem Fenster zum Vogelhäuschen. Ihre Tierliebe ist ihr also aus dem Disneyfilm geblieben.

Sie ist eine gutmütige und einfühlsame Lehrerin, die sieht, wenn einer ihrer Schülerinnen und Schülern leidet. Als sie bemerkt wie unglücklich und einsam sich Henry, der Adoptivsohn der Bürgermeisterin, fühlt, schenkt sie ihm das Märchenbuch. Sie wünscht sich einen Ehemann und Kinder, hat aber bis jetzt nicht den Richtigen getroffen.

Daraufhin beginnt Henry zu glauben, dass Märchen echt sind und dass seine Lehrerin Schneewittchen ist. Zusätzlich hilft sie im Krankenhaus als Freiwillige, wo sie den Komapatienten David kennenlernt. Sie lädt die Klasse ins Krankenhaus ein. Auf Henrys Drängen hin stimmt sie zu dem Komapatienten vorzulesen, der daraufhin erwacht. Henry ist davon überzeugt, dass er erwacht ist, weil er in Wirklichkeit Prinz Charming ist und sie seine große Liebe darstellt. Schon langsam lässt sich Mary Margaret darauf ein. Der ehemalige Komapatient ist dann verschwunden und der Sheriff, Mary Margaret, Henrys biologische Mutter Emma und Henry begeben sich auf der Suche nach ihm in den Wald, wo er auf ehemaligen Pfaden aus seinem Prinzenleben wandert. Sie finden ihn im Wasser liegend und er scheint Mary Margaret zu erkennen. Im Krankenhaus erscheint dann plötzlich Davids Ehefrau. Dies führt dazu, dass Mary Margaret zuerst versucht ihre Gefühle zu verstecken, aber sie hatten im Krankenhaus, diesen einen bestimmten Moment, der durch Mark und Bein geht. Die Zuschauerinnen und Zuschauer sehen, dass David, obwohl er seine Frau umarmt, sich zu Mary Margaret hingezogen fühlt. Traurig dreht sie den Ring mit einem grünen Stein um den Mittelfinger.

15.3. Schneewittchen und Disney

Der erste abendfüllende Zeichentrickfilm, der je von Disney produziert wurde, ist *Snow White and the Seven Dwarfs*, der auf den Märchen der Gebrüder Grimm basiert. (vgl. Wiener Zeitung 2012)

In seinem Studio hat Disney bereits Micky Maus und Donald Duck erfunden. Mit ihnen hat Disney es zu großem Ruhm gebracht und viel Geld verdient. Doch buchen immer weniger Kinos die lustigen Paarminüter, um sie vor den Spielfilmen zu zeigen. Abendfüllende Filme rechnen sich eher für die Vorführer. (vgl. Hurst 2012)

Auch musikalische Unterhaltung ist geboten worden. Sowohl Schneewittchen als auch der Prinz haben eigene Gesangseinlagen. Die Zwerge singen und musizieren. (vgl. Röhrich 2002, S.259). Zum ersten Mal ist auf einer Schallplatte die Soundtracks eines Filmes zu hören. Somit konnten nicht nur die Filme sondern auch Lieder verkauft werden. (vgl. Greuling 2012.)

Zusätzlich mussten sich Disney auch in narrativer Hinsicht verändern, da sie früher nur kurze Trickfilme gedreht hatten. Diese handelten vor allem von Micky Mouse, dessen Geschichten sich um die Erreichung seiner Ziele in einer einfach gezeichneten Welt drehen. Darum stellte er nicht nur das schöne Schneewittchen in den Vordergrund der Handlung, sondern auch die Zwerge und die böse Königin. (vgl. Greuling 2012)

Disney will eine ganze Märchenwelt erschaffen. Die sieben Zwerge sollen individuelle Charaktere bekommen. Die Originalvorlage des Märchens gibt dazu recht wenig her, deshalb lässt sich Disney von einem Theaterstück inspirieren und erfindet Doc (Chef), Sneezy (Hatschi), Happy (Happy, der Glückliche), Grumpy (Brummbär), Sleepy (Schlafmütze), Bashful (Pimpel) und Dopey (Seppl). (vgl. Röhrich 2002, S.258)

Der Einsatz hat sich gelohnt, denn „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ wird zum Kassenschlager trotz der Einwände der Kritiker, dass einige Szenen zu grausam seien und Kinder traumatisieren würden. (vgl. Hurst 2012) Wilde Tiere, Wölfe und sogar Krokodile gefährden das fliehende Kind, und auch die Königin flieht unter angsterregenden

Umständen. Vor allem verwandelt sich die schöne Königin mittels eines Zaubertranks in eine grässliche böse Hexe. Nach ihrem Mordanschlag stürzt die böse Königin in einen Abgrund, verfolgt von den Tieren des Waldes. Positiv ist aber anzumerken, dass grausame Szenen bei Disney vermieden werden. Weder muss sie die böse Königin in glühenden Pantoffeln zu Tode tanzen noch wird gezeigt, dass der Jäger statt Schneewittchen ein junges Wildschein tötet und dessen Herz ausweidet, um es der Königin zu bringen. (vgl. Röhrich 2002, S.258)

16. Märchenprinz

16.1. Prinz Charming in Once Upon a Time (Märchenwelt)

In der Rückblende ist der Prinz zu sehen, wie er gegen einen Mann in Rüstung kämpft, der in seiner Statur doppelt so groß und stark erscheint. Er stößt ihm sein Schwert in die Brust und dieser fällt zu Boden. Daraufhin stellt ihm der König die Aufgabe einen Drachen zu töten. Im Gegenzug bekommt sein Königreich dafür Gold. Als Demonstration seiner Fähigkeiten lässt der König sich den Handschuh von einem Bediensteten ausziehen, der Acht geben müsse, weil darunter eine vergoldete Hand befindet, die alles und jeden zu Gold machen lässt. Der Prinz lässt sich auf das Abenteuer ein und wird daraufhin vom anderen Kämpfer von hinten mit seinem Stab durchbohrt. Doch der König hat nicht lange Zeit zu trauern, da er auf sein Reich schauen muss. Er hat Hilfe gerufen in Form des Rumpelstilzchens. Dieser hat damals den Prinzen als Baby der Königin und dem König übergeben. Der König will noch einen Handel abschließen und seinen Sohn zurückholen. Rumpelstilzchen darf alles verlangen. Dieser verlangt den Zauberstab einer Fee, die die Familie gut kennt. Er soll ihm ihren Standort verraten. Magie kann vieles, aber keine Toten auferstehen lassen. Sein Zwillingsbruder, der Hirte, kann ihn jedoch ersetzen. Dieser lebt mit seiner Mutter auf einer Farm mit Schafen. Sie kommt zurück und erzählt ihm, dass die Tochter des Getreidehändlers und er ein schönes Paar seien. Die Mitgift wird den Hof retten. Sie halten nicht mehr lange durch, aber er erwidert:

Prinz: Mutter, bitte, so arm wir auch sind, Liebe ist die einzige Sache, die ich mir leisten kann. Ich finde eine Möglichkeit den Hof zu retten, aber bestimmt nicht, indem ich einen Sack Geld heirate. Wenn ich heirate, dann nur weil mein Herz ganz sicher ist, dass ich jemanden für den Rest meines Lebens liebe.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 6, 13:46-14:03

Das Rumpelstilzchen stört den friedlichen Moment. Die Mutter gibt seinen Zwillingsbruder Rumpelstilzchen, weil sie nichts haben und kaum überleben können. Dann kommt er und macht ein Angebot: einer von euch für den Hof. Es ist ihnen verboten, jemals darüber zu sprechen. Sein Vater hat es bereut und die Schuld bis in sein Grab getragen. Diese neue Verwandtschaft ist die finanzielle Rettung für den Hof. Die Ritter

des Königs bringen den Drachen zur Strecke und er liefert nur den Kopf des Drachen an Midas. Er erpresst ihn emotional, dass er an seine arme Mutter denken soll, die nie wieder notleiden muss und der Hof gerettet sei. Falls er überlebt, wird er ein siegreicher Held. Am Standort betrachtet er sich selbst im Spiegel, als könne er es nicht glauben, wie er jetzt aussieht. Seine Rüstung ist falsch geschnürt und er hält das Schwert falsch. Jeder Ritter weiß, dass er keine Ahnung hat, was er hier tut. Sie sind jedoch in den Plan eingeweiht und ein Ritter nimmt ihm das Schwert weg. Der Plan läuft so, dass er vor der Höhle warten soll, während sie den Drachen töten. Falls er nicht überlebt, gibt König Midas dem Königreich kein Gold. Er gilt als ein Held und die anderen machen die Arbeit. Der Schrei eines Drachen ertönt und sie sehen zum Berg hinauf. Sie befinden sich in der nächsten Szene am Berg, wo verkohlte Leichen und brennende Wagenränder am Weg liegen. Zwei Ritter bleiben mit ihm zurück, während die anderen in das Lager des Drachen, in der Höhle, gehen. Sie schreien um ihr Leben. Der Prinz rennt los und zieht einen Mann aus dem Feuer. Für die anderen ist es schon zu spät. Der Drache kommt aus seiner Höhle und fliegt über ihren Köpfen hinweg. Ein Feuerstahl verbrennt die anderen Wachen. Der neue Prinz nimmt sich eines ihrer Schwerter zur Verteidigung und versteckt sich in einem Felsenspalt. Daraufhin folgt ihm der Drache und versucht nach ihm zu schnappen, kann ihn aber nicht erreichen. Der Prinz nimmt das Schwert und schlägt dem Drachen den Kopf ab. Der Drachenkopf wird dem König Midas übergeben und die Täuschung hat funktioniert. König Midas erweist ihm seinen Respekt. Er hat nicht nur den stärksten Krieger im Land gesucht, auch einen Helden, der die Königreiche vereinen kann und den er gerne in der Familie hat. Er präsentiert ihnen seine Tochter Abigail, die ihm angeblich mehr als Gold und mehr als alles andere am Herzen liegt. Er verspricht ihr einen Begleiter zu finden, der ihr mehr als würdig ist. Sie zieht die Augenbrauen hoch, als habe sie nie gedacht, dass dieser Tag einmal kommen mag. Er bietet ihm die Hand seiner Tochter. Er will dankend ablehnen, doch der König nimmt ihn zur Seite und flüstert, wenn er das Angebot ablehnt, dass er die Verantwortung trägt, wenn es zur Vernichtung aller Menschen und Reichtümer des Landes kommt. Er wird sie heiraten, sonst tötet er ihn und seine Mutter und lässt den Hof niederbrennen. Danach besucht der Prinz seine Mutter. Er erzählt ihr von der Vermählung.

Mutter: Während du fort warst, habe ich erkannt, dass es ein schlimmer Fehler war, dich zu etwas drängen zu wollen. Die Freiheit selbst zu entscheiden, ist wichtiger als alles andere.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 6, 31:28- 31:38

Sie hat alles für ihren Sohn aufgegeben. Wegen ihrer List darf König Midas nie erfahren, wer er wirklich ist. Sie dürfen sich nie mehr wiedersehen. Er hat das Angebot von König Midas angenommen, weil er nicht zulassen kann, dass das Königreich zu Grunde geht, aber vor allem, um seine Mutter zu beschützen.

Sie halten einander an den Händen. Daraufhin streift sie ihren Ehering mit einem grünen Stein vom Finger. Sie ist davon überzeugt, dass die Liebe diesem Ring folgt, egal wohin er auch geht. Sie hat die große Liebe mit seinem Vater gehabt und empfindet sie als Mutter. Jetzt wird er auch die große Liebe finden und das Glück wird zu ihm kommen.

Hand in Hand schreiten der Prinz und die Prinzessin vor die Könige und wirken dabei beide steif und unglücklich. Die beiden Herren sind sich aber einig, dass nun eine neue Ära mit einem neuen einträchtigen und starken Königreich und des gemeinsamen Wohlergehens beginnt. Sie regeln die Kleinigkeiten des Vertrags, während ihre Kinder zum Palast von König Midas fahren, wo eine Feier zu ihren Ehren steigen wird. Sie nehmen die malerische Strecke durch den Wald, wo er auf Schneewittchen trifft.

16.2. Prinz Charming in Storybrooke

David wird von seiner Frau Kathryn wieder zu sich nach Hause gebracht. Die Einzige, die nicht auf seiner Party erscheint, ist Mary Magret. Henry stellt die Theorie auf, dass seine Amnesie verhindert, dass der Fluch seine Vergangenheit durch falsche Erinnerungen ersetzt. Er wird sich wieder daran erinnern, dass er Prinz Charming ist, wenn er mit Mary Magret zusammenkommt. Dann verschwindet er von seiner eigenen Party. Seine Frau steht in der Küche und macht Häppchen, weil sie sich unsicher fühlt. Sie hat ihn verloren und nun wieder zurück, aber es fühlt sich nicht wie dasselbe an. Regina spricht ihr gut zu und sie beide werden Freundinnen. Es stellt sich jedoch die

Frage, ob Regina ihre Freundschaft nicht nur für ihre Zwecke ausnutzt. David geht währenddessen zu Mary Magret.

Er bemerkt, dass sie nicht mehr im Krankenhaus arbeitet, weil er ihre seine Liebe gestanden hat. Es fühlt sich für ihn falsch an mit Kathryn verheiratet zu sein, weil er sich mit Mary Margret mehr verbunden fühlt. Mary Magret will jedoch seine Ehe nicht zerstören. Am Abend schaut er seine alten Fotos durch und seine Ehefrau will mit ihm zu Bett gehen. Er scheint unsicher zu sein und bleibt lieber sitzen. Da küsst sie ihn. Er bricht den Kuss ab, weil es sich nicht richtig anfühlt. Daraufhin verlässt er seine Frau für Mary Magret. Am nächsten Tag kommt er in das Klassenzimmer von Mary Magret, die von Regina darauf angesprochen wurde, dass sie die Finger von ihm lassen soll.

David: Du bist nicht schuld. Ich bin es. Ich will ihr auch nicht wehtun, aber es wäre noch schlimmer, wenn ich Kathryn was vorspiele. Sie braucht jemanden, der für sie genau das empfindet, was ich für dich empfinde.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 6, 21:25-21:38

Sie möchte ihm aus dem Weg gehen. Doch er bleibt hartnäckig. Sie möchte das Richtige tun.

David: Wieso ist das das Richtige?

Mary Magret: Weil du schon ein anderes Leben lebst.

David: Dieses Leben habe ich mir nicht ausgesucht. Den Mann, der es ausgesucht hat und der Kathryn geheiratet hat, gibt's nicht mehr. Der Mann vor dir will eine andere.

Once Upon a Time, Staffel 1, Episode 6, 21:46-21:58

Sie wirft ihn aus dem Klassenzimmer. Bevor er geht, stellt er ihr ein Ultimatum, Um acht Uhr abends wartet er auf sie bei der Mautbrücke, wo er sie gefunden hat. Wenn sie nicht kommt, dann weiß er, dass er sie danach in Ruhe lassen soll.

Mary Magret hat sich doch für das Treffen mit David entschieden. Auf dem Weg verirrt er sich und trifft auf Regina, die ihn einen falschen Weg erklärt. Da kommt er bei Mr. Golds Antiquitätenhandel vorbei und fragt ihn auch nach dem Weg. Im Laden erkennt er seine alte Windmühle wieder, die aus seinem Vorgarten stammt. Er starrt sie wie hypnotisiert an und kann sich wieder an alles erinnern. Genau diesen Plan hat Regina verfolgt.

Er trifft sich mit Mary Magret und erklärt ihr, dass er wieder zu seiner Frau zurückgeht. Er weiß, dass er sie geliebt hat, dass damals etwas zwischen ihnen war, aber auch er hat starke Gefühle für Mary Magret, von denen er nicht weiß, woher sie kommen. Sie ist gekränkt, weil er ihr unrealistische Hoffnungen gemacht hat. Es soll wohl nicht sein

Danach steht er vor seiner Haustür und bittet seine Frau um Entschuldigung. Als er damals von dort weggegangen ist, ist es nicht gut gelaufen, er hat Zeit für sich selbst gebracht. Der Unfall ist passiert und es ist immer mehr Zeit verstrichen. Sie haben eine Menge Arbeit vor sich, aber wollen es noch einmal versuchen.

17. Rotkäppchen

17.1. Rotkäppchen in Once Upon a Time (Märchenwelt)

In der Rückblende fühlt sich Rotkäppchen von ihrer Großmutter eingeschlossen. Am Abend soll sie die Fensterläden schließen und nicht außer Haus gehen. Da klopft ihr Freund Peter an die Fensterläden, den ihre Großmutter nicht leiden kann. Er sagt: „Wenn du nicht aufmachst, dann huste und puste ich das Haus...“ Das ist eine Referenz zu dem Märchen von den drei kleinen Schweinchen. Die Großmutter ruft Rotkäppchen zu sich. Vor dem Haus steht eine Gruppe von Männern, die den Wolf jagen wollen, da er letzte Nacht Schafe gerissen hat. Rotkäppchen will teilnehmen, da sie hofft, aus dem Haus herauszukommen. Die Großmutter befiehlt ihr aber zuhause zu bleiben und ihren roten Umhang anzuziehen, da die Farbe Rot den Wolf verschreckt. Vor dem Schlafengehen verriegeln sie mit einem Balken die Tür, die Fenster mit Schlössern und den Kamin mit einem Gitter. Großmutter schickt Rotkäppchen ins Bett und bewacht mit einer Armbrust bewaffnet die Tür und erwartet die Ankunft des bösen Wolfes.

Am Morgen weckt Rotkäppchen die Großmutter auf, schaut in den Hühnerstall und sieht nach den Hühnern. Dort findet sie Schneewittchen, die zwei Eier stehlen will. Sie freunden sich an und Schneewittchen gibt sich als Marie aus. Woraufhin Rotkäppchen sie zu sich einlädt. Auf dem Weg ins Haus holen sie Wasser aus dem Brunnen. Im Kübel ist das Wasser so rot wie Blut. Sie sehen um sich und entdecken die verstümmelten Leichen der Jäger. Es findet eine Bürgerversammlung statt, wo Großmutter der Meinung vertritt, dass jeder zu Hause bleiben und seine Kinder beschützen soll. Sie weiß es nämlich aus Erfahrung. Vor 60 Jahren hat sie sechs ältere Brüder gehabt, die stark wie Eichen gewesen sind, und alle im zweiten Oger-Krieg gedient haben. Ihr Vater ist der Größte von allen gewesen. Einmal zu Wolfszeit ist er mit ihnen mitgegangen, um es mit dem Wolf aufzunehmen. Sie sind losgezogen, um sie zu beschützen, währenddessen sie im Bett habe schlafen sollen. Doch sie ist auf das Dach gestiegen und hat gesehen, wie der Wolf von allen sieben Männer umzingelt wurde. Ihre Speere sind auf ihn gerichtet, aber er ist sie angesprungen, hat sie mit dem Maul gegriffen und die Stiele durchgebissen. Sie haben mit den zersplitterten Enden zugestochen, es hat aber nichts geholfen. Er hat ihnen in kürzester Zeit die Kehlen zerfetzt. Vor Schreck ist sie vom Dach gestürzt und im Blut,

direkt vor dem Wolf gelandet. Sie hat seinen Atem in ihrem Gesicht gespürt und er hat ihr seine Zähne in ihren Arm geschlagen, dann ist er weggelaufen.

Als die Versammlung zu Ende ist, schmieden Rotkäppchen und Schneewittchen einen Plan den Wolf selbst zu töten. Sie verfolgen seine Spuren im Wald, darin ist Rotkäppchen besonders gut. Am Ende der Fährte sieht die Spur aus, als sei sie halb Mensch halb Tier und führt zurück zu Großmutter's Haus. Die Wolfszeit findet einmal im Monat bei Vollmond statt. Schneewittchen stellt die Vermutung auf, dass Peter der Wolf ist, da die Spur an Rotkäppchens Fenster endet und Peter am Abend bei ihr gewesen ist und sich nicht an der Jagd beteiligt hat. Rotkäppchen will ihn vor sich selbst schützen und ihn Bescheid geben. Darum legt sich Schneewittchen in das Bett von Rotkäppchen, weil die Großmutter sonst krank vor Sorge ist, wenn Rotkäppchen sich nicht vor Dunkelheit der Nacht im Haus befindet und geht auf die Suche nach ihr. Peter kann es zuerst nicht glauben, denn er würde es bemerken, wenn er im Wald wieder aufwacht. Doch Rotkäppchen kann ihm überzeugen, dass der Wolf vielleicht seinen Körper benutzt. Sie will mit ihm weglaufen und ihn jeden Monat zu Vollmond mit einem Seil fesseln. Doch er meint, er braucht Ketten. Die Großmutter entdeckt Schneewittchen und macht sich mit ihr sofort auf den Weg, denn Peter steckt in großer Gefahr. Die Großmutter hat von Anfang an gewusst, dass Rotkäppchen der Wolf ist, weil ihre Mutter einer gewesen ist, bevor sie von den Jägern getötet wurde. Da stellt sich jedoch die Frage, was mit dem Vater passiert ist. Vielleicht hat sie ihn auch getötet. Als sie 13 geworden ist, haben die Verwandlungen angefangen. Ein Zauberer hat Großmutter den roten Umhang verkauft, damit sich Rotkäppchen nicht verwandelt. Jetzt ist sie aber draußen und trägt ihn nicht. Rotkäppchen weiß aber nichts davon. Ihr Großvater ist der erste Wolf in der Familie gewesen und hat die Großmutter verwandelt. Nur der ausgeprägte Geruchssinn ist ihr geblieben.

Mit einer Silberspitze bringt die Großmutter Rotkäppchen zu Boden und wirft dann schnell den Umhang über sie. Rotkäppchen weiß nicht, was mit ihr geschehen ist. Peter ist tot und sie muss schnell vom Tatort verschwinden.

Die Asymmetrie zwischen den Geschlechtern löst sich in den Märchenserien weitgehend auf, da ihr Bezug in der heutigen Zeit verortet ist und sich die Geschlechterrollen dementsprechend ändern. So fallen zum Beispiel mehrere Geschlechterrollen zusammen wie bei Rotkäppchen. Sie ist Opfer und Wolf zu gleich. (vgl. (Geilert/Voorgang, S.336)

Es wird vermutet, dass der Werwolf auch der gleiche Wolf des Rotkäppchenmärchens gewesen sein kann. Im 17. Jahrhundert sind diesen vom Volksmund übertragene steinalte Fassungen durch Charles Perrault und zwei Jahrhunderte später durch die Gebrüder Grimm bis heute erhalten geblieben. Später sind die Geschichten immer mehr abgemildert und Grimms böser Wolf hat mit dem Unhold der alten Volksversionen nichts mehr zu tun. Diese Gruselgeschichten entstehen aus dem romanischen Raum und haben einen historischen Hintergrund: Frauen wurden damals als Hexen und auch Männer als Werwölfe verfolgt. Absurderweise wurden im 16. und 17. Jahrhundert Personen angeklagt, kleine Mädchen und Buben gegessen zu haben. Diese Geschichten sind aus der Hysterie entstanden oder wie Hans Peter Duerr zur Diskussion stellt, „in den Mannwölfen Individuen erblicken können, die den Zaun zwischen Wildernis und Zivilisation überspringen und ihre innere Tiernatur nach außen kehren.“ (vgl. Ritz 2000 S.8) Es ist schwer zu beurteilen, ob Tierwölfe in jenen Jahrhunderten wirklich Menschen angegriffen haben oder man die Glaubwürdigkeit der damaligen Berichte anzweifeln kann. Auf jeden Fall wird der Tierwolf, der hungrig, aber nicht böse ist, ebenso dämonisiert wie den Menschenwolf, der vielleicht geistesgestört ist. (vgl. ebd. S.9)

Laut der Großmutter hat sich Rotkäppchen erst mit 13 Jahren verwandelt, das heißt am Anfang der Pubertät. Mit 13 Jahren beginnt bei den meisten Mädchen die Menstruation, die einmal im Monat stattfindet. Laut Forschern der psychoanalytischen Märchendeutung Sigmund Freud, Erich Fromm, Ottokar Graf Wittgenstein und Bruno Bettelheim interpretieren sie die Rotkäppchen-Geschichte als weibliche Initiations- und Pubertätserzählung. Zwischen der im roten Käppchen angedeuteten Menstruation und dem Motiv der Werwolfsverwandlung, die beide in Abhängigkeit zum Mondzyklus auftreten, wird ein unmittelbarer Zusammenhang hergestellt, wobei Cecil Helman sogar von einem „prämenstruellen Werwolf“ spricht: Als Zeit des vorübergehenden Kontrollverlustes und der animalischen Regression stelle der Mythos vom Werwolf eine „karikierte Fassung des weiblichen Menstruationszyklus“ dar, die den Menschen aus seinem kulturellen Korsett befreit und in einen übergeordneten Zusammenhang mit der Natur stellt. (vgl. Lipay 2004 S.267)

Wie alle anderen Jugendlichen muss sie sich mit ihrer Sexualität und Veränderungen in ihrem Körper und in ihrem Umfeld auseinandersetzen. Es ist in dieser Entwicklungsphase nicht so leicht zu verstehen, warum sie sich dauernd einschränken, warum sie der Lust

und der Freiheit entsagen soll, sich im „Oberstübchen des Gehirns gesellschaftliche Kontrollinstanzen einbauen lassen und ein angepaßtes [sic!], kreuzbraves Fräulein werden soll.“ (vgl. Ritz 2000 S.50)

Rotkäppchen nimmt in der Geschichte aber keinen passiven Part ein und unterscheidet sich somit von den anderen Frauen in den Märchen. Sie ist diejenige, die die Männer angreift und nicht umgekehrt. Somit werden hier die Rollen vertauscht, da der Wolf in der Literatur oft als Verführer dargestellt wird. Die als kannibalische Handlung beschriebener Geschlechtsakt, drückt sich nicht als Gewaltausübung gegen einen anderen, sondern vielmehr gegen den eigenen Körper aus. Leider sehen die Zuschauerinnen und Zuschauer in der Serie nicht, wie sich Rotkäppchen in den Wolf verwandelt, da es schon vor dem Einsetzen der Szene passiert und beim Zurückverwandeln die Großmutter den roten Umhang über sie legt. Danach ist sie wieder sie selbst. Trotzdem wird die Wolfsverwandlung als schmerzvollen, selbstzerstörerischen Akt, der den Werwolf als aussätzige, bemitleidenswerte Kreatur entlarvt. Rotkäppchen verliert in ihrer Wolfsform das Gedächtnis und weiß nicht, dass sie durch ihre eigenen Handlungen ihre große Liebe Peter getötet hat. (vgl. Lipay 2004, S.269)

17.2. Rotkäppchen in Storybrooke

In Storybrooke arbeitet Ruby alias Rotkäppchen gemeinsam mit ihrer Großmutter, der Geschäftsinhaberin, in einem Diner. Sie flirtet mit einem Gast, der mit seinem Motorrad rund um die Welt fährt und den sie deshalb so interessant findet. Sie ist noch nie aus Storybrooke rausgekommen. Ihre Großmutter ruft nach ihr, aber sie ignoriert sie und redet weiter. Der Gast sagt weiter, dass er Nepal so schön findet. Ihre Großmutter ruft wieder, worauf sie antwortet, dass sie gleichkommt. Sie empfindet die Großmutter als peinlich. Diese teilt Ruby auch am Samstagabend für die Schicht ein, woraufhin diese überhaupt nicht erfreut ist. Außerdem will sie, dass Ruby die Buchhaltung und die Bestellungen lernt. Das Geschäft läuft gerade sehr gut. Für Ruby ist das alles stinklangweilig. Die Großmutter sagt ihr, dass sie sich nicht mehr wie ein Kind benehmen kann und herumläuft „wie eine Transe vor einer Bar“. (Once Upon A Time, Staffel 1, Episode 15, Min: 5:40) Damit meint sie ihren kurzen Rock und ihr zusammen geknotetes Top, das über dem

Bauchnabel endet. Ruby erwidert, dass sie sich kleidet „wie Norman Bates, wenn er sich wie Norman Bates Mutter anzieht.“ (Once Upon A Time, Staffel 1, Episode 15, Min: 5:45) Daraufhin meint die Großmutter, dass sie sich nicht ewig verhalten soll wie ein kleines Mädchen. Ruby ist wütend und sagt, sie will sich nicht so verhalten wie ihre Großmutter, weil sie noch Abenteuer erleben will. Diese ruft, dass sie ihr gehorchen soll, solange sie hier arbeitet. Daraufhin kündigt Ruby. Damit hat die Großmutter nicht gerechnet.

Rotkäppchen sucht nun einen neuen Job mithilfe von Henry im Internet.

Henry: Wär‘ Fahrradkurier was für dich?

Ruby: Fahrradkurier?

Henry: Da bringt man Leuten Sachen in so einer Art Körbchen.

Ruby: Nein. Weißt du, ich kann nicht so gut Fahrrad fahren.

Henry: Wie wär‘s, wenn du Leuten zu Fuß Sachen in einem Körbchen bringst?

(Once Upon A Time, Staffel 1, Episode 15, Min: 18:17-18:30)

Ihr fehlt es komplett an Selbstvertrauen. Sie beginnt als Aushilfe im Sheriffbüro zu arbeiten und merkt aber schnell, dass sie in einem Beruf nicht arbeiten will, wo sie mit Tod und Leid täglich konfrontiert wird. Als Aushilfe bekommt sie in der dieser Folge Aufgaben, die ihre Sicht auf ihre Leben verändert.

Die Pause vom Diner hat ihr gutgetan, denn nun ist sie sich ihrer Stärken mehr bewusst und traut sich selbst mehr zu. Sie hat Angst gehabt und ist sich unsicher gewesen, ob sie der Verantwortung gewachsen ist. Jetzt kommt sie wieder ins Diner zurück und überrascht damit die Großmutter. Nach einem klärenden Gespräch eröffnet ihr die Großmutter, dass sie die Buchhaltung lernen soll, damit sie den Laden übernehmen kann und zur Inhaberin wird, wenn sie sich zur Ruhe setzt.

17.3. Rotkäppchen im Grimm

Die Fortsetzungsserie *Grimm* eröffnet mit einer Erzählstimme, die den Wolf nachahmen sollte, die erste Folge der ersten Staffel mit den Worten: „Der Wolf dachte bei sich das junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen.“ (Grimm, Min. 00:03- 00:08) Im Hintergrund erscheint ein Wald, der im Dunklen liegt und durch dessen Bäume links ein Spalt Licht fällt.

Dies ist die erste Anspielung auf Rotkäppchen. Die Vöglein zwitschern, während eine junge Frau mit roter Weste, rosa Schuhen und einem rosa Ipod ihr Verbindungshaus verlässt. Sie macht sich auf den Weg zum Joggen im Wald. Im Hintergrund ertönt das Lied, das sie gerade im Ipod hört „Sweet Dreams“ von Eurythmics.

Sweet Dreams are made of this
Who am I to disagree?
I travel the world
And the seven seas,
everybody's looking for something.
Some of them want to use you
Some oft hem want to get used by you
Some of them want to abuse you
Some of them want to be abused
(vgl. <https://www.songtexte.com/songtext/eurythmics/sweet-dreams-are-made-of-this-4bd6339e.html>)

Plötzlich bleibt sie stehen und betrachtet eine kleine Figur am Wegesrand. Sie bückt sich, nimmt sie auf und tappt somit in eine Falle. Sowie der Wolf Rotkäppchen geraten hat, dass sie für die Großmutter Blumen pflücken soll, hat sie sich nichts dabei gedacht. (vgl. Rölleke 1998, S.48) Sie wird von einem Mann angegriffen, dessen Gesicht voll behaart ist.

Zuletzt hören wir nur noch ihre Schreie, während sie von diesem Wesen zerfleischt wird. Die Kamera zeigt diese brutalen Aufnahmen jedoch nicht und schwenkt auf die grünbewachsenen Stämme der Bäume um. Wenn die Schreie aufhören, richtet sich die Kamera in Richtung Boden, wo eine Nahaufnahme vom Ipod gemacht wird, der dort beim Angriff liegen gelassen wurde. „Sweet Dreams“ laufen dabei weiter.

Nachdem Kriminalbeamter Nick Burckhardt einen Verlobungsring für seine Freundin kauft, schaut er einer schönen Anwältin nach, die seiner Meinung nach Armani trägt, sechsstellig verdient, BMW fährt und in der Kanzlei, in der sie arbeitet, für einen älteren Kollegen schwärmt. „Das bringt nur Ärger“, meint er zu seinem Freund und Kollegen Hank. Damit hat er unvermutet Recht, weil er zum ersten Mal ihr verwandeltes Gesicht sieht. Sie ist ein Hexenbiest.

Sein Kollege Hank und er werden auf den Fall des joggenden Mädchens angesetzt. Die Körperteile des Mädchens werden im Wald verteilt aufgefunden sowie ihre rote Weste komplett zerfetzt. Normalerweise sieht man an den Spuren, ob es ein Bär, ein Puma oder ein Wolf war, doch in dem Fall war die einzige Spur ein Schuhabdruck. So ein ähnlicher Vorfall ist schon in Munson Creek Falls passiert. Somit wissen die Zuschauerinnen und Zuschauer, wo sie die Serie circa verorten können, das für Märchen untypisch ist. Die Handlung der Serie findet in Portland statt, einer Stadt, die im Nordwesten der Vereinigten Staaten im Bundesstaat Oregon liegt.

Als er mit dem Auto heimkommt, den Motor abschaltet, wird spannungsaufbauende unheimliche Musik eingesetzt, nur das Bellen eines Hundes ist im Hintergrund zu hören. Als wird ihn etwas Grauenhaftes erwarten. Als er das Haus betritt, ist alles dunkel und er ruft nach seiner Freundin. Man hört das Ticken der Uhr und das Knarzen des Bodens. Die Spannung wird durchbrochen vom Tomaten schneiden seiner Tante Marie. Sie klärt ihn darüber auf, dass sie bald sterben wird. Es gibt Dinge, von denen er nichts wisse. Es geht um seine Familie. Sie fragt nach, ob er merkwürdige Dinge gesehen habe, für die es keine Erklärung gibt. Es ist das schreckliche Schicksal ihrer Familie und überträgt sich auf Nick, weil Marie sterben wird. Er soll sich von seiner Freundin trennen, weil es zu gefährlich für sie ist. Damit spielt sie auf das Merkmal der Isolierung an, dass ein Held ohne örtliche und familiäre Bindungen seine Aufgaben allein erledigt, sowie sie all die Jahre.

Auf der Straße werden sie von einem grünlichen Wesen mit spitzen Zähnen und einer Sense in der Hand angegriffen. Sie kämpfen miteinander, während Marie dem Wesen ein Schwert in den Rücken stößt und dann von ihm verletzt wird und zu Boden fällt. Bevor das Wesen Marie töten kann, schießt Nick ihm mehrmals in die Brust. Das Wesen verwandelt sich wieder in einen Menschen zurück.

Wir verfügen über die Fähigkeit zu sehen, was sonst keiner sehen kann. Verlieren sie die Kontrolle, fällt ihre Maske und wir haben die Fähigkeit zu sehen was sie wirklich sind.
Grimm, Min. 11:45-11:55

Ich erzähl' dir keine Märchen, diese Geschichten sind wahr. Was sie geschrieben haben, ist wirklich passiert. Du bist einer der letzten Grimms.

Grimm, Min. 11:58-12:08

In ihrem Wohnwagen findet er alles Mögliche dazu wie mittelalterliche Waffen und ein dickes altes Buch, das voller Zeichnungen und Beschreibungen von Zauberwesen steckt und ihre mögliche Bekämpfung. Das heißt, es handelt sich hier um eine individuelle Sammlung von Fakten, die in der Empirie begründet sind, die im Kontrast zur poetischen Überformung der Grimmschen Märchen steht. Im Zentrum der einzelnen Folgen stehen verschiedene Wesen und ihre Bekämpfung durch den Protagonisten. Das Märchen ist dabei Teil der dargestellten Realwelt und kann durch kriminalistisches Vorgehen gefunden werden. Der Fokus der Serie liegt auf einzelne Vorkommnisse und Fälle. In der Überblendung mit zahlreichen Bucheinträgen und ihrer Weiterentwicklung durch Nicks Notizen führt *Grimm* seine serielle Fortschreibung und Autorschaft in Anlehnung an Grimmsche Erzählverfahren weiter. (vgl. Geilert/Voorgang 2017, S.340)

Leider fehlt seiner Tante die (Lebens-)Zeit, sonst würde sie ihm alles beibringen. Die Geschehnisse verfolgen ihn. In seinem Albtraum läuft seine Freundin in einem roten Kleid durch den sonst dunklen Wald. Zuschauerinnen und Zuschauer sehen sie zuerst von der Seite, danach von hinten wie sie über Wurzeln und Stöcke springt und zum Schluss von vorne ihren verzweifelten Gesichtsausdruck. Sie dreht sich nach hinten und das grüne Wesen von vorhin taucht wieder auf. Die Zuschauerinnen haben die ganze Zeit lang das Gefühl selbst in der Haut des Raubtiers zu stecken.

Die Kriminalbeamten wissen nun welchen Schuh der Täter getragen hat.

Nun erscheint im nächsten Bild der Fokus auf die Schuhe und dann den gesamten Mann von hinten. Der Postbote verteilt die Post in den Briefgärten. Rund um ihn herum blühen die Blumen in den schön gepflegten Gärten und auch die Bäume neben dem Gehweg. Da begegnet er einem kleinen Mädchen mit roter Jacke, dreht sich um und geht ihr nach. Das kleine Mädchen kommt bei ihrem Großvater nie an. Der Großvater wohnt gegenüber vom Park. Laut ihrer Mutter soll sie aber nicht durch den Park, gehen, sondern darum herumlaufen. Die Kleine hat aber nicht auf ihre Mutter gehört und den kürzesten Weg

genommen, da ihre lila Schultasche in den Büschen gefunden werde. Im Märchen schickt die Mutter Rotkäppchen zur Großmutter, weil sie ihr ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein bringen soll, damit sie wieder zu Kräften kommt. Im Wald soll sie nicht vom Weg abkommen, weil sie sonst fällt und das Glas zerbricht und dann hat die Großmutter nichts davon. (vgl. Rölleke 1998, S.47) Die Kleine lässt die Verhaltensvorschriften über sich ergehen und verspricht der Mutter Gehorsam. Verbot und Versprechen sind in der Anfangsszene zentral. Durch den Vorfall denkt sich Rotkäppchen, dass es lieber auf die Mutter gehört habe und darum immer folgen wird, wenn die Mutter ein Verbot ausgesprochen hat. Der Vorsatz nicht mehr vom Weg abzuweichen bezieht sich auch auf den künftigen Lebensweg. Die elterliche Autorität wird bekräftigt, abweichendes Verhalten wird als gefährlich dargestellt, das Kind gibt nach und verzichtet auf die schönen Sachen links und rechts. (vgl. Ritz 2000, S.29f.)

Nick folgt den Schuhabdrücken zum Ende des Parks und sieht dabei einen Mann, der zum Briefkasten geht, um sich seine Post zu holen. Dabei fahren drei kleine Märchen mit ihren Fahrrädern vorbei, er erschauert, dreht sich um und verwandelt sich in einen Wolf. Als Nick auf ihn zu läuft, will er noch ins Haus flüchten, aber er stürzt sich auf ihn. Doch es stellt sich als ein Irrtum heraus. Er hat das kleine Mädchen nicht.

In der Nacht spioniert Nick vor dessen Haus. Er sieht, wie der Mann aus dem Haus und in seinen Garten geht, um seine Notdurft am Zaun zu verrichten beziehungsweise sein Revier zu markieren. Das Licht geht aus. Plötzlich stürzt dieser aus dem Fenster in seiner verwandelten Form, wirft Nick gegen die Wand und sagt auf bedrohliche Art, dass er nicht zurückkommen hätte sollen. Dann verwandelt er sich auf einmal wieder zurück, und sagt, dass er damit nur etwas klarstellen wollte. Also seine Dominanz beweisen und lädt Nick auf ein Bier ein.

Monroe Ich bin noch nie einem von euch begegnet. Hab' mein Leben lang von euch gehört, hätt' aber nie gedacht, dass mal einer vor mir steht.

(Schaut ihn direkt ins Gesicht.)

Monroe: Ein Grimm. Wahnsinn.

(Nimmt einen Schluck Bier.)

Nick: Sie wissen von mir?

Monroe: Soll das ein Scherz sein? Meine Familie hat immer Geschichten über euch erzählt, als ich klein war, hatte ich immer schreckliche Angst. Wie lange leben Sie schon so? Sie kommen mir so neu vor.

Nick: Wer sind Sie?

Monroe: Sie sind noch nicht lange so. Ist jemand in Ihrer Familie abgekratzt?

Nick: Meine Tante liegt im Koma.

Monroe: Aaah deshalb also. Wie ist ihr Name?

Nick: Marie Kessler.

Monroe: Oh ja, ich hab' von ihr gehört. Hören Sie, ich will nicht noch mehr Probleme, klar, denn ich bin ganz und klar kein Blutbader, klar? Ich töte nicht mehr, schon seit vielen Jahren nicht.

Nick: Was sind Sie ganz und gar nicht?

Monroe: Ein Blutbader Vulgärsprache ihrer Vorfahren für den großen bösen Wolf. Haben Sie die Bücher erst heute gekriegt?

Nick: Sie wissen von den Büchern?

Monroe: Aber natürlich weiß ich von den Büchern. Wir wissen alle von den Büchern. Ihr Typen habt vor über zwei Jahrhunderten damit angefangen gegen uns zu ermitteln. Aber Sie sehen ja selbst, groß bin ich nicht und das Böse hab' ich wirklich überwunden.

Nick: Aber wie können Sie?

Monroe: Wie ich gut bleiben kann? Durch einen strengen Gesundheitsplan, durch Ernährung, Arznei, Pilates. Ich bin ein reformierter Blutbader.

Grimm, Staffel 1, Folge 1, Min: 25:10-26:25

Das Gespräch hat etwas Komisches, wenn Monroe und Nick in der Küche stehen, Bier trinken und darüber plaudern, dass Nicks Vorfahren böse Zauberwesen gejagt und getötet haben. Der Ruf eilt ihm anscheinend meilenweit voraus, mehr als ihm lieb ist. Der Name Grimm versetzt alle Zauberwesen in Angst und Schrecken. Selbst Monroe verteidigt seine neue Lebensart wahrscheinlich deswegen, dass ihm nichts geschieht. Monroe stellt nämlich das Gegenteil eines Wolfes dar: Er ist friedliebend, möchte mit niemanden Probleme haben und kämpfen. Er ernährt sich vegetarisch, verdient sein Geld als Uhrmacher und als körperlichen Ausgleich macht er Pilates. Deswegen hat es ihm viel Überwindung gekostet, Nick zu helfen und weil er dadurch auch Probleme in seiner Community bekommen kann.

Im nächsten Bild stoppt der Postbote das Auto und trägt einen Sack durch sein Haus. Im Bild erscheinen die kleinen Figuren, die über dem Kamin stehen. Eine von ihnen hat er im Wald positioniert. Etwas bewegt sich im Sack und macht Laute. Er macht die Falltür im Wohnzimmer auf und bringt den Sack nach unten. Unten befindet sich ein Bett, wohin er das kleine Mädchen bringt. Er zieht ihr die Jacke aus und hängt sie zu den anderen in den Schrank, wo sich schon vier rote Jacken befinden. Er bietet ihr Hühnerfleischpastete

an und sie lehnt ab. Diese Szene erinnert an die Hexe in *Hänsel und Gretel*, die die Kinder mästet, um sie anschließend zu essen.

Monroe und Nick machen sich auf die Suche nach dem kleinen Mädchen. Monroe fährt und schnüffelt gleichzeitig draußen nach der Fährte des Blutbaders. Dort angekommen sprühen sie sich mit Wolfsprotektor ein und gehen einen Umweg über den Fluss. Sie kommen dem Haus immer näher und Monroe verwandelt sich immer mehr.

Monroe: Ich kann nicht garantieren, was passiert, wenn ich weitergehe. Das ist zu gefährlich. Ich bin vielleicht auf deiner Seite oder auf vielleicht auf seiner Seite oder mich interessiert die Kleine. Tut mir leid, aber ich kann nichts mehr für dich tun. Ich muss hier verschwinden.

Grimm, Staffel 1, Folge 1, Min. 32:38-32:53

Somit reflektiert Monroe sich und seine Handlungen. Er weiß, wo seine Grenzen liegen und welche Konsequenzen es für ihn geben würde, wenn er diese Grenzen überschreiten und in seinen alten Lebensstil zurückfallen würde. Dann würde es Tote geben und der Grimm würde ihn jagen und töten.

Nick ruft Hank zum Haus zur Verstärkung. Das kleine Haus ist mit Grünzeug überwuchert und das Dach schaut eingefallen aus. Weit und breit ist kein anderer Mensch beziehungsweise anderes Wesen zu sehen. Der Blutbader spürt, dass jemand kommt, legt vorsorglich den Teppich über die Falltür und stellt ein Tischlein darauf. Er muss sich zusammennehmen, als die Kriminalbeamte bei ihm klopfen. Sie durchsuchen sein Haus, aber finden die Schuhe nicht. Doch beim Rausgehen erwischt Hank ihn, wie er das Lied *Sweet Dreams* summt. Im Märchen schnarcht der Wolf so laut, dass der Jäger darauf aufmerksam geworden ist, dass etwas mit der Großmutter nicht stimmt. (vgl. Rölleke 1998, S.49) So hat sich auch der Blutbader verraten. Ohne die Musik hätten sie keinen Grund gehabt, um wieder zurückzukehren. Das ist natürlich eine fadenscheinige Aussage, denn vor keinem Gericht der Welt hätte ein Song für einen Untersuchungsbeschluss gereicht. Also stürmen sie in sein Haus wie der Jäger bei der Großmutter, der nur aufgrund der Verwunderung, dass eine Frau so schnarchen kann, an ihr Bett herantritt. Damit ist bewiesen, dass die Märchenschreiber unbedingt eine Rettung herbeischaffen wollen. (vgl. Ritz 2000, S.37)

Im Haus werden sie plötzlich von der Gestalt in voller Verwandlung attackiert. Das Wesen versucht zu fliehen, aber Hank schießt ihn mehrmals in den Rücken. Er kann ihnen nicht mehr verraten, wo sie sich befindet. Der Jäger im *Rotkäppchen* schießt nicht auf den Wolf, weil ihm einfällt, dass der Wolf die Großmutter gefressen hat und sie noch lebe. Darum nimmt er eine Schere und beginnt dem Wolf den Bauch aufzuschneiden. (vgl. Rölleke 1998, S.49) Stattdessen hat er dem Wolf auch in den Kopf schießen können, um die Insassen nicht zu gefährden. (vgl. Ritz 2000, S.38)

Sie suchen im ganzen Haus nach dem Mädchen. Zufällig schaut Nick auf die Blumenvase, die umgefallen ist und bemerkt, dass das Wasser darin durch die Dielen tropft. Er gibt den Teppich zur Seite und öffnet die Tür. Im Keller liegt die Kleine geknebelt auf dem Bett. Daraufhin trägt er sie auf seinen Armen nach oben. Schlussendlich ist alles gut gegangen. Der Mörder ist gefasst und wird keinem Menschen mehr etwas zu leide tun und das kleine Mädchen kommt auch wieder gesund nach Hause. So geht auch Rotkäppchen fröhlich nach Hause und niemand tat ihr etwas zu leide. (vgl. Rölleke 1998, S.51)

18. Conclusio

Märchen kommt vom Althochdeutschen *mære*, was Nachricht von einer geschehenen Sache oder Botschaft bedeutet. Sie sind somit kurz, damit sie sich jeder merken und sich schnell herumsprechen kann. So kann aber keine Fortsetzungsserie gestaltet werden. In *Once Upon a Time* werden die Sammlungen der Märchen miteinander in Verbindung gebracht, Märchenfiguren miteinander in Beziehung gesetzt, die vorher nichts miteinander zu tun haben und Raum und Zeit werden in der Serie festgelegt. Es existieren zwei Welten: eine vor dem Fluch und eine nach dem Fluch.

Der Märcheninhalt wird dahingehend modernisiert, dass sich auch die Charaktere verändern und nicht für immer gleichbleiben. Die Zuschauenden brauchen in der heutigen Serienwelt immer etwas neues Aufregendes, damit sie ständig am Ball bleiben, was sich natürlich auch auf die Zuschauerquoten auswirkt. Die Märchenfiguren sind nicht mehr eindimensional und ohne Tiefgang, sondern erleben auch eine Bandbreite von Emotionen. Durch Rückblenden erfahren die Zuschauenden, durch welche Umstände diese Person so geworden ist, wie sie jetzt ist. Es gibt kein Schwarz oder Weiß, gut oder böse mehr, sondern auch Grauschattierungen und gute oder falsche Entscheidungen. Eine Person ist nicht grundsätzlich böse, sondern sie entscheidet sich so zu sein. Jede Entscheidung, die eine Person macht, hat auch ihren Preis. Deswegen bekommt auch nicht jeder sein Happy End. Darum können die Zuschauenden mit den Charakteren mitfühlen oder deren Entscheidung kritisieren. Sie fühlen sich dadurch in das Geschehen involviert.

Die beiden Serien gehen unterschiedlich mit den Originalversionen der Märchen um. Die böse Königin wird in den Volksmärchen der Brüder Grimm sowie der Serie *Once Upon a Time* als bössartig und selbstsüchtig dargestellt. Jedoch wird im Gegensatz zum Volksmärchen nicht ihre Schönheit in den Vordergrund gestellt. In der Rückblende (Märchenwelt) wird erzählt, dass sie durch Schneewittchen ihre große Liebe verloren hat und sie ihr das nie verzeiht. Darum hat sie auch den dunklen Fluch ausgesprochen und damit alle Märchenbewohnerinnen und -bewohner ins Unglück gestürzt. Sie will auch einmal die Gewinnerin sein, da Hexen sonst in Märchen den Tod erleiden. Das hat sie auch erreicht, in dem sie die gefürchtete Bürgermeisterin geworden ist und Schneewittchen und ihren Prinzen durch den Fluch getrennt hat. Zusätzlich hat sie auch

einen Sohn adoptiert, das ungewöhnlich für eine Hexe ist, da diese sonst in den Märchen meistens hässliche Töchter haben.

Im Gegenzug dazu wird in der Serie *Grimm* das Böse in Form eines Hexenbiestes verkörpert. Sie übernimmt jede Eigenschaft, die in den Grimmschen Märchen für Hexen vorgesehen sind. Sie hat in ihrer verwandelten Form eine hässliche Gestalt, aber in ihrer menschlichen Form ist sie eine Verführerin. Sie ist sehr auf ihr Äußeres bedacht und kleidet sich modisch, womit sie zum Bild der bösen Königin im Märchen passt.

Außerdem kann sie auch Tränke brauen, die die andere Person verliebt in sie macht, ins Koma bringt oder tötet. Noch dazu hält sie sich eine Katze. Also entspricht sie den stereotypen Kriterien einer Hexe.

In beiden Fällen sind große Teile des Volksmärchens übernommen worden, jedoch gibt es einzelne Punkte, die abgeändert worden. Dazu zählt, dass der bei der Bestrafung der Hexe immer der Tod erfolgt. In beiden Serien haben sie jedoch überlebt. In *Once Upon a Time* hat die böse Königin dafür die Welt verändert und in *Grimm* ist das Hexenbiest ihrer Fähigkeiten beraubt worden und muss als Mensch weiterleben.

In *Once Upon a Time* ist Schneewittchen auf der Flucht vor den Wachen der bösen Königin. Im Märchen wird nicht darauf näher eingegangen, denn nachdem sie der Jäger laufengelassen hat, zieht sie noch am selben Abend bei den sieben Zwergen ein. In der Serie hingegen schlägt sie sich in der Märchenwelt als Räuberin von Kutschen der bösen Königin durch, lernt so Prinz Charming kennen und erlebt mit ihm einige Abenteuer. Im Märchen werden ihr Eigenschaften wie brav, fromm und tugendhaft zugeschrieben, aber in der Serie finden sich diese Charakterzüge nicht wieder, da sie stiehlt, betrügt und lügt, um zu überleben. In der wirklichen Welt ist sie eine Lehrerin und vermittelt ihren Schülerinnen und Schülern wertvolle Eigenschaften fürs Leben, wie zum Beispiel Tierliebe, Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft.

Rotkäppchen kommt in *Once upon a Time* und *Grimm* vor. In der realen Welt rebelliert Rotkäppchen gegen ihre Großmutter, mit der sie zusammenlebt und arbeitet. Sie ist neugierig und will etwas Spannendes und Neues außerhalb der Stadt entdecken, hat aber auch kindliche und naive Züge. In der Märchenwelt lebt sie auch mit ihrer Großmutter

zusammen. Die Mutter ist schon gestorben, vom Vater ist nichts bekannt. Es stellt sich heraus, dass Rotkäppchen bei Vollmond zum bösen Wolf wird.

In *Grimm* werden sogar zwei Rotkäppchen Opfer des bösen Wolfes, der es wegen ihrer schönen roten Jacke auf sie abgesehen hat. Es wird suggeriert, dass es sich sogar um mehrere Rotkäppchen - Opfer handeln könnte. Das Leben des ersten Opfers endet tragisch und schnell, aber das zweite Opfer kann noch gerettet werden, da es von Kriminalbeamten gesucht und gefunden wird. Der böse Wolf wird bei seiner Flucht getötet.

Im Vergleich zu *Grimm* wird in der Serie *Once Upon a Time* die Handlung komplett verändert. Rotkäppchen ist schon eine junge Frau und der verzauberte rote Umhang ist das einzige, das sie vor der Verwandlung zum Wolf schützt. Bei Grimm hingegen kommt es zu einer vergleichsweise geringen Adaption, da nur das Genre geändert wurde und der Jäger in diesem Fall ein Polizist ist, der in den Mittelpunkt gestellt wird.

Die Darstellung der Frauen hat sich in den Serien unterschiedlich gezeigt. *Grimm* hat keine Änderungen an den Charakteren der Märchenfiguren vorgenommen. Das Hexenbiest entspricht einer böartigen Frau, die nur egoistisch handelt. Weiters wird das Rotkäppchen als hilfloses und unschuldiges Mädchen herangezogen, das gerettet werden muss. In der Märchenwelt von *Once Upon a Time* übernehmen Schneewittchen und Rotkäppchen einen aktiveren Part als im Märchen. Ihre Rollen und Charakterzüge entsprechen nicht mehr der Märchenvorlage. Sie emanzipieren sich und warten nicht mehr darauf vom Prinzen gerettet zu werden, sondern nehmen ihr Schicksal selbst in die Hand.

In *Once Upon a Time* werden die Stereotypen der Geschlechterrollen gegeneinander ausgetauscht, weil Prince Charming in Wahrheit ein Romantiker ist, nur an die große Liebe und die Heirat mit ihr denkt. Dieses Denken besitzt er sowohl in der Märchen- als auch in der wirklichen Welt. Durch seine naive und unschuldige Art braucht er immer wieder eine Heldin, die ihn rettet. Also verkörpert er keinen klassischen Erlöser oder Retter, sondern Schneewittchen und er retten sich immer wieder gegenseitig. Im Volksmärchen dagegen wirkt er sehr farblos, da er nur erscheint, wenn Schneewittchen

im Glassarg liegt und er sich nur aufgrund ihrer Schönheit in sie verliebt und heiraten will.

Once Upon a Time wird vom Disney eigenen Fernsehnetwork produziert, daher enthält es zahlreiche Anspielungen auf Disney. Viele der bekannten Disney-Prinzessinnen haben Auftritte in der Serie. Meistens sehen die Figuren den Prinzessinnen im Film sogar ähnlich. Zahlreiche Personen und Wesen, die in den Märchen keine Namen haben, werden nach Figuren in Disney Filmen benannt beispielsweise die Zwerge in Schneewittchen. In der ersten Folge pfeift Leroy (Grumpy) das Lied *Whistle While You Work*, das für den ersten Schneewittchen Film geschrieben wurde. Dornröschen wurde von einer bösen Fee namens Maleficient verflucht, die in den Märchen nicht so genannt wird, aber deren Disney Film zu dieser Zeit aktuell war.

19. Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

Grimm, Jacob [Verfasser], Grimm, Willhelm [Verfasser], Rölleke, Heinz
[Herausgeber]: Grimms Märchen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998

Serien:

Grimm: Produktion: Steve Oster, Cameron Litvack. Vereinigte Staaten. 2011

Once upon a time. Produktion: Edward Kitsis, Adam Horowitz u.a. Vereinigte Staaten
2011

Angeführte Literatur, Filme, Serien und Videoquellen

Big Little Lies: Produktion: David E. Kelly, Vereinigte Staaten seit 2017

Brooklyn Nine-Nine: Produktion: Andy Samberg, Vereinigte Staaten seit 2013

Die Eiskönigin: Produktion: Peter Del Vecho, Vereinigte Staaten 2013

Die Simpsons: Produktion: 20th Century Fox, Vereinigte Staaten, Südkorea seit 1989

Elementary: Produktion: Alysse Bezhler, Vereinigte Staaten 2012-2019

Hansel und Gretel: Produktion: Will Ferrel, Adam McKay, Kevin, Messick, Beau
Flynn. Vereinigte Staaten, Deutschland 2013

Merida: Produktion: Katherine Sarafian, Vereinigte Staaten 2012

Patrick Melrose: Produktion: Stephen Smallwood, Rachael Horovitz, Benedict
Cumberbatch. Vereinigte Staaten, Vereinigtes Königreich, 2018

Red Riding Hood: Produktion: Jennifer Davisson Killorian, Leonardo DiCaprio, Julie Yorn, Vereinigte Staaten, Kanada 2011

Rosenheim Cops: Produktion: Bavaria Fiction, Deutschland seit 2002

Shrek: Produktion: Aron Warner, John H. Williams, Jeffrey Katzenberg, Vereinigte Staaten 2001

SimsalaGrimm: Produktion: André Sikojev, Claus Clausen, Stefan Belten, Nikolaus Weil, Deutschland 1999-2010

Thomas Brezina: Die Knickerbocker-Bande. Ravensburger Buchverlag seit 1990

Woolfe: The Red Hood Diaries: Produktion: Wim Wouters, Belgien, 2015

Sekundärliteratur

Anders, Petra/ Staiger, Michael: Serialität und Deutschdidaktik. In: Ders.: Serialität in Literatur und Medien Band 1. Theorie und Didaktik. Baltmannsweiler: Scheider Verlag Hohensgehren S. 2-27

Brandstätter, Manuela Maria: Kriminalserien und Unterhaltung. Eine genretheoretische Analyse deutscher und amerikanischer Formate. In: Strauss, Christine (Hg.) New Media in Creativity , Content and Entertainment. Band 2. Frankfurt am Main: Internationaler Verlag der Wissenschaften

Bolte Johannes/ Polivka Georg: Anmerkung zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Leipzig: Dieterich 1930

Eco, Umberto: Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien. In: Ders: Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen. Leipzig: Reclam S. 301 – 324

Dettmar, Ute: Fortgesetztes Erzählen. Kinder- und Jugendliteratur im Netz von Populär- und Medienkulturen. In: Anders, Petra/ Staiger, Michael (Hg.) Serialität in Literatur und Medien Band 1. Baltmannsweiler. Scheider Verlag Hohengehren

Genette, Gérard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1993

Geilert, Sabrina/ Voorgang, Juliane: Serielles Märchen-Erzählen am Beispiel neuerer US-TV-Produktionen. In: Dettmar, Ute/ Pecher, Claudia Maria/Ron Schlesinger (Hg.): Märchen im Medienwechsel. Stuttgart. J.B.Metzler 2017, S.327-346

Gerlach, Hildegard: Hexe. In: Ranke, Kurt u.a. (Hg.). Enzyklopädie des Märchens. Band 6. Berlin, Walter De Gruyter 1990, S. 960-992

Giesenfeld, Günter: Serialität als Erzählstrategie in der Literatur. In: Giesenfeld Günter (Hg.): Endlose Geschichten. Serialität in den Medien. Hildesheim: Olms Weidmann 1994, S.1-11

Hickethier, Knut. Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens. Lüneburg: Univ.

Hickethier, Knut: Die Fernsehserie und ds Serielle des Programmes. In: Giesenfeld, Günter (Hg.): Endlose Geschichten. Serialität in den Medien. Hildesheim: Olms Weidmann 1994, S. 55-71

Hickethier, Knut: Serie. In Hans-Otto Hügel (Hrsg.), Handbuch Populäre Kultur: Begriff, Theorien und Diskussionen. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 397 – 403

Hofius, Annegret: Sneewittchen oder die Schöne und das Böse. In: Solms, Wilhelm (Hg.): Das selbstverständliche Wunder. Beiträge germanistischer Märchenforschung. Marburg: Hitzeroth 1986, S. 63-82

Hoppe, Felicitas: Grimms Märchen für Heldinnen von heute und morgen. Stuttgart: Reclam Verlag 2019

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York Univ. Press 2006

Kelleter, Frank: Populäre Serialität. Eine Einführung. In: Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Bielefeld: transcript Verlag 2012 S. 11-42

Lasser, Doris: Das Bild der Frau in den Grimmschen Kinder- und Hausmärchen. Diplomarbeit. Universität Wien.

Liptay, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. Remscheid. Gardez! Verlag

Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Tübingen: A. Francke Verlag ¹¹ 2005

Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: J.B. Metzler ⁸ 2004

Mikos, Lothar: Es wird dein Leben. Familienserien im Fernsehen und im Alltag der Zuschauer. Münster: MakS.

Mohr, Judith: Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Strukturierung Fantastischer Welten in der Fantasy. In: Ewers, Hans-Heino/Dettmar, Ute/Von Glasenapp, Gabriele (Hg.): Kinder- und Jugendkultur, -literatur und – medien. Theorie-Geschichte-Didaktik. Band 72. Frankfurt am Main: Internationaler Verlag der Wissenschaften

Neuhaus, Stefan: Märchen. Tübingen: A. Francke Verlag ² 2017

Newcomb, Horace M.: Magnum: The Champagne of TV? Channels of Communication 5, Heft 1 1985, S. 23-26

Newcomb, Horace: Narrative and Genre. In: John D.H Downing/ Denis McQuail/ Philip Schlesinger/ Ellen Wartella (Hg.): The SAGE Handbook of Media Studies. Thousand Oaks: Sage Publications 2004, S. 413-428

Pöge-Alder: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen. Tübingen: Narr Verlag ²2011

Ritz, Hans: Die Geschichte von Rotkäppchen. Ursprünge, Analysen, Parodien eines Märchens. Göttingen: Muriverlag ¹³2000

Röhrich, Lutz: Der Froschkönig. In: Solms, Wilhelm (Hg.): Das selbstverständliche Wunder. Beiträge germanistischer Märchenforschung. Marburg: Hitzeroth 1986, S. 7-42

Röhrich, Lutz: „und weil sie nicht gestorben sind...“ Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen

Schlachter, Birgit: Syntagmatische und paradigmatische Serialität in der populären Jugendliteratur. In: Anders, Petra/Staiger, Michael (Hg.): Serialität in Medien und Literatur Band. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2016, S. 100-114

Schlütz, Daniela: Quality als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie The Sopranos, The Wire oder Breaking Bad. Wiesbaden: Springer Verlag 2017

Solms, Wilhelm: Der Reiz der Märchen. In: Solms, Wilhelm (Hg.): Das selbstverständliche Wunder. Beiträge germanistischer Märchenforschung. Marburg: Hitzeroth 1986, S. 193-209

Watson, Victor: Reading Series Fiction. In: Peter Hunt (Hrsg.): International Companion Encyclopedia of Children's Literature. London: Routledge 2004. S. 532-537

Weber, Tanja/Junklewitz, Christian: Das Gesetz der Serie. Ansätze zur Definition und Analyse. In: MEDIENwissenschaft 25, H.1

Wodiczka, Ursula: Das Motiv der Stiefmutter in den Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm. Diplomarbeit. Universität Wien.

Internetquellen:

Bieber, Ada, Once Upon a Time (ABC, 2011) In: kinderundjugendmedien.de
http://kinderundjugendmedien.de/index.php/filmkritiken/656-once-upon-a-time-seit-2011_ (27.2.2020)

Brockhaus online: Hexe, Volksglaube:
<https://brockhaus-at.uaccess.univie.ac.at/ecs/enzy/article/hexe-volksglauben> (24.2.2020)

Greuling, Matthias: Zwerge machten Disney groß. In: Wiener Zeitung online 2012
https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/film/510951_Zwerge-machten-Disney-gross.html?em_cnt_page=2 (27.2.2020)

Hurst, Fabienne: Disneys Monsterfilm. In: SPIEGEL online 2012
<https://www.spiegel.de/geschichte/75-jahre-disneys-schneewittchen-und-die-sieben-zwerge-a-947849.html> (27.2.2020)

Abstract

In dieser Arbeit beschäftige ich mich damit, inwiefern die Serien *Once Upon a Time* und *Grimm* auf den Volksmärchen der Gebrüder Grimm basieren. Zusätzlich wird ausgeführt, welche Änderungen in den Serien vorgenommen werden und welche Rolle dabei den Frauen zu teil werden.

Der Fokus liegt dabei auf ausgewählten Märchenfiguren wie Rotkäppchen, Schneewittchen, die böse Königin, der Prinz im Märchen von Schneewittchen und das Hexenbiest aus Grimm. Für die Analyse werden zuerst die Definition und die Merkmale eines Volksmärchens bestimmt. Daraufhin werden die Elemente der Serialität, die Unterschiede von Episoden- und Fortsetzungsserie und die Genres der ausgewählten Serien untersucht. Für die Analysen der Figuren werden auch Definitionen von der Hexe im Märchen und der Stiefmutter veranschaulicht, da sie besonders für das Märchen Schneewittchen von Bedeutung sind.