



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Grimms Rotkäppchen als Graphic Novel“

verfasst von / submitted by

Mag. Marion Führer

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

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2017 / Vienna, 2017

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

A 190 333 299

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

Lehramtsstudium

UF Deutsch

UF Psychologie u. Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Michael Rohrwasser

*Man kann Geschichten schreiben
in Kapiteln, Zeilen, Wörtern:
das ist Literatur im eigentlichen Sinne.*

*Man kann Geschichten schreiben
in Folgen graphisch dargestellter Szenen
das ist Literatur in Bildern.*

Rodolphe Toepffer

Danksagung

Zu allererst gilt mein besonderer Dank Herrn Univ.-Prof. Dr. Michael Rohrwasser. Vielen herzlichen Dank, dass Sie die Betreuung der vorliegenden Diplomarbeit noch übernommen und mir stets äußerst geduldig meine Fragen beantwortet haben. Vielen Dank für Ihr Vertrauen, das es mir erst ermöglicht hat, mein Studium dieses Semester abzuschließen.

Ohne die außerordentliche Unterstützung meiner Eltern Christine und Leopold, die mir während meiner gesamten Studienzeit motivierend zur Seite gestanden haben, wäre das Verfassen dieser Danksagung erst gar nicht möglich. An dieser Stelle möchte ich Dir, liebe Mama, besonders danken, dass du dich erneut dazu bereit erklärt hast, meine Diplomarbeit mit wachsamen Augen Korrektur zu lesen. Ebenfalls gilt ein besonderes Dankeschön meinem Vater, der nie an mir zweifelte und mir stets motivierend zugesprochen hat. Liebe Eltern und Verwandte, vielen Dank für Euer Vertrauen und Euren Glauben in mich!

Zu guter Letzt ein großes Dankeschön an meine Freunde und Freundinnen, die die Großstadt für mich zu einem neuen Zuhause gemacht haben. An dieser Stelle möchte ich auch meinem Freund danken. Danke, dass du mich stets aufgefangen hast und mir die Kraft gegeben hast, diesen Weg zu gehen.

Vielen herzlichen Dank!

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Fragestellung	2
Gliederung und Aufbau	3
I Theoretische Grundlagen	5
A Die Märchenwelt der Brüder Grimm	5
A.1 Das Märchen – eine Begriffsbestimmung	5
A.1.1 Formen des Märchens	9
A.1.1.1 Volksmärchen	9
A.1.1.2 Kunstmärchen	11
A.2 Biografischer Abriss der Brüder Grimm	12
A.3 Die grimmsche Märchensammlung	13
A.3.1 Entstehung	13
A.3.2 <i>Kinder- und Hausmärchen</i> als Prototyp des Volksmärchens	22
A.3.3 Märchen Nr. 26 – <i>Rotkäppchen</i>	23
A.3.4 Das Wolf-Motiv	26
A.4 Erzähltheoretische Analyse des grimmschen Rotkäppchen-Märchens	27
A.4.1 Figuren	28
A.4.2 Erzählte Zeit	33
A.4.3 Zeitbezug und Raum	33
A.5 Fazit	34
B Graphic Novel – ein weites Begriffsfeld	34
II Analyse der Graphic Novels	43
A Frank Flöthmann: <i>Grimms Märchen ohne Worte – Rotkäppchen</i>	50
A.1 Panelanalyse	51
A.2 Vergleichende Analyse	57

A.2.1	Handlung.....	57
A.2.2	Figuren	57
A.2.3	Erzählte Zeit.....	61
A.2.4	Zeitbezug und Raum	61
A.2.5	Sprachliche Äußerungen	61
A.3	Fazit.....	69
B	Aaron Frisch, Roberto Innocenti: <i>Das Mädchen in Rot</i>	71
B.1	Panelanalyse.....	72
B.2	Vergleichende Analyse	88
B.2.1	Textliche Ebene.....	88
B.2.2	Handlung.....	89
B.2.3	Figuren	91
B.2.4	Erzählte Zeit.....	95
B.2.5	Zeitbezug und Raum	95
B.3	Fazit.....	96
C	Ulrike Persch: <i>Rotkäppchens List</i>	99
C.1	Panelanalyse.....	100
C.2	Vergleichende Analyse	115
C.2.1	Textliche Ebene.....	115
C.2.2	Handlung.....	122
C.2.3	Figuren	123
C.2.4	Erzählte Zeit.....	125
C.2.5	Zeitbezug und Raum	126
C.3	Fazit.....	126
D	Mart Klein: <i>Rotkäppchen</i>	129
D.1	Panelanalyse.....	130

D.2	Vergleichende Analyse.....	145
D.2.1	Textliche Ebene	145
D.2.2	Handlung	153
D.2.3	Figuren.....	156
D.2.4	Erzählte Zeit	157
D.2.5	Zeitbezug und Raum.....	158
D.3	Fazit	159
III	Abschließendes Resümee	161
	Literaturverzeichnis	164
	Primärliteratur.....	164
	Sekundärliteratur	164
	Herangezogene Internetquellen	166
	Abbildungsverzeichnis	168
	Tabellenverzeichnis	171
	Anhang	172
	Abstract.....	173

Die vorliegende Arbeit berücksichtigt grundsätzlich beide Geschlechterformen. Eine Ausnahme stellen historische bzw. inhaltliche Sachverhalte dar, die sich lediglich auf eine der beiden Geschlechter beziehen. In solchen Fällen wird bewusst auf eine Angleichung verzichtet, um die Erweckung falscher Eindrücke zu verhindern. Des Weiteren wurden direkt übernommene Zitate als solche ersichtlich gekennzeichnet und in ihrer Rechtschreibung nicht verändert.

Einleitung

Das Märchen über das kleine Mädchen mit dem roten Käppchen hat eine lange Tradition und entstand in der heute allseits bekannten Fassung der Brüder Grimm bereits vor mehr als zwei Jahrhunderten. Trotzdem erfreut es sich auch heute noch bei Jung und Alt an großer Beliebtheit. Dabei trifft man das Rotkäppchen-Märchen heutzutage nicht mehr nur in seiner traditionellen literarischen Form an.

Neu-Inszenierungen des grimmschen Märchens scheinen bereits zum Standard-Repertoire der Filmbranche zu gehören: *Das Rotkäppchen-Ultimatum* (2010) und *Red Riding Hood* (2011) sind nur zwei Beispiele für Filme, die sich in den letzten Jahren der Thematik bedienen¹. Vielfach ziehen auch Unternehmen aus völlig anderen Branchen Nutzen aus dem Beliebtheits- und Bekanntheitsgrad des Märchens. Campari² oder UPC³ werden hier stellvertretend für all jene Unternehmen genannt, die sich bereits die Figur des Rotkäppchens auf unterschiedliche Art und Weise für werbetechnische Zwecke zu Nutze machten.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass das grimmsche Märchen auch in literarischer Hinsicht noch lange nicht ausgedient hat und vielfach Autoren und Autorinnen, Künstler und Künstlerinnen inspiriert, das alte Märchen in ein neues Licht zu rücken. Zahlreichen Bilderbüchern diene das grimmsche Märchen bereits als Ausgangstext. Konventionelle Bilderbücher stellen aber nur eine Möglichkeit dar, Text- und Bildebene in einem Werk zu vereinen. Comics, lange Zeit verpönt und als Wegwurfmedium betrachtet, stellen eine weitere populäre literarische Form der Bild-Text-Verbindung dar. Mit der jüngeren Form der Graphic Novel hat sich der Blickwinkel auf das Medium, dessen erzählerisches Augenmerk auf der Bildebene angesiedelt ist, positiv gewandelt. Doch was genau macht eine Graphic Novel aus und was unterscheidet sie eigentlich vom Comic oder dem Bilderbuch? Spricht man von Graphic Novels wird einem diese Frage häufig begegnen und auch auf wissenschaftlicher Basis beschäftigt man sich bereits vermehrt mit der Thematik. Erste Recherchen in Bezug auf den

¹ vgl. MOVIEPILOT: „Die besten Filme - Rotkäppchen“, <http://www.moviepilot.de/filme/beste/handlung-rotkaepchen> (abgerufen am 05.05.2017).

² vgl. DEISSNER, David: „Eva Mendes wird zum wilden Rotkäppchen“ (11.09.2007), <https://www.welt.de/vermischtes/article1346260/Eva-Mendes-wird-zum-wilden-Rotkaeppchen.html> (abgerufen am 05.05.2017).

³ vgl. DERSTANDARD: „Lowe GGK inszenierte ‚Rotkäppchen und der böse Wolf‘ für UPC“ (07.07.2007), <http://derstandard.at/3076051/Lowe-GGK-inszenierte-Rotkaeppchen-und-der-boese-Wolf-fuer-UPC> (abgerufen am 05.05.2017).

Terminus machen bereits deutlich, dass es keineswegs einfach ist, die Frage nach dem Wesen dieses Genres zu beantworten. Denn sowohl das Spektrum der in Graphic Novels behandelten Themen als auch der Realisierungsarten ist äußerst breit. Zahlreich werden Romane, Dramen oder auch biographische Porträts graphisch umgesetzt. Vermehrt dienen literarische Texte aber auch als Inspirationsquelle, um ausgehend von diesen, individuelle Erzählungen zu erschaffen und graphisch umzusetzen⁴.

Es ist daher nicht erstaunlich, dass Künstler und Künstlerinnen auch auf die beliebte Gattung des Märchens, die allseits mit den Brüdern Grimm assoziiert wird, zurückgreifen. Beliebt scheint diesbezüglich das Märchen vom Mädchen mit dem roten Käppchen zu sein. Das Rotkäppchen-Märchen scheint somit noch lange Zeit nicht in Vergessenheit zu geraten. Doch wie sehen solche Neu-Inszenierungen einer altbewährten Geschichte aus? Der Beantwortung dieser Frage widmet sich die vorliegende Diplomarbeit, deren konkrete Fragestellung im nächsten Abschnitt erläutert wird.

Fragestellung

Die vorliegende Diplomarbeit mit dem Titel »Grimms Rotkäppchen als Graphic Novel« hat es sich zum Ziel gesetzt, Neu-Inszenierungen des grimmschen Rotkäppchen-Märchens, die sich dem Format der Graphic Novel bedienen, dem traditionellen Text gegenüberzustellen, um zu ermitteln, inwiefern Bezüge zum Originaltext bzw. Abweichungen von diesem bestehen. Besonders spannend ist hierbei, inwiefern sich die Hinzufügung einer Bildebene auf das jahrhundertealte Märchen auswirkt. Daraus ergibt sich folgende Fragestellung:

Inwiefern weisen Graphic Novels, welchen das grimmsche Rotkäppchen-Märchen als Ausgangstext zugrunde liegt, klar erkennbare Bezüge zum Originaltext der Brüder Grimm auf und wodurch ergeben sich Veränderungen in der traditionellen Handlungsstruktur und in der Wahrnehmung der daraus resultierenden Neu-Inszenierungen?

Zur Beantwortung dieser Fragestellung werden vier Graphic Novels, die sich unterschiedlicher Realisierungsarten bedienen und stellvertretend für das breite Feld des Genres stehen,

⁴ vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika: „Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung. Der Literaturcomic und die Diskussion über Hoch- und Populärkultur“, in: BOURGUIGNON, Annie, Konrad HARRER und Franz HINTEREDER-EMDE (Hrsg.): *Zwischen Kanon und Unterhaltung. Interkulturelle und intermediale Aspekte von hoher und niederer Literatur. Between canon and entertainment. Intercultural and intermedial aspects of highbrow and lowbrow literature*, Berlin: Frank & Timme Verlag für wissenschaftliche Literatur 2016, S. 25–43, hier S. 29–30.

herangezogen und analysiert. Diese sind *Rotkäppchen*, eines von sechzehn illustrierten Märchen in Frank Flöthmanns *Grimms Märchen ohne Worte*⁵, *Rotkäppchens List* von Ulrike Persch⁶, *Das Mädchen in Rot* von Roberto Innocenti und Aaron Frisch⁷ sowie *Rotkäppchen* von Mart Klein⁸. Die eben genannte Reihung der einzelnen Werke entspricht dem Verlauf, in welchem die Analysen der einzelnen Graphic Novels in dieser Diplomarbeit durchgeführt werden.

Im folgenden Abschnitt wird die Vorgehensweise, die zur Realisierung der eben genannten Zielsetzung gewählt wurde, erläutert.

Gliederung und Aufbau

Die vorliegende schriftliche Auseinandersetzung mit dem Titel »Grimms Rotkäppchen als Graphic Novel« gliedert sich in drei Abschnitte. **Abschnitt I** widmet sich, wie die Benennung »Theoretische Grundlagen« bereits vermuten lässt, den benötigten Grundlagen, die für eine sinnvolle Analyse der ausgewählten Werke nötig sind. Das Kapitel ist dabei in zwei große Bereiche unterteilt. Ersterer, *Kapitel A*, widmet sich der Märchenwelt der Brüder Grimm. Hierbei gilt es zuerst festzustellen, welche Merkmale die Gattung »Märchen« ausmachen, um davon ausgehend die *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder näher zu betrachten. Die Leser und Leserinnen erhalten dabei Einblick in die Entstehungsgeschichte der grimmschen Märchensammlung und im Speziellen des Rotkäppchen-Märchens. In einem nächsten Schritt wird letzteres einer kurzen erzähltheoretischen Analyse unterzogen, um eine Basis für die in Abschnitt II folgende Analyse der ausgewählten Neu-Inszenierungen zu schaffen.

Um im Anschluss an Abschnitt I überhaupt eine sinnvolle Analyse der Graphic Novels zu ermöglichen, ist eine Klärung des Verständnisses des Terminus »Graphic Novel« unabdinglich. Da es sich um ein sehr breites Begriffsfeld handelt, dessen aktuell sehr heterogenes Erscheinungsbild auf die Entwicklung des Genres zurückgeführt werden kann, werden dabei die Entwicklung des Genres sowie aktuell bereits erfolgte Definitionsversuche des Terminus beleuchtet.

⁵ vgl. FLÖTHMANN, Frank: *Grimms Märchen ohne Worte*, 4. Aufl., Köln: DuMont Buchverlag 2015.

⁶ vgl. PERSCH, Ulrike: *Rotkäppchens List*, Bad Soden: Kinderbuchverlag Wolff 2005.

⁷ vgl. INNOCENTI, Roberto und AARON FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, Hildesheim: Gerstenberg Verlag 2013.

⁸ vgl. KLEIN, Mart: *Rotkäppchen*, Mainz: Unfug-Verlag 2009.

Die eigentliche Beantwortung der Forschungsfrage erfolgt schließlich in **Abschnitt II** unter der Benennung »II Analyse der Graphic Novels«. Da zur Realisierung der Zielsetzung vier Werke ausgewählt wurden, erweist es sich nur als logisch, dieses Kapitel in vier große Abschnitte (*A*, *B*, *C* und *D*), die sich der Untersuchung der einzelnen Graphic Novels widmen, zu gliedern.

Bevor die eigentliche Analyse erfolgen kann, gilt es die grundlegenden Begriffe der Comictheorie- und Analyse, welche auf das Genre »Graphic Novel« angewandt werden können, zu klären.

Im Anschluss erfolgt schließlich die Analyse der vier gewählten Werke. Neben einer erzähltheoretischen Betrachtung hinsichtlich Handlung, Figuren, erzählter Zeit sowie Zeitbezug und Raum werden Text- und Bildebene unter dem Aspekt Abweichungen und Bezüge zum grimmschen Originaltext herzustellen, betrachtet. Daraus ergeben sich vier voneinander unabhängige Analysen, deren Ergebnisse unmittelbar im Anschluss präsentiert werden.

Abschnitt III bildet schließlich mit einem Resümee, welches die vier analysierten Graphic Novels zueinander in Bezug stellt, den Abschluss dieser Diplomarbeit.

I Theoretische Grundlagen

A Die Märchenwelt der Brüder Grimm

A.1 Das Märchen – eine Begriffsbestimmung

Der Begriff »Märchen« stellt eine Diminutivbildung des Substantives »maere« dar. Unter letzterem wurde sowohl eine »Nachricht von einer geschehenen Sache«, eine »neue Kunde« oder eine »Botschaft« verstanden⁹. Im Gegensatz zu anderen Nachrichten war es eine »maere« jedoch wert, herumerzählt zu werden¹⁰. Laut Rölleke (2016) weist die Diminutivbildung des Begriffs »Märchen« auf zwei wesentliche Eigenschaften der so bezeichneten Geschichten hin: Einerseits deutet diese Form auf die Kleinheit der Sache, im Falle eines Textes wie dem Märchen somit auf dessen Kürze hin, andererseits wird dadurch angedeutet, dass es sich um eine Geschichte handelt, die als »unwahrscheinlich« gilt¹¹ bzw. im Gegensatz zur »Mähre« als »unglaublich« eingestuft wird¹². Das Vorherrschen eher kurzer Märchen ist auf deren zunächst mündliche Form der Tradierung zurückführbar. Diejenigen, die das Erzählen von Geschichten nicht als Berufserzähler professionalisiert hatten, konnten sich kurze Geschichten schlichtweg leichter einprägen¹³.

Welche Eigenschaften einen mündlichen oder schriftlichen Text schließlich zu einem Märchen machen, ist schwierig festzustellen, da dem eben gemachten Definitionsversuch vielerlei Texte zuzuschreiben wären, auch solche, die viele nicht als Märchen einstufen würden. Denn im Falle literarischer Texte handelt es sich laut Neuhaus (2005) stets um »unwahre Geschichten«, da sie zwar *versuchen* die Wirklichkeit abzubilden, aber über den *Versuch der Abbildung* nicht hinauskommen¹⁴.

Zur Zeit der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert hin, welche in den Zeitraum der Romantik einzuordnen ist, dominiert in den Kreisen der Literatur und Kunst noch die Vorstellung des Märchens als sogenanntes »Ammenmärchen«. So äußerte sich Christoph Martin Wieland, laut

⁹ vgl. RÖLLEKE, Heinz: *Die Märchen der Brüder Grimm. Eine Einführung*, 5., durchgesehene Aufl., Stuttgart: Reclam 2016, S. 10; vgl. FREUND, Winfried: *Deutsche Märchen. Eine Einführung*, München: Wilhelm Fink Verlag 1996, S. 181.

¹⁰ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 10.

¹¹ vgl. ebd., S. 11.

¹² vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 181.

¹³ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 11.

¹⁴ vgl. NEUHAUS, Stefan: *Märchen*, Tübingen/Basel: A. Francke Verlag 2005, S. 1.

Rölleke (2016) ein Märchenkenner und –liebhaber, folgendermaßen in Bezug auf das »Märchen«¹⁵: „Ammenmärchen, im Ammenton erzählt, mögen sich durch mündliche Überlieferung fortpflanzen, aber gedruckt müssen sie nicht werden.“¹⁶ Obwohl bereits Goethe 1795 mit seinem Text, den er selbst mit dem aussagekräftigen Titel *Märchen* versah¹⁷, erste Vorstöße in Richtung einer seriöseren Auffassung der Gattung »Märchen« machte¹⁸, galt erst die grimmsche Märchensammlung als bahnbrechend. Rölleke (2016) weist auf August Wilhelm Schlegels Meinung zu dieser Art von Geschichten auch noch nach Veröffentlichung der Märchensammlung der Brüder Grimm hin: Das Vortreffliche sei demnach laut Schlegel in dieser Gattung ebenso selten zu finden als in allen anderen. Man solle keine Forderungen an diese Gattung stellen, deren eigentliche Aufgabe es sei Kinder zu unterhalten und einzuschläfern. Es wäre laut Schlegel des Weiteren eine Albernheit, für einen jeden „Trödel im Namen der »uralten Sage« Ehrerbietung“¹⁹ zu begehren. Dieses Verständnis des Märchens als »Ammenmärchen« zeigt, dass diese Gattung zur Zeit der Entstehung der Märchensammlung der Brüder Grimm von deren Zeitgenossen und Zeitgenossinnen vorwiegend als mündlich überlieferte Geschichten mit »Unterhaltungsfunktion für Kleinkinder« betrachtet wurde. Fragen nach weiteren Eigenschaften oder der Qualität solcher Texte wurden somit von vornherein ausgeschlossen²⁰.

In der heutigen Zeit herrscht zwar ein positiv konnotiertes Märchenverständnis vor, dass der Begriff aber auch heute noch negativ verstanden werden kann, zeigt ein simples Beispiel, welches Lüthi (2004) zur Veranschaulichung gibt²¹: Die Redewendung „Erzähl mir keine Märchen!“²² hört man häufig und dient schlicht dazu auszudrücken, dass man der erzählten Geschichte keinen Glauben schenkt. Andererseits hört man mindestens genauso oft den Ausspruch: „So schön wie ein Märchen aus Tausend und einer Nacht“²³, welcher wiederum äußerst positive Assoziationen hervorruft.

¹⁵ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 11–12.

¹⁶ Ebd., S. 12.

¹⁷ vgl. GOETHE, Johann Wolfgang von: *Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten*. Herausgegeben von Leif Ludwig Albertsen, Stuttgart: Reclam 1996, S. 89.

¹⁸ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 11.

¹⁹ Ebd., S. 12.

²⁰ vgl. ebd.

²¹ vgl. LÜTHI, Max: *Märchen*, 10., aktualisierte Aufl., Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2004, S. 1.

²² Ebd.

²³ Ebd.

Märchen haben eine lange Geschichte, die bis ins alte Ägypten zurückreicht. Wurden sie damals mit Hilfe von Papyri überliefert und erzählen etwa von warnenden Fischen, dem Wasser des Lebens und schlimmen Prophezeiungen, behandeln jene aus Griechenland und Rom Elemente wie Lebenskraut oder Todesbriefe. Es lässt sich hierbei feststellen, dass der *mündlichen* Tradition eine *schriftliche* voranging. Nachdem im Mittelalter zwar noch gelegentlich märchenhafte Züge ausmachbar waren, kommt der *schriftlichen* Märchenüberlieferung erst im 16. Jahrhundert durch die beiden Italiener Straparola und Basile erneut Bedeutung zu.

Grundsätzlich ist bei der Beschäftigung mit Märchen darauf hinzuweisen, dass es wenig sinnvoll ist, eine Antwort auf die Frage nach dem exakten Alter eines bestimmten Textes zu suchen, da eine genaue Rückverfolgung aufgrund mangelnder schriftlicher Überlieferungen unmöglich wird²⁴. So sind auch die Erzählungen des Italieners Giovan Francesco Straparola, welcher laut Rölleke (2016) als erster Märchensammler überhaupt gilt, nur bruchstückhaft erhalten. Viele der berühmtesten europäischen Volksmärchen lassen sich beim neapolitanischen Märchenerzähler Giambattista Basile und seiner unter dem Titel *Pentamerone* bekannten Sammlung aus dem 17. Jahrhundert erstmals belegen. Dass quellenkundliche und textgenetische Untersuchungen zu Herkunft, früher Verbreitung und Ausgestaltung bestimmter Märchen und Märchenmotive bei Basile anzusetzen sind, war auch den Brüdern Grimm bereits bewusst. Sie konnten im Zuge ihrer Untersuchungen mehr als 30 der Geschichten Basiles in der deutschen Volksüberlieferung nachweisen.

Bereits vor Basile entstanden die französischen Sammlungen des Charles Perrault, welche ungleich tieferen und breiteren Einfluss auf die deutsche Märchentradition hatten, als jene Italienischen. Im Jahre 1697 veröffentlichte Perrault seine *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités*, welche acht Prosamärchen im Stil der Hofkultur Ludwigs XIV. umfassten. Wilhelm Grimm selbst äußerte sich in Bezug auf diese Märchensammlung mehr als wohlwollend und unterstrich bereits deren Vorzüge, welchen die Märchen ihr Bestehen bis in seine Zeit verdanken würden²⁵. Rölleke (2016) unterstreicht deren Wirkmächtigkeit und Einfluss, die bis heute in Hinsicht auf die deutsche Märchentradition feststellbar sind. So sind einige der uns bekanntesten Märchen der Brüder Grimm in der französischen Märchensammlung Charles Perraults zu finden. Besonders nennenswert sind *La belle au bois dormant* (vgl. *Dornröschen*), *Le petit Chaperon rouge* (vgl. *Rotkäppchen*), *Les fées* (vgl. Frau

²⁴ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 181.

²⁵ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 13–16.

Holle), *Cendrillon ou la petite pantoufle de verre* (vgl. *Aschenputtel*) oder *Le petit poucet* (vgl. *Hänsel und Gretel*)²⁶. Unter den prominentesten Märchendichtern der damaligen Zeit lassen sich aber auch Frauen ausmachen, etwa die Französinen Madame d'Aulnoy, Antoine d'Hamilton und Madame de Villeneuve²⁷.

Das Begriffsverständnis rund um das Märchen wurde schließlich zu Beginn des 19. Jahrhunderts durch André Jolles dauerhaft geprägt, indem er die Märchentexte der Brüder Grimm als neuen Maßstab für die Begriffsdefinition der Gattung »Märchen« ansetzte. Neuhaus (2005) unterstreicht ebenso wie Karlinger (1988) die Problematik eines solchen Maßstabes für die Definition und Kategorisierung der Gattung »Märchen«²⁸. Eine weitere und häufig unternommene Unterscheidung in »Volksmärchen«, »Buchmärchen«, »Individualmärchen« und »Kunstmärchen« bringt keineswegs Klärung, sondern erhöht vielmehr die bereits bestehende Problematik des Begriffsverständnisses. Denn auch hier ist man sich in der Literaturwissenschaft nicht einig, welche Kriterien eine Zuweisung in eine der oben genannten Kategorien erlauben²⁹.

Da die grimmsche Märchensammlung trotz der Definitions- und Zuweisungsproblematik immer wieder eine derartige Zuordnung erfährt, werden im folgenden Abschnitt dieser Arbeit die beiden häufig thematisierte Formen »Volksmärchen« und »Kunstmärchen« erläutert. Zuvor ist aber noch anzumerken, dass sich der deutsche Märchenbegriff im Vergleich zu jenem in anderen Sprachen durch seine spezifischere Bedeutungszuschreibung auszeichnet, während er in anderen Sprachen wie dem Englischen, Französischen oder auch dem Italienischen eine eher allgemeinere Bedeutung trägt. Dies veranlasst vermehrt auch anderssprachige Literaturwissenschaftler und Literaturwissenschaftlerinnen auf das deutsche Wort »Märchen« zurückzugreifen. Legitimiert wird die Verwendung dieses Begriffes dabei durch die weltweite Bekanntheit der grimmschen Märchensammlung und seiner Möglichkeit das Gemeinte spezifischer zu beschreiben, als es beispielsweise die englischen Begriffe »*folktale*« oder »*legend*« könnten³⁰.

²⁶ vgl. ebd., S. 16.

²⁷ vgl. ebd., S. 16–17.

²⁸ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 1–3; vgl. KARLINGER, Felix: *Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum*, 2., um einen bibliographischen Nachtrag erweiterte Aufl., Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1988, S. 1.

²⁹ vgl. KARLINGER: *Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum*, S. 1–2.

³⁰ vgl. LÜTHI: *Märchen*, S. 1–2.

A.1.1 Formen des Märchens

In literaturwissenschaftlichen Beiträgen und Artikeln sind unterschiedliche Formen des Märchens zu finden. Die folgenden beiden Abschnitte widmen sich dabei lediglich zweier der bereits unter Punkt A.1 genannten Begriffe, da diese für die Betrachtung des grimmschen Rotkäppchen-Märchens von Relevanz sind.

A.1.1.1 Volksmärchen

Als ursprüngliche Form bzw. als Märchen im engeren Sinn bezeichnet Neuhaus (2005) das »Volksmärchen«³¹, welches bezüglich seiner Autorschaft als »Allgemeinbesitz« angesehen wird und nicht als Eigentum eines Verfassers bzw. einer Verfasserin³². Märchen, welche dieser Kategorie zugeschrieben werden, lassen sich am einfachsten durch textinterne Merkmale, die sich auf Handlung, Raum- und Zeitstruktur sowie Figuren und Sprache beziehen, benennen. Der Idealtyp des Volksmärchens zeichnet sich laut Neuhaus (2005) durch eine einsträngige Handlung aus, deren Angaben bezüglich Raum- und Zeitstruktur so allgemein sind, dass diese nicht rekonstruiert werden können. Volksmärchen, deren Figuren keiner Psychologisierung unterliegen, sind demnach orts- und zeitlos.

Die eindimensionale und flache Persönlichkeit der Figuren lässt lediglich die Zuschreibungen »gut« oder »böse«, »klug« oder »dumm« bzw. die Kombination eben genannter wie »gut und klug« sowie »böse und dumm« zu. Weitere Figurencharakterisierungen finden unter anderem durch gesellschaftliche oder familiäre Rollenzuschreibungen statt. Bestimmte Figuren tauchen in diesem Zusammenhang immer wieder auf: Könige und Königinnen, Prinzen und Prinzessinnen oder Schwester und Bruder sowie Mutter, Stiefmutter und Vater. Handwerksberufe wie im Falle des *Tapferen Schneiderleins* tauchen ebenfalls häufig auf. Hierbei ist ein weiteres Wesensmerkmal der Figuren des Volksmärchens feststellbar: Sie sind meist namenlos, wie im Fall des *Tapferen Schneiderleins* können jedoch Attribute hinzutreten, die diese näher bezeichnen.

Dem Leser bzw. der Leserin wird bereits zu Beginn des Volksmärchens ein Held oder eine Heldin in einer Mangelsituation bzw. in Konfrontation mit einem Problem präsentiert. Wunderbare Figuren, Requisiten und sprechende Tiere oder andere Gegenstände, mit denen

³¹ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 3.

³² vgl. KARLINGER: *Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum*, S. 4.

sich die Figuren wie selbstverständlich verständigen können, helfen dem Held bzw. der Heldin bei der Erreichung eines guten Endes.

Sprachlich zeichnet sich diese Märchenform durch wenig komplexe Hauptsatzkonstruktionen und einem einfachen Vokabular aus. Wiederkehrende Formeln und eine einfache und einprägsame Symbolik und Metaphorik sowie die Symbolzahlen 3, 4, 7, 12 und 13 sind bezeichnend für das Volksmärchen³³. Mit Freund (1996) lässt sich diese Ausführung noch um einige wenige Aspekte ergänzen: Er nennt die Perspektive der Zukurzgekommenen und Glücklosen, welche nach Erfolg und Glück streben, sowie die Glücksfiktion selbst als volkstümliches Kennzeichen der Gattung. Als bedeutend für diese Subgattung des Märchens führt er des Weiteren dessen spürbare Herkunft aus den unteren sozialen Schichten an. Den charakteristischen und unverwechselbaren Märchenstil verdankt das Volksmärchen laut Freund (1996) den eben genannten Eigentümlichkeiten sowie der Kontamination mehrerer Versionen, der Umstrukturierung der Handlung und der homogenen Stilisierung, welche deutliche Spuren individueller Bearbeitungen darstellen³⁴.

Die mündliche Tradierung, welche Karlinger (1988) noch als maßstäbliches Definitionsmerkmal des Volksmärchens angibt³⁵, ist für Neuhaus (2005) jedoch nicht haltbar. Letzterer begründet dies mit der unhaltbaren Annahme, Märchen seien durch die »Autorenschaft des Volkes« entstanden, was so nicht stimme, da ein jeder Text auf einen Autor bzw. eine Autorin zurückgehe, auch wenn diese nicht mehr ausmachbar sind. Die mündliche Tradierung als ein mögliches Merkmal des Volksmärchens wird dabei von Neuhaus (2005) nicht vehement negiert, sondern relativiert. Die Formen der Tradierung eines bestimmten Textes seien schlichtweg nicht mehr bis an die Ursprünge nachvollziehbar und die mangelnde Alphabetisierung in früheren Zeiten hätte eine schriftliche Fixierung zu großen Teilen verhindert. Die daraus resultierende mündliche Weitergabe habe natürlich geringfügige oder auch größere Veränderungen der Erzählungen gefördert. Deshalb sei die mündliche Tradierung als notwendiges Kriterium bei der Zuschreibung von Texten zu den Volksmärchen laut Neuhaus (2005) nicht sinnvoll³⁶.

³³ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 5.

³⁴ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 182.

³⁵ vgl. KARLINGER: *Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum*, S. 2.

³⁶ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 3–4.

Das über längere Zeit andauernde Bestehen in der mündlichen Tradition sowie die Umformung, die Märchentexte dadurch erfahren haben, sind Bestandteil des »Volksmärchens«³⁷. Der Begriff an sich darf jedoch keinesfalls zu nationalen Zuschreibungen verleiten. Demnach wäre es nicht sinnvoll bestimmte Texte beispielsweise als »deutsche Märchen« anzusehen. Karlinger (1988) weist diesbezüglich darauf hin, dass die Annahme einer nationalen Zugehörigkeit nur bedingt richtig wäre. Volksmärchen können trotz nationaler und regionaler Eigenheiten ursprünglich aus einem fremden Sprachraum in den deutschen eingedrungen und infolgedessen auch heimisch geworden sein. Bei der Betrachtung des Volksmärchens ist es grundlegend, diese Möglichkeit zu bedenken und darunter Märchen zu verstehen, die im deutschen Sprachraum *bekannt* sind, aber nicht zwingend aus eben diesem stammen³⁸.

A.1.1.2 Kunstmärchen

Ebenso wie das Volksmärchen kann ein Kunstmärchen beispielsweise in früheren Kulturen durch Auswendiglernen mündlich tradiert worden sein, es kann aber auch in schriftlicher Form weitergegeben worden sein³⁹. Ein primäres Kennzeichen, dass das Kunstmärchen vom Volksmärchen abgrenzt, ist dessen Entstehung als Produkt eines einzelnen Autors bzw. einer einzelnen Autorin. Gemeinsam haben die beiden Subgattungen des Märchens ihre durch einen Mangel gekennzeichnete Ausgangssituation, die es mit Hilfe von wunderbaren Figuren und Gegenständen zu bewältigen gilt. Angelehnt an das Volksmärchen werden Symbolik und Metaphorik jedoch durch Ausschmückung ausgefeilter und origineller.

Weitere Merkmale verhalten sich zu jenen des Volksmärchens genau umgekehrt. So zeichnet sich die Handlung des Kunstmärchens durch Nebenhandlungen und zeitliche Rückblenden aus. Figuren erscheinen charakterlich vielschichtiger und psychologisiert. Sie machen im Laufe des Geschehens, dessen Ende nicht immer glücklich verläuft, eine Entwicklung durch. Völlig gegenteilig zum Volksmärchen verhalten sich auch die Raum- und Zeitstrukturen des Kunstmärchens. Häufig finden sich Orts- und Zeitangaben in einer künstlerisch geprägten Sprache wieder, die sich durch komplizierten Satzbau, schwierigem Vokabular und dem Einsatz ironischer Elemente auszeichnen. Auch das Wunderbare, bezeichnend für das

³⁷ vgl. LÜTHI: *Märchen*, S. 5.

³⁸ vgl. KARLINGER: *Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum*, S. 4.

³⁹ vgl. LÜTHI: *Märchen*, S. 5.

Volksmärchen, muss im Kunstmärchen nicht zwingend Bestandteil der Wahrnehmung aller Figuren sein, da oft zwei Handlungsebenen gegeben sind⁴⁰.

Ist das Volksmärchen in den unteren sozialen Schichten verortet, findet sich das Kunstmärchen in umfassenden existentiellen und gesellschaftlich-geschichtlichen Problemstellungen wieder, für welche die untere soziale Orientierung untypisch ist⁴¹.

Hört man das Wort »Kunstmärchen«, verbindet man diesen Begriff möglicherweise automatisch mit etwas Kunstvollem. Anders als es auf den ersten Blick scheinen mag, handelt es sich jedoch keineswegs um einen wertenden Begriff. Dieser impliziert keinesfalls künstlerische Leistungen auf hohem Niveau. Auch einfältige Erzählungen zählen zu den Kunstmärchen, sobald sie sich mit wunderbaren und phantastischen Wesen, Gegenständen und generell Handlungen beschäftigen, und gegensätzlich zum Volksmärchen, das *individuelle* Werk eines Autors bzw. einer Autorin sind⁴².

A.2 Biografischer Abriss der Brüder Grimm

Die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm wurden beide in der zweiten Hälfte der 1780er Jahre in Hanau geboren⁴³. Ursprünglich waren die beiden zwei der neun Kinder von Philipp Wilhelm und Dorothea Grimm. Drei ihrer Kinder verstarben jedoch im frühesten Alter. Obwohl es neben ihrer Schwester Charlotte noch die Brüder Carl, Ferdinand, Ludwig und Emil gab, werden lediglich die beiden älteren, Jacob und Wilhelm, unter dem Namen »Brüder Grimm« zusammengefasst, da sie sich zeitlebens zu einer Lebens- und Arbeitsgemeinschaft zusammenschlossen⁴⁴. Trotz der schlechten wirtschaftlichen Lage der Familie nach dem Tod des Familienvaters bereits knapp zehn Jahre nach der Geburt der beiden Brüder schafften es beide, ein Jurastudium in Marburg aufzunehmen, durch welches sie in Kontakt mit Karl von Savigny kamen. Aber dazu später näheres⁴⁵.

Jacob Grimm wurde im Jahre 1829 nach Göttingen berufen, wo er als Professor für Altertumswissenschaften und als Bibliothekar tätig wurde, nachdem er bereits zuvor Bibliothekserfahrung sowohl in Wilhelmshöhe als auch in Kassel sammeln konnte. Der ältere

⁴⁰ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 7–8.

⁴¹ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 183.

⁴² vgl. LÜTHI: *Märchen*, S. 5.

⁴³ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 184–185.

⁴⁴ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 30.

⁴⁵ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 184–185.

der beiden Brüder, Jacob, verfasste Standardwerke über Rechtsaltertümer, Literatur- und Sprachwissenschaft, Mythologie, Märchen und Sagen und gilt als Begründer der modernen Germanistik. Gemeinsam mit seinem um nur ein Jahr jüngeren Bruder Wilhelm rief er das *Deutsche(s) Wörterbuch* ins Leben.

Ebenso wie sein Bruder erhielt auch Wilhelm Grimm bald Stellen im Bibliothekswesen, etwa als Bibliothekssekretär in Kassel oder als Unterbibliothekar in Göttingen. Des Weiteren befasste auch er sich mit den Literaturwissenschaften, im Speziellen als Sagenforscher, und fungierte als Herausgeber mittelhochdeutscher Dichtungen. In enger Zusammenarbeit mit seinem Bruder Jacob sammelte Wilhelm Märchen, wurde als Redaktor dieser bekannt und prägte dabei den Erzählstil der *Kinder- und Hausmärchen* nachhaltig⁴⁶.

A.3 Die grimmsche Märchensammlung

A.3.1 Entstehung

Rölleke (2016) führt mehrere Punkte an, die er als ausschlaggebend für das spätere märchenhafte Schaffen der Brüder sieht. Einerseits streicht er das Interesse der beiden am sogenannten »einfachen Volk« heraus, welches sich über dessen Lebensäußerungen hinsichtlich Glaube, Sitte, Brauchtum, Recht, Kultur, Sprache und eben auch über dessen literarischer Hervorbringungen erstreckt. Andererseits wurden Jacob und Wilhelm in den Jahren 1802 und 1803 wesentlich durch das Studium bei Savigny, die Begegnung mit Clemens Brentano und die Begeisterung für die romantische Mittelalterrezeption zur Wertschätzung und zur historisch-wissenschaftlichen Betrachtung aller Formen der Volkspoesie angeregt⁴⁷.

Die Brüder Grimm sowie ihre Zeitgenossen und Zeitgenossinnen waren stark von der Epoche der Romantik beeinflusst, dessen Denken von dem Glauben an die noch vorhandene schöpferische Kraft des Volkes und der noch unverbildeten Kinder, welcher im gebildeten Volk nicht mehr vorhanden sei, geprägt war⁴⁸. Volksdichtung wurde als authentischer Ausdruck des Volkes angesehen⁴⁹. So stellte auch Gottfried Herders Sammeltätigkeit von Volksliedern in der

⁴⁶ vgl. ebd.

⁴⁷ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 30–32.

⁴⁸ vgl. KAMINSKI, Winfred: *Vom Zauber der Märchen. Ein pädagogischer Leitfaden zu den Sammlungen der Brüder Grimm*, Mainz: Matthias-Grünwald-Verlag 1997, S. 30.

⁴⁹ vgl. UTHER, Hans-Jörg: *Handbuch zu den „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm. Entstehung - Wirkung - Interpretation*, 2. vollständig überarbeitete Aufl., Berlin/Boston: DeGruyter 2013, S. 466.

zweiten Hälfte des 18. Jahrhundert ein typisch romantisches Phänomen dar⁵⁰. Uther (2013) hebt hervor, dass Herder außerdem in seiner Abhandlung über *Mährchen und Romane* von 1801 eine Sammlung von Kindermärchen als besonders wünschenswert bezeichnete. Er forderte generell eine Wiederbeschäftigung mit Märchen, Volkssagen und Mythologien und eine Sammlung dieser, was auf fruchtbaren Boden fiel. Im Rahmen des romantischen Programms einer Volkspoesie beschäftigte man sich nun vermehrt mit mündlichen Überlieferungen und der Fixierung dieser. Wurden Märchen zuvor überwiegend negativ betrachtet, begann man im Rahmen einer neu entstehenden Kinderliteratur diese Gattung aufzuwerten und die Märchenlektüre als ideal für junge Leser und Leserinnen zu werten. Zusammenhängend mit dieser Entwicklung entstand eine andauernde Diskussion um »gute« oder »schlechte« Märchentexte, welche sich laut Uther (2013) wie ein roter Faden durch die Vorworte unterschiedlichster Märchenausgaben zog⁵¹.

Ausschlaggebend für die später so bekannten und nachhaltig die Kinder- und Jugendliteratur beeinflussenden *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm war, wie oben bereits erwähnt, die Bekanntschaft der beiden mit Karl von Savigny, welchen sie während ihres Studiums in Marburg kennengelernt hatten⁵². Dieser soll es schließlich gewesen sein, welcher Clemens Brentano die Brüder Grimm empfahl, nachdem dieser auf der Suche nach Personen in Kassel gewesen war, welche sich dort nach »alten Liedlein« für seine, gemeinsam mit Achim von Arnim, geplante Liedersammlung *Des Knaben Wunderhorn* umsehen könnten⁵³. Die Mitarbeit an dieser Liedersammlung, welche 1806 begann, gab den Brüdern Grimm Einblick in das Feld des Sammelns und Publizierens alter literarischer und volksläufiger Texte und erweiterte rasch ihre Kenntnisse diesbezüglich. Der erste Band der Sammlung *Des Knaben Wunderhorn* erschien im Herbst 1805. Kurze Zeit später gaben Clemens Brentano und Achim von Arnim bereits in einer Aussendung bekannt, dass sich die Fortsetzung des Bandes mit alten mündlich überlieferten Sagen und Märchen verbinden werde. Da auf dem Gebiet der Märchen und Sagen eine Mustersammlung, wie jene im Bereich der (Volks)lieder, fehlte, war der Erfolg im Gegensatz zum *Wunderhorn*-Band nur mäßig. Brentano und Arnim begannen deshalb mit der Veröffentlichung mehrerer Sagen und Märchen in den beiden Schriften *Badische Wochenschrift* und *Zeitung für Einsiedler*. Diese Veröffentlichungen stellten Beispiele dar, für

⁵⁰ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 30; vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 133.

⁵¹ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 466–467.

⁵² vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 185.

⁵³ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 131.

das, was sich die beiden unter den volksläufigen Märchen und Sagen vorstellten, die sie gerne sammeln wollten. Doch die Sammeltätigkeit ging nur mäßig voran und Qualität und Quantität waren schlichtweg zu niedrig, um einen Fortsetzungsband des *Knaben Wunderhorns* publizieren zu können. Nachdem Brentano bereits den Fleiß und das Interesse der Brüder Grimm kennen und schätzen gelernt hatte, beauftragte er diese mit einer kontinuierlichen Sammlung von Märchentexten sowohl aus der älteren Literatur als auch aus der mündlich verbreiteten Tradition⁵⁴. Erste Märchenbeiträge der Brüder Grimm stammten hierbei aus der zweiten Hälfte des Jahres 1807. Eine handgeschriebene Kartei der Brüder Grimm, welche Märchen und Sagen nach Motiven und Themen verzettelt, lässt vermuten, dass die beiden bereits ab 1808/09 die Suche nach Märchenbeiträgen intensiviert haben. Bis ins Jahre 1810 gesammelte Märchen waren Brentano versprochen, doch Jacob und Wilhelm fertigten von allen an ihn übermittelten Texten Abschriften an, bereits mit dem Ziel selbst eine Märchensammlung zu veröffentlichen⁵⁵. Die Sammeltätigkeit der Brüder Grimm soll bis ins Frühjahr 1811 vom starken Einfluss Brentanos gezeichnet und gelenkt worden sein. So soll ihnen dieser, entsprechende Muster an die Hand gegeben und mit ihnen Pläne entwickelt haben. Des Weiteren stellte er ihnen seine umfangreiche Privatbibliothek zur Auswertung zur Verfügung. Er behielt sich, wie bereits oben vermerkt, die Bearbeitung und Veröffentlichung der von Jacob und Wilhelm zusammengetragenen Texte vor⁵⁶. Da den Brüdern Grimm zunächst durch Brentano jegliche Textüberarbeitung untersagt wurde, sind jene Manuskripte, die in diesen ersten vier Jahren ihrer Sammeltätigkeit entstanden, wertvolle Zeugnisse für nicht bearbeitete Märchenaufnahmen⁵⁷. Weitere weitreichende Anregungen erhielten Jacob und Wilhelm auch vom Maler Philipp Otto Runge, dessen Märchenaufzeichnungen für sie schlechthin zum Ideal wurden⁵⁸, und welche wiederum ausdrücklich von Brentano empfohlen wurden⁵⁹. Letzterer unterließ, bis auf wenige Vorveröffentlichungen, die Veröffentlichung der Texte und so wurden die meisten Märchentexte, welche in Brentanos Besitz waren, erst nach seinem Tod veröffentlicht⁶⁰. Die Verbindung der Brüder Grimm zu Clemens Brentano kühlte nach und nach

⁵⁴ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 32–34.

⁵⁵ vgl. UTHNER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 459–460.

⁵⁶ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 36–37.

⁵⁷ vgl. ebd., S. 38–38.

⁵⁸ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 131.

⁵⁹ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 38.

⁶⁰ vgl. UTHNER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 460.

ab, Antworten auf an ihn gerichtete Briefe wurden seltener und gleichzeitig entwickelte sich zwischen den Brüdern und Achim von Arnim ein freundschaftliches Verhältnis⁶¹.

Achim von Arnim nahm an den Projekten der beiden Brüder lebhaft teil⁶² und half letztlich auch bei der Vermittlung eines Verlegers für den ersten Band der *Kinder- und Hausmärchen*⁶³. Wie aus den Briefwechseln der Brüder Grimm mit Achim von Arnim hervorgeht, stellten die Jahre 1810 bis 1812 die Höhepunkte ihrer Sammeltätigkeit dar. Sie nutzten viele ihrer Aufenthalte in anderen Städten oder Dienstreisen zu intensiven Studien der dort ansässigen Bibliotheken⁶⁴. Nachdem die Brüder Clemens Brentano am 17. Oktober 1810 das Konvolut der Originalniederschriften nach Berlin geschickt hatten, ließ dieser außer einer Eingangsbestätigung schließlich nichts mehr von sich hören. Dies veranlasste Jacob und Wilhelm Grimm schließlich dazu, das von ihnen angesammelte und rasch anwachsende Material in eigenen Zwecken zu verwenden. Ihr erster und rein für ihre eigenen Zwecke aufgezeichneter Märchentext geht auf den 10. März 1811 zurück. Ab diesem Moment führten sie detailliertere Aufzeichnung hinsichtlich ihrer Gewährspersonen und der Aufnahmedaten⁶⁵.

Jacob und Wilhelm Grimm verstanden ihre Sammeltätigkeit zu Beginn in einem wissenschaftlichen Kontext⁶⁶, die sich am Ende zu einem erfolgreichen Werk der Kinder- und Jugendliteratur entwickeln sollte. Ausgangspunkt war aber ein wissenschaftlicher und kein kinderliterarischer⁶⁷.

In der Vorrede der KHM⁶⁸ gaben sie an, dass es ihnen darum ging, Texte zu sammeln, die bisher mündlich tradiert wurden und ohne Verschriftlichung möglicherweise in Vergessenheit geraten würden⁶⁹:

„[...] wie von so vielem, was in früherer Zeit geblüht hat, nichts mehr übrig geblieben, selbst die Erinnerung daran fast ganz verloren war, als unter dem Volk Lieder, ein paar Bücher, Sagen und diese unschuldigen Hausmärchen. [...] Es war

⁶¹ vgl. ebd.

⁶² vgl. ebd., S. 460–461.

⁶³ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 131.

⁶⁴ vgl. UTHER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 460–461.

⁶⁵ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 79–80.

⁶⁶ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 133.

⁶⁷ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 43–44.

⁶⁸ Anm.: Die Abkürzung KHM wird nachfolgend für den Titel *Kinder- und Hausmärchen* verwendet.

⁶⁹ vgl. GRIMM, Jacob und Wilhelm GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Bd. 1: Märchen. Nr. 1 - 86*, hrsg. v. Heinz RÖLLEKE, Stuttgart: Reclam 1995, S. 15.

vielleicht gerade Zeit, diese Märchen festzuhalten, da diejenigen, die sie bewahren sollen, immer seltner werden.“⁷⁰

Die mündliche Tradierung galt als notwendige Voraussetzung der Volkstümlichkeit⁷¹. Die lange Zeit weit verbreitete Vorstellung, dass die beiden Märchensammler im Land herumgezogen seien, um mündlich tradierte Märchen und Volksüberlieferungen zu sammeln, ist auf dem heutigen Forschungsstand basierend nicht haltbar. Aufgrund der hohen Anzahl angeblich mündlich überlieferter Texte unterstreicht Uther (2013) die Möglichkeit, dass die Brüder Grimm eine solche mündliche Überlieferungsgeschichte einigen auch nicht mündlich zugetragenen Märchen zugeschrieben haben, um den Anteil der hoch geschätzten »Volkspoesie« zu erhöhen⁷². Eine solch fälschliche Zuschreibung sieht auch Pabst (2014) als realistisch an, da einige der als »mündlich überliefert« ausgezeichneten Texte bereits auf ältere, schriftliche Texte zurückzuführen sind. Pabst (2014) geht diesbezüglich so weit, von bewusster Unterschlagung der eigentlichen Autoren bzw. Autorinnen seitens der Brüder Grimm zu sprechen⁷³.

Für die KHM haben die Brüder Grimm Stoffe unterschiedlichster Quellen herangezogen. Neben unterschiedlichen Werken des Barock dienten ihnen märchenhafte Stoffe von Predigern und verschiedene Fabeln aus der älteren Literatur als Quellen. Laut Uther (2013) gehen rund 40 Texte der KHM der Ausgabe von 1857 direkt auf schriftliche Quellen des 14. bis 18. Jahrhunderts zurück. Weitere 138 Texte weisen laut Uther (2013) ebenfalls eine große Ähnlichkeit zu älteren deutschen, aber auch zu französischen und italienischen Märchen auf oder basieren auf Veröffentlichungen in Taschenbüchern, Zeitschriften und Märchensammlungen des 18. und 19. Jahrhunderts. Zu diesen schriftlichen Vorlagen kamen des Weiteren noch mündliche Überlieferungen aus mehreren Quellen hinzu⁷⁴.

Hinsichtlich der angeblich mündlichen Überlieferung ihrer Märchentexte gaben die Grimms in ihren Märchenkommentaren anfangs stets die Gegenden an, in denen diese vornehmlich kursiert haben sollen⁷⁵. Laut Kaminski (1997) besteht kein Zweifel daran, dass die Beiträger und Beiträgerinnen der KHM zu großen Teilen aus Hessen, nämlich aus dem Main-Kinzig-

⁷⁰ Ebd.

⁷¹ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 133.

⁷² vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 464.

⁷³ vgl. PABST, Stephan: „Zerstreute Autorschaft. Anonymität als Autorisierungsfunktion Grimmscher Märchen“, in: *Fabula 55/1* (2014), S. 135–152, hier S. 138.

⁷⁴ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 462.

⁷⁵ vgl. PABST: „Zerstreute Autorschaft“, S. 142.

Kreis stammten⁷⁶. Pabst (2014) nennt neben Hessen noch die Schwalmgegend und das Paderbörnische und betont, dass die Beiträger und Beiträgerinnen von den Brüdern Grimm nicht als Autoren und Autorinnen, sondern stets als Überlieferungsmedium begriffen wurden⁷⁷. Auch wenn in vielen Köpfen das Bild der herumreisenden und märchensammelnden Brüder Grimm vorherrscht, so zeigt der heutige Stand der Forschung ein gänzlich anderes Bild. Vornehmlich ließen die Brüder ihre Beiträger und Beiträgerinnen zu sich kommen und besuchten diese keineswegs selbst⁷⁸. Des Weiteren ist anzumerken, dass diese keinesfalls zu den einfachen Leuten zählten⁷⁹, auch wenn dieses Bild vielfach in den Köpfen der Leser und Leserinnen schwirrt. Den Beiträgern und Beiträgerinnen erster Stunde sind ausnahmslos überdurchschnittlich gebildete Frauen aus gutsituierten Familien zuzurechnen⁸⁰.

Zu den bedeutendsten Gewährsleuten erster Stunde zählen die sehr gebildete Pfarrerstochter Friederike Mannel, die Apothekersgattin Dorothea Wild sowie die drei Schwestern Hassenpflug. Letztere lieferten den Brüdern Grimm Märchenfassungen, welche häufig eine unbestreitbare Ähnlichkeit zu französischen Märchenfassungen des 18. Jahrhunderts aufwiesen. Bedenkt man, dass die Mutter der drei Schwestern Hassenpflug aus einer Hugenottenfamilie aus der Dauphiné stammte und im Hause Hassenpflug ausschließlich Französisch gesprochen wurde, ist dies nicht weiter verwunderlich. Neben den eben genannten kamen noch die Töchter des französischen Stadtpredigers Ramus, welche sich in Kassel aufhielten, als Beiträgerinnen hinzu⁸¹. Der zweite Band der KHM, erschienen 1815, ist durch das Mitwirken vor allem dreier Personen geprägt: Ferdinand Siebert; Freiherr August von Haxthausen und dessen Verwandtschaft, besonders bekannt unter diesen die von Droste-Hülshoffs sowie Dorothea Viehmann aus Kassel. Letztere trug 15 Märchentexte zum zweiten Band der *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm bei⁸². Dorothea Viehmann wurde im Zuge ihres Mitwirkens als Märchenbeiträgerin zum Prototyp der märchenerzählenden Frau aus dem Volke⁸³. Obwohl die Brüder Grimm ihren Texten ansonsten keine Autoren- bzw. Autorinnenschaft zuschrieben, fühlte Wilhelm Grimm sich, wohl angesichts der vielen Beiträge, welche die Familien von Haxthausen und von Droste-Hülshoff sowie Dorothea

⁷⁶ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 36.

⁷⁷ vgl. PABST: „Zerstreute Autorschaft“, S. 142.

⁷⁸ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 78.

⁷⁹ vgl. ebd.

⁸⁰ vgl. ebd., S. 76.

⁸¹ vgl. ebd., S. 76–78.

⁸² vgl. ebd., S. 88.

⁸³ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 36.

Viehmann lieferten, dazu bemüht, diese in der Vorrede des zweiten Märchenbandes von 1815 ausdrücklich zu erwähnen. Besonders Dorothea Viehmann, die Wilhelm als »Viehmännin« betitelte, wurde in dieser Vorrede für ihr großartiges Gedächtnis und ihre Gründlichkeit bei der Nacherzählung der Märchen gelobt. Dass es sich bei Frau Viehmann überhaupt nicht um eine Bäuerin, sondern vielmehr um die Gattin des Dorfschneiders handelte, trübte das Bild des Idealtyps einer grimmschen Märchenfrau ganz und gar nicht⁸⁴. Stammte sie zwar, anders als die bereits genannten Beiträger und Beiträgerinnen, nicht aus wohlhabendem und gebildetem Hause⁸⁵, so hatte aber auch die idealisierte Märchenfrau »Viehmännin« eines mit einigen der bereits erwähnten jungen Beiträgerinnen gemein: Dorothea Viehmann stammte ebenfalls von den Hugenotten ab und sprach Französisch. Ein direkter französischer Einfluss ging also auch von der grimmschen »Märchenfrau« aus. Eben diese Kenntnisse über Frau Viehmann lassen darauf schließen, dass ihre Vorfahren gebildet und zumeist belebte Erzähler und Erzählerinnen gewesen seien⁸⁶. Die Brüder Grimm waren sich hinsichtlich des französischen Einflusses auf ihre Märchentexte bald im Klaren, haben sich jedoch öffentlich nie dazu geäußert. Es wäre jedoch nicht korrekt zu sagen, sie hätten darauf nicht reagiert: So haben sie das Märchen des *Gestiefelten Katers*, welches der französischen Fassung von Perrault sehr ähnlich war, ab der Zweitaufgabe aus ihrer Märchensammlung entfernt⁸⁷ und weitere französischsprachige Einsprengsel innerhalb der Texte ebenfalls eliminiert⁸⁸.

Eine andere, lange Zeit als »alte hessische Märchenfrau« und unter dem Namen »Alte Marie« ins Gedächtnis vieler eingedrungene Beiträgerin der Brüder Grimm, erwies sich schlicht als Mythos. Anstelle einer alten Frau war es keine andere als die junge und gebildete Marie Hassenpflug, welche die Märchentexte beisteuerte und über lange Zeit in der Märchenforschung zu gravierenden Fehlschlüssen führen ließ⁸⁹. Einem solchen Fehlschluss unterlag auch Gerstner (1970), als er in der von ihm verfassten Biographie *Die Brüder Grimm* über die »Alte Marie« als einer sechzigjährigen Witwe und Haushälterin der Familie Wild Marie Müller berichtet, welche angeblich vom Land stammte, „[...]wo man die überlieferten Märchen am treuesten bewahrte und sie unverfälscht von einer Generation auf die andere

⁸⁴ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 89–90.

⁸⁵ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 37.

⁸⁶ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 90.

⁸⁷ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 191.

⁸⁸ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 77.

⁸⁹ vgl. ebd.

vererbt hatte [...]“⁹⁰ und sie schließlich „[...] für den ersten Märchenband die schönsten Beiträge [...]“⁹¹ geliefert habe. Zu eben diesen zählt Gerstner (1970) auch das Märchen, das für die vorliegende Arbeit von besonderer Bedeutung ist, *Rotkäppchen*⁹². Die hessische Märchenfrau, bekannt als »Alte Marie«, entpuppte sich schließlich als die 1788 geborene und somit alles andere als eine alte Frau, Marie Hassenpflug⁹³.

Uther (2013) zeigt in seinem *Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen* auf, dass bis heute reges Interesse daran besteht, die Märchentexte der Brüder Grimm einzelnen Urhebern und Urheberinnen zuzuordnen, was bisher nicht in zufriedenstellendem Ausmaß gelungen ist. Der Drang, diese ausfindig zu machen, ist vermutlich an die Tatsache gebunden, dass die beiden Brüder ihre Quellen häufig verschleierten, indem sie kollektive Herkunftsangaben machten, frei nach dem Motto⁹⁴, dass „das Volk dichte und nicht der einzelne ‚Poet‘“⁹⁵.

Die Zahl der Fassungen, die den Brüdern Grimm durch die zuvor genannten Beiträge und Beitragenden in mündlicher Form zukamen, wurden im Laufe der Zeit immer geringer und so kam es auch, dass die KHM schließlich durch Integration zeitgenössischer und von Wilhelm verfeinerter Märchen weiter anwuchsen. In der Zeit nach 1819 sind nur noch acht Märchen der Sammlung von den Brüdern mit einem mündlichen Herkunftsnachweis bedacht. Des Weiteren unterlagen die Märchen der Sammlung einem stetigen Bearbeitungs- und Aktualisierungsprozess, wodurch manche Texte, die sich als »undeutsch« erwiesen⁹⁶ wie etwa der *Gestiefelte Kater*⁹⁷, wieder aus dem Korpus genommen wurden.

Es ist festzuhalten, dass die *Kinder- und Hausmärchen*, so wie wir sie heute kennen einem langen Entstehungsprozess entsprangen, der mehrere Jahrzehnte andauerte. Der erste Band der KHM erschien im Jahre 1812 und umfasste 86 Märchen. Bis zur Ausgabe letzter Hand von 1857 sollten die KHM der Brüder Grimm in insgesamt 17 Auflagen auf 200 Märchentexte anwachsen⁹⁸. Die hinzugenommenen Legenden führten zu einer endgültigen Zahl von 210

⁹⁰ GERSTNER, Hermann: *Die Brüder Grimm. Biographie*, Gerabronn/Crailsheim: Hohenloher Druck- und Verlagshaus 1970, S. 87.

⁹¹ Ebd.

⁹² vgl. ebd.

⁹³ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 77.

⁹⁴ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 463.

⁹⁵ Ebd.

⁹⁶ vgl. ebd., S. 462.

⁹⁷ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 77.

⁹⁸ vgl. ROETZER, Hans Gerd: „Die Märchen der Brüder Grimm. Geschichte und Deutungsversuche“, in: *Revista de Filología Alemana* 5 (1997), S. 171–184, hier S. 175.

Texten in der Ausgabe letzter Hand⁹⁹. Die heute allen bekannte und so erfolgreiche Märchensammlung der Brüder Grimm war keineswegs von Beginn an erfolgsversprechend. Bereits die Verkaufszahlen des zweiten Bandes der KHM ließen zu wünschen übrig, ein 1822 veröffentlichter Anmerkungsband brachte es ebenfalls zu keinem Erfolg. Erst die *Kleine Ausgabe* der Märchensammlung, die von Wilhelm Grimm 1825 zusammengestellt wurde und fünfzig der vermeintlich kindgerechteren Märchentexte der Sammlung aufwies, verhalf den Texten der Brüder zu größerer Popularität. Das Rotkäppchen-Märchen war ebenfalls Teil dieser Ausgabe¹⁰⁰. Die als wissenschaftlicher Beitrag zur »Geschichte und Poesie« begonnene Märchensammlung feierte ihren Siegeszug in Form eines auf die bürgerliche Kinderstube zugeschnittenen Hausbuchs¹⁰¹. Einen Beitrag hierzu leistete sicherlich auch die teils heftige Kritik an den ersten Märchenbänden der Brüder Grimm. Kritiker äußerten ihr Unbehagen an dem fragmentarischen Charakter, der Erzählweise, der wenig kindgemäßen Aufmachung und der wissenschaftlichen Ausrichtung der Märchensammlung¹⁰². Ebenso wünschte man sich ganz nach dem Vorbild Runge eine kunstvoller ausgestaltete und in sich abgerundete Erzählweise¹⁰³.

Die Brüder Grimm veröffentlichten ihren Märchenband zu einer Zeit als den Märchenbüchern neue Funktionen zugeschrieben wurden, nämlich die Erziehung von Kindern und Jugendlichen bürgerlicher Kleinfamilien. Hierbei fand die unpädagogische Ausrichtung ihrer Textsammlung nicht gerade Zustimmung, was Wilhelm Grimm alsbald veranlasste, die Erziehung der Kinder und Jugendlichen zum neuen Ideal und Maßstab anzusetzen. Im Laufe einer strengen Prüfung durch Wilhelm schied so ein Fünftel der Texte aus. Zu grausam, zu erotisch, zu fremdländisch, zu unverständlich oder zu unmoralisch wären jene Texte und die übriggebliebenen und neu hinzukommenden wurden mehr und mehr romantisch stilisiert und bearbeitet¹⁰⁴. Ginschel (1989) hat die Märchen der Brüder Grimm und deren Stil untersucht. Dabei konnte sie bestimmte Stiltendenzen ausmachen, denen die Märchenbearbeitungen unterlagen. Sie unterstreicht, dass die Gestaltungsmomente in ihrer Gesamtheit weit über eine reine Veränderung des Wortlautes hinausgehen. Vielmehr führten die Aktualisierungen und

⁹⁹ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 30.

¹⁰⁰ vgl. RÖLLEKE: *Die Märchen der Brüder Grimm*, S. 92.

¹⁰¹ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 44.

¹⁰² vgl. UTHER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 470.

¹⁰³ vgl. GINSCHER, Gunhild: *Der junge Jacob Grimm. 1805-1819*, 2., um den Aufsatz »Der Märchenstil Jacob Grimms« und ein Register erweiterte Aufl., Stuttgart: S. Hirzel Verlag 1989, S. 230–231.

¹⁰⁴ vgl. MAZENAUER, Beat und Severin PERRIG: *Wie Dornröschen seine Unschuld gewann. Archäologie der Märchen*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1998, S. 19–20.

Veränderungen zu beträchtlichen Erweiterungen des Umfangs. Obwohl Jacob Grimm sich stets gegen jede Veränderung des Originals ausgesprochen hatte, haben die Brüder Grimm, und zwar vor allem Wilhelm, bei ihrer Kinder- und Hausmärchensammlung genau das getan, nämlich die Texte von Grund auf einer Überarbeitung unterzogen. Wilhelm Grimm überprüfte zwar jede erreichbare Quelle, um die Märchentexte anzupassen, dabei geschah jedoch viel mehr als nur eine Aktualisierung. Ginschel (1989) konnte in ihrer Untersuchung bestimmte stilistische Tendenzen der grimmschen Märchenbearbeitung ausmachen. Die Märchentexte wurden vielfach überarbeitet, um beispielsweise sprunghafte Übergänge zu vermeiden, eine präzisere Ausdrucksweise zu gewährleisten, direkte Reden einzuführen oder mundartlich-volkstümliche Sprach- und Stilelemente, neugestaltet als Sprichwörter und Redensarten, zu erhalten¹⁰⁵.

Die eben genannten Tendenzen geben lediglich einen Einblick in die Überarbeitungsstrategien, die die grimmsche Märchensammlung ausmachen und die »Gattung Grimm« als einen kunstvoll gestalteten Märchenstil auszeichnen¹⁰⁶. Die Brüder Grimm trugen mit ihrer Sammlung erheblich dazu bei, dass ursprünglich nicht für Kinder gedachte Märchentexte, die u.a. eigentlich an Arbeit, Wanderschaft oder Totenwachen gebunden waren, in die Kinder- und Jugendliteratur Eingang fanden¹⁰⁷.

A.3.2 *Kinder- und Hausmärchen als Prototyp des Volksmärchens*

Sowohl Freund (1996) als auch Neuhaus (2005) führen die *KHM* als Prototyp des Volksmärchens an¹⁰⁸. Diese Zuordnung unterstreicht wiederum, dass die mündliche Tradierung als Maßstab für das Volksmärchen nicht herangezogen werden kann. Zwar war die mündliche Überlieferung lange Zeit als eine Art romantische Idealvorstellung treuer Begleiterin der Überlieferungsgeschichte der Brüder Grimm, doch wurde diese als Mythos entlarvt¹⁰⁹. Tatsache ist aber, dass die *KHM* der Brüder Grimm für die Verbreitung des Märchens und ins Besondere für das Ansehen des »Volksmärchens« den Grundstein legten. Jacob und Wilhelm Grimm machten das Volksmärchen mit ihrer Märchensammlung buchfähig, und dass nicht nur im deutschen Sprachraum. Sie gaben auch in anderen Ländern den Anstoß, die solange Zeit verachteten Volksmärchen aufzuzeichnen und zu veröffentlichen. Gleichzeitig aber sank die

¹⁰⁵ vgl. GINSCHHEL: *Der junge Jacob Grimm. 1805-1819*, S. 216–217.

¹⁰⁶ vgl. MAZENAUER/PERRIG: *Wie Dornröschen seine Unschuld gewann*, S. 19–20.

¹⁰⁷ vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 44–45.

¹⁰⁸ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 182; vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 5.

¹⁰⁹ vgl. UTHER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 464.

Bedeutung der mündlichen Erzähltradition, die immer stärker vom Buchmärchen verdrängt wurde¹¹⁰.

A.3.3 Märchen Nr. 26 – *Rotkäppchen*

Das allseits bekannte Märchen der Brüder Grimm über das Mädchen mit dem roten Käppchen erschien bereits in der ersten Ausgabe der *KHM* von 1812¹¹¹. Freund (1996) ordnet das grimmsche Rotkäppchen-Märchen den Warn- und Schreckmärchen zu¹¹², Uther (2013) wiederum bezeichnet es als Zaubermärchen¹¹³. Der Märchenstoff selbst ist auf Charles Perraults Fassung von *La Petit Chaperon Rouge* (1697), welches ebenfalls als Warn- und Schreckmärchen aufgefasst wird, zurückzuführen¹¹⁴.

Zugetragen wurde das Märchen den Brüdern Grimm durch die Schwestern Johanna (Jeanette) und Marie Hassenpflug¹¹⁵. Das Rotkäppchen-Märchen der Brüder Grimm trägt in den *Kinder- und Hausmärchen* die Nummer 26 und besteht generell aus zwei Texten¹¹⁶, welche durch ein mittig platziertes Sternsymbol getrennt sind. Ursprünglich wurden die beiden Texte getrennt voneinander an Jacob und Wilhelm herangetragen. Als Beiträgerin des ersteren, wesentlich längeren und allgemein als Rotkäppchen-Märchen bekannten Textes gilt Johanna Hassenpflug¹¹⁷. Der zweite Text erzählt von einem Mädchen, das aufgrund seiner ersten Erfahrung mit dem bösen Wolf und der Aufmerksamkeit der Großmutter eine erneute bedrohliche Situation meistert¹¹⁸. Die Forschung hat ergeben, dass dieser Teil des Märchens von Marie Hassenpflug beigegeben wurde¹¹⁹ und nicht wie lange Zeit angenommen von einer älteren Dame, bekannt als »Alte Marie«, die gerne als Beweis für den volkstümlichen Ursprung der Märchen herangezogen wurde¹²⁰.

Die erste deutsche Übersetzung des Perraultschen Rotkäppchen-Märchens wurde 1790 veröffentlicht. Knapp 80 Jahre zuvor fand bereits eine Übersetzung ins Englische statt. Die späte Übersetzung ins Deutsche darf aber nicht falsch gedeutet werden, so war das Märchen

¹¹⁰ vgl. LÜTHI: *Märchen*, S. 51.

¹¹¹ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 63.

¹¹² vgl. Freund: *Deutsche Märchen*, S. 83.

¹¹³ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 63.

¹¹⁴ vgl. Roetzner: *„Die Märchen der Brüder Grimm“*, S. 182–183.

¹¹⁵ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 63.

¹¹⁶ vgl. Grimm/Grimm: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

¹¹⁷ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 63.

¹¹⁸ vgl. Grimm/Grimm: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 154.

¹¹⁹ vgl. Uther: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 63.

¹²⁰ vgl. Kaminski: *Vom Zauber der Märchen*, S. 38.

vielen Menschen auch im deutschen Sprachraum aufgrund weit verbreiteter Französischkenntnisse im Bürgertum und Adel und vielen französischen Kindermädchen bereits zuvor bekannt. Es galt in vielen Kreisen als geschickt didaktisches Kindermärchen, was dazu führte, dass Perraults Märchen vom kleinen Mädchen durch seine Universalität, Mehrdeutigkeit und geschickten sexuellen Andeutungen im 18. Jahrhundert ungewöhnlichen Erfolg erlangte¹²¹. Neben dieser Version dürfte Ludwig Tiecks Märchendrama *Leben und Tod des kleinen Rotkäppchens* von 1800 anregend gewirkt haben¹²², schließlich war es Tieck der die Figur des Jägers erstmals in die Handlung einführte¹²³.

Die grimmsche Fassung enthält einige Änderungen im Vergleich zur Variante von Perrault. Sie änderten das erotische Warnmärchen des Franzosen zu einem kindlichen Erziehungsmärchen, indem sie jegliche zu sexuell oder grausam erscheinende Anspielungen entfernten und es der romantisch-biedermeierlichen Epoche anpassten. Das tragische Ende des französischen Rotkäppchens wurde dem grimmschen Mädchen mit der roten Kappe dem Volksmärchen-Schema entsprechend erspart, indem die Figur des Jägers, welche zuvor bereits bei Tieck eingeführt wurde, übernommen wurde. Ohne diese Änderung hätte es an dem erlösenden Ausgang und der Bestrafung des Bösewichts, welches Bestandteil ihres Märchenkonzeptes war, gefehlt¹²⁴.

Um zu verstehen, weshalb Perraults Märchenvariante, wie bereits oben erwähnt, so großen Erfolg feierte, muss dessen Entstehungszeitraum betrachtet werden. Seine literarische Rotkäppchen-Fassung wurde laut Zipes (1985) unzweifelhaft von der mündlichen Erzähltradition rund um die in Frankreich weit verbreiteten Warnmärchen beeinflusst, auch wenn seine Version als »Originalschöpfung« angesehen wird.

Die Forschung hat jedoch belegt, dass Perrault die Fabel an sich und deren Figuren nicht frei erfunden hat, sondern bereits geläufige Elemente aus der Volkskunst heranzog und so Rotkäppchen wiedererschuf. Im 16. und 17. Jahrhundert herrschte in Frankreich ein weit verbreiteter Aberglaube über Werwölfe – Männer, die Kinder verschlungen und andere Schandtaten begangen hätten – vor, die zu unzähligen Gerichtsverfahren gegen die Beschuldigten führten. Neben diesem Aberglauben erzählte ein aus dem Mittelalter

¹²¹ vgl. ZIPES, Jack: *Rotkäppchens Lust und Leid. Biographie eines europäischen Märchens*, Neu durchgesehene und erweiterte Aufl., Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein 1985, S. 33–34.

¹²² vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 83.

¹²³ vgl. UTHER: *Handbuch zu den „KHM“ der Brüder Grimm*, S. 64.

¹²⁴ vgl. ROETZER: „Die Märchen der Brüder Grimm“, S. 183; vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 76.

stammendes Warnmärchen von feindlichen Kräften des Waldes, welche schutzlose Kinder im Wald bedrohen würden und zu denen unter anderem der Wolf gezählt wurde. In eben jenen Gegenden, die für jene »Werwolf-Jagd« bekannt waren, sollen mündliche Rotkäppchen-Versionen zu Perraults Zeiten am verbreitetsten gewesen sein. Forschungen diesbezüglich legen nahe, dass Perrault sein Rotkäppchen-Märchen von den Volksversionen und den Geschichten über Werwölfe ableitete, die in der Heimat seiner Mutter erzählt wurden¹²⁵. Paul Delarue hat bereits gegen Ende des 19. Jahrhunderts unterschiedliche, aber verwandte unabhängige mündliche Volksmärchen gesammelt und dadurch nachgewiesen, dass in Frankreich eine lebendige mündliche Tradition verbreitet war, die Perraults *Le Petit Chaperon Rouge* vorausging¹²⁶. Die daraus resultierende Version wurde von Delarue niedergeschrieben und als *Die Geschichte von der Großmutter* betitelt. Sie unterscheidet sich von Perraults Version dahingehend, dass sie viele Elemente enthält, die in Perraults Version nicht mehr vorkommen. Laut Zipes (1985) ist es jedoch wahrscheinlich, dass sie Perrault bekannt war, da sie auf ältere mündliche Traditionen zurückging¹²⁷. Genauso wie die Brüder Grimm veränderte auch Charles Perrault seine Variante des Rotkäppchens im Vergleich zu den mündlichen Traditionen dahingehend, diese von Derbheiten und Obszönem zu reinigen. Während das namen- und kappenlose Mädchen der Delarueschen Niederschrift den Mut zur Flucht hat, zeigt sich in Perraults Variante ein völlig anderes Mädchenbild. Das mutige Kind wird zum niedlichen, naiven und völlig hilflosen Mädchen degradiert, das ohne jegliche Chance der Rettung vom Wolf verschlungen wird. Der ganzen Geschichte hängt Perrault schließlich noch eine Moral an, die besonders junge Mädchen vor der Gefahr noch so harmlos wirkender Wölfe warnt¹²⁸. Eben dieses naive und hilflose Kind trifft man auch im ersten Teil der grimmschen Rotkäppchen-Variante wieder an. Bereits die erste Zeile

„Es war einmal eine kleine süße Dirne, die hatte jedermann lieb, der sie nur ansah, am allerliebsten aber ihre Großmutter, die wusste gar nicht was sie alles dem Kinde geben sollte.“¹²⁹

gibt Aufschluss darüber, wie behütet das kleine Mädchen der grimmschen Variante bisher aufgewachsen war¹³⁰. Neben der französischen Variante dürfte, wie bereits erwähnt, Tiecks

¹²⁵ vgl. ZIPES: *Rotkäppchens Lust und Leid*, S. 17–19.

¹²⁶ vgl. ebd., S. 22.

¹²⁷ vgl. ebd., S. 20.

¹²⁸ vgl. PERRAULT, Charles: *Sämtliche Märchen*, Stuttgart: Reclam 1986, S. 73; vgl. KAMINSKI: *Vom Zauber der Märchen*, S. 70–77.

¹²⁹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

¹³⁰ vgl. ebd., S. 151–153.

Rotkäppchen-Drama als Anregung gedient haben, was das Vorkommen der Jäger-Figur nahelegt. Des Weiteren ist diesbezüglich das Märchen *Der Wolf und die sieben jungen Geißlein*¹³¹ zu nennen. Wie Ritz (2013) bemerkt, gibt es zwischen diesem Märchen und dem des Rotkäppchens einige Parallelen sowohl bezüglich des Stils als auch des Arrangements des Märchenendes. Denn das Herausschneiden der Opfer aus dem schlafenden Täter, in beiden Fällen handelt es sich hierbei um einen Wolf, als auch das Befüllen des Bauches mit Steinen kennzeichnen den glückliche Ausgang beider Märchentexte¹³².

Hinsichtlich der vorliegenden Arbeit sind jene Änderungen, die das Rotkäppchen-Märchen schließlich durch die Brüder Grimm erfahren haben, von besonderem Interesse. Erst bei den beiden Deutschen wird das kleine Mädchen, bevor es sich auf den Weg zur Großmutter macht, von der Mutter zur Vorsicht aufgerufen, auch der Wolf erfährt eine Anpassung. Legt er sich bei Perrault noch nackt ins Bett, zieht er in der grimmschen Variante die Kleider der Großmutter über. Daher ist es wenig überraschend, dass sich auch das Rotkäppchen, so wie es noch in Perraults Variante geschah¹³³, nicht mehr auszog, bevor es zur vermeintlichen Großmutter ins Bett schlüpft. Das Märchen der *KHM* wird somit von jeglichen erotischen Anspielungen, die in der Perraultschen Fassung noch erhalten waren, befreit. Wie bereits oben erwähnt wurde, hatte das naive Mädchen in *Le Petit Chaperon Rouge* keine Chance zu überleben, nachdem es vom Wolf verschlungen wurde. Die Brüder Grimm taten es jedoch Tieck gleich und fügten die Figur des Jägers ein, der sowohl Rotkäppchen als auch Großmutter lebendig aus dem Bauch des Tieres befreien konnte¹³⁴. Dass Großmutter und Enkelin gerettet werden können, wird, wie Freund (1996) bemerkt, durch das völlig unblutige Verschlingen in der deutschen Märchen-Variante, in der die makabren Details der französischen Fassung fehlen, möglich¹³⁵.

A.3.4 Das Wolf-Motiv

Das Motiv des bösen Wolfes ist bis in die Antike zurückzuführen. Bereits zu jener Zeit wurden mit dem Wolf negative Vorstellungen verbunden: Der Wolf wurde als Strafe Gottes interpretiert oder in Zusammenhang mit Kriegs- und Totengöttern gebracht. Die antike Idee des

¹³¹ vgl. ebd., S. 50–53.

¹³² vgl. RITZ, Hans: *Die Geschichte vom Rotkäppchen. Ursprünge, Analysen, Parodien eines Märchens*, 15. Aufl., Göttingen: Muriverlag 2013, S. 17–18.

¹³³ vgl. PERRAULT: *Sämtliche Märchen*, S. 72–73.

¹³⁴ vgl. ROETZER: „Die Märchen der Brüder Grimm“, S. 183; vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–153.

¹³⁵ vgl. FREUND: *Deutsche Märchen*, S. 88.

Wolfes hatte aber auch eine positive Seite, bei der der Wolf als göttlicher Schutz betrachtet wurde. Mazenauer und Perrig (1998) stellen fest, dass diese Ambivalenz häufig auch in Fabeln anzutreffen ist¹³⁶.

Die Charakterisierung des Wolfes verhält sich oft gegenteilig zu jener von Fuchs und Löwe. Gierig, nimmersatt, dummdreist, ungeschlacht, brutal und bäurisch sind immer wiederkehrende Eigenschaften, die mit dem Wolf in Zusammenhang gebracht werden. Er wird als Raubtier betrachtet, das mit seinen animalischen Trieben nur schwer zurechtkommt¹³⁷.

Analogien, die den Mann mit dem Wolf und die Frau mit dem Schaf in Verbindung setzen, sind bereits bei Boccaccios *Dekameron* anzutreffen. Wie Mazenauer und Perrig (1998) erklären, greift die Novellistik des 16. Jahrhunderts diese Analogie wiederholt auf. Dabei wird der Mann, genauer noch der zölibatäre Geistliche, als sexuell gierend dargestellt, eine Eigenschaft, die wiederum sogleich mit dem Wolf assoziiert wird. Die Mann-Wolf- und Frau-Schaf-Analogie erlaubt es, die gefährliche Situation in den erotischen Erzählungen, in welchen das weibliche Opfer vom reißenden Tier, dem Wolf bedroht wird, noch zu dramatisieren¹³⁸.

A.4 Erzähltheoretische Analyse des grimmschen Rotkäppchen-Märchens

In den folgenden Abschnitten wird das Rotkäppchen-Märchen der Brüder Grimm erzähltheoretisch betrachtet, um aufbauend auf das Wissen um die Diegese und die Art der Darstellung eine Basis für den Vergleich mit den Neu-Inszenierungen zu ermöglichen. Zur Analyse wird auf Begriffe der Erzähltheorie zurückgegriffen.

Die Geschichte vom Rotkäppchen wird aus Sicht eines heterodiegetischen Erzählers erzählt. Da die Erzählinstanz nicht Teil der erzählten Welt, der Diegese, ist, spricht man von einem Erzähler erster Stufe, einem extradiegetisch-heterodiegetischen Erzähler. Informationen über die handelnden Figuren werden sowohl auktorial durch die Erzählinstanz als auch figural durch die Figurenreden vermittelt.

¹³⁶ vgl. MAZENAUER/PERRIG: *Wie Dornröschen seine Unschuld gewann*, S. 173.

¹³⁷ vgl. ebd.

¹³⁸ vgl. ebd., S. 174.

A.4.1 Figuren

Die Handlungsträger und Handlungsträgerinnen des Rotkäppchen-Märchens beschränken sich auf wenige Figuren. Diese werden im Folgenden näher betrachtet. Das Figureninventar des Märchens stellt sich aus einer Mutter, einer Großmutter, dem Rotkäppchen, einem Wolf und einem Jäger zusammen. Es ist darauf hinzuweisen, dass zwei voneinander unabhängige Wolfsfiguren in den beiden Märchenteilen auftreten¹³⁹.

Mutter

Die Leser und Leserinnen des Rotkäppchen-Märchens erhält keine Informationen über physische Eigenschaften der Figur der Mutter.

Sie tritt im grimmschen Märchen lediglich zu Beginn auf, als sie das Rotkäppchen auffordert zur Großmutter zu gehen. Ihre ausgedrückte Sorge, die die Lesenden ebenfalls durch die Figurenrede in Erfahrung bringen, gilt nicht der Tochter, sondern den Lebensmitteln. Um das Wohlergehen ihres Kindes scheint sie sich nicht zu sorgen¹⁴⁰.

Die Figur der Mutter ist namenlos und erscheint charakterlich flach, was völlig dem Volksmärchen-Schema entspricht¹⁴¹.

Großmutter

Über die Großmutter erfahren die Lesenden etwas mehr. Der Text gibt einige Informationen über ihren gesundheitlichen Zustand und ihr Verhältnis zur Enkelin. Dem Märchentext ist durch die Figurencharakterisierung der Erzählinstanz zu entnehmen, dass es die Großmutter ist, die das Kind am allerliebsten hat und diese das Kind gerne verwöhnt: „[...] die [Großmutter] wusste gar nicht was sie alles dem Kinde geben sollte“¹⁴². Sie ist es, die dem Kind das rote Käppchen geschenkt hatte. Die Figurenrede der Mutter gibt des Weiteren Informationen über den Gesundheitszustand der Großmutter. Diese sei krank und schwach, sodass sie sich, laut eigener Aussage, nicht einmal mehr vom Bett erheben kann. Hinsichtlich der Kleidung der Figur erfährt

¹³⁹ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

¹⁴⁰ vgl. ebd., S. 151.

¹⁴¹ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 5.

¹⁴² GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

man durch die Erzählung des heterodiegetischen Erzählers, dass sie eine Haube sowie andere nicht weiter spezifizierte Kleider trägt.

Erste Informationen über den Wohnort der Figur werden ebenfalls durch die Erzählinstanz preisgegeben: Sie wohnt eine halbe Stunde vom Dorf entfernt im Wald. Die Rede der Rotkäppchen-Figur gibt diesbezüglich noch nähere Informationen, sodass die Lesenden erfahren, dass das Haus der Großmutter neben Nusshecken unter drei Eichbäumen steht¹⁴³.

Durch die Erzählinstanz erfährt man, dass die Großmutter vom Wolf verschlungen und am Ende durch die hinzukommende Figur des Jägers gerettet wird. Die Figurenrede der alten Frau lässt darauf schließen, dass diese die Täuschung durch den Wolf, welcher sich als Rotkäppchen ausgibt, nicht bemerkt: Mit den Worten „»Drück nur auf die Klinke«, rief die Großmutter, »ich bin zu schwach und kann nicht aufstehen«¹⁴⁴, weist die Figur offensichtlich nichtsahnend und in dem Glauben, es handle sich um ihre Enkelin, den Wolf an, ihr Haus zu betreten.

Bei der ersten Begegnung der Großmutter mit dem Wolf scheint diese nichts Böses zu ahnen und fällt, wie bereits erwähnt, auf dessen Täuschung herein. Ebenso wie die Reaktion des Kindes ändert sich auch jene der alten Frau bei der späteren Begegnung mit einem anderen Wolf. Die zweite Begegnung verläuft völlig anders. Der Erzählung des zweiten Teils des Märchens ist zu entnehmen, dass die Großmutter sofort über die Absichten des Wolfes Bescheid weiß und weiß, was zu tun ist, sodass sie dem Wolf gemeinsam mit dem Kind eine Falle stellen kann¹⁴⁵.

Die Figur der Großmutter erscheint im ersten Teil des Märchens als leichtgläubige Frau, die sich problemlos vom Wolf überlisten lässt. Sie wird als alte, schwache und hilflose Frau dargestellt.

Der zweite Teil des Märchens zeigt eine andere Frau: Sie scheint aufgrund ihrer schlechten Erfahrung mit dem Wolf einen Entwicklungsprozess durchgemacht zu haben, aus dem sie als gereifte Persönlichkeit hervortritt. Anstelle auf die Hilfe eines männlichen Retters angewiesen zu sein, schafft sie es selbst, gemeinsam mit der Enkelin, einen schlechten Ausgang zu verhindern und dem Tier zu entgehen.

¹⁴³ vgl. ebd.

¹⁴⁴ Ebd., S. 152.

¹⁴⁵ vgl. ebd., S. 151–154.

Das Rotkäppchen

Die Figur des Rotkäppchens wird im Text vom Erzähler als „kleine süße Dirne“¹⁴⁶, die von allen geliebt wird, eingeführt. Auch der Wolf spricht vom Rotkäppchen als „»das junge zarte Ding«“¹⁴⁷. Die Charakterisierung »klein und süß« suggeriert bereits, dass es sich beim Rotkäppchen nicht um eine starke Persönlichkeit handelt.

Durch die Erzählinstanz erfährt man des Weiteren, dass sie ihren Namen einem roten Käppchen aus Samt verdankt. Im Verlauf des Textes erfährt der Leser bzw. die Leserin durch die Figurenrede des Wolfes noch, dass das Mädchen eine Schürze trägt. Seine restliche Kleidung sowie andere Äußerlichkeiten werden nicht benannt¹⁴⁸.

Die Figur des Rotkäppchens ist die einzige in diesem Märchen, welche eine spezifischere Benennung erfährt. Aber auch diese Art der Bezeichnung ist üblich für das Volksmärchen¹⁴⁹. Es handelt sich hierbei um eine Benennung, die sich aus einem Attribut, das der Figur zugeschrieben wird, ergibt. In diesem Fall aus dem roten Käppchen, das das Mädchen trägt.

Der weitere Verlauf der Handlung gibt Aufschluss über die Naivität des Kindes. Das Mädchen trifft auf seinem Weg zur Großmutter auf einen Wolf. Der Erzähler macht darauf aufmerksam, dass das Kind die Börsartigkeit des wilden Tieres nicht einmal erahnt und somit keine Furcht empfindet. Es unterhält sich völlig ahnungslos um dessen mögliche bösen Absichten mit dem Wildtier.

Neben seiner Naivität erscheint das Rotkäppchen als leicht von der eigentlichen Sache ablenkbar. Nachdem der Wolf sie auf die schönen Blumen im Wald hinweist, erfährt der Leser bzw. die Leserin durch die Erzählinstanz, dass das Mädchen mit seinen Gedanken völlig von seinem eigentlichen Ziel abkommt. Sein eigentliches Ziel, nämlich die Großmutter zu besuchen, kommt ihm erst wieder in den Sinn, als es bereits so viele Blumen gesammelt hatte, dass es keine mehr tragen konnte.

Alles in allem wirkt das Kind naiv und gutgläubig. Seine »Furchtlosigkeit« ergibt sich lediglich aus seinem Unwissen. Der Eindruck der Naivität des Kindes wird durch sein Verhalten beim

¹⁴⁶ Ebd., S. 151.

¹⁴⁷ Ebd.

¹⁴⁸ vgl. ebd.

¹⁴⁹ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 3.

Erblicken des Wolfes im Bett der Großmutter noch verstärkt. Obwohl ihm die Gesamtsituation, wie man durch die Gedanken des Mädchens erfährt, bereits seltsam vorkommt, bemerkt es nicht sofort, dass es sich nicht um die eigene Großmutter, sondern den Wolf handelt, der da im Bett liegt und stellt diesem die allseits bekannten Fragen nach seinen Ohren, seinen Augen und seinem Maul, ehe es vom Wolf verschlungen wird.

Die erste Begegnung mit dem Wolf, dem Raubtier scheint in dem jungen Mädchen keine Angst zu wecken, erst die offene Tür beim Haus der Großmutter lässt es misstrauisch werden. Seine Gutgläubigkeit legt es aber auch dann nicht ab.

Der Leser bzw. die Leserin erfährt durch die Erzählinstanz, dass das Mädchen ebenfalls vom Wolf verschlungen wird und später gemeinsam mit der Großmutter vom Jäger aus dem Bauch des Wolfes befreit wurde. Es bedarf also einer männlichen Figur, um das Leben der weiblichen zu retten. Die kindliche und weibliche Naivität und Gutgläubigkeit bringen das Mädchen in eine Situation, aus der es erst durch männliche Hilfe befreit werden kann.

Erst in Anwesenheit der männlichen Figur des Jägers ergreift das Mädchen selbst die Initiative, um sich vorm Wolf zu schützen. Wie man durch die Erzählinstanz in Erfahrung bringt, ist es das Rotkäppchen schließlich selbst, das die Steine heranschafft, die dem Wolf das Leben kosten. Rotkäppchens Gedanken, welche den Lesenden durch ein Gedankenzitāt zugänglich gemacht werden, lassen darauf schließen, dass es seine Lektion aus der Geschichte gelernt hat¹⁵⁰: „Rotkäppchen aber dachte »du willst dein Lebtage nicht wieder allein vom Wege ab in den Wald laufen, wenn dir’s die Mutter verboten hat.«“¹⁵¹. Hier ist anzumerken, dass die Mutter lediglich die Anweisung gab, nicht vom Weg abzuweichen, damit das Kind nicht fällt, da dadurch das Glas für die Großmutter brechen könnte. Von einer möglichen Gefahr gegenüber dem Kind selbst ist nicht die Rede¹⁵².

Im zweiten Teil des Märchens erscheint das Mädchen als reifere und überlegenere Figur. Man erfährt erneut durch einen extradiegetisch-heterodiegetischen Erzähler, dass das Mädchen auf dem Weg zur Großmutter erneut auf einen Wolf trifft. Es lässt sich jedoch diesmal nicht überlisten, da es die Absichten des Wolfes erahnt¹⁵³. Diese Einschätzung wird durch die Figurenrede des Mädchens bekräftigt: „»wenn’s nicht auf offner Straße gewesen wäre, er hätte

¹⁵⁰ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 152–153.

¹⁵¹ Ebd., S. 153.

¹⁵² vgl. ebd., S. 151.

¹⁵³ vgl. ebd., S. 154.

mich gefressen.«¹⁵⁴. Bei seiner Ankunft bei der Großmutter berichtet es dieser schließlich von seiner Begegnung und die beiden können den Wolf überlisten. Auch hier ist es das Rotkäppchen selbst, dass die für den Wolf verhängnisvolle Tat begeht und einen großen Trog heranschafft, in welchem das wilde Tier schlussendlich ertrinkt¹⁵⁵. Im ersten Teil des Märchens war es, wie bereits oben erwähnt, auch das Mädchen, das die Steine herbeischafft, an denen das Tier stirbt¹⁵⁶.

Wolf

Wie man durch die Erzählinstanz erfährt, erscheint in jedem der beiden Märchentexte eine Wolfs-Figur¹⁵⁷. Es handelt sich in beiden Fällen um ein sprechendes Tier, das zwar zu einfachen Denkprozessen fähig ist, wie das Gedankenzipat der ersten Wolfs-Figur zeigt: „»das junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen, der wird noch besser schmecken als die Alte: du musst es listig anfangen, damit du beide erschnappst.«“¹⁵⁸. Dennoch kann nicht davon gesprochen werden, es handle sich hierbei um ein schlaues Tier. Die Figurenrede des Wolfes, mit welcher das Mädchen durch den Hinweis auf die Blumen überlistet wird, weist auf dessen Dreistigkeit hin. Wie der Erzähler berichtet, zieht der Wolf die Kleider und die Haube der Großmutter an, um Rotkäppchen zu täuschen, was ebenso darauf hinweist. Über äußere Merkmale des Wolfes erfährt man wenig. Durch die Erzählinstanz erfährt man, dass der Wolf offenbar schnarcht¹⁵⁹. Durch das Ankleiden der Figur sowie durch das Schnarchen werden ihr menschliche Züge zugeschrieben. Der Figur des Wolfs im grimmschen Märchen sind stereotype Eigenschaften zugeschrieben, die lange Tradition haben: Der Wolf als dummdreistes, nimmersattes und gieriges Raubtier¹⁶⁰.

Die Wolfs-Figur des zweiten Teiles des Märchens erscheint ebenso stereotyp. Auch sie lässt sich am Ende überlisten, jedoch ohne zuvor einem Menschen Schaden zufügen zu können¹⁶¹.

¹⁵⁴ Ebd.

¹⁵⁵ vgl. ebd.

¹⁵⁶ vgl. ebd., S. 153.

¹⁵⁷ vgl. ebd., S. 151–154.

¹⁵⁸ Ebd., S. 151–152.

¹⁵⁹ vgl. ebd., S. 152–153.

¹⁶⁰ vgl. MAZENAUER/PERRIG: *Wie Dornröschen seine Unschuld gewann*, S. 173.

¹⁶¹ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 154.

Jäger

Die Figur des Jägers tritt im letzten Abschnitt des ersten Teiles des Märchens auf. Wie der Erzähler berichtet, geht der Jäger am Haus der Großmutter vorbei und entdeckt beim Eintreten in das Haus den Wolf, den er wie die Figurenrede verrät, schon lange gesucht habe. Er rettet Mädchen und Großmutter, zieht dem Wolf den Pelz ab und geht wieder nach Hause¹⁶².

Der Jäger verkörpert den Stereotyp des männlichen Retters in der Not. Durch seinen Mut sich dem Raubtier zu stellen und seiner Stärke, die sich im Abziehen des Pelzes vom toten Tier offenbart, gelingt es ihm die beiden weiblichen Figuren vor dem sicheren Tod zu bewahren.

A.4.2 Erzählte Zeit

Erzählt werden die Geschehnisse in linearer Reihenfolge. Die erzählte Zeit des ersten als auch des zweiten Teils des Märchens erstreckt sich aufgrund der geschilderten Ereignisse vermutlich auf weniger als einen Tag. Dem ersten Teil des Textes kann lediglich der Beginn der Erzählung, nämlich am Morgen des Tages, entnommen werden. Diese Schlussfolgerung beruht auf dem Ausdruck »Guten Morgen«, welcher sich zweimal im Text finden lässt¹⁶³.

Im zweiten Teil des Märchens lässt der Bericht des Erzählers, welcher angibt, dass der Wolf aufs Dach springt, um zu warten bis das Mädchen »abends« nach Hause geht, ebenfalls darauf schließen, dass es sich bei der erzählten Zeit um einige Stunden eines Tages handelt¹⁶⁴.

A.4.3 Zeitbezug und Raum

Wie für das Volksmärchen üblich gibt der Text keine spezifischen Informationen über Raum und Zeit des Geschehens, wodurch keine räumliche oder zeitliche Verankerung möglich ist.

Hinsichtlich der weiteren Raum- und Zeitstruktur erfährt der Leser bzw. die Leserin nur, dass sich die Geschehnisse in einem Wald nahe eines Dorfes ereignen. Jegliche Zeitangaben sind völlig unspezifisch, Angaben die sich auf die zeitliche Verortung der Geschehnisse beziehen sind lediglich »es war einmal«, »eines Tages« und »einmal«. Die räumliche Verortung ist ebenso allgemein gehalten wie jene zeitliche. Dem Text sind hinsichtlich der erzählten Welt nur wenige oberflächliche Informationen zum Schauplatz des Geschehens zu entnehmen. Diese

¹⁶² vgl. ebd., S. 153.

¹⁶³ vgl. ebd., S. 151.

¹⁶⁴ vgl. ebd., S. 154.

sind hinsichtlich des äußeren Raumes »im Wald«, »Weg«, »eine halbe Stunde vom Dorf«, »ein Haus« »unter drei großen Eichbäumen« und bei »Nusshecken«, »schöne Blumen«, »lieblich singende Vöglein«. Der Innenraum des eben genannten Hauses wird ebenfalls nur spärlich beschrieben, folgende Zuschreibungen sind im Text zu finden: »Tür mit Klinke«, »Stube«, »Bett mit Vorhang«¹⁶⁵. Daraus resultiert, dass jegliche Angaben hinsichtlich des Ortes und der Zeit des Geschehens derart allgemein sind, sodass nicht rekonstruierbar ist, wo und wann die Ereignisse stattfinden.

A.5 Fazit

Das Rotkäppchen-Märchen unterliegt hinsichtlich der Figurenkonstellation und der Raum- und Zeitstrukturen dem Schema des Volksmärchens, welches in *Punkt A.1.1.1* wurde.

Das Personal ist durchwegs durch seinen flachen, stereotypen Charakter gezeichnet. Es ist, wie im Volksmärchen üblich, namenlos und wird durch seine Beziehung zur Protagonistin (Mutter und Großmutter), seinem Berufsstand (Jäger) bzw. seiner Tierart (Wolf) sowie deren traditionell zugeschriebenen Eigenschaften definiert. Die weiblichen Figuren erscheinen naiv, schwach und gutgläubig. Gegenteilig verhält es sich mit der einzig menschlichen männlichen Figur: Der Jäger präsentiert sich als starker und mutiger Retter in der Not und erfüllt somit die stereotypisierte Vorstellung des starken Mannes.

Die höchst allgemein gehaltenen Orts- und Zeitangaben lassen keine Zuschreibung zu, wodurch das Märchen völlig dem orts- und zeitlosen Volksmärchenschema entspricht. Der glückliche Ausgang der Geschichte ist ebenfalls typisch für diese Subgattung des Märchens und wird mit der abschließenden moralischen Erkenntnis der Protagonistin unterstrichen.

Bei der Analyse der ausgewählten Graphic Novels wird lediglich der erste Teil des grimmschen Originaltextes, welcher im kulturellen Gedächtnis als das »Rotkäppchen-Märchen« verankert ist, berücksichtigt.

B Graphic Novel – ein weites Begriffsfeld

Diesem Kapitel liegt nicht das Ziel zugrunde den Begriff »Graphic Novel« zu definieren oder dessen Beschreibung in eine bestimmte Richtung zu lenken. Es soll lediglich einen Einblick in

¹⁶⁵ vgl. ebd., S. 151–152.

die aktuelle Diskussion hinsichtlich der Begriffs(be)deutung geben. Dabei wird sich zeigen, dass es sich bei dem Terminus um einen sehr jungen handelt, hinsichtlich dessen Bedeutung keinesfalls klare Trennlinien gezogen werden können. Das soll jedoch nicht negativ gewertet werden, sondern vielmehr als eine positive Entwicklung betrachtet werden. Weg vom »Schubladen-Denken« hin zu unzählbaren thematischen Möglichkeiten und Realisierungsvariationen. Deshalb stellt dieser Abschnitt der Diplomarbeit keineswegs Anspruch auf thematische Vollständigkeit, sondern dient lediglich der Veranschaulichung über die vielfältigen Möglichkeiten, die dieser Terminus den Künstlern und Künstlerinnen eröffnet.

Bereits eine kurze Internetrecherche zeigt die Breite des Begriffsfeldes auf und macht deutlich, wie groß der Drang augenscheinlich immer noch ist, den Terminus »Graphic Novel« klar zu definieren. Mittlerweile haben sich mehrere Verlagshäuser herausgebildet, die sich der Publikation von Graphic Novels widmen. Einige bekannte im deutschsprachigen Raum sind folgende: Egmont Graphic Novel – ein Label der Egmont Verlagsgesellschaft, Carlsen Graphic Novel, Reprodukt, der Knesebeck-Verlag, Edition Moderne, Edition 52 oder der Avant-Verlag¹⁶⁶. Informationen und Aktuelles rund um das Thema Graphic Novel etwa zu Neuerscheinungen oder Lesungen finden Interessierte auf der Website [<http://graphic-novel.info>], die in Zusammenarbeit der fünf Verlagshäuser Avant-Verlag, Edition Moderne, Edition 52, Carlsen und Reprodukt betrieben wird¹⁶⁷.

Um sichtbar zu machen wie verschieden Versuche einer Begriffsbestimmung ausfallen können, werden nun Begriffserklärungen dreier der bereits oben genannten Graphic Novel-Verlagshäuser vorgestellt.

Informiert man sich beim Carlsen Verlag über Graphic Novels erhält man folgende Information:

„Kurz gesagt sind Graphic Novels gezeichnete Romane. Stilistisch reichen die Zeichnungen vom Comic- über den Manga- bis hin in den Cartoon- Zeichenstil, mit Themen, die sich eher an erwachsene Leser richten.“¹⁶⁸

¹⁶⁶ Für mehr Informationen zu den einzelnen Verlagshäusern siehe: <http://www.egmont-graphic-novel.de/verlag/>; <https://www.carlsen.de/graphic-novel/>; <http://www.reprodukt.com/kontakt/>; <http://www.knesebeck-verlag.de/verlag/c-4/>; <https://www.editionmoderne.ch/>; http://www.edition52.de/graphic_novels/; <http://www.avant-verlag.de/aspects/view/verlag>.

¹⁶⁷ GRAPHIC-NOVEL.INFO: „Was sind Graphic Novels?“, http://www.graphic-novel.info/?page_id=3032 (abgerufen am 27.03.2017).

¹⁶⁸ GRAPHIC NOVEL CARLSEN: „Was sind Graphic Novels?“, <https://www.carlsen.de/graphic-novel> (abgerufen am 27.03.2017).

Der Reprodukt-Verlag gibt seiner Leserschaft etwas andere Informationen:

„In Graphic Novels oder Comicromanen wird eine abgeschlossene Geschichte erzählt, meist deutlich umfangreicher als in einem klassischen Comic-Album. Die Themen sind ebenso vielfältig wie in der Literatur. Die Graphic Novels in unserem Programm richten sich überwiegend an ein erwachsenes Publikum.“¹⁶⁹

Die eben gegebenen Beschreibungen sind verglichen mit jener des Egmont Graphic Novel-Verlages auf den ersten Blick wesentlich kürzer. Bei näherer Betrachtung erscheinen diese auch offener. Der Egmont Graphic Novel-Verlag gibt eine detaillierte Information darüber, was eine »Graphic Novel« ausmache, und wodurch sich schließlich »Comics« von dieser abgrenzen würden:

„Ist eine Graphic Novel ein grafischer Roman? Ein Comic für Erwachsene? Oder etwas ganz anderes? Eine eindeutige Definition gibt es bisher nicht. Wenn man versucht, den Begriff zu klären, stößt man immer wieder auf die Frage, wie man Graphic Novels und Comics unterscheiden kann. Grundsätzlich gilt: Jede Graphic Novel ist ein Comic, aber nicht jeder Comic ist eine Graphic Novel. Graphic Novels stehen also nicht in Konkurrenz zu Comics, sondern sind vielmehr eine besondere Form dieser Literaturgattung.“

Wenn man über Graphic Novels spricht, kommen häufig verschiedene Aspekte ins Spiel, die diese Literaturform kennzeichnen. Ein einziger dieser Aspekte macht einen Comic noch nicht zu einer Graphic Novel, doch treffen mehrere dieser Aspekte bei einem Comic zusammen, kann von einer Graphic Novel gesprochen werden.“

- Das Werk richtete sich an ein erwachsenes Publikum.
 - Der Autor hat großen Einfluss auf das Werk. Der Einfluss des Verlags tritt deutlich hinter dem [sic!] des Autors zurück.
 - Das Werk ist nicht an ein Standardformat gebunden (z. B. an das Format der US-amerikanischen Comichefte oder der französischen Alben), sondern weicht davon ab.
 - Das Werk ist abgeschlossen.
 - Das Werk ist nicht an ein Genre (wie z. B. Fantasy, Western oder Science-Fiction) gebunden, sondern es steht ein Thema im Vordergrund.
- Die Bedeutung des Begriffs Graphic Novel ist in den USA übrigens teilweise eine andere als in Deutschland.“¹⁷⁰*

Auf den Websites des Knesebeck-Verlages und des Avant-Verlages sind keine derartigen Erklärungen oder Definitionsversuche zu finden. Bei den eben zitierten Verlagshäusern zeigt sich aber bereits, dass Erklärungen sehr unterschiedlich ausfallen können.

¹⁶⁹ REPRODUKT: „Graphic Novels“, <http://www.reprodukt.com/programm/graphicnovels/> (abgerufen am 27.03.2017).

¹⁷⁰ EGMONT GRAPHIC NOVELS: „Was sind eigentlich Graphic Novels?“, <http://www.egmont-graphic-novel.de/graphic-novels-hintergruende/> (abgerufen am 27.03.2017).

Über eines scheinen sie sich aber einig zu sein: Die Graphic Novel sei (eher) ein Medium für Erwachsene. Diese Zuschreibung schwächen die beiden zitierten Verlagshäuser noch ab, beim Egmont-Verlag ist man sich der Zielgruppe der Erwachsenen als Zielgruppe jedoch sicher. Eine weitere Einschränkung lässt sich im Definitionsversuch des Egmont Graphic Novel-Verlages noch ausmachen: Jede Graphic Novel sei ein Comic. Dass diese Zuschreibung als problematisch bezeichnet werden kann, wird unter anderem die Analyse der Neu-Inszenierungen des Rotkäppchen-Märchens in der vorliegenden Diplomarbeit zeigen.

Die bereits oben genannte Website [<http://graphic-novel.info>], welche im Zusammenschluss mehrerer Verlagshäuser betrieben wird, hat es sich zur Aufgabe gemacht, Interessierte, Leser und Leserinnen über Grundlegendes und Aktuelles wie etwa Lesungen und Veröffentlichungen rund um das Thema Graphic Novel zu informieren. Diesbezüglich liegt es nahe, dass man auch hier der Frage »Was sind Graphic Novels?« nicht völlig entziehen kann. Hier versucht man es mit einer bildhaften Art der Definition, indem man die heutige »Ausprägung der Graphic-Novel-Landschaft« mit der Belletristik-Abteilung einer Buchhandlung vergleicht:

„Da gibt es anspruchsvolle und bewegende Werke mit literarischem Anspruch, autobiografisch inspirierte Geschichten, aufschlussreiche Reiseberichte, lyrische Erzählungen, kenntnisreiche Biografien, nicht immer lustige Kinder- und Jugendbücher und spannende Krimis. Auch manche Titel aus den Bereichen Fantasy und Science Fiction kann man dazu zählen. Äußerlich fügen sich viele dieser Titel ebenfalls problemlos in die Regale von Literaturbuchhandlungen ein, denn auch ihr Umfang, die einer Romanveröffentlichung ähnlichen Buchmaße und die oftmals aufwändige Aufmachung auf hochwertigem Papier in Klappenbroschur oder Hardcover sprechen auch diejenigen Leser an, die Comics bisher eher scheuten.

Eine eindeutige comicwissenschaftliche Definition der Graphic Novel gibt es bis heute nicht. Die Meinungen in der Fachpresse gehen auseinander. Schon der unglückliche Oberbegriff „Comic“ (denn „komisch“ sind nun wahrlich nicht alle Comics) ist nicht einheitlich definiert und trotzdem hat ein jeder eine Vorstellung davon, was ein Comic ist.“¹⁷¹

Dieser Versuch zu erklären, was eigentlich eine Graphic Novel ist, scheint weitaus offener als jener des Egmont Graphic Novel-Verlages. Graphic Novels werden hier weder zwangsläufig als Comics betrachtet, noch ausschließlich der Erwachsenenliteratur zugeschrieben.

Was aber führte eigentlich dazu, dass man begann gewisse Publikationen überhaupt als »Graphic Novels« zu bezeichnen? Diese Frage ist für die Beschäftigung mit der Graphic Novel

¹⁷¹ GRAPHIC-NOVEL.INFO: »Was sind Graphic Novels?«

grundlegend, um zu verstehen, was dieses Genre ausmacht. Deshalb werden die wichtigsten Punkte hinsichtlich dessen Entstehung kurz vorgestellt.

Anhand der Entwicklung dieses Genres wird sich jedoch zeigen, welche fundamentale Verbindung zwischen Graphic Novel und Comic besteht. Denn wie man gleich sehen wird, beginnt die Geschichte der Graphic Novel mit jener des Comics, und die reicht an den Beginn des 20. Jahrhunderts zurück und hatte von Anfang an das Ziel alle Bevölkerungsschichten zu erreichen¹⁷². Nachdem sich bereits zu Beginn der 30er Jahre aus einem ursprünglich sonntäglichen Cartoon, welcher zu Werbezwecken verschenkt wurde, der erste monatliche Comic entwickelt hatte, begann 1938 das »Golden Age« des Genres mit der Herausgabe des monatlichen Superheldencomics *Action Comics*. Aus einem billigen Massenprodukt entstand im Laufe der Zeit eine anerkannte literarische Gattung, die schon lange nicht allein den Hauptzweck darin sah, Superheldenabenteuer zu verbreiten, sondern auch höhere Ansprüche verfolgte: Die »Graphic Novel«¹⁷³. Stile und Genres differenzieren sich deutlich stärker aus als beim Vorgänger, dem Comic, ebenso verändern sich die Rezeptionsbedingungen. Die Buchform der Graphic Novel entwickelt das Gebrauchs- und Wegwerfmedium Comic zu literarisch wertvolleren Texten weiter, was auch in den eigens geschaffenen Regalen der Buchhandlungen sichtbar wird. Auf wissenschaftlicher Ebene entstand im Zusammenhang mit dieser Entwicklung eine eigene akademische Comicforschung und auch in der Schuldidaktik findet der früher so verachtete und geringgeschätzte Comic immer größeren Einzug¹⁷⁴.

Den Terminus »Graphic Novel« etablierte Will Eisner 1978 mit seiner Publikation *A Contract with God*, aber bereits zu Beginn der 1970er Jahre erschienen Werke, die rückwirkend eher dem Genre der Graphic Novel als dem des Comics zugeordnet werden¹⁷⁵. Verwendet wurde der Begriff »Graphic Novel« das erste Mal in den 1960er Jahren von Richard Kyle, einem Comic-Kritiker, in einem Zeitungsartikel über die Zukunft des Comics. In den darauffolgenden Jahren kursierte der Begriff schließlich in verschiedenen Fan-Publikationen und wurde gelegentlich auch in Bezug auf veröffentlichte Werke zwischen 1971 und 1978 eingesetzt. Der

¹⁷² vgl. SCHMITZ-EMANS: „Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung“, S. 25.

¹⁷³ vgl. BUCHENBERGER, Stefan: „Vom dünnen Heftchen zum anerkannten literarischen Genre. Zur Entwicklung der Graphic Novel“, in: BOURGUIGNON, Annie, Konrad HARRER und Franz HINTEREDER-EMDE (Hrsg.): *Zwischen Kanon und Unterhaltung. Interkulturelle und intermediale Aspekte von hoher und niederer Literatur. Between canon and entertainment. Intercultural and intermedial aspects of highbrow and lowbrow literature*, Berlin: Frank & Timme Verlag für wissenschaftliche Literatur 2016, S. 63–70, hier S. 63–64.

¹⁷⁴ vgl. SCHMITZ-EMANS: „Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung“, S. 26–27.

¹⁷⁵ vgl. BUCHENBERGER: „Vom dünnen Heftchen zum anerkannten literarischen Genre“, S. 65–66.

Begriff zierte beispielsweise das Cover der zweiten Ausgabe des Comic-Buchs *The Sinister House of Secret Love*, was zugleich die erste direkte Bezeichnung eines Werkes als Graphic Novel darstellt. Neben diesem sind zahlreiche weitere in 1970er Jahre entstanden, darunter auch das 1978 herausgegebene Werk Will Eisners *A Contract with God*, dessen Cover der Terminus Graphic Novel zierte. Eisners Graphic Novel unterscheidet sich jedoch von anderen als Graphic Novel veröffentlichten Arbeiten der 1970er, da es als eines der wenigen bis in die heutige Zeit neuaufgelegt wird. Andere wiederum kamen über die Erstauflage nicht hinaus. Eisner *A Contract with God* nimmt somit eine Sonderstellung ein, da es seit jeher als Meilenstein in der Geschichte der Graphic Novel angesehen wird¹⁷⁶.

Wie Buchenberger (2016) berichtet, kommt das neue Format im Comic-Mainstream aber erst in den 1980er Jahren an. Innerhalb kurzer Zeit werden mehrere Werke, darunter *Watchmen* von Alan Moore oder *Maus* von Art Spiegelman veröffentlicht, die für das Genre der Graphic Novel als bahnbrechend gelten. Letzteres wurde 1991 als erste Graphic Novel mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet¹⁷⁷. Dass die Popularität und Anerkennung der bildreichen Bücher keineswegs als Eintagsfliege gesehen werden kann, zeigt beispielsweise 2011 die Verleihung des »*Guardian First Book Award*« an Chris Ware für seine Graphic Novel *Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth*. Ebenso wie in Spiegelmans Fall hinsichtlich der Verleihung des Pulitzer-Preises stellt die Auszeichnung Wares Graphic Novel für den »*Guardian First Book Award*« eine Neuheit dar¹⁷⁸.

Die Popularität des Genres führte schließlich dazu, dass Künstler und Künstlerinnen der Comic- und Graphic Novel-Szene sich trauten mit ihren Arbeiten von der üblichen Gestaltung des Genres abzuweichen und neue Formen der Bild- und Textgestaltung anzuwenden¹⁷⁹. Vermehrt dienen den Autoren und Autorinnen von Comic bzw. Graphic Novels literarische Texte als Ausgangspunkt für ihre Werke. Viele davon stellen Romane, Dramen oder Erzählungen graphisch dar oder widmen sich der Illustration biographischer Porträts. Andere wiederum nehmen literarische Texte als Inspiration für die Entwicklung eigener Themen¹⁸⁰.

¹⁷⁶ vgl. MÉON, Jean-Mathieu: „Will Eisner and the evolution of the graphic novel. He had a lasting influence on comics“ (08.03.2017), <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/will-eisner-and-the-evolution-of-the-graphic-novel-new-yorks-museum-of-illustration-a7616006.html> (abgerufen am 27.03.2017).

¹⁷⁷ vgl. BUCHENBERGER: „Vom dünnen Hefchen zum anerkannten literarischen Genre“, S. 67–68.

¹⁷⁸ vgl. ebd., S. 69.

¹⁷⁹ vgl. ebd., S. 68.

¹⁸⁰ vgl. SCHMITZ-EMANS: „Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung“, S. 29–30.

Es besteht sowohl in der Fachwissenschaft als auch in Online-Foren eine kontroverse Diskussion darüber, welche Art von Bild-Text-Interdependenzen innerhalb eines Werkes vorliegen muss, um diese als Graphic Novel zu bezeichnen. Im Folgenden wird ein Einblick in die aktuelle Diskussion gegeben, anhand dessen eine Begriffsdefinition gefunden werden soll, die in Hinblick auf die in dieser Arbeit zu analysierenden Werke angewendet werden kann. Dabei geht es jedoch keineswegs darum, eine ausschließende Definition zu finden, vielmehr soll das breite Begriffsverständnis dargelegt und verständlich gemacht werden.

Neben vielen anderen gibt auch Grünewald (2014) in seinem Beitrag *Die Kraft der narrativen Bilder* einen Einblick in die Diskussion, die sich rund um den Begriff »Graphic Novel« entwickelt hat. Er weist sogleich auf das häufig wertende Verständnis hinsichtlich des Wortes hin. »Graphic Novel« werde demnach von vielen als willkommener Begriff gesehen, um das häufig negativ konnotierte Medium des Comics besser vermarkten zu können. Dabei spiele das Merkmal des künstlerisch höheren Anspruchs der Graphic Novel, welches in verschiedensten Definitionsversuchen immer wieder aufgegriffen wird, eine bedeutende Rolle¹⁸¹. Dass sich der Begriff mittlerweile als ein literaturkritischer Wertungsbegriff etabliert hat, unterstreicht auch Dolle-Weinkauff (2014). Es handle sich um einen Terminus, der auf internationaler Ebene zur Abgrenzung bestimmter ambitionierter und zeitgenössischer Comic-Textsorten von den Mainstream-Comics benutzt werde¹⁸².

Grünewald (2014) versteht unter dem Terminus »Graphic Novel« eine von vielen möglichen Variationen und Formen der »Literatur in Bildern«, ohne dabei das Format zu bewerten. Die Graphic Novel ist nach Grünewalds (2014) Verständnis ein »Bildroman«, somit bildbasiert, dessen Bild- und Wortinformation eine Synthese bilden können oder aber durch eine textfreie narrative Bildfolge erzählt¹⁸³. Schmitz-Emans (2016) betont ebenso die Ähnlichkeiten, die zwischen der Gattung »Roman« und jener der Graphic Novel vermehrt auftreten¹⁸⁴.

Dolle-Weinkauff (2014) betont die Häufigkeit, mit der das Wort als Etikettierung für die unterschiedlichsten Formate benutzt wird, die mit Bild-Text-Interdependenzen arbeiten. Neben

¹⁸¹ vgl. GRÜNEWALD, Dietrich: „*Die Kraft der narrativen Bilder*“, in: HOCHREITER, Susanne und Ursula KLINGENBÖCK (Hrsg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 17–51, hier S. 19.

¹⁸² vgl. DOLLE-WEINKAUFF, Bernd: „*Comic, Graphic Novel und Serialität*“, in: HOCHREITER, Susanne und Ursula KLINGENBÖCK (Hrsg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 151–168, hier S. 152.

¹⁸³ vgl. GRÜNEWALD: „*Die Kraft der narrativen Bilder*“, S. 19–20.

¹⁸⁴ vgl. SCHMITZ-EMANS: „*Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung*“, S. 28.

der häufigen Definition als eine in sich abgeschlossene Erzählung weist er noch auf viele Bedeutungsaspekte des Begriffs hin: Die Graphic Novel als ein Comic, publiziert im Buchformat oder explizit an Erwachsene adressiert, eine Art »All-Age-Bilderbuch«, dessen Adressatenkreis altersunspezifisch ist oder aber auch als eine »hybride graphische Erzählung«. Darunter wird ein Schrifttext mit kontinuierenden Bild/Comic/Comic-Einlagen verstanden. Betont wird in diesem Zusammenhang, dass gerade letzteres Verständnis die Verwendung des Begriffs als ein Synonym für den Comic nicht immer möglich macht. Denn diese können sich grundlegend von dem allseits als Comic verstandenen Medium unterscheiden, indem ihnen die spezifische Sprache und Grammatik des Comics fehlt¹⁸⁵. Diesbezüglich wird beispielsweise von Frahm (2014) unterstrichen, dass aber auch eine fundamentale Trennung der beiden Medien, dem Comic und der Graphic Novel, nicht aufrechterhalten werden kann. Grundlage dieser Argumentation ist, dass viele Arbeiten, welche explizit als Graphic Novel wahrgenommen werden, nämlich jene von Will Eisner, Art Spiegelman oder Marjane Satrapi, schlicht durch ihre Darstellungsweise, die sich Panels oder Sprechblasen bedient, unverkennbar mit dem Comic verbunden werden¹⁸⁶. Des Weiteren betont Frahm (2014), dass es sich bei der Bezeichnung »Graphic Novel« nicht um eine Darstellungsform handelt, sondern mehr um ein Darstellungsformat. Das Format der Graphic Novel als *Buch* sei ausschlaggebend. Das Format und die Herausgabe als Einzelwerk hebe sie vom Wegwerfprodukt Comic ab¹⁸⁷.

Ebenso wie Frahm (2014), weist Méon (2017) darauf hin, dass sich die umfangreiche Etikettierung, welche der Begriff mit sich bringt, primär auf das *Format* des Mediums beziehe, aber eben nicht nur: Es deute ebenfalls auf eine ernsthaftere und ambitioniertere literarische Gattung hin. Als Beispiel für diese Argumentation gibt Méon (2017) die viel zitierte Graphic Novel Art Spiegelmans *Maus* an. Des Weiteren führt er an, dass die anfängliche Ambition des Terminus jene der Distinktion vom Mainstream-Comic und der damit verbundenen »kindischen Idee« des Comics gewesen sei, seit den 1980er Jahren seien die Trennlinien jedoch unklar geworden. Méon (2017) unterstreicht jedoch, dass eine Betrachtung der frühen Arbeiten zeige, dass diese nicht der hohen Literatur nacheiferten, sondern als eine Art Emanzipation und Distinktion vom Mainstream-Comic und dessen Themen sowie auf die Durchbrechung der auf Kinder eingeschränkten Adressatenorientierung zielten. Die Absicht sei es gewesen, einen

¹⁸⁵ vgl. DOLLE-WEINKAUFF: „Comic, Graphic Novel und Serialität“, S. 152–153.

¹⁸⁶ vgl. FRAHM, Ole: „Die Fiktion des Graphischen Romans“, in: HOCHREITER, Susanne und Ursula KLINGENBÖCK (Hrsg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 53–77, hier S. 53–54.

¹⁸⁷ vgl. ebd., S. 57.

vordefinierten Rahmen aufzubrechen und Werke zu schaffen, die in ihrer Realisierung offener sind und sich hinsichtlich Themen und Adressaten nicht durch Vordefiniertes beschränken lassen¹⁸⁸.

Bei der Betrachtung von Graphic Novels sollte jedenfalls noch deren Herkunft beachtet werden. Versteht sich die amerikanische Graphic Novel als einen mit Bildern, Sprechblasen und Überschriften anstatt mit Worten erzählenden *Roman*, so kann dies nicht unreflektiert auf die europäischen Werke übertragen werden. Dittmar (2011) betont, dass vor allem im französischsprachigen Europa eine andere Sichtweise vorherrscht. Der Blick richtet sich bei diesen weniger auf das romanhafte in der Graphic Novel, der Schwerpunkt wird hierbei verstärkt bei den grafischen Formen des Erzählens selbst angesiedelt¹⁸⁹.

Die vorliegende kurze Auseinandersetzung mit dem Thema und dem Begriff »Graphic Novel« zeigt bereits, dass es nicht sinnvoll wäre, einen weiteren Definitionsversuch diesbezüglich zu unternehmen. Der Begriff »Graphic Novel« mag zum Teil Marketingzwecken dienen, doch gibt es Werke, bei welchen der Begriff »Comic« aufgrund mangelnder comicspezifischer Merkmale unpassend erscheint und man deshalb der Bezeichnung »Graphic Novel« den Vorzug gibt.

Die Betrachtung und Analyse der Neu-Inszenierungen des Rotkäppchen-Märchens, die im analytischen Teil dieser Arbeit folgt, wird zeigen, dass es bei einigen Werken nicht sinnstiftend wäre, diese als Comic zu bezeichnen, da ihnen schlicht grundlegende Aspekte, die generell mit diesem Genre verbunden werden, fehlen. Andere wiederum werden große Ähnlichkeit mit dem Comic aufweisen. Ziel dieser Diplomarbeit ist es, nicht nur die Vielfalt an unterschiedlichen Realisierungsmöglichkeiten eines altbekannten Märchenstoffes aufzuzeigen, sondern auch die Vielfalt des Genres der Graphic Novel.

¹⁸⁸ vgl. MÉON: „*Will Eisner and the evolution of the graphic novel*“.

¹⁸⁹ vgl. DITTMAR, Jakob F.: *Comic-Analyse*, 2., überarbeitete Aufl., Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft 2011, S. 24–25.

II Analyse der Graphic Novels

Um eine Analyse der ausgewählten Graphic Novels zu ermöglichen, bedarf es einigen Grundlagen hinsichtlich der dazu verwendeten Terminologie sowie der Art und Weise, wie die Darstellung einer Geschichte in einer Graphic Novel möglich wird. Wie in *Punkt B* ersichtlich, entwickelte sich die Graphic Novel aus dem Genre des Comics. Deshalb wird für die nachfolgende Analyse der Neu-Inszenierungen des Rotkäppchen-Märchens auf bereits bestehende comictheoretische Beiträge zurückgegriffen, um ausgehend von der bereits geleisteten Basisarbeit eine sinnvolle Analyse zu ermöglichen.

Der Comic, und im weiteren Sinne somit auch die Graphic Novel, ist ein narratives Medium, welches durch eine festgelegte Reihenfolge an Bildfolgen eine Geschichte erzählt¹⁹⁰. Dabei vermitteln Comic als auch Graphic Novel das Geschehen mit einzelnen Bildern und zugleich mit Bildfolgen, die durch eine Textebene ergänzt werden können¹⁹¹. Erzählt wird dabei mit einem Zeicheninventar, das von den meisten Angehörigen des jeweiligen Kulturkreises ohne weitere Erklärungen verstanden wird¹⁹².

Die Ereignisse werden durch eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die in räumlicher Folge gezeigt werden, erzählt¹⁹³. Das Einzelbild wird dabei auch als »Panel« bezeichnet¹⁹⁴. Erkennen kann man es innerhalb der Bildfolge durch seinen Rahmen. Innerhalb des Comics und der Graphic Novel können solche Rahmen in unterschiedlichster Weise auftreten. Ihre unterschiedlichen Formen sind aber dabei für die Erzählweise sehr bedeutsam. Denn die Rahmung kann nicht nur einzelne Bilder betonen, sondern diese auch voneinander abgrenzen, wodurch eine Sequenzialität erst möglich wird. Sind einzelne Bilder »rahmenlos«, so sind sie trotzdem begrenzt. Einzig die Seite selbst, die von Will Eisner als »Meta-Panel« bezeichnet wurde, gilt als festgegebener Rahmen, sie rahmt die Inhalte der Seite und beeinflusst die Proportionen der Bilder. Der Rahmen macht das Abgebildete zu *einem* Bild. Alle anderen Rahmungen können in verschiedensten Variationen auftreten und unterschiedlich gestaltet werden¹⁹⁵. Wie Scott McCloud (2001) in seiner Comictheorie *Comics richtig lesen* hinweist,

¹⁹⁰ vgl. KRAFFT, Ulrich: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*, Stuttgart: Klett-Cotta 1978, S. 11.

¹⁹¹ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 117.

¹⁹² vgl. ebd., S. 51.

¹⁹³ vgl. ebd., S. 44.

¹⁹⁴ vgl. KRAFFT: *Comics lesen*, S. 11.

¹⁹⁵ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 57–60.

sind viele Leser und Leserinnen an eine rechteckige Rahmung des Bildes gewöhnt. Durch den Einsatz rahmenloser Panels kann deshalb Zeitlosigkeit suggeriert werden¹⁹⁶.

Wesentlich für die Wirkung der einzelnen Bilder und der jeweiligen Seiten ist deren Format. Dieses trägt wesentlich dazu bei, wie die Erzählung wahrgenommen wird. Wechselnde Bildgrößen und eine unterschiedliche Menge an Bildern pro Reihe erzielen beim Betrachtenden bzw. der Betrachtenden unterschiedliche Wirkungen, da sie den Erzählrhythmus beeinflussen. Je nach Größe und Wechsel der Bilder und Bildfolgen kann Spannung geschaffen, Unruhe, Leere oder auch Langeweile vermittelt werden¹⁹⁷.

Das Format der Bilder und deren Rahmen beeinflusst somit auch die Art und Weise wie die Dramaturgie der Geschichte vorangetrieben wird¹⁹⁸. Gegenteilig zu hochformatigen Bildern erzielen Bilder im Breitenformat eine längere Lesezeit. Diese verlängerte Lesezeit muss dem Lesenden nicht unbedingt bewusst sein, trotzdem dienen sie dazu, beim Betrachter bzw. der Betrachterin unterschiedliche Stimmungen und Gefühle auszulösen¹⁹⁹. Sieht man also ein langgezogenes Panel, dann entsteht der Eindruck als würde die erzählte Zeit des Gezeigten länger andauern.²⁰⁰ Große, detailreiche Bilder verzögern somit den Fortgang der Geschichte, da der Blick des Lesenden auf diesen länger ruht²⁰¹, wodurch Ruhe vermittelt werden oder eine Verzögerung innerhalb der Erzählung geschaffen werden kann²⁰². Das bedeutet, dass die erzählte Zeit im Comic und der Graphic Novel vor allem durch das Arrangement der Panels ausgedrückt wird²⁰³.

Genauso wie das Format die Wahrnehmung des Dargestellten bei den Lesenden beeinflusst, ist auch die Anordnung der Bilder zueinander in der Waage- oder Senkrechten innerhalb einer Seite für die Wahrnehmung des Erzählten von Bedeutung²⁰⁴. Sind mehrere Panels nebeneinander angeordnet, die ein und dasselbe Bild zeigen, erhält man ebenfalls den Eindruck, es würde mehr Zeit vergehen. Ebenso spielt die alltägliche Erfahrung in Bezug auf den Inhalt

¹⁹⁶ vgl. MCCLOUD, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*, Veränderte Aufl., Hamburg: Carlsen 2001, S. 110.

¹⁹⁷ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 135.

¹⁹⁸ vgl. ebd., S. 62.

¹⁹⁹ vgl. ebd., S. 77.

²⁰⁰ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 109.

²⁰¹ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 69.

²⁰² vgl. ebd., S. 62.

²⁰³ vgl. SCHÜWER, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier: WVT 2008, S. 218.

²⁰⁴ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 78.

der einzelnen Bilder eine Rolle. Wird beispielsweise in einem Panel von der darin gezeigten Figur eine Frage gestellt, die im nachfolgenden Panel beantwortet wird, sagt uns unsere Alltagserfahrung, dass zwischen Frage und Antwort nur wenige Sekunden liegen²⁰⁵. Die Spannungskurve wird dabei nicht nur von der Anzahl der Bilder bestimmt, sondern auch von deren Anordnung²⁰⁶. Ebenso wie für andere sprachliche Texte gilt für den Comic-Text, dass er von links nach rechts und von oben nach unten gelesen wird²⁰⁷. Die Reihenfolge der einzelnen Panels muss leicht erschließbar sein, damit die Lesenden die Narration verfolgen können. Übergänge, die nicht eindeutig sind, weil sie beispielsweise nicht der üblichen Konvention der Leserichtung von Texten entsprechen, werden deshalb häufig durch Pfeile verdeutlicht²⁰⁸.

Aber nicht nur die Anordnung der Panels selbst spielt eine Rolle dabei, was von den Lesenden wie wahrgenommen wird. Von besonderer Bedeutung ist auch das, was zwischen den einzelnen Bildern, im sogenannten »Rinnstein« liegt. Unser Gehirn ist in der Lage das nicht Sichtbare, nämlich die Momente zwischen den einzelnen Bildern zu ergänzen, wodurch gedanklich eine zusammenhängende und geschlossene Wirklichkeit konstruiert wird. Scott McCloud (2001) bezeichnet diesen Vorgang als »Induktion«²⁰⁹. Diese Induktion ermöglicht im Comic und der Graphic Novel die Simulation von Zeit und Bewegung. McCloud nennt dabei sechs unterschiedliche Kategorien von möglichen Übergängen von Panel zu Panel:

1. Übergang von *Augenblick zu Augenblick*: Es wird eine sehr geringe Induktionsleistung von den Lesenden gefordert, da sich die aufeinanderfolgenden Panels kaum unterscheiden.
2. Übergang von *Handlung zu Handlung*: Die aufeinanderfolgenden Panels zeigen ein und dasselbe Subjekt bei verschiedenen Handlungen.
3. Übergang von *Gegenstand zu Gegenstand*: Die Panels beziehen sich auf ein und dieselbe Szene, zeigen jedoch unterschiedliche Bilder, wodurch der Leser bzw. die Leserin einen höheren Beitrag leisten muss, um den Leerraum zwischen den Bildern mit Bedeutung zu füllen.
4. Übergang von *Szene zu Szene*: Diese Art von Übergang erfordert von den Lesenden deduktives Denken, da es zu räumlichen und/oder zeitlichen Sprüngen kommt.

²⁰⁵ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 108–109.

²⁰⁶ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 75.

²⁰⁷ vgl. KRAFFT: *Comics lesen*, S. 15.

²⁰⁸ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 75.

²⁰⁹ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 75.

5. Übergang von *Gesichtspunkt* zu *Gesichtspunkt*: Hierbei lassen aufeinanderfolgende Panels den Blick der Lesenden auf verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Stimmung oder einer Idee schweifen.
6. die Paralogie: Aneinandergereihte Panels weisen keinerlei logischer Bezug zueinander auf²¹⁰.

Je nach Übergang zwischen den einzelnen Panels wird eine geringere oder höhere Induktionsleistung vom Lesenden des Comics bzw. der Graphic Novel gefordert. Beansprucht ein Übergang (1) von *Augenblick* zu *Augenblick* relativ wenig Fantasie beim Leser bzw. der Leserin, um den Fortgang des Geschehens nachzuvollziehen, ist zum Verstehen von zwei Panels, die ohne jeglichen logischen Bezug, also in einer *Paralogie* aufeinanderfolgen, eine weitaus höhere Induktionsleistung seitens des Lesenden nötig²¹¹. Die Aneinanderreihung mehrere Bilder führt auch dazu, dass man stets vergangene, gegenwärtige und zukünftige Ereignisse vor Augen hat, da das gerade betrachtete Bild als gegenwärtig erscheint²¹².

Möglichkeiten um Bewegung und zeitliche Abfolge im Comic und der Graphic Novel innerhalb *eines* Bildes darzustellen sind sogenannte »Speed Lines«, auch »Action Lines« genannt, sowie die Darstellung von Schall durch Begriffe wie »Zack« oder »Zisch«, die wir durch unsere Alltagserfahrung mit bestimmten Bewegungen verbinden²¹³.

Comics und Graphic Novels erzählen durch Bildelemente, die allesamt visuelle Zeichen sind, deren Aufgabe es ist, bestimmte Inhalte und Bedeutungen zu kommunizieren. Das Verständnis solcher Zeichen ist vom kulturellen Hintergrund der Leser und Leserinnen abhängig, nur wenige Zeichen wie etwa das Zeichen für Rauch, das auf Feuer verweist, sind kulturunabhängig. Diese werden als »Indizes« bezeichnet.

Die Bildzeichen lassen sich in »Handlungszeichen« und »Raumzeichen« gliedern. Figuren in Aktion und Bewegung werden dabei den Handlungszeichen zugeordnet, während Hintergründe und Gegenstände als Raumzeichen bezeichnet werden. Diese beiden Zeichensysteme sind wesentliche Bestandteile des Comics bzw. der Graphic Novel. Handlungszeichen produzieren Verweisketten, durch die Aktionen in den Bildern und Sequenzen konstruiert werden. Die Handlungen, die durch Handlungszeichen vollzogen werden, vollziehen sich wiederum

²¹⁰ vgl. ebd., S. 78–80.

²¹¹ vgl. ebd., S. 78–82.

²¹² vgl. ebd., S. 112.

²¹³ vgl. ebd., S. 118–125.

innerhalb der Raumzeichen, indem diese Situationen schaffen, in denen gehandelt werden kann²¹⁴. Im Hinblick auf die Neu-Inszenierungen des Rotkäppchen-Märchens werden die Begriffe Handlungs- und Raumzeichen zur Analyse herangezogen.

Scott McCloud (2001) verwendet wiederum den Begriff »Symbol« zur Bezeichnung der im Comic vorkommenden Zeichen, die für eine Person, einen Ort, eine Sache oder eine Idee stehen. Die Theorie, die er für diese Symbole aufstellt, ist aber auch für die vorliegende Arbeit von Bedeutung, deshalb soll sie hier kurz präsentiert werden. Scott McCloud (2001) erklärt, dass Symbole je nach ihrer Ähnlichkeit, die sie zum Pendant des Dargestellten in der Wirklichkeit haben, realistischer oder abstrakter sein können. Je nachdem können sich Zeichen durch mehr oder weniger symbolischen Charakter auszeichnen. Umso mehr sich ein Bild von seinem Pendant in der Realität entfernt, umso abstrakter und einfacher ist es. Unser Gehirn ist jedoch in der Lage auch in noch so abstrakten Bildern Figuren oder Gegenstände zu erkennen. Umso abstrakter beispielsweise die Zeichnung einer Figur ist, umso universeller wird aber ihr Gehalt und umso mehr unterschiedliche Menschen kann sie darstellen²¹⁵. Dittmar (2011) spricht diesbezüglich von »ikonischem Bildmaterial«. In Hinblick auf einzelne Zeichen macht Dittmar (2011) auch darauf aufmerksam, dass diese je nach Verwendung eine große Bandbreite von Bedeutungen aufweisen können. So können Sterne beispielsweise je nach Kontext zur Darstellung von Schmerzen, Träumen, Funken, Ohnmacht etc. fungieren. Auch sprichwörtliche Redewendungen finden im Comic durch Zeichen bildhaften Ausdruck, etwa, wenn einer Figur ein Licht aufgeht²¹⁶.

Krafft (1978) weist auf die Verweisketten hin, die die Zeichen im Comic eröffnen. Um diese Verweisketten zu identifizieren, schlägt Krafft (1978) vor, einzelne zusammenhängende Elemente zu Komplexen zusammenzufassen. Beispielsweise werden demnach Figuren und deren Kleidung als *ein* Komplex gesehen. Tritt ein Handlungs- oder ein Raumzeichen das erste Mal auf, so kann man diesbezüglich von einer Setzung sprechen. Kommt es in weiteren Panels ebenfalls vor, so entsteht dadurch aus mehreren Panels eine *Sequenz*, denn der Lesende kann einen solchen Komplex als ein und denselben identifizieren.²¹⁷ Krafft (1978) gliedert ein komplexes Zeichen, z.B. eine Figur, wiederum in seine einzelnen Elemente auf, durch die es individualisierbar und von anderen Zeichen unterscheidbar wird. Er spricht in diesem

²¹⁴ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 139–142.

²¹⁵ vgl. MC CLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 32–67.

²¹⁶ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 148–149.

²¹⁷ vgl. KRAFFT: *Comics lesen*, S. 15–21.

Zusammenhang von *Anzeichen*, sie besitzen die Eigenschaft je nach dargestellter Situation variabel und somit *kontextgebunden* zu sein. Als *kontextunabhängig* wird das Handlungszeichen selbst in seinem Komplex gesehen. Das Zusammenspiel der einzelnen Anzeichen macht die Unterscheidung der einzelnen Figuren erst möglich. Die Figur *Donald Duck* unterscheidet sich beispielsweise nur in einzelnen Anzeichen von jener des *Dagobert Duck*, doch diese wenigen Unterschiede sind es, durch die die Lesenden zwei Figuren und nicht eine erkennen²¹⁸.

In Bezug auf Comics wird ebenso wie in Hinsicht auf literarische Texte von Textualität gesprochen. Dies beruht eben darauf, dass die einzelnen Panelemente in einem Verweisungsverhältnis zueinanderstehen. Den Lesenden ist zum Beispiel beim Erblicken einer bereits gesetzten Figur unverzüglich klar, dass es sich um dieselbe und keine neue handelt, somit werden Verbindungen zwischen den einzelnen Panels hergestellt. Krafft (1978) spricht diesbezüglich von zwei Arten von Verweisketten, der unmittelbaren und der mittelbaren. Innerhalb einer Sequenz besteht eine unmittelbare Verweiskette, während eine unterbrochene und später wiederaufgenommene als mittelbare Sequenz bezeichnet wird²¹⁹.

Hinsichtlich der Erzählzeit gilt im Comic und der Graphic Novel, dass diese gleichbedeutend mit der Lesezeit ist. Die vermittelte Dauer der erzählten Handlung wird ebenso wie in der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie als »erzählte Zeit« bezeichnet. Für die erzählte Zeit gilt des Weiteren, dass das Erzählen aufgeteilt auf weniger Bilder langsamer geschieht als jenes in vielen Bildern, da das enger getaktete Zeigen mehr Tempo vermittelt. Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass die Zunahme der Bildmenge pro Sequenz das Erzähltempo steigert, da die einzelnen Bilder und ihre Bildzwischenräume somit für einen kürzeren Zeitraum stehen²²⁰.

Sprech- und Gedankenblasen stellen Denk- oder Sprechakte dar, die eigentlich nicht Teil des Bildes selbst sind. Wären die Comicleser bzw. die Comicleserinnen Teil des Bildes könnten sie solche Blasen somit nicht sehen. Ob es sich um Gedanken oder eine Rede handelt, vermittelt die Form der Blase. Die Ränder der Blasen können gestrichelt, wohlgerundet, neutral eckig mit dicken oder dünnen Rändern etc. gezeichnet sein, je nachdem, ob leise oder lauter gesprochen wird. Ebenso wie bei den einzelnen Bildern gilt auch bei den Textblasen generell eine

²¹⁸ vgl. ebd., S. 33–35.

²¹⁹ vgl. ebd., S. 27.

²²⁰ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 173–174.

Leserichtung von links nach rechts sowie von oben nach unten²²¹. Durch den sogenannten *Dorn* weisen die Textblasen auf die sprechende Figur hin. Die Integration von Schrift kann aber nicht nur durch das Einfügen von Textblasen erfolgen. Eine weitere Möglichkeit besteht beispielsweise im Hinzufügen von Blocktexten. Anders als Denk- oder Sprechblasen weist ein solcher Blocktext keinen Dorn auf und ist meist als Kasten gestaltet²²².

Generell kann hinsichtlich der Schrift im Comic und der Graphic Novel zwischen »diegetischer Schrift« und »extradiegetischer Schrift« unterschieden werden. Die diegetische Schrift ist auf eine Quelle innerhalb der fiktionalen Welt rückführbar und wird auch von den Figuren der erzählten Welt wahrgenommen – ein Beispiel wären Schriftzüge, die auch von Figuren innerhalb der erzählten Welt gesehen werden wie etwa Straßenbeschilderungen. Hinsichtlich extradiegetischer Schrift wird zwischen »diegetischer« und »extradiegetischer Sprache« unterschieden. Dialog- oder Gedankentexte sowie Onomatopoetika sind für die Figuren der erzählten Welt als sprachliche Laute wahrnehmbar, gehören der diegetischen Sprache an, gegenüber dem Leser bzw. der Leserin werden diese jedoch durch extradiegetische Schrift kommuniziert. Die Schrift im Comic und der Graphic Novel vermittelt aber auch sprachliche Äußerungen, die nicht Teil der erzählten Welt sind, nämlich Erzähleräußerungen²²³.

Dittmar (2011) fasst die formalen Bestandteile, mit denen im Comic Geschichten erzählt werden, folgendermaßen zusammen: Bildgrenzen, Bildgruppenrahmen, Textfelder, zu denen Sprach- und Gedankenblasen sowie sonstige Textblöcke zu zählen sind, Richtungspfeile, Sehlinsen und grafische Akzente. Letztere dienen dazu in einzelnen Bildern bestimmte Elemente zu betonen und somit deren Bedeutung für den Erzählzusammenhang hervorzuheben²²⁴.

Aufbauend auf diesem kurzen theoretischen Exkurs in die comicwissenschaftliche Analysetechnik werden in den folgenden Punkten die vier ausgewählten Neu-Inszenierungen des Rotkäppchen-Märchens analysiert. Werden bei der Analyse noch spezifischere Termini verwendet, so werden diese je nach Notwendigkeit kurz erläutert.

Die Analyse der ausgewählten Werke findet auf mehreren Ebenen statt, bei der die Neu-Inszenierungen hinsichtlich unterschiedlicher Aspekte untersucht werden. Die Untersuchung

²²¹ vgl. ebd., S. 110–113.

²²² vgl. SCHÜWER: *Wie Comics erzählen*, S. 332.

²²³ vgl. ebd., S. 329–331.

²²⁴ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 117.

widmet sich zuallererst der graphischen Seite der Neu-Inszenierungen, da diese grundlegend für die Gattung »Graphic Novel« ist. Diesbezüglich wird eine Panelanalyse durchgeführt, deren Hauptaugenmerk auf der Art und Weise wie die graphische Gestaltung erfolgt, liegt. Besonders interessant ist es hierbei festzustellen, welche Wirkung die Illustrationen auf die Wahrnehmung der Leser und Leserinnen haben und wodurch diese bedingt sind. Im Anschluss dient eine vergleichende Analyse, bei welcher die jeweilige Graphic Novel zum grimmschen Rotkäppchen-Märchen in Bezug gesetzt wird, der Zielsetzung dieser Diplomarbeit Ähnlichkeiten und Abweichungen der Neu-Inszenierungen zum Originaltext auszumachen. Die Graphic Novels werden dabei hinsichtlich der textlichen Ebene, der Handlungsstruktur, der Figuren, der erzählten Zeit sowie des Zeitbezugs und des Raumes analysiert. »Zeitbezug« meint hier nicht die Dauer der erzählten Handlung, welche gesondert unter dem Abschnitt »erzählte Zeit« betrachtet wird, sondern den Versuch einer Einordnung der Geschichte in einen historischen bzw. gegenwärtigen Kontext. In einem abschließenden Fazit werden die Ergebnisse der Panelanalyse und der vergleichenden Analyse zusammenfassend betrachtet.

A Frank Flöthmann: *Grimms Märchen ohne Worte – Rotkäppchen*

In *Grimms Märchen ohne Worte*, Frank Flöthmanns erster Buchveröffentlichung, werden auf insgesamt 86 nummerierten Seiten sechzehn bekannte Märchen der Brüder Grimm frei von Text illustriert. Dem Peritext des Buches ist zu entnehmen, dass Frank Flöthmann, der nach einem Grafik-Design-Studium als Illustrator für Zeitschriften und Werbeagenturen arbeitet, bereits mit elf Jahren Comiczeichner werden wollte. Sein Werk *Grimms Märchen ohne Worte* liegt in einer Hardcoverbindung in der bereits vierten Auflage vor. Schlägt man das Buch auf, ist das Rotkäppchen-Märchen die erste von sechzehn Märchen-Neu-Inszenierungen, die dem bzw. der Betrachtenden präsentiert wird²²⁵. Auch die am Cover des Werkes abgebildeten Illustrationen sind jenen des Rotkäppchen-Märchens entnommen²²⁶.

Im weiteren Verlauf wird in Bezug auf diese Neu-Inszenierung von einer Adaption gesprochen, da es sich um eine Anpassung des grimmschen Märchens an ein anderes Kommunikationssystem handelt, das sich der rein visuellen Ebene bedient.

²²⁵ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 4–7.

²²⁶ vgl. ebd., B. U1/U2.; Anm.: Nachfolgend wird bei nicht nummerierten Werken sowie bei Bezugnahme auf die Umschlagseiten anstelle des Kürzels *S* (,Seite') das Kürzel *B* (,Buch') gesetzt.

In Seiten gemessen beträgt die Erzählzeit ebenso wie bei der grimmschen Rotkäppchen-Version²²⁷ vier Seiten. Für die Illustrationen des gesamten Werkes inklusive dessen Umschlaggestaltung wurden lediglich die Farben Rot, Grün, Schwarz und Weiß verwendet²²⁸.

Im weiteren Verlauf der vorliegenden Diplomarbeit werde ich hinsichtlich Frank Flöthmanns Arbeit die beiden Termini »Comic« und »Graphic Novel« als Synonyme verwenden. Denn einerseits entspricht das Zeicheninventar jenem des Comics, andererseits wird durch den Verzicht auf Schrift eine neue Art des Erzählens entworfen und umgesetzt. Die Erzählung wird rein durch die grafische Seite vorangetrieben, dessen Stil Einfachheit und Universalität kennzeichnet.

Die nachfolgende Analyse bezieht sich auf das Werk *Rotkäppchen* (S. 4-7), welches Teil des Buches *Grimms Märchen ohne Worte* von Frank Flöthmann, erschienen 2015 in 4. Auflage im DuMont Buchverlag, Köln, ist²²⁹. Direkte Zitate werden stets als solche ausgewiesen, eine Zitation dieser sowie die Bezugnahme auf andere Quellen findet gemäß der literaturwissenschaftlichen Praxis in den Fußnoten Berücksichtigung.

A.1 Panelanalyse

Die Erzählzeit dieses Comics beträgt vier Meta-Panel, welche man nach Benoît Peeters als »rhetorische Blätter« bezeichnen kann. Anders als beim konventionellen Blatt, bei dem alle Bilder in einem einheitlichen Raster mit gleich großen Reihen angeordnet sind, wird dem Bild im rhetorischen Blatt so viel Raum zugesprochen, wie für die jeweils beschriebene Handlung notwendig ist. Die erste Seite der Erzählung ist als sogenannte »*Splash Page*« gestaltet. Dieser Begriff stammt aus der Comictheorie und bezeichnet eine Abbildung, die sich über eine ganze Seite erstreckt. Häufig dient diese Gestaltungsform der Einführung in die Handlung²³⁰, was auch bei der vorliegenden Graphic Novel der Fall ist. Trotz der gewählten Gestaltungsart des rhetorischen Blattes ist ein geometrisches Raster erkennbar, dass das Meta-Panel grundsätzlich viertelt – daraus ergibt sich folgendes Seitenverhältnis, innerhalb dessen die einzelnen Panels folgendermaßen angeordnet werden²³¹:

²²⁷ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

²²⁸ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*.

²²⁹ vgl. ebd., S. 4–7.

²³⁰ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 68, 124–125.

²³¹ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 4–7.

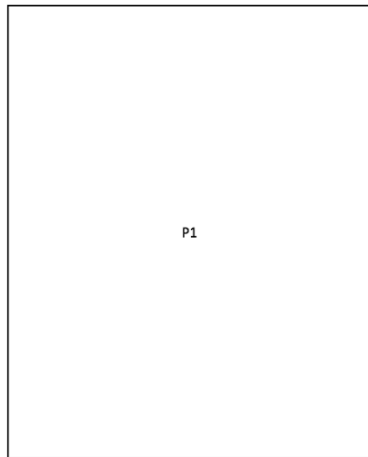


Abbildung 1 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 1

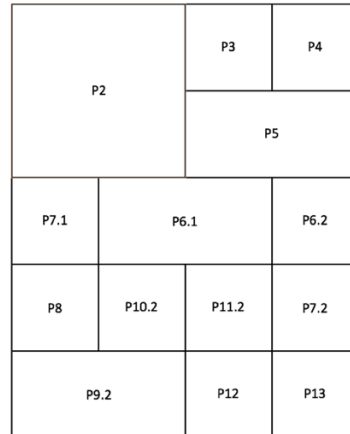


Abbildung 2 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 2

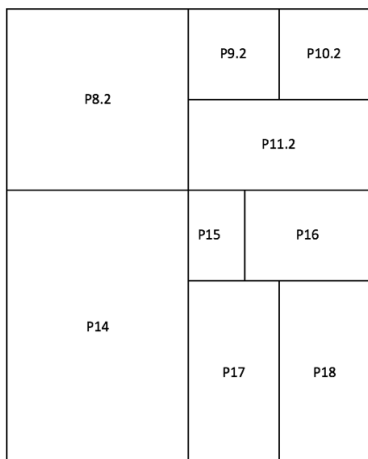


Abbildung 3 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 3

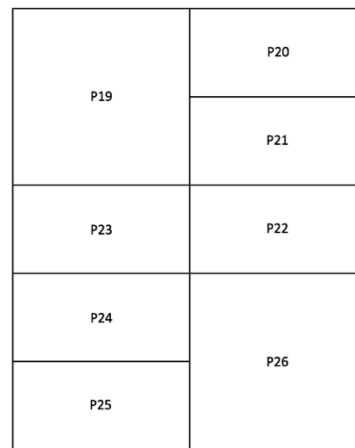


Abbildung 4 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 4

Es lässt sich feststellen, dass alle Panels, mit Ausnahme der Panels Nr. 15 und 16, einer Regelmäßigkeit bezüglich ihres Formates folgen. Das kleinste Panel, mit Ausnahme von P15²³², ist 5x5 cm groß. Alle weiteren Panels setzen sich aus einem Vielfachen dieses Panels zusammen. Somit ergeben sich folgende Bildgrößen: 5x5 cm, 5x10 cm, 10x10 cm, 15x10 cm. Die *Splash Page* stellt ebenso ein Vielfaches des kleinsten Panels dar, insgesamt würde das kleinste Bild innerhalb der *Splash Page* 20 Mal Platz finden. Die beiden Panels Nr. 15 und 16 ergeben sich aus einer unregelmäßigen Teilung des 5x10 cm großen Panels in ein 5x3 cm und ein 5x7 cm großes Bild. Ein weißer Rahmen trennt die einzelnen Panels voneinander.

²³² Anm.: Der Begriff »Panel« wird von nun an auch durch *P* abgekürzt.

Die Erzählung schreitet in chronologischen narrativen Sequenzen voran, welche sich auf vier Meta-Panels erstrecken. Wie den *Abbildungen 1 bis 4* zu entnehmen ist, folgt die Positionierung der Bilder nicht der konventionellen Leserichtung von links nach rechts und von oben nach unten. Die Verknüpfung der Panels, die die Leserichtung bestimmt, ist deshalb immer durch Pfeile gekennzeichnet, um einen unproblematischen Lesefluss zu gewährleisten.

Das erste Meta-Panel dient in Form einer *Splash Page* als Einführung in die Geschichte und stellt somit als Ganzes betrachtet P1 dar. In diesem Bild werden die Handlungszeichen Mutter und Rotkäppchen gesetzt. Die eröffnete Sequenz wird fortan als *Sequenz Mutter-Tochter* bezeichnet. In dieser Sequenz erklärt die Mutter dem Rotkäppchen worauf es auf seinem Weg zur Großmutter achten soll. Die Erklärung erfolgt auf der rein bildlichen Ebene, da die gesamte Erzählung ohne den Gebrauch von Worten fortschreitet. Das HZ²³³ Mutter tritt lediglich in diesem Panel auf, die *Sequenz Mutter-Tochter* beschränkt sich somit auf P1.

P2 stellt das erste Panel des zweiten Meta-Panels dar und eröffnet eine neue Sequenz, in der das HZ Rotkäppchen erneut auftritt. P3 dient der Setzung des HZ Wolf. Die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* erstreckt sich über P2 bis zu P5.

Abbildung 2 ist zu entnehmen, dass P2, welches lediglich Rotkäppchen zeigt, innerhalb des Meta-Panels den meisten Raum in Anspruch nimmt. Durch das gewählte Format des Panels wird Ruhe vermittelt und die Erzählung entschleunigt, bevor der Erzählrhythmus beim Zusammentreffen von Rotkäppchen und Wolf in P4 durch dessen deutlich kleineres Format (s. *Abbildung 2*) Dynamik erhält. In Hinblick auf den Wechsel von P3 zu P4 kann von einem Übergang von *Handlung zu Handlung*²³⁴ gesprochen werden. Die Lesezeit von P5 wird durch dessen Querformat von 5x10 cm wiederum erhöht. Sein Format (s. *Abbildung 2*) bewirkt die Verdoppelung der Lesezeit im Vergleich zu jener in P3 und P4.

Wie in *Abbildung 2* ersichtlich werden anschließend an P5 zwei alternierende narrative Sequenzen eröffnet. Alternierend bedeutet hinsichtlich der Comic-Analyse, dass zwei Sequenzen in der erzählten Zeit gleichzeitig voranschreiten²³⁵. Dies wurde in *Abbildung 2* durch die untergliederte Nummerierung der einzelnen Panels sichtbar gemacht. Es schließt nun an P5

²³³ Anm.: Der Begriff »Handlungszeichen« wird fortan durch HZ abgekürzt.

²³⁴ Anm.: Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden die bereits zu Beginn des Abschnittes »II Analyse der Graphic Novels« erläuterten Ausdrücke zur Bezeichnung der Art des Übergangs von Panel zu Panel nach McCloud (2001) herangezogen.

²³⁵ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 132.

eine Sequenz an, die vom HZ Wolf vorangetrieben wird (P6.1-P14) und im Folgenden als *Sequenz Wolf* bezeichnet wird. Die parallellaufende Handlung, welche durch das HZ Rotkäppchen voranschreitet (P6.2-11.2) wird im Folgenden als *Sequenz Rotkäppchen* bezeichnet. Diese beiden Sequenzen laufen parallel zueinander in der erzählten Zeit ab. Diese Aufsplitterung wird in der Panelabfolge durch Pfeile kenntlich gemacht. Den Lesenden steht frei, welcher Sequenz sie zuerst folgen möchten.

Die Raumzeichen²³⁶ weisen außerdem darauf hin, dass beide HZ den vorhergehenden Schauplatz, welcher als RZ Weg benannt wird, verlassen haben. Sogenannte »Speed Lines« in P6.1 führen das HZ Wolf durch das RZ Wald bis schließlich in P7.1 das RZ Haus gesetzt wird. In P6.1 wird durch eine Gedankenblase bildlich signalisiert, dass dem HZ Wolf ein Licht aufgeht.

P8.1 setzt ein neues HZ, das HZ Großmutter, und eröffnet die *Sequenz Wolf-Großmutter*, welche im Panel 9.1 durch das Verschlucken der Großmutter durch den Wolf wieder geschlossen wird. Das 5x10 cm große Format dieses Panels erfordert eine verlängerte Lesezeit im Gegensatz zu den nachfolgenden vier Panels (P10.1, P11.1, P12, P13). Dies lässt den Akt des Verschlingens dramatischer erscheinen.

Die folgende *Sequenz Wolf* wirkt aufgrund der unterschiedlichen Bildfolge dynamisch. Hinsichtlich der Bildfolgen von P10.1, P11.1 und P12 kann in Bezug auf die in *Punkt II Analyse der Graphic Novels* bereits genannten Übergänge von Panel zu Panel von einem Übergang von *Augenblick zu Augenblick* (P10.1 zu P11.1) und von *Handlung zu Handlung* (P11.1 zu P12) gesprochen werden. Denn hier wird das HZ Wolf gezeigt, wie es verschiedene Kleider ansieht und vor einem Spiegel probiert. Anschließend folgt bei den Panels 12 und 13 ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das HZ Wolf wird nun angekleidet im Bett der Großmutter abgebildet. Panel 13 stellt das letzte Panel der *Sequenz Wolf* und zugleich des zweiten Meta-Panels dar.

Parallel zu P6.1 und P7.1 setzt mit P6.2 die Sequenz *Rotkäppchen* ein. Das Format der beiden Panel 6.2 und 7.2 bewirkt eine verkürzte Lesezeit, der Übergang der Panels erfolgt hier von *Augenblick zu Augenblick*. Die erzählte Zeit dieser Sequenz erscheint durch den Wechsel des Meta-Panels, welcher durch die Bildfolge P.7.2 zu P8.2 gegeben ist, verlängert. Die *Sequenz Rotkäppchen* wird von dem RZ Blumenwiese dominiert und abgegrenzt.

²³⁶ Anm.: Der Begriff »Raumzeichen« wird nachfolgend durch RZ abgekürzt.

Das dritte Meta-Panel wird durch P8.2 eingeleitet und stellt eine Fortsetzung der bereits auf der vorangegangenen Seite begonnenen *Sequenz Rotkäppchen* dar. P8.2 nimmt dabei mit dem Format 10x10 cm viermal so viel Platz ein als P6.2 oder P 7.2, wodurch die Illusion von Ruhe und einer langsamer voranschreitenden erzählten Zeit entsteht. Der Übergang von P8.2 zu P9.2 kann wiederum als Übergang von *Handlung zu Handlung* beschrieben werden, während jener von P9.2 zu P10.2 einen Übergang von *Augenblick zu Augenblick* darstellt. Das Pflücken der Blumen durch das HZ Rotkäppchen in P9.2 und P10.2 erscheint durch das gewählte Format der Panels als dynamische und schnell verlaufende Handlung. Es scheinen nur wenige Sekunden zwischen dem Beginn und der Vollendung der Handlung zu liegen.

Das RZ Blumenwiese wird im Wechsel von P10.2 zu P11.2 durch das RZ *Hauseingang* ersetzt, es kommt also zu einem Übergang von *Szene zu Szene*. Dieser Übergang erfordert eine erhöhte Induktionsleistung seitens der Lesenden, wodurch die Dauer der erzählten Zeit undefinierbar wird. Ein vertikaler und nach links unten ausgerichteter Pfeil führt die *Sequenz Rotkäppchen* in P14 mit der *Sequenz Wolf* zusammen und die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* wird mit dem RZ Haus erneut eröffnet. Das große Format des Bildes und die Menge an Informationen, die die Darstellung liefert, bedarf einer weitaus höheren Lesedauer als bei den vorangegangenen Panels. Aber nicht nur die Größe von 15x10 cm (s. *Abbildung 3*), sondern auch die hohe Zahl an Sprechblasen innerhalb des Bildes vermitteln eine längere Dauer des Geschehens.

Die Dornen weisen beiden HZ eine Sprechblase zu. Die Sprechblasen beider Figuren sind dreigeteilt und dienen der Vermittlung eines Dialogs zwischen den Handlungszeichen. Durch diese Art von Sprechblase wird auf der Bildebene eine Art Zeitschleife geschaffen, da sie den Erzählfluss und die Zeitfolge bricht²³⁷. Der Dialog beginnt in der Sprechblase links oben und wird innerhalb der beiden dreiteiligen Blasen spiralförmig vollzogen. Die Darstellungen innerhalb der Sprechblasen machen unmittelbar deutlich, dass es sich hierbei um die aus dem grimmschen Rotkäppchen-Märchen bekannten Fragen des Mädchens an den Wolf handelt.

Die Bilder P15 (5x3 cm) und P16 (5x7 cm) durchbrechen mit ihrem Format die bisher vorhandene Regelmäßigkeit der Panelgrößen, wodurch die Erzählung nun dynamischer wirkt. Das Format von P16 ist mehr als doppelt so breit wie P15, was wiederum die Lesezeit und somit die erzählte Zeit verlängert. P16 zeigt das HZ Rotkäppchen beim Stellen der vierten und letzten Frage an den Wolf. Das Panelformat sowie die Körperhaltung der Figur signalisieren

²³⁷ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 112.

Ruhe. Das Mädchen scheint nichts Böses zu ahnen. Die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* wird in P17 durch das Verschlucken des Rotkäppchens durch den Wolf abgeschlossen. Die Augen des Lesenden können dabei den Akt des Verschluckens geradezu verfolgen, da P17 direkt unter P16 angeordnet ist und das Rotkäppchen quasi von oben nach unten in das Maul des Wolfes fällt.

Die nächste Sequenz beginnt mit dem Umblättern zum vierten und letzten Meta-Panel durch die Setzung des Handlungszeichens Jäger und dem Wechsel zum RZ Hauseingang. Ebenso wie auf den letzten beiden Meta-Panels ist das erste Bild dieser Seite im großen Format von 10x10 cm abgebildet und führt den Lesenden in diese neue Szene ein. Die Sequenz wird im nächsten Panel bereits durch eine andere abgelöst. Von P19 zu P20 erfolgt ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das HZ Jäger ist nun im RZ Haus ersichtlich und es erfolgt eine erneute Setzung des Wolfes.

Ein Dorn führt eine Sprechblase mit dem HZ Jäger zusammen. Die zackige Form der Sprechblasen in P20, welche vom HZ Jäger ausgehen, weisen auf eine erhöhte Lautstärke der Äußerungen hin. Es folgt von P20 zu P21 ein Übergang von *Handlung zu Handlung* und von diesem zu P21 wiederum einer von *Augenblick zu Augenblick*. Die Reihenfolge der Bilder von links nach rechts und wieder zurück sowie der Einsatz unterschiedlichster Übergänge erhöht die Dynamik der Erzählung. Hinzu kommt, dass in P22 eine erneute Setzung der beiden Handlungszeichen Großmutter und Rotkäppchen kommt. P22 und P23 werden durch einen Übergang von *Handlung zu Handlung* verbunden, während nachfolgend einer von *Augenblick zu Augenblick* erfolgt. Panel 25 führt eine neue Art des Übergangs in die Erzählform ein, nämlich jenen von *Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt*, indem es als einziges Panel nur Raumzeichen und keine Handlungszeichen abbildet. Hierbei steht weniger der zeitliche Aspekt im Mittelpunkt, sondern es dient der Vermittlung des Schauplatzes. P25 erzeugt den Eindruck von Stille und dient als Übergang zum letzten Panel. Die Erzählung schließt mit einem 10x10 cm großen Panel ab, in welchem alle Handlungszeichen abgebildet werden. Es zeigt ein Happy End²³⁸.

²³⁸ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 4–7.

A.2 Vergleichende Analyse

A.2.1 Handlung

Die Handlung des Rotkäppchen-Comics verläuft bis zu einem gewissen Punkt ident mit jener des grimmschen Märchens. Eine Änderung erfolgt schließlich mit dem Auftreten des Handlungszeichens Jäger. Dieser tritt zwar wie im Original als Retter auf, doch geschieht dies auf eine weniger grausame Art und Weise als in der grimmschen Version. Der Wolf wird vom Jäger nicht aufgeschlitzt, sondern erhält einen heftigen Tritt auf sein Hinterteil, wodurch er Rotkäppchen und Großmutter wieder ausspuckt. Anders als im Text der Brüder Grimm wird er mangels aufgeschlitztem Bauch nicht mit Steinen befüllt.

Sein Leben hat der Wolf dem Rotkäppchen zu verdanken, welches eine bessere Idee hat, als das Tier umzubringen. Er erhält eine mildere Strafe, indem er als eine Art Haushaltshilfe eingesetzt wird. In Flöthmanns Comic verhält sich das Rotkäppchen somit genau gegenteilig zum Rotkäppchen im Märchen der Brüder Grimm: Im grimmschen Märchen ist es das Mädchen, das durch das Heranschaffen der Steine letzten Endes den Tod des Tieres herbeiführt. Das Rotkäppchen in Flöthmanns Adaption verhält sich genau entgegengesetzt und rettet dem Wolf das Leben anstatt es zu beenden.

A.2.2 Figuren

Das Personal der comichaften Rotkäppchen-Adaption ist grundsätzlich gleichwertig mit jenem der grimmschen Märchenversion. Es gibt eine Mutter, eine Großmutter, ein Rotkäppchen, einen Wolf und schließlich einen Jäger. Die Figuren sind graphisch stark reduziert und lassen sich lediglich aufgrund weniger Merkmale voneinander unterscheiden, was im Folgenden durch Baumschemata deutlich gemacht wird.

Mutter

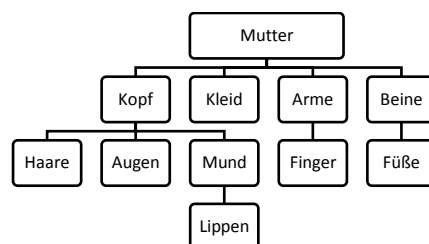


Abbildung 5 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Mutter

Wie *Abbildung 5* zeigt, beschränken sich die physischen Eigenschaften der Figur auf das Wesentlichste: Es gibt weder ersichtliche Handflächen – die Finger sind direkt an die Arme angeschlossen – noch Pupillen, Augenbrauen oder Ohren. Farblich ist dieses Handlungszeichen von schwarz dominiert. Lediglich der Kopf ist in Weiß gehalten, die Lippen sind rot akzentuiert. Es erfolgt demnach eine Reduktion der Figur auf ihre grundlegendsten Informationen, was dazu beiträgt, dass die Figur sehr universell erscheint²³⁹.

Die Figurencharakterisierung zeigt eine ebenso flache und stereotype Persönlichkeit wie im grimmschen Märchen. Die Figur der Mutter ist alles andere als komplex oder individuell. Zeichnerisch wird die Mutter auf die wesentlichsten Merkmale reduziert, die notwendig sind, um in ihr eine menschliche Figur zu sehen.

In dieser Adaption scheint die Sorge der Mutter jedoch eher ihrem Kind zu gelten als dem Proviant für die Großmutter, wodurch sich die Figur von der Mutter-Figur des grimmschen Märchens unterscheidet.

Rotkäppchen

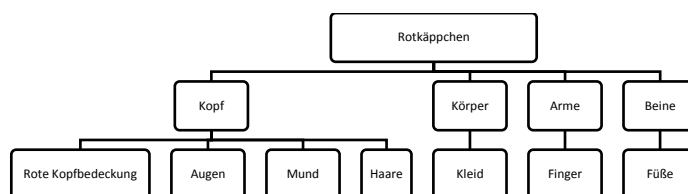


Abbildung 6 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Rotkäppchen

Die Figur des Rotkäppchens erscheint äußerlich ähnlich allgemein gehalten wie die eben betrachtete Mutter. Anders als beim HZ Mutter ist jedoch unter dem Kleid ein Körper erkennbar. Farblich ist das Rotkäppchen ebenso schwarz-weiß gehalten wie die Mutter. Das Rotkäppchen hat in der Comickarstellung zwar keine Lippen, aber auch hier lässt sich ein roter Akzent finden, nämlich in Form der roten Kopfbedeckung.

Temporärer Requisit des Rotkäppchens ist ein Korb, dessen Inhalt zwischen einer Flasche, einem weiteren nicht näher identifizierbaren Gegenstand und Blumen wechselt.

Das Mädchen wirkt leichtgläubig und naiv. Obwohl der als Großmutter verkleidete Wolf bei dem Mädchen für Verwirrung zu sorgen scheint, bleibt es völlig ruhig und stellt diesem die

²³⁹ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 38–39.

obligatorischen Fragen. Wie in der Panelanalyse festgestellt wurde, wirkt das Mädchen auch bei der letzten verhängnisvollen Frage keineswegs beunruhigt. Hier lassen sich klare Parallelen zur grimmschen Version²⁴⁰ ziehen. Es mangelt ihm jedoch an dem Drang, den Wolf zu töten. Die zündende Idee hinsichtlich des Schicksals des Tieres hat das Mädchen selbst. Zwar ist es wie im Ausgangstext von der Rettung durch eine männliche Figur angewiesen, doch nimmt es schließlich das Schicksal des Raubtieres selbst in die Hand.

Großmutter

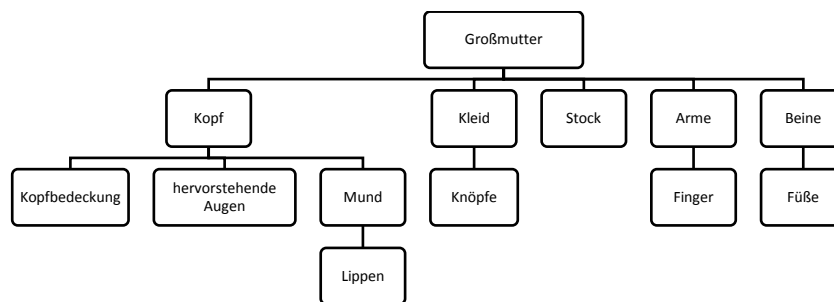


Abbildung 7 - Rotkäppchen ohne Worte: Figureskizze Großmutter

Die Figur der Großmutter wird mehrheitlich weiß mit schwarzer Kopfbedeckung abgebildet. Im letzten Panel (P26) ist die farbliche Gestaltung wieder jener der Handlungszeichen Mutter und Rotkäppchen ähnlich: Weißer Kopf mit schwarzem Kleid. Wie sich herausstellte wurde bei den Figuren der Mutter und des Rotkäppchens ein roter Farbakzent gesetzt. Dieser wird bei der Großmutter-Figur nur in zwei Panels umgesetzt, nämlich in P23 und P22, in welchem ihre Beine rot dargestellt sind, was jedoch willkürlich erscheint. Generell fällt auf, dass sich die weiblichen Figuren nur in wenigen Aspekten unterscheiden.

Das Auftreten der Figur der Großmutter ist durch Passivität gekennzeichnet und erfüllt völlig den Stereotyp einer alten, kranken Frau, die von der Hilfe anderer abhängig ist.

²⁴⁰ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

Jäger

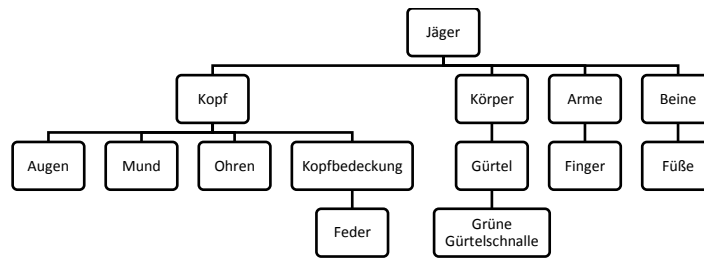


Abbildung 8 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Jäger

Wie das Baumschema (s. *Abbildung 8*) zeigt, ist die Figur des Jägers ebenso allgemein dargestellt wie die bereits genannten. Die Gestaltung ist auch hier von den Farben schwarz und weiß gekennzeichnet. Ein farblicher Akzent wird nicht durch die Farbe Rot, sondern durch eine grüne Gürtelschnalle gesetzt.

Der Stereotyp des männlichen Retters wird auch in der Adaption übernommen. Die Männlichkeit der Figur wirkt aber leicht abgeschwächt, da sich der Jäger von einer weiblichen Figur vom Plan, das Tier umzubringen, abbringen lässt.

Wolf

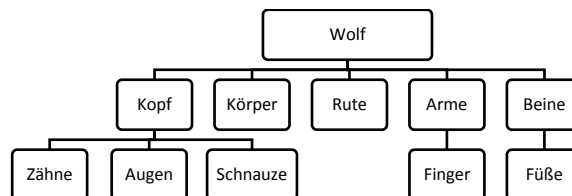


Abbildung 9 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Wolf

Die Bekleidung des Wolfs wechselt fortlaufend und ist somit als temporär zu betrachten. Sie findet deshalb auch keine Beachtung in der Figurenskizze (s. oben). Der Wolf trägt zunächst eine schwarze sehr allgemein gehaltene Oberbekleidung und eine Kopfbedeckung, die sowohl grün (P3 und P4) als auch schwarz (P5, P6.1, P7.1 und P9.1) abgebildet wird. Nach dem Verschlucken der Großmutter wechselt er die Kleidung und zieht eine Haube und ein Kleid über. Beides wird mehrheitlich schwarz abgebildet (P12, P13, P14, P18, P21 und P22), ist in zwei Panels (P10.1 und P12) auch in grün illustriert. Im letzten Abschnitt der Erzählung, welcher vom letzten Panel (P26) dargestellt wird zeigt sich der Wolf in derselben Kleidung, trägt aber zusätzlich noch eine weiße Schürze.

Adaption und Ausgangstext unterscheiden sich hinsichtlich der Figurencharakterisierung des Wolfes nicht: Der Wolf wird als dummdreistes und gieriges Wildtier dargestellt.

A.2.3 Erzählte Zeit

Der Zeitraum, in dem sich die Geschehnisse abspielen, beträgt höchstens ein paar Stunden. Im vorletzten Panel (P25) ist ein Halbmond ersichtlich, was darauf hindeutet, dass es am Ende der Erzählung bereits Abend bzw. Nacht geworden ist. Hinsichtlich der erzählten Zeit lassen sich somit keine Unterschiede zum grimmschen Märchen ausmachen.

A.2.4 Zeitbezug und Raum

Ebenso wie im grimmschen Rotkäppchen-Märchen ist eine präzise räumliche Verortung anhand der Illustrationen nicht möglich.

Anhand der einfach gezeichneten Bilder sind lediglich sehr allgemeine Aussagen über die räumliche Umgebung machbar. Ausgenommen von der *Sequenz Mutter-Rotkäppchen*, welche dem abgebildeten Gartenzaun zu schließen in einem Dorf spielt, ereignet sich die gesamte Handlung in einem Wald. Eine geographische oder historische Verankerung der Ereignisse ist wie beim grimmschen Märchentext nicht möglich. Die Adaption erscheint somit raum- und zeitlos und weicht hier nicht vom Ausgangstext ab.

A.2.5 Sprachliche Äußerungen

Frank Flöthmanns *Rotkäppchen* ist Teil des Bandes *Grimms Märchen ohne Worte*. Der Titel impliziert bereits, dass man in diesem Comic vergeblich nach Worten und Sätzen suchen wird. Zwar ist den Bildern kein Text hinzugefügt, Sprech- und Gedankenblasen lassen sich dennoch finden. Diese funktionieren allesamt anhand der Darstellung des Gesagten oder Gedachten durch einfache stilisierte grafische Zeichen, anders ausgedrückt: Sprech- und Gedankenblasen arbeiten mit einer Bilderschrift, zu der keine eindeutige lautliche Zuordnung möglich ist.

Somit ergibt sich, dass die Erzählung exklusiv auf bildlicher Ebene vorangetrieben wird, auf welcher auch die Wiedergabe der Figurenreden und der Gedanken der Figuren erfolgt. Daraus resultiert, dass sich Flöthmanns Rotkäppchen-Adaption keiner Erzählerstimme bedient. Eine Gegenüberstellung des Ausgangstextes mit sprachlichem Ausdruck der Adaption ist daher nur bedingt möglich, und zwar lediglich in Hinblick auf visuell ausgedrückte Gedanken und Figurenreden.

Im Comic finden sich verschiedene Arten von Sprechblasen: Solche, die sprachlichen Äußerungen zugeordnet werden können und solche, die als Visualisierung von Lauten und Geräuschen fungieren. Nachfolgend werden jene betrachtet, die sich als sprachliche Äußerung entpuppen. Es wird versucht, anhand eines Vergleichs des Märchentextes der Brüder Grimm mit den visualisierten sprachlichen Äußerungen in Form der Sprechblasen Parallelen innerhalb der Figurenreden zu finden. Die Form der einzelnen Sprechblasen wird dabei eine große Rolle spielen, wie die Aussagen wahrgenommen werden.

In *Grimms Märchen ohne Worte – Rotkäppchen* wird die erste Figurenrede in P1 durch eine dreigeteilte Sprechblase ausgedrückt, die vom HZ Mutter ausgeht. Jede dieser zusammenhängenden Sprechblasen zeigt ein anderes Bild. Die sprachliche Äußerung erscheint somit dreigeteilt (s. *Abbildung 10*, *Abbildung 11* und *Abbildung 12*²⁴¹)²⁴²:



Abbildung 10 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter



Abbildung 11 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter

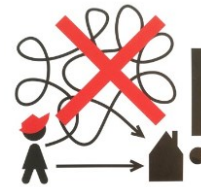


Abbildung 12 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter

Parallel dazu findet sich im grimmschen Märchentext folgende Figurenrede der Mutter:

„[...] »komm, Rotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein, bring das der Großmutter hinaus; sie ist krank und schwach und wird sich daran laben. Mach dich auf bevor es heiß wird, und wenn du hinaus kommst, so geh hübsch sittsam und lauf nicht vom Weg ab, sonst fällst du und zerbrichst das Glas und die Großmutter hat nichts. Und wenn du in ihre Stube kommst, so vergiss nicht guten Morgen zu sagen und guck nicht erst in alle Ecken herum.«“²⁴³

Die Inhalte der Sprechblasen im Comic erinnern stark an Hinweisschilder, das rote Kreuz dient der Signalisierung eines Verbots. Die Verwendung des Imperativs wird hier auf visueller Ebene zum Ausdruck gebracht. Es wird somit ersichtlich, dass die Figurenrede Mutter in der Adaption ebenso wie jene des grimmschen Textes Anweisungen ausdrückt.

²⁴¹ Anm.: Quellenangaben hinsichtlich aller Abbildungen, die in dieser Diplomarbeit angeführt werden, sind dem Abbildungsverzeichnis zu entnehmen.

²⁴² vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 4.

²⁴³ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

Die Markierung der abgebildeten Figur mit einer roten Kopfbedeckung, lässt darauf schließen, dass es sich um eine vereinfachte Darstellung des HZ Rotkäppchens handelt. Direkte inhaltliche Parallelen zum grimmschen Märchentext weist aber nur jene visuelle dargestellte Anweisung in *Abbildung 12* auf. Diese kann in direkte Verbindung mit der Textstelle „lauf nicht vom Weg ab“²⁴⁴ gebracht werden. *Abbildung 10* sagt schlicht aus, dass das Mädchen keine Blumen pflücken soll und *Abbildung 11* visualisiert das Verbot mit anderen zu sprechen. Die bildliche Abbildung einer längeren Aussage in mehreren, direkt aufeinanderfolgenden Blasen bremst den Lesefluss aus²⁴⁵. So führt die Aufspaltung des Gesagten in Panel 1 in drei, zusammenhängende Blasen zu einer Verzögerung der Lesezeit, wodurch der Eindruck eines längeren Sprechvorgangs entsteht.

Die Antwort der Rotkäppchen-Figur, welche sich im grimmschen Originaltext findet, findet in der grafischen Darstellung des Comics keinerlei Entsprechung. Die eben betrachteten Sprechblasen weisen eine eckige Form aus, dies könnte man als Ausdruck der Strenge der Mutter interpretieren.

Panel 2 weist eine Sprechblase auf, die sich in identer Weise in den Panels 3, 6.2, 7.2 und 11.2 wiederholt. In all den genannten Panels verweist der Dorn dieser Sprechblase auf das HZ Rotkäppchen. Inhalt dieser Sprechblasen ist lediglich eine Musiknote. Dittmar (2011) spricht im Zusammenhang mit Musiknoten, Herzen oder Kreuzvariationen von selbstständig stehenden Zeichen²⁴⁶. Die Sprechblase unterscheidet sich durch ihre runde Form stark von den anderen, wodurch sie als Ausdruck von Gesang interpretiert werden kann. Der Comic weicht hier vom grimmschen Rotkäppchen-Märchen ab, in welchem nichts von einem singenden Rotkäppchen zu lesen ist²⁴⁷.

Wie im Märchen der Brüder Grimm trifft auch das Rotkäppchen in Flöthmanns Graphic Novel am Weg zur Großmutter auf den Wolf. Die Illustrationen visualisieren einen Wortwechsel zwischen den beiden, der jedoch verglichen mit dem Märchentext der Brüder Grimm, welcher nachfolgend noch zitiert wird, verkürzt dargestellt wird, wie in *Abbildung 13* und *Abbildung 14* ersichtlich wird²⁴⁸:

²⁴⁴ Ebd.

²⁴⁵ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 101.

²⁴⁶ vgl. ebd., S. 103.

²⁴⁷ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 5–6.

²⁴⁸ vgl. ebd., S. 5.

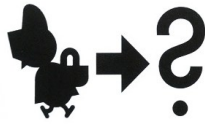


Abbildung 13 – Rotkäppchen ohne Worte:
Figurenrede Wolf

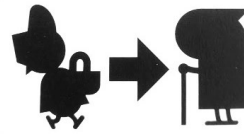


Abbildung 14 – Rotkäppchen ohne Wort:
Figurenrede Rotkäppchen

Wie die beiden Bilder zeigen, werden Frage und Antwort durch einfache stilisierte Zeichen dargestellt. Die schwarzgefärbte Figur in *Abbildung 13* verweist aufgrund der Kontur eindeutig auf das HZ Rotkäppchen und unterscheidet sich in der Darstellungsform von jener in der dreigeteilten Sprechblase von P1. Ebenso weist auch die zweite Figur in *Abbildung 14* klare Konturen des HZ Großmutter auf. Die Sprechhandlungen unterscheiden sich auf semantischer Ebene von den Anweisungen der Mutter in P1 (s. oben), was durch die unterschiedlich gewählte Illustrationsform verdeutlicht wird.

Dass *Abbildung 13* eine Frage und keine Aussage darstellt, wird durch die Verwendung des Fragezeichens ersichtlich. Wer das Märchen der Brüder Grimm kennt, erkennt sofort, dass die Darstellungen in *Abbildung 13* und *Abbildung 14* bedeutungsgleich mit den grau hinterlegten Stellen des grimmschen Märchens sind:

„»Guten Tag, Rotkäppchen« [...] »Schönen Dank, Wolf«. »Wo hinaus so früh, Rotkäppchen?« »Zur Großmutter.« »Was trägst du unter der Schürze?« »Kuchen und Wein: gestern haben wir gebacken, da soll sich die kranke und schwache Großmutter etwas zu gut tun, und sich damit stärken.« »Rotkäppchen, wo wohnt deine Großmutter?« »Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald, unter den drei großen Eichbäumen, da steht ihr Haus, unten sind die Nusshecken, das wirst du ja wissen« [...]“²⁴⁹

Es zeigt sich somit, dass der Wortwechsel zwischen den beiden Figuren in der Comic-Adaption stark verkürzt wurde und sich auf das Wesentlichste beschränkt.

Die nächste Sprechblase in Flöthmanns *Rotkäppchen* geht von dem HZ Großmutter aus und enthält die Abbildung eines Hauses in Verbindung mit einem Rufzeichen (s. *Abbildung 15*)²⁵⁰.



Abbildung 15 - Rotkäppchen ohne Worte:
Figurenrede Großmutter

²⁴⁹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

²⁵⁰ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 5.

Aus dem Handlungsverlauf der Erzählung im Comic geht hervor, dass es sich hierbei um eine verkürzte Illustration folgender Textstelle handeln dürfte:

„»Wer ist draußen?« »Rotkäppchen, das bringt Kuchen und Wein, mach auf.«
 »Drück nur auf die Klinke«, rief die Großmutter, »ich bin zu schwach und kann nicht aufstehen.«“²⁵¹

Es zeigt sich, dass in der Graphic Novel-Adaption nur ein Teil der Figurenrede als solche dargestellt wird, nämlich jener grau hervorgehobene (s. oben). Die hervorgehobene Stelle innerhalb des Zitates drückt aus, dass das vermeintliche Rotkäppchen einfach das Haus betreten solle. Dies wird im Comic, wie *Abbildung 15* zeigt, durch ein Haus in Verbindung mit einem Pfeil und einem Rufzeichen dargestellt. Das Rufzeichen verdeutlicht dabei den Befehlscharakter der Aussage.

Dass es sich eigentlich um den Wolf und nicht um das Rotkäppchen handelt, geht im grimmschen Märchen aus der Erzählerrede hervor. In der Adaption übernehmen die Bilder diese Rolle²⁵².

Das allseits bekannte Frage-Antwort-Spiel zwischen dem Rotkäppchen und dem Wolf findet auch in der Comic-Adaption in Form eines wechselnden Dialoges, welcher in Form von Sprechblasen zu Ausdruck kommt, statt²⁵³:



Abbildung 16 – Rotkäppchen ohne Wort:
 Figurenrede Rotkäppchen und Wolf im Dialog



Abbildung 17 – Rotkäppchen ohne Worte:
 Figurenrede Rotkäppchen

Abbildung 16 zeigt augenscheinlich einen Dialog zwischen dem HZ Rotkäppchen und dem HZ Wolf (P14). Erneut kommen hier, neben einer Bilderschrift, Satzzeichen zum Einsatz, um den

²⁵¹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 152.

²⁵² vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 5.

²⁵³ vgl. ebd., S. 6.

Unterschied zwischen Frage und Aussage kenntlich zu machen. Entsprechend der Leserichtung von links nach rechts und von oben nach unten entsteht aus den einzelnen Fragen und Aussagen ein zusammenhängender Wortwechsel zwischen den beiden Handlungszeichen.

Die Aussagen des HZ Rotkäppchen werden durch das Fragezeichen als Fragen gekennzeichnet. Sie zeigen einfache Illustrationen eines Auges, eines Ohrs und einer Hand, welche jeweils durch eine unterbrochene Linie in Kombination mit darauf ausgerichteten Pfeilen in ihrer Größe beschränkt werden.

Die Sprechblasen des HZ Wolf signalisieren in Verbindung mit dem Ausrufezeichen eine Aussage und in weiterer Folge eine Reaktion auf die zuvor gestellte Frage. Neben der Konvention der bereits angesprochenen Leserichtung verweisen auch die Bilder von Auge, Ohr und Hand darauf, dass diese Sprechblasen Reaktionen auf die Fragen des HZ Rotkäppchen visualisieren. Die rote Einfärbung der Sprechblasen kann als Signal- bzw. Warnfarbe interpretiert werden.

Abbildung 17 zeigt den Inhalt einer vierten Sprechblase, die vom HZ Rotkäppchen ausgeht. Diese steht jedoch nicht in grafischer Verbindung mit den drei verbundenen Sprechblasen, die *Abbildung 16* zeigt. Die Ähnlichkeit der Illustrationsweise verweist auf eine Fortsetzung der Befragung des HZ Wolf durch das HZ Rotkäppchen.

Im grimmschen Märchentext lässt sich parallel zu diesen Darstellungen folgender Dialog finden:

„»Ei, Großmutter, was hast du für große Ohren!« »Dass ich dich besser hören kann.« »Ei, Großmutter, was hast du für große Augen!« »Dass ich dich besser sehen kann.« »Ei, Großmutter, was hast du für große Hände!« »Dass ich dich besser packen kann.« »Ei, Großmutter, was hast du für ein entsetzlich großes Maul!« »Dass ich dich besser fressen kann.«“²⁵⁴

Die Sprechblasen können als Visualisierung der grau hinterlegten Passagen gesehen werden. Die Reihenfolge der einzelnen Fragen und somit auch der Antworten wurde in der Rotkäppchen-Adaption geändert. Im Comic zeigt die erste Sprechblase, die vom HZ Rotkäppchen ausgeht, ein durch eine unterbrochene Linie begrenztes Auge mit einem Fragezeichen, was in Verbindung mit dem Satz „was hast du für große Augen“²⁵⁵ steht. Die

²⁵⁴ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 153.

²⁵⁵ Ebd.

letzte Aussage des Rotkäppchens wird im grimmschen Text ebenfalls noch vom Wolf beantwortet, bevor er das Rotkäppchen verschluckt. In Frank Flöthmanns *Rotkäppchen* bleibt eine verbale Erwiderung seitens des Wolfes vor dem Akt des Verschluckens aus.

Im grimmschen Text werden Rotkäppchens Aussagen nicht mit einem Frage-, sondern mit einem Ausrufezeichen beendet. Anstelle von Fragen, die einer Antwort bedürfen, handelt es sich eher um Feststellungen, die das Rotkäppchen voller Entsetzen macht. Dieses Entsetzen findet in der Comicdarstellung auf der bildlichen Ebene durch die Körperhaltung des HZ Rotkäppchen Ausdruck. Die Hinzufügung des Fragezeichens und des Rufzeichens im Comic ergeben sich aus der Notwendigkeit des Mediums, verbale Aussagen *bildlich* darzustellen. Auf der bildlichen Ebene wird so verdeutlicht, dass das HZ Wolf auf die Aussagen bzw. Fragen des HZ Rotkäppchen reagiert.

Die nächsten Sprechblasen, welche einer sprachlichen Äußerung zugeordnet werden können, finden sich in P20 und gehen vom HZ Jäger aus (s. *Abbildung 18*). Die nächste sprachliche Aussage wird ebenfalls vom HZ Jäger getätigt und findet sich in P23 (s. *Abbildung 19*)²⁵⁶.



*Abbildung 18 – Rotkäppchen ohne
Worte: Figurenrede Jäger*



*Abbildung 19 – Rotkäppchen ohne
Worte: Figurenrede Jäger*

Die Form der Sprechblasen in *Abbildung 18* und *Abbildung 19* unterscheidet sich deutlich von den bereits betrachteten, welche allesamt eine rechteckige Form aufweisen. Wie Dittmar (2011) betont, verdeutlicht die Form einer Sprechblase, *wie* etwas ausgedrückt wird²⁵⁷. Gezackt geformte Sprechblasen drücken in Comics oft einen Schrei oder eine verzerrte Stimme aus²⁵⁸. Die gezackte Form der Sprechblasen des HZ Jäger verweist darauf, dass dieser nicht mit ruhiger, sondern aufgeregter, lauter Stimme spricht.

²⁵⁶ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 7.

²⁵⁷ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 111.

²⁵⁸ vgl. SCHÜWER: *Wie Comics erzählen*, S. 332.

Vergleicht man diese Figurenrede mit jener der Jäger-Figur im grimmschen Märchentext (s. Zitation unten), wird ersichtlich, dass anders als beim Dialog zwischen dem HZ Rotkäppchen und dem HZ Wolf keine *direkte* Übereinstimmung innerhalb der Figurenrede ausmachbar ist.

Parallelen zwischen den Figurenreden in *Abbildung 18* und *Abbildung 19* und dem grimmschen Text lassen sich trotzdem ausmachen, diese unterscheiden sich jedoch in ihrer Darstellungsweise. Folgende Textpassage kann mit den Sprechblasen (s. *Abbildung 18* und *Abbildung 19*, oben) in Verbindung gebracht werden:

„Da trat er [der Jäger] in die Stube, und wie er vor das Bette kam, so sah er, dass der Wolf darin lag. »Finde ich dich hier, du alter Sünder«, sagte er, »ich habe dich lange gesucht.« Nun wollte er seine Büchse anlegen, da fiel ihm ein der Wolf könnte die Großmutter gefressen haben, und sie wäre noch zu retten [...]“²⁵⁹

Die obere Sprechblase in *Abbildung 18* zeigt die Kontur des HZ Großmutter in Verbindung mit einem Fragezeichen, wodurch diese als Frage um den Verbleib der Großmutter interpretiert werden kann. Ebenso wie im grimmschen Text (s. oben) bedroht der Jäger den Wolf mit dem Tod, was in der gezackten Sprechblase in *Abbildung 19* durch das Kreuz in Kombination mit dem Rufzeichen signalisiert wird. Bewirkt wurde diese Änderung mit Sicherheit durch den Wechsel des Mediums: Da im Comic keine Erzählerstimme zum Einsatz kommt, wurde auf andere Mittel zurückgegriffen, um diese für die Handlung sehr wichtigen Textstellen zum Ausdruck zu bringen.

Im nachfolgenden Panel (P24) kommt das HZ Rotkäppchen zu Wort (s. *Abbildung 20*, unten). Das Zeichen der Glühbirne wird von den Lesenden allgemein als Visualisierung der Redewendung »jemandem geht ein Licht auf« verstanden. Die Form der Sprechblase ist völlig gegensätzlich zur eben betrachteten zackigen. Sie ist wie andere Sprechblasen des Comics eckig, jedoch unterscheidet sie sich von diesen durch den gestrichelten Rahmen. Wie bereits erwähnt, deutet die Form einer Blase auf deren Lautstärke hin²⁶⁰. Panel 24 zeigt das HZ Rotkäppchen, wie es dem HZ Jäger etwas ins Ohr flüstert²⁶¹. Daraus resultiert, dass der gestrichelte Rahmen der Sprechblase eine gesenkte Lautstärke der Äußerung signalisiert.

²⁵⁹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 153.

²⁶⁰ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 111.

²⁶¹ vgl. FLÖTHMANN: *Grimms Märchen ohne Worte*, S. 7.

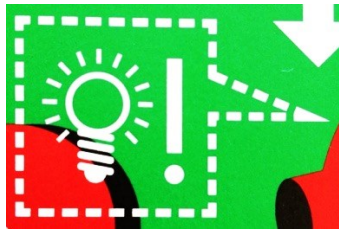


Abbildung 20 – *Rotkäppchen ohne Worte:*
Figurenrede Rotkäppchen

Wie sich nun zeigte, spielt die Form der Sprechblase eine enorme Rolle. Eckige neutrale Sprechblasen erwiesen sich als Aussagen, die der üblichen Sprechlautstärke zuzuordnen sind. Die Wahl einer gestrichelten Form deutet auf eine Senkung der Stimme hin, während eine Erhebung der Stimme durch eine gezackte Sprechblasenform dargestellt wird. Runde Sprechblasen dienen wiederum der Illustration von Gesang. Die Illustrationen der Sprechblasen in P1 erwiesen sich als Anweisungen mit Verbotscharakter, was durch die hinweisschilderähnliche Darstellung unterstrichen wurde.

A.3 Fazit

Frank Flöthmanns *Rotkäppchen* stellt eine gelungene Adaption des grimmschen Märchens dar, die trotz des Verzichts einer textlichen Ebene leicht verständlich ist und nur in wenigen Aspekten explizit vom Ausgangstext abweicht. Der Lesefluss der Graphic Novel verläuft aufgrund der unkonventionellen Aneinanderreihung der einzelnen Panels, deren Abfolge klar durch Pfeile gekennzeichnet ist, äußerst dynamisch. Die Panelanalyse hat gezeigt, dass das Format der einzelnen Bilder aufgrund ihres Stellenwertes in der Handlung gewählt wurde und so je nach Bedarf das Lesetempo senkt oder erhöht. Durch den reduzierten Illustrationsstil wird einerseits eine breite Zielgruppe angesprochen, andererseits ist davon auszugehen, dass dieser vor allem ein älteres Publikum anspricht, das an der wortlosen Umsetzung von Märchentexten interessiert ist.

Die Analyse der Adaption hat gezeigt, dass die rein visuelle Darstellungsweise die Merkmale des Volksmärchens nicht auflöst, sondern unterstreicht. Die Illustrationen erscheinen stark reduziert und universell und stellen so einen starken Bezug zum Figureninventar sowie der Orts- und Zeitlosigkeit des Volksmärchens her. Die Eindimensionalität der Figuren des Volksmärchens wird durch den einfachen Illustrationsstil und den Mangel an individuellen Merkmalen wiedergegeben. Ebenso ist die Raum- und Zeitstruktur in der Graphic Novel trotz

der bildlichen Darstellungsweise derart allgemein gehalten, sodass eine Rekonstruktion nicht über die grundlegendsten Informationen hinaus möglich ist.

Die rein auf der bildlichen Ebene angesiedelte Darstellungsweise ist trotz des Verzichts auf eine textliche Elemente leicht verständlich, wodurch auch Lesende, die keine Kenntnis des grimmschen Märchens haben, leicht dem Handlungsverlauf folgen können sollten. Familiäre Rollenzuschreibungen, wie sie im Falle der Mutter und der Großmutter im grimmschen Märchen getroffen werden, wären jedoch ohne Kenntnis des Ausgangstextes nicht möglich, da aufgrund des Verzichts von schriftsprachlichen Elemente keine Benennung der Figuren erfolgt. Da die Illustrationen der Wolfs-Figur keine spezifischen Merkmale aufweisen, die ähnliche Tierarten ausschließen, könnte es sich hierbei ebenso um einen Hund oder ähnliches handeln. Lesende, die Kenntnis des grimmschen Textes haben, werden das abstrakt gezeichnete Tier jedoch unmittelbar mit dem Wolf in Verbindung setzen. Gegenteilig hierzu verhält es sich mit der Figur des Jägers. Diese weist Merkmale auf, die mit dem Berufsstand des Jägers verbunden werden: Sie trägt eine Waffe und einen Hut mit Feder. Der Wald als Schauplatz tut hierbei sein Übriges.

Frank Flöthmann schafft es, dank einfach gestalteter Bilderschrift, auf die wesentlichsten Figurenreden des grimmschen Textes trotz mangelndem Schriftgebrauch nicht verzichten zu müssen. Die Untersuchung der bildlich dargestellten sprachlichen Äußerungen hat gezeigt, dass die mittels Sprechblasen visuell dargestellten Figurenreden mit den Figurenreden des grimmschen Märchens korrespondieren.

Aus der Analyse resultiert des Weiteren, dass die Adaption im Handlungsverlauf den Zügen des Ausgangstextes folgt. Das grausame Ende, das dem Wolf im grimmschen Märchen zuteil wird, wird in Flöthmanns Adaption deutlich abgeschwächt. Das Wildtier stirbt nicht eines qualvollen Todes und wird auch sonst nicht körperlich geschädigt. Der böse Wolf wird als Haushaltshilfe eingesetzt, was als Anpassung an die heutige Zeit interpretiert werden kann, in der der Tierschutz einen hohen Stellenwert einnimmt. Letztendlich gibt es auch in der Flöthmanns Adaption das für Volksmärchen typische Happy End.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die textlose Adaption dem Text des grimmschen Rotkäppchen-Märchens folgt, soweit dies der Medienwechsel erlaubt und es zu keinen ausschlaggebenden Veränderungen in der Handlungsstruktur gekommen ist. Lediglich das

Ende wurde von Flöthmann abgeschwächt, was nicht dem Wechsel des Mediums, sondern der individuellen Gestaltung des Künstlers zuzuschreiben ist.

B Aaron Frisch, Roberto Innocenti: *Das Mädchen in Rot*

Bereits der erste Blick auf das Buch *Das Mädchen in Rot* macht deutlich, dass es sich hierbei um eine *moderne* Fassung des Rotkäppchen-Märchens handelt. Dem Peritext des Buches ist zu entnehmen, dass es bereits im Jahr 2012 in einem amerikanischen Verlag publiziert und ein Jahr später durch den deutschen Verlag Gerstenberg herausgegeben wurde.

Das Mädchen in Rot entsprang der Zusammenarbeit von Aaron Frisch und Roberto Innocenti. Während ersterer die textliche Gestaltung übernahm, stammen vom italienischen Illustrator Roberto Innocenti Idee und Bilder. Das Geschehen wird auf 32 nicht nummerierten Seiten dargestellt. Innerhalb einer Rahmenhandlung, die an eine alltägliche Erzählsituation erinnert, wird die moderne Fassung des Rotkäppchen-Stoffs als Binnenerzählung präsentiert²⁶². Bereits dem Buchumschlag ist zu entnehmen, dass es sich um eine moderne Interpretation einer jahrhundertealten Geschichte handelt²⁶³. Im Sinne Genettes Theorie zur Hypertextualität wird im weiteren Verlauf dieser Diplomarbeit in Bezug auf die Graphic Novels, welche textliche Veränderungen zum Originaltext aufweisen, von »Transformationen« gesprochen. Dieser Begriff dient der Bezeichnung von Texten zweiten Grades, also solchen, die von einem anderen, früheren Text abgeleitet wurden und ohne diesen nicht existieren könnten. Im konkreten Fall der Graphic Novel *Das Mädchen in Rot* handelt es sich demnach um einen Text zweiten Grades, von Genette als »Hypertext« bezeichnet, der vom grimmschen Rotkäppchen-Märchen, dem »Hypotext« abgeleitet wurde²⁶⁴. Gleichzeitig fand des Weiteren ein additiver Zeichenwechsel statt, bei dem der aus der Transformation entstandene Hypertext durch eine Bildebene ergänzt wurde.

In *Punkt B* wurde bereits geklärt, dass es hinsichtlich des Begriffs »Graphic Novel« äußerst schwierig ist, klare Trennlinien zum Genre »Comic« zu ziehen. Wie der Einblick in die aktuelle Diskussion rund um den Begriff des Weiteren zeigte, weisen nicht alle als Graphic Novel

²⁶² vgl. INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S. (Anm.: Bei Werken, die keine Seitennummerierung aufweisen, wird nachfolgend »B. o.S.« angegeben. Diese Abkürzung steht für »Buch ohne Seite«.)

²⁶³ Ebd., B. U4.

²⁶⁴ vgl. GENETTE, Gérard: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Deutsche Erstausgabe, 3. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 14–17.

bezeichnete Werke comicspezifische Merkmale auf. Ähnlichkeiten zum Genre »Roman« oder zum »Bilderbuch« sind ebenso häufig anzutreffen²⁶⁵. In der Forschungsliteratur wird diesbezüglich häufig von der Graphic Novel als »All-Age-Bilderbüchern« oder »hybriden graphischen Erzählungen« gesprochen²⁶⁶. *Das Mädchen in Rot* stellt in diesem Sinne eine Graphic Novel dar: Es weist Merkmale mehrerer Gattungen auf. Es besticht durch großartige Illustrationen, die nach dem Vorbild des Comics in einer Art Panelreihe angeordnet sind und deutlich zum Fortschreiten der Erzählung beitragen und Bewegungen vermitteln. Das Werk als schlichtes Bilderbuch zu bezeichnen, erscheint wenig überzeugend. Auch würde die Beschränkung der Zielgruppe auf jene des Bilderbuchs, nämlich auf Kinder²⁶⁷, dem Werk nicht gerecht werden. Andererseits ist die textliche Ebene stets außerhalb der Panels angebracht und dient der Erzählung durch eine heterodiegetischen Erzählinstanz, was wiederum untypisch für Comics ist. Daraus resultiert, dass das *Mädchen in Rot* eher als hybride graphische Erzählung zu betrachten ist, die wiederum eine der vielen postulierten Formen der Graphic Novel darstellt.

Da die Graphic Novel keine Seitennummerierung aufweist, wird darauf hingewiesen, dass sich die gesamte nachfolgende Analyse in *Punkt B* auf das Werk *Das Mädchen in Rot* (Buch, o.S.) von Roberto Innocenti und Aaron Frisch, erschienen 2013 im Gerstenberg Verlag, Hildesheim, bezieht²⁶⁸. Direkte Zitate werden durchgängig als solche ausgewiesen, eine Zitation dieser sowie die Bezugnahme auf andere Quellen findet gemäß der literaturwissenschaftlichen Praxis in den Fußnoten Berücksichtigung.

B.1 Panelanalyse

Innerhalb des Werkes lassen sich vier verschiedene Arten von Panels ausmachen. Einerseits kommen *Splash Pages* zum Einsatz, die die gesamte Doppelseite mit einem Bild ausfüllen, andererseits finden sich solche, die sich auf eine Seite der Doppelseite beschränken²⁶⁹. Im Unterschied zum typischen Layout eines Comics in mehreren Reihen erfolgt hier die Anordnung der Panels in einer einzelnen Reihe, welche beinahe die gesamte Seite beansprucht. Hinzugefügter Text ist ausschließlich in Form von Blocktexten unterhalb oder seitlich der Panels positioniert. Im Gegensatz zu der bereits betrachteten Rotkäppchen-Adaption von Frank

²⁶⁵ vgl. SCHMITZ-EMANS: „Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung“, S. 28.

²⁶⁶ vgl. DOLLE-WEINKAUFF: „Comic, Graphic Novel und Serialität“, S. 152–153.

²⁶⁷ vgl. THIELE, Jens (Hrsg.): *Das Bilderbuch. Ästhetik - Theorie - Analyse - Didaktik - Rezeption*, 2. erweiterte Aufl., Bremen/Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & Isensee 2003, S. 40.

²⁶⁸ vgl. INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*.

²⁶⁹ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 68, 125.

Flöthmann werden die einzelnen Panels in dieser Transformation der üblichen Leserichtung entsprechend aneinandergereiht.

Um die Seitengestaltung zu verdeutlichen, wurden für jede Doppelseite Abbildungen erstellt, die die Anordnung der Panels und der Textblöcke im Buch wiedergeben. Anhand der Darstellungen werden nachfolgend die Panels sowie das Zusammenspiel von Text und Bild erläutert. Die unterbrochene mittig platzierte Linie in den Abbildungen (ausgenommen *Abbildung 21*, siehe unten) signalisiert die Trennung der Doppelseite in die Einzelseiten. Die einzelnen Panels wurden dabei durchgängig nach ihrer Lesereihenfolge nummeriert, wodurch eine zusätzliche Paginierung der nicht nummerierten Seiten überflüssig wird.

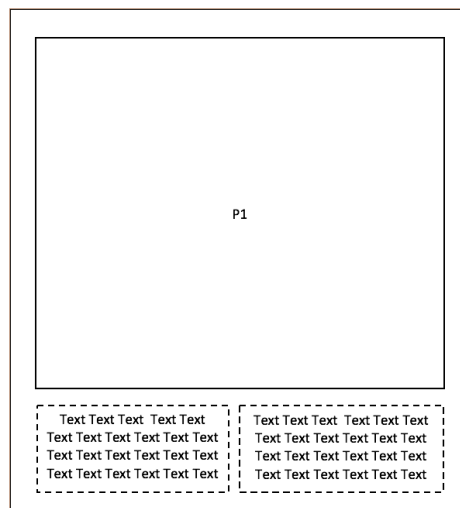


Abbildung 21 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 1

Schlägt man das Buch auf, dann fällt der Blick nach dem Umblättern des Schmutzblattes anders als erwartet nicht zuerst auf ein Titelbild, sondern bereits auf das erste Meta-Panel, welches ein beinahe seitenfüllendes Bild sowie zwei Blocktexte abbildet (s. *Abbildung 21*).

P1 gewährt dem Leser bzw. der Leserin Einblick in die Erzählsituation des vorliegenden Werkes. Es werden Kinder dargestellt, die rund um einen Tisch sitzen, auf welchem sich eine kleine auffällig leuchtende, puppenhafte Großmutter-Figur befindet. Durch die zwei zugefügten Blocktexte wird klar, dass es sich bei dieser Großmutter-Figur um die Erzählinstanz der Geschichte handeln muss. Die Blocktexte geben somit die Erzählung aus Perspektive der Erzählinstanz wieder, welche sich als am Geschehen nicht beteiligte und allwissende narrative Instanz handelt, die zu den Kindern in der Rahmenhandlung spricht. Die Binnenhandlung selbst wird hier noch nicht eröffnet.

Für dieses einleitende Panel wurde eine Übersicht als Perspektive gewählt, wodurch man einen Überblick über die Situation erhält. Neben den Kindern und der Erzählinstanz sind massenhaft andere Gegenstände, darunter vor allem Spielzeug, abgebildet, die dem Bild einen suchbildhaften Charakter verleihen. Farblich wird das RZ in gedeckten Braun- und Grautönen illustriert, Farbakzente werden durch die farbig gestalteten Figuren der Kinder und der herumliegenden Dinge gesetzt.

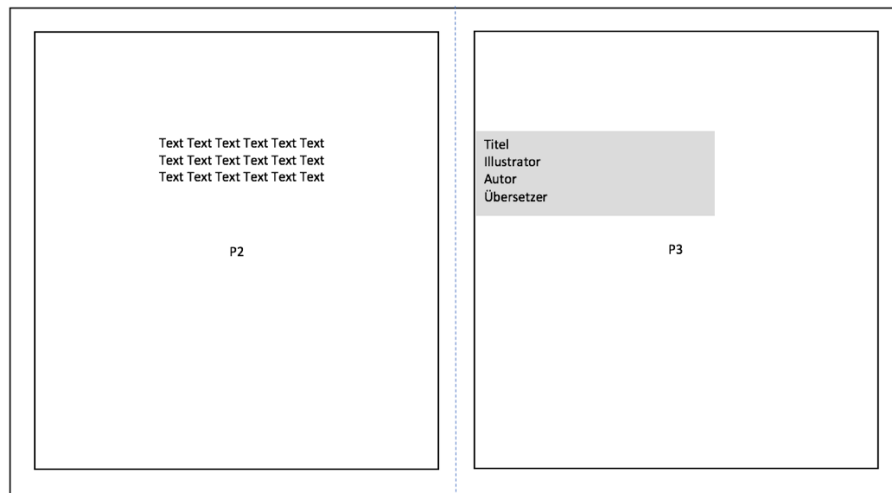


Abbildung 22 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 2 und 3

Das Umblättern zeigt nun das, was man sich aufgrund der üblichen Konventionen bereits anstelle des ersten Meta-Panels erwartet hätte: Das Coverbild wird in P3 reproduziert, wodurch der Eindruck eines Titelblattes entsteht, der durch P2, das lediglich weiße Schrift auf orangem Hintergrund zeigt, verstärkt wird (s. *Abbildung 22*). Die Rahmenhandlung wird durch die Erzählung der Erzählerin in P2 fortgesetzt.

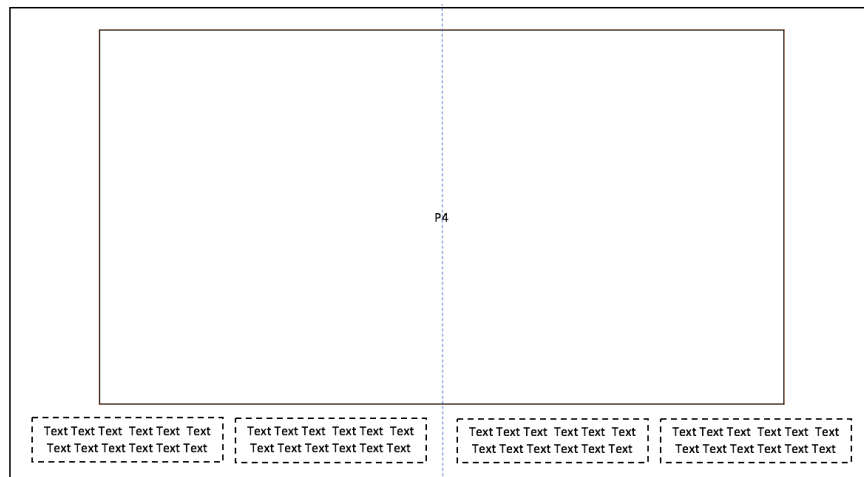


Abbildung 23 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 4

Bei Betrachtung des vierten Panels und der dazugehörigen Textblöcke wird klar, dass nun die eigentliche Erzählung, die auf einer zweiten, intradiegetischen Ebene liegt, beginnt. Panel 4 eröffnet somit eine zweite Erzählebene.

Das Meta-Panel (s. *Abbildung 23*) selbst zeigt lediglich ein einzelnes Bild von einem Hochhaus mit drei Stockwerken, auf dessen Balkone der Leser bzw. die Leserin direkt blickt. Die gewählte Darstellung des Wohnhauses mit drei Stockwerken mit je drei Wohnungen führt wiederum dazu, dass das Bild optisch in sechs kleinere zerlegt wird, die man intuitiv von links nach rechts und von oben nach unten betrachtet. Wie schon in P1 ist auch dieses Bild durch eine hohe Detailhaftigkeit gekennzeichnet. Das Panel zeichnet sich durch seine pluriszenische Darstellung aus: In einem Handlungsraum findet eine Fülle an unterschiedlichen, gleichzeitig abspielenden Ereignissen statt, die das Bild vermittelt.

Die vier Blocktexte haben eine beschreibende Funktion. Die ersten beiden geben Informationen über den Schauplatz, während sich die letzten beiden Blocktexte den Bewohnern und Bewohnerinnen des »Waldes«, ein Ausdruck, der sich als Metapher für die Stadt entpuppt, widmet. Im vierten und letzten Blocktext wird schließlich die Protagonistin Sophia vorgestellt.

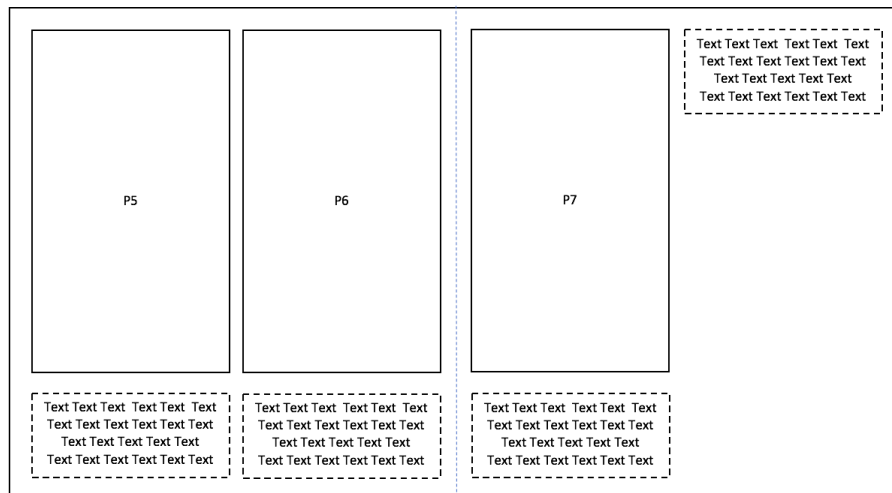


Abbildung 24 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 5

Mit dem Umblättern ändert sich die Perspektive, vom zuvor betrachteten Äußeren des Hauses wird man nun ins Innere des Wohnhauses, nämlich in die Wohnung des Mädchens, geführt. In P5 blickt man nun in Augenhöhe auf eine Küche, in der nun die Handlungszeichen Mutter, Sophia und Schwester gesetzt werden. Diese Sequenz wird als *Sophia-Mutter-Schwester* bezeichnet. Dass es sich um Mutter, Sophia und Schwester handelt, erfährt man durch den unter P5 platzierten Blocktext, der die Erzählinstanz wiedergibt. Von der Großmutter ist ebenfalls die Rede, diese ist jedoch nicht abgebildet. Aus dem Text geht hervor, dass diese woanders, nämlich am Ende der Stadt, lebt. Farblich ist das RZ Wohnung in leuchtenden Farben gestaltet.

Von P5 zu P6 ändert sich nun durch einen Übergang von *Szene zu Szene* der Schauplatz und somit auch die farbliche Gestaltung: Die leuchtenden Farben des vorhergehenden Panels werden beim RZ Hausausgang durch gedecktere Töne abgelöst. Die Sequenz *Sophia-Mutter-Schwester* wird durch das Einsetzen der *Sequenz Sophia* beendet. Die Gedanken des HZ Sophia werden im Blocktext unter P7 wiedergegeben.

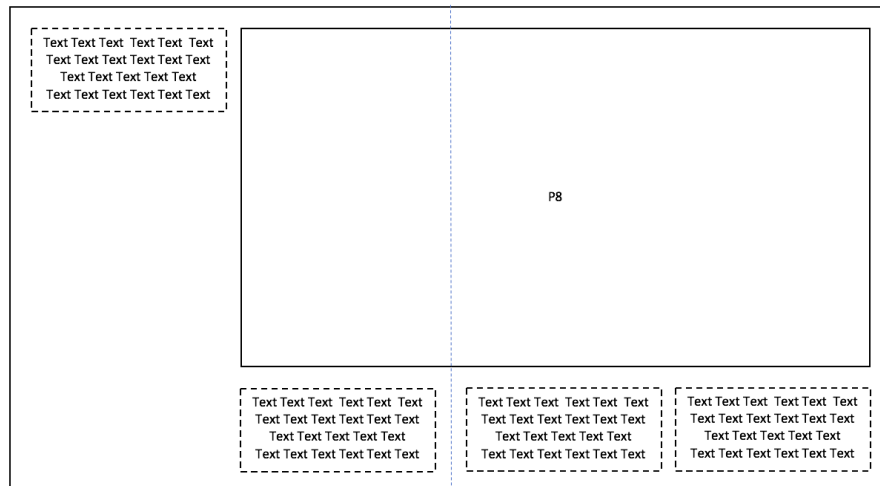


Abbildung 25 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 6

Es folgt nun ein Szenenwechsel, welcher durch das Umblättern eingeleitet wird. Das RZ Hausausgang wird nun durch das RZ Belebte Straße abgelöst. Im Blocktext, der am oberen linken Rand angesiedelt ist, wird Auskunft über die Größe des »Waldes« gegeben. Für P8 wurde das Format der *Splash-Page* gewählt (s. *Abbildung 25*), durch welches man aus einer Art Panorama-Ansicht Einblick in das turbulente Stadtleben erhält. Dem Leser bzw. der Leserin wird in diesem Bild aufgrund seiner pluriszenischen Darstellung eine Fülle an Eindrücken übermittelt, wodurch der Großstadtcharakter verstärkt und dessen Anonymität unterstrichen wird. Diese Anonymität wird auch schriftlich im Blocktext hervorgehoben: „Man wird von allen gesehen, aber von keinem beachtet.“²⁷⁰

Die Illustration ist einem Wimmelbild gleichzusetzen. Erst bei genauerem Hinblicken kann das HZ Sophia in der Menge entdeckt werden. Der rote Mantel, den das HZ trägt, dient als Wiedererkennungszeichen.

Die Blocktexte geben die Erzählung aus Sicht der Erzählinstanz wieder. Schriftsprachliche Elemente lassen sich jedoch auch innerhalb des Bildes reichlich in Form von Beschilderungen, Werbeplakaten, Kennzeichen usw. finden. Diese Elemente sind der diegetischen Schrift zuzuordnen. Auch hat die *Splash-Page* einführende Funktion. Sie dient als Einführung in das schnelllebige Leben der Großstadt.

²⁷⁰ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

Das Format des Panels und die vielen illustrativen Elemente führen zu einer Senkung des Lesetempos, die erzählte Zeit scheint jedoch rasant zu verlaufen.

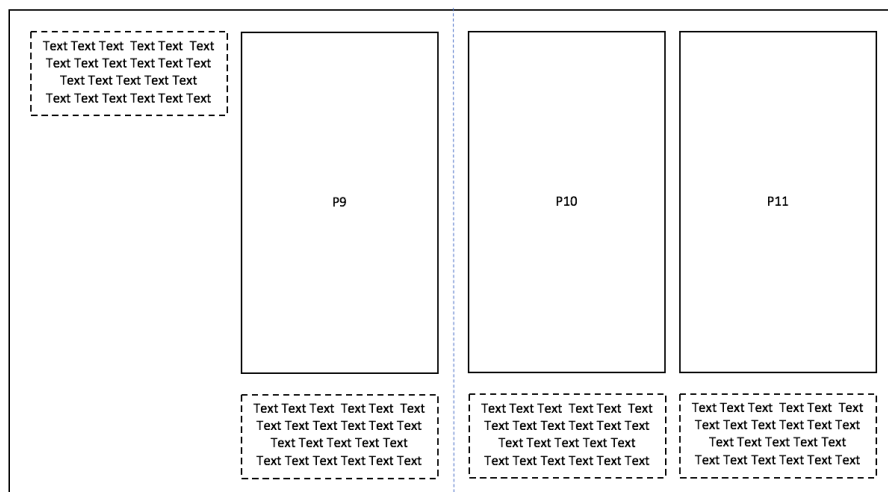


Abbildung 26 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 7

Bilder im Querformat führen, wie bereits in *Punkt B* erläutert, zu einer Senkung des Leseflusses. Gegenteilig hierzu verhält es sich im Normalfall mit hochformatigen Bildern. Diese erhöhen das Lesetempo, da die Zunahme an Bildern pro Sequenz das Erzähltempo steigert. Die oben abgebildeten Panels (s. *Abbildung 26*) sind solch hochformatige Illustrationen, das Lesetempo wird hier jedoch nicht gesteigert, sondern gebremst. Denn unter jedem Bild ist nur ein einzelner Begriff innerhalb des Textblockes positioniert, der die durch das Bild vermittelte Stimmung bestimmt. Dies führt dazu, dass der Leser bzw. die Leserin den Illustrationen selbst wiederum mehr Aufmerksamkeit schenkt. Da diese sehr detailliert sind, sucht man mit dem Auge jeden Winkel des Bildes ab, wodurch der Lesefluss eher unterbrochen als gesteigert wird. Von Panel zu Panel erfolgt ein Szenenwechsel, diese bewegen sich jedoch alle im RZ Belebte Straße. Die Bewegungen des HZ wären aufgrund des Textes nicht nachvollziehbar.

Verbunden werden die einzelnen Panels hier nicht durch den Text, sondern durch das HZ Sophia, welches in jedem Panel ausmachbar ist und die *Sequenz Sophia* vorantreibt. Die einzelnen Panels illustrieren dabei die verschiedenen Facetten der Großstadt.

Die Illustrationen in P9 und P10 zeichnen sich farblich stark vom vorhergehenden Panel ab: Sie sind farbenfroh gestaltet und vermitteln den Lesenden eine heitere Stimmung, was durch das lachende HZ unterstrichen wird. Die Farben in P11 werden wiederum gedeckter und auch das HZ erscheint weniger fröhlich.

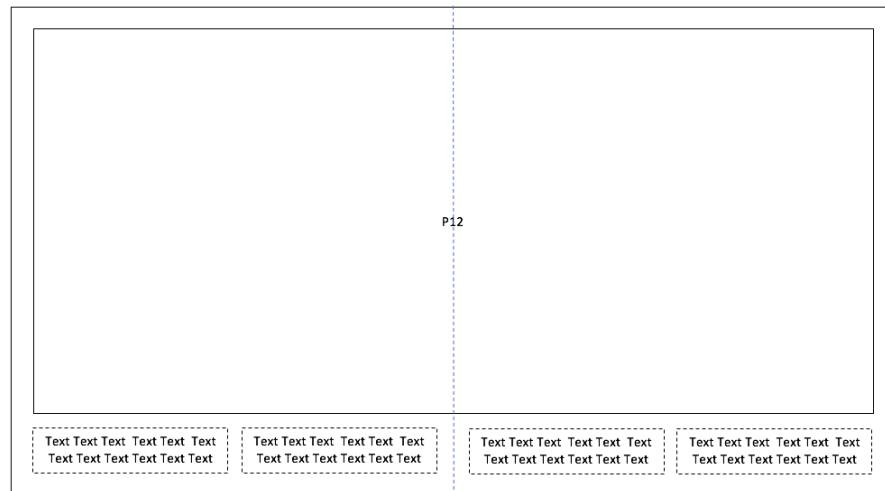


Abbildung 27 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 8

Beim Umblättern fällt der Blick auf eine seitenfüllende *Splash-Page* (s. *Abbildung 27*), die von vier Blocktexten begleitet wird. Im Zentrum des Bildes ist ein Gebäude zu erkennen, das »The Wood« genannt wird. Hierbei wird nun erneut ein Vergleich zum »Wald« gezogen.

Den Vordergrund des Bildes bildet eine Straße, die aufgrund ihrer Anzahl an Fahrstreifen sowie des Verkehrsaufkommens als Hauptverkehrsader erkennbar ist. Am rechten Bildrand ist des Weiteren eine Unterführung zu erkennen, die voller Personen mit Einkaufswagen ist. Das HZ Sophia bewegt sich am danebenliegenden Fußgängerweg in die gegensätzliche Richtung auf das Gebäude »The Wood« zu. Hochhäuser und zerfallende Häuser bilden den Hintergrund des Panels.

Die Blocktexte geben die Erzählinstanz wieder, welche den Ort beschreibt. Man erfährt, dass es sich hierbei um das »Herz des Waldes« handelt.

Der Hintergrund des Bildes wird von Grautönen dominiert, die als Hinweis auf die weniger schönen Seiten der Stadt, hinter der netten Fassade, interpretiert werden kann.

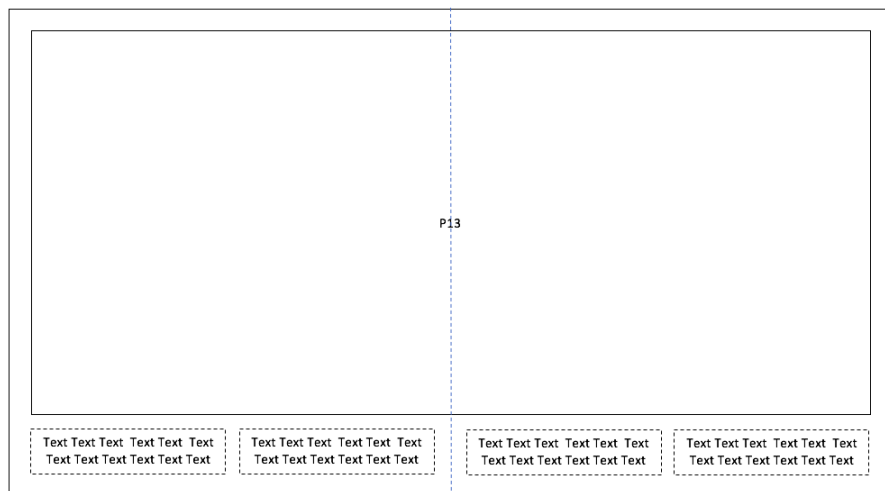


Abbildung 28 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 9

Blättert man um, erhält man in Form von P13 (s. *Abbildung 28*) eine Panorama-Ansicht des Inneren eines Gebäudes, welches aufgrund des kuppelförmigen Daches als das Gebäude, welches sich in P12 im Hintergrund befindet, entschlüsselt werden kann. Es handelt sich um ein Einkaufszentrum, welches in schillernden Farben dargestellt wird, wodurch Fröhlichkeit und Leichtigkeit vermittelt wird.

Aufgrund der Innenansicht des Gebäudes im Zusammenspiel mit den Blocktexten, wird nun klar, dass mit dem Herzen des Waldes nicht generell das Stadtviertel, sondern das Einkaufszentrum selbst gemeint war. Die Illustration zeigt neben unzähligen Personen, ungemein viele Schriftzüge diegetischer Art, die sich von Plakaten, Werbungen bis zu Hinweisschildern erstrecken. Auffällig ist hier das Vorkommen unterschiedlichster Sprachen, wodurch eine geographische Verortung unmöglich wird. Das HZ Sophia wirkt auf den ersten Blick abwesend, bei genauerer Betrachtung entdeckt man es doch in der rechten unteren Ecke des Bildes innerhalb des HZ Menschenmenge. Die Positionierung im rechten unteren Eck des Panels und die Körperhaltung des HZ Sophia, welche auf Bewegung verweist, erwecken den Eindruck, dass es das Einkaufszentrum lediglich schnell durchquert, ohne sich länger im RZ Einkaufszentrum aufzuhalten. Dies wird schließlich durch den Blocktext unterstrichen²⁷¹. Zwar wird das Lesetempo durch das großformatige Bild eingebremst, doch wird das Tempo der erzählten Zeit zugleich durch den Text und die Darstellung des HZ beschleunigt.

²⁷¹ vgl. ebd.

Die farbige Gestaltung in Kombination mit dem aufgeregt wirkenden HZ Menschenmenge sowie den unzähligen diegetischen Schriftzügen erzeugen ein Bild der Heiterkeit und Gelassenheit.

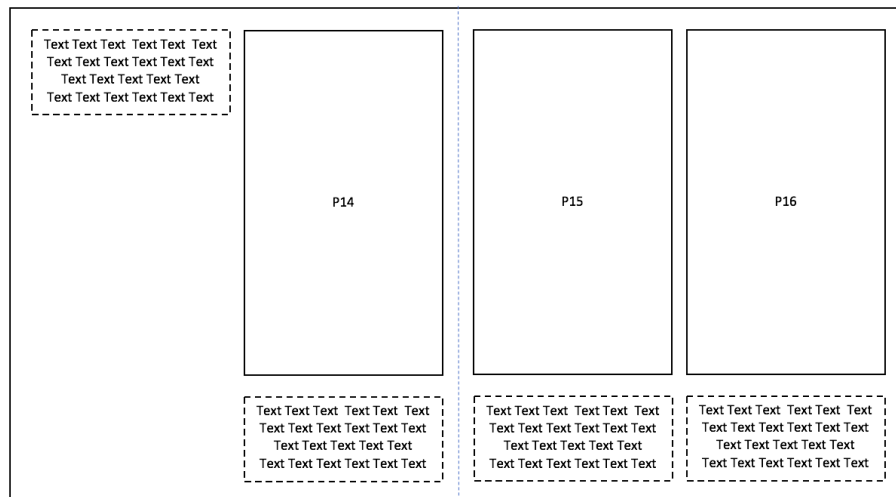
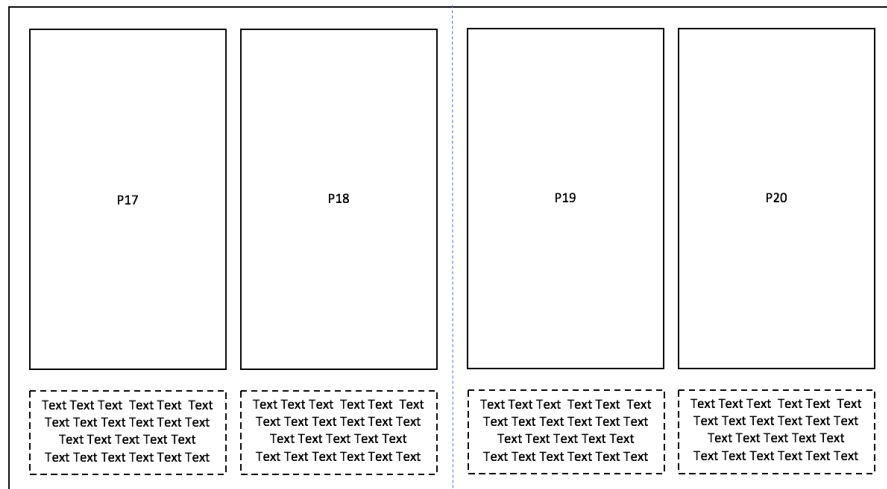


Abbildung 29 - Das Mädchen in Rot Meta-Panel 10

Die erzählte Zeit wird trotz des schmalen Formates von P14 (s. *Abbildung 29*) durch die Darstellung des Panels entschleunigt, was durch den zugehörigen Blocktext unterstützt wird: P14 zeigt aus nächster Nähe das HZ beim Betrachten eines Schaufensters. Der zugehörige Blocktext gibt durch einen Bewusstseinsbericht Einsicht in Sophias Gedanken.

Von P14 zu P15 erfolgt dann ein Übergang von *Handlung zu Handlung*: Aus der Vogelperspektive blickt man nun hinab auf das HZ Sophia und das HZ Menschenmenge, welche sich im Einkaufszentrum befinden. Das HZ Menschenmenge blickt teils in die Höhe, wodurch man den Eindruck erhält, man sieht den einzelnen Figuren des HZ Menschenmenge direkt in die Augen. Als Lesender bzw. Lesende erhält man den Eindruck, in das Geschehen hineingezogen zu werden.

Das dritte Panel dieser Seite dient nun einem Raumzeichenwechsel: Das HZ verlässt das RZ Einkaufszentrum und betritt das RZ Verarmtes Stadtviertel. Das RZ Verarmtes Stadtviertel ist im Gegensatz zum RZ Einkaufszentrum in gedeckteren Farben dargestellt. Die Straße wirkt heruntergekommen, es werden obdachlose Kinder gezeigt. Dieses Panel bildet einen deutlichen Kontrast zu den Illustrationen des RZ Einkaufszentrum. Die Laufrichtung des Mädchens, seine Körperhaltung und sein Blick weisen darauf hin, dass es sich unwohl fühlt und diesen Ort schnell verlassen will. Die Erzählinstanz gibt Informationen darüber, dass das HZ diesen Ort der Stadt nicht kennt und sich verirrt hat.



Anders als in den vorhergehenden Panels erblickt man das HZ durch den knallroten Mantel in den bedeckter gehaltenen Illustrationen des RZ Verarmtes Stadtviertel der vier Panels (s. *Abbildung 30*) dieses Meta-Panels sofort.

P17 gewährt durch einen Oberblick Einblick in die Szene. Das HZ wird dabei mit dem Rücken zum Betrachter bzw. zur Betrachterin abgebildet und das HZ Biker, ein Motorradfahrer, wird gesetzt, welches hinter dem HZ Sophia am unteren rechten Panelrand zu sehen ist. In P18 verändert sich die Perspektive und man blickt aus Normalsicht auf das HZ, welches von mehreren Motorradfahrern (HZ Motorradgang) umgeben ist. Darunter ist auch das HZ Biker zu erkennen. Die Motorradfahrer dieser Gruppe tragen allesamt Zeichen auf ihren Kleidungen oder in Form von Tätowierungen auf ihrer Haut, die gefährliche Tiere repräsentieren, was bereits ein Hinweis ist, dass sie dem Mädchen keineswegs wohlwollend gegenüberstehen. Die dargestellte Perspektive zeigt die Szene aus Sicht des letztgenannten HZ. Die bedrückende Atmosphäre, die durch den Anblick der verängstigten Sophia, umringt von der lauenden Motorradgang, hervorgerufen wird, wird durch den strömenden Regen noch dramatisiert.

In P19 wird schließlich ein neues Handlungszeichen gesetzt. Die Erzählinstanz bezeichnet diese Figur als Jäger. Konträr zur Darstellung der Erzählerin zeigt die Illustration anstatt eines Jägers einen schwarz gekleideten Mann mit Motorradhelm. Die Erzählinstanz spricht des Weiteren in Hinblick auf das HZ Motorradgang von Schakalen. Dieser Ausdruck erscheint als passende Metapher für die in P18 um das Mädchen herumschleichende Gruppe. Das HZ Motorradgang ist im unteren Viertel des Bildes angesiedelt, es scheint als würden es den Schauplatz verlassen.

Das HZ Jäger tritt in P20 ebenfalls auf, unklar ist jedoch wie viel Zeit zwischen den beiden Illustrationen liegt. Das HZ Motorradgang ist abgetreten. Die beiden HZ Sophia und Jäger werden nun aus nächster Nähe dargestellt. Dabei bildet das HZ Jäger durch seine schwarze Kleidung einen starken Kontrast zum rot gekleideten HZ Sophia. Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass Sophia ihn als Beschützer wahrnimmt, sie erzählt diesem von der Großmutter.

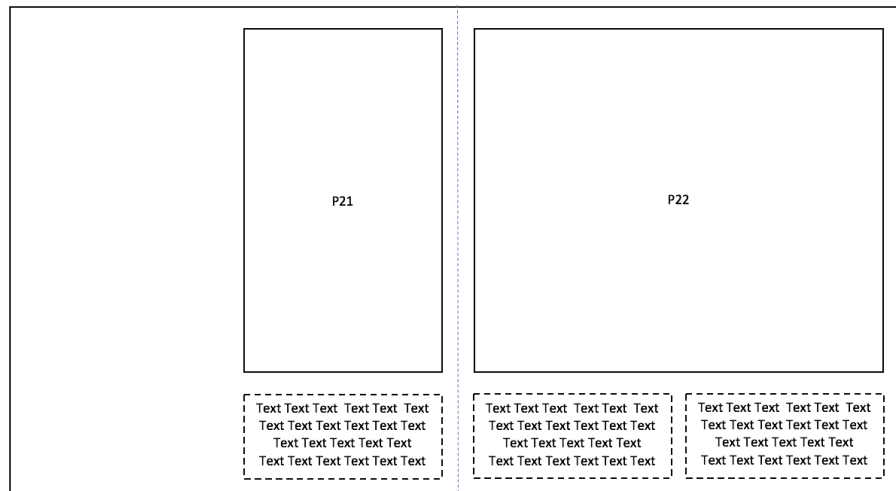


Abbildung 31 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 12

Im Gegensatz zu den vorhergehenden Meta-Panels, in denen der linke Seitenbereich stets von einem Bild oder Blocktext belegt war, ist dieser hier leer (s. *Abbildung 31*). Dies führt zu kurzer Irritation und es entsteht eine Pause im Lesefluss, die den Zeitraum zwischen P20 und P21 länger erscheinen lässt und den Raumzeichenwechsel unterstreicht: Das RZ Verarmtes Stadtviertel wird durch das RZ Garage abgelöst.

P21 zeigt schließlich die beiden HZ im RZ Garage: Aus einem Winkel einer Garage blickt man auf ein schwarzes Motorrad und die beiden HZ. Dem unter P21 positionierten Blocktext ist zu entnehmen, dass das HZ Jäger das Mädchen zur Großmutter bringen will. Lesende, die Kenntnis vom grimmschen Märchen und dessen Falle, in der das Mädchen tappt, haben, könnten hier bereits ahnen, dass der Jäger keineswegs so nette Absichten hat, als er vorgibt. Ein neben ihm positioniertes Warnschild mit dem Schriftzug »Danger« kann diesbezüglich schon als vorausdeutend interpretiert werden.

P22 zeigt nun eine lange Straße des verarmten Stadtviertels, auf welcher von hinten beide Handlungszeichen auf dem Motorrad zu sehen sind. Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass jetzt die Sonne hinter den Wolken hervorkommt, was durch das etwas heller illustrierte Ende der

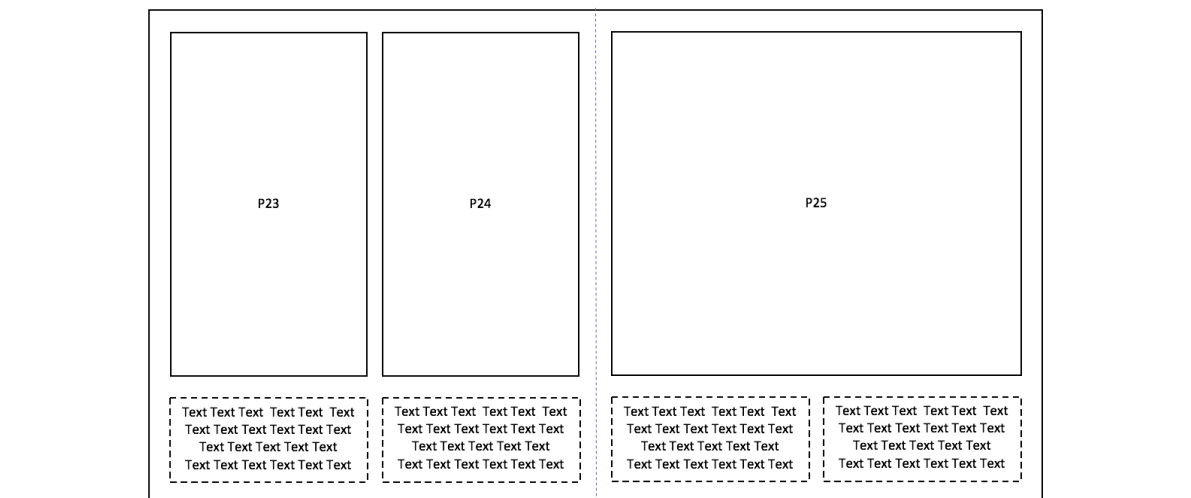


Abbildung 32 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 13

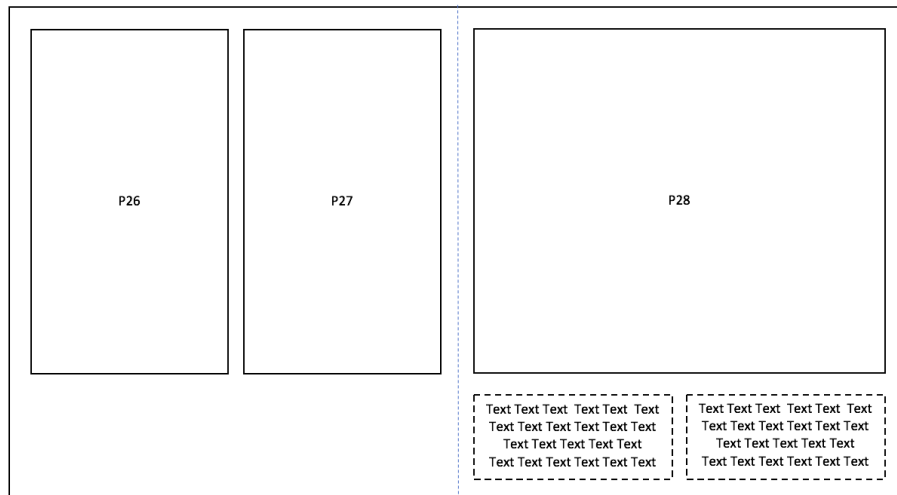


Abbildung 33 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 14

P26 zeigt das HZ Sophia am weiteren Weg zur Großmutter, es wird dabei von der Seite dargestellt. Durch das schmale Format des Panels wird die Wirkung erzielt, das HZ durchquert das Bild in Eile. Im Hintergrund ist ein Schrottplatz zu erkennen.

In P27 wird erneut das HZ Jäger gesetzt. Das RZ wechselt nun zum RZ Wohnwagen. Der Jäger wird beim Betreten eines Wohnwagens dargestellt. Hierbei lässt sich eine starke Analogie zum grimmschen Märchentext und der Figur des Wolfs ausmachen²⁷². Es ist der Jäger, der noch vor dem Mädchen bei der Großmutter ankommt. Spätestens jetzt erscheint klar zu sein, dass dieser seine Gutmütigkeit nur vorgetäuscht hat.

Den Bildern P26 und P27 ist kein Blocktext zuzurechnen, der Leser bzw. die Leserin erhält jedoch den Eindruck die beiden Panels würden zwei zeitgleich stattfindende Ereignisse illustrieren. Betrachtet man P26, P27 und P28 als Gesamtbild, dann wirkt P27 wie ein Einschub, der dazu dient die Lesenden über den Verbleib des Jägers zu informieren.

In P28 wird nun wieder das HZ Sophia dargestellt, wie es beim RZ Wohnwagen ankommt. In diesem Bild kommt nun die Sonne hervor, wodurch erneut eine Anspielung auf einen glücklichen Ausgang der Geschichte gemacht wird.

Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass hier die Großmutter wohnt, diese jedoch anders als üblich nicht an der Tür auf ihre Enkelin wartet. Hierbei wird ein starker intertextueller Bezug zum grimmschen Märchentext hergestellt²⁷³. Betrachtet man das Panel näher, dann sieht man

²⁷² vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

²⁷³ vgl. ebd.

an der linken Seite des Wohnwagens das Motorrad des Jägers hervorblitzen. Die zuvor gemachte Andeutung auf ein glückliches Ende der Erzählung wird dadurch umgekehrt.

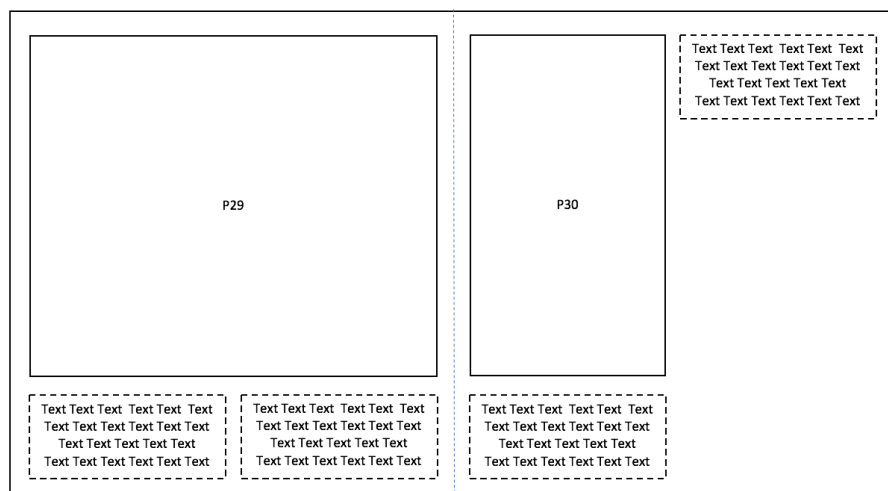


Abbildung 34 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 15

Von P28 zu P29 erfolgt ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das RZ Wohnwagen wird durch das RZ Stadt ersetzt. Man sieht aus einiger Entfernung auf das Wohnhaus des Mädchens. Die Illustration wird von dunklen Grautönen dominiert. Es ist bereits Nacht. Lediglich ein hellerer Punkt ist innerhalb des Bildes auszumachen: In einer Wohnung brennt Licht und man erkennt die Silhouette einer Frau, vermutlich handelt es sich hierbei um das HZ Mutter. Der unter P29 positionierte Blocktext versprachlicht lediglich die Illustration. Das Format des Panels (s. *Abbildung 34*) unterstreicht das beklemmende Gefühl der Mutter beim vergeblichen Warten auf das Kind.

In P30 kommt es erneut zu einem Wechsel des Schauplatzes: Das RZ Wohnwagen wird erneut gesetzt. Eine Untersicht gewährt einen Blick auf den hinteren Teil des Wohnwagens der Großmutter. Im Vordergrund ist nun ein Motorrad zu sehen, auf dem ein Wolf in der Kleidung des Jägers zu erkennen ist. Der Blocktext gibt Informationen darüber, dass dieser vor der Polizei flüchtet. Der Jäger entpuppt sich hier schließlich als das, was Kenner und Kennerinnen des grimmschen Rotkäppchen-Märchens bereits ahnten, nämlich als Personifizierung des bösen Wolfes.

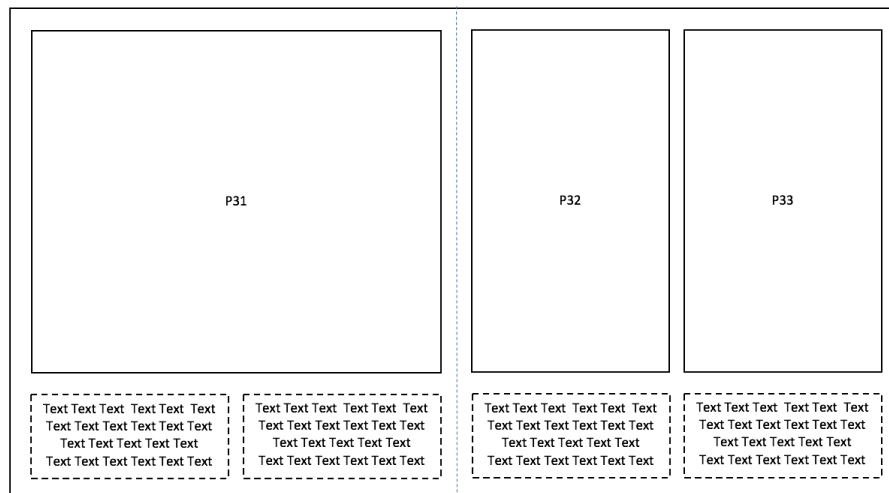


Abbildung 35 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 16

P31 zeigt nun erneut das Vordere des Wohnwagens. Man sieht mehrere Polizisten, die schwer bewaffnet den Wohnwagen umstellen. Dem rechten Blocktext unter P31 sind lediglich zwei Worte zu entnehmen: „Zu spät.“²⁷⁴ Diese Aussage wirkt doppeldeutig: Einerseits kann sie darauf verweisen, dass die Polizei zu spät ist, um den Wolf zu schnappen. Andererseits darauf, dass für das Mädchen jede Hilfe zu spät kommt.

P32 und P33 scheinen erneut zwei gleichzeitig ablaufende Handlungen zu zeigen. In P32 ist der Jäger auf einer Hausmauer stehend und umringt von den Motorradfahrern zu sehen. Das Gefühl der Zufriedenheit steht dem HZ Jäger ins Gesicht geschrieben.

P33 zeigt wiederum das HZ Mutter, welches am Balkon ihrer Wohnung steht und auf die Uhr blickt. Durch die Erzählinstanz erfährt man, dass die Mutter einen Anruf erhält. „Kein Sonnenstrahl wird an diesem Tag durch die Wolken brechen“²⁷⁵, ist ein deutliches Indiz, dass diese Geschichte ein schlechtes Ende gefunden hat.

²⁷⁴ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

²⁷⁵ Ebd.

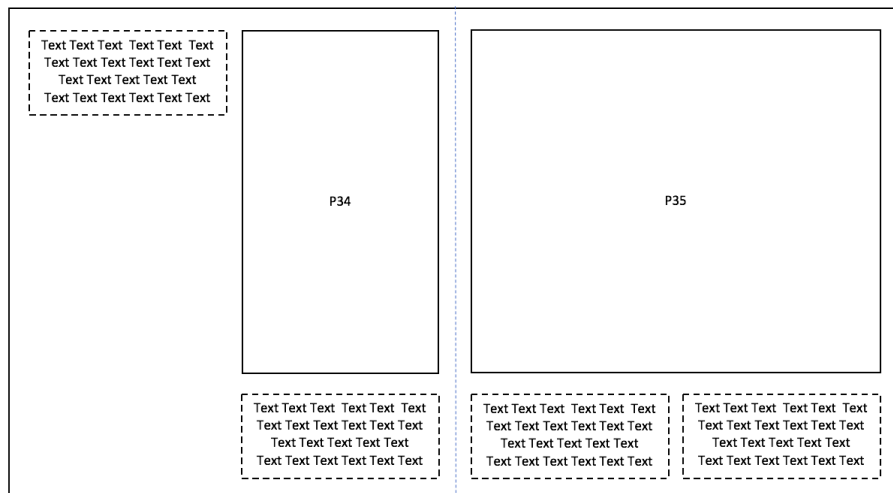


Abbildung 36 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 17

Mit dem Umblättern wird nicht nur die Seite, sondern auch die Erzählebene gewechselt: Der links neben P34 positionierte Blocktext (s. *Abbildung 36*) ist nun wieder der Rahmenhandlung zuzuordnen. Ebenso jener unter dem Panel. Das Panel selbst verweist auf die Anfangsszene. Es zeigt ein ähnliches Bild, jedoch wirken die abgebildeten Kinder nicht mehr fröhlich, sondern traurig.

Der Blocktext unter Panel 35 führt nun ein alternatives Ende ein, welches in P35 illustriert wird: Der Jäger wurde von der Polizei geschnappt und sowohl die Großmutter als auch Sophia sind unversehrt. In diesem Panel erfolgt die Setzung des HZ Großmutter. Das alternative Happy End wird durch den Schriftzug »Happy End«, der von einem Polizisten in die Höhe gehalten wird, hervorgehoben. Verstärkt wird der glückliche Ausgang des Weiteren durch das Hervorkommen der Sonne.

B.2 Vergleichende Analyse

B.2.1 Textliche Ebene

Hinsichtlich des Buches *Das Mädchen in Rot* erübrigt sich ein direkter Vergleich mit dem Text des grimmschen Rotkäppchen-Märchens, da es sich um eine Umformung handelt. Es lassen sich dennoch intertextuelle Verweise auf das grimmsche Rotkäppchen-Märchen ausmachen.

Zu Beginn der Binnenerzählung erinnert bereits der Satz „Auch die Worte der Mutter hat sie [Sophia] im Ohr: Geh nicht vom Wege ab!“²⁷⁶ Beim Lesen dieses Satzes ist eine Analogie zum

276 Ebd.

grimmischen Text erkennbar, in dem es heißt: „[...] so geh hübsch sittsam und lauf nicht vom Weg ab, [...]“.²⁷⁷

Hinsichtlich des Mannes, der als »Jäger« bezeichnet wird, wird folgende Aussage in der Binnenerzählung getroffen: „Ein lächelnder Jäger. Was er für große Zähne hat!“²⁷⁸ Hier besteht ein intertextueller Verweis auf das grimmische Rotkäppchen-Märchen, erinnert dieser an Rotkäppchens Frage an den Wolf: „Aber Großmutter, was hast du für ein entsetzlich großes Maul!“²⁷⁹ Ein weiterer intertextueller Verweis besteht hinsichtlich des Satzes „Was für scharfe Ohren Wölfe haben!“²⁸⁰, welcher dem grimmischen „Ei, Großmutter, was hast du für große Ohren!“²⁸¹ ähnelt.

Neben diesen Sätzen eröffnen jedoch auch einzelne Begriffe deutliche Analogien zum grimmischen Märchentext. Trotz der offensichtlichen Verortung der Ereignisse in einer Stadt wird von einem *Wald* und von einem *Jäger* anstelle eines Motorradfahrers gesprochen, wodurch ein deutlicher Bezug zum grimmischen Text hergestellt wird.

Trotz der Transformation des Textes bleiben klare intertextuelle Verweise sowohl auf schriftsprachlicher als auch auf bildlicher Ebene erhalten. Die Existenz des Rotkäppchen-Märchens ist Voraussetzung für das Entstehen dieser Graphic Novel.

B.2.2 Handlung

Der Handlungsverlauf zeigt deutliche Parallelen zwischen der Graphic Novel und dem Rotkäppchen-Märchen. Ebenso wie im allseits bekannten grimmischen Märchen handelt es sich um eine Erzählung, die von einem Mädchen und dessen Besuch bei der Großmutter spricht. Die Geschichte ist dabei als Binnenerzählung in eine Rahmenhandlung eingebunden. Als Erzählsituation der Rahmenhandlung wurde das Erzählen der Geschichte durch eine puppenhafte Großmutter-Figur gewählt.

Das Mädchen Sophia bekommt von seiner Mutter die Anweisung der Großmutter Kekse, Honig und Orangen zu bringen, da es dieser nicht so gut geht. Das Mädchen nimmt daraufhin seinen roten Mantel, den es von der Großmutter bekommen hat und macht sich auf den Weg. Hier sind

²⁷⁷ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

²⁷⁸ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

²⁷⁹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 153.

²⁸⁰ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

²⁸¹ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 153.

bereits deutliche Parallelen zum grimmschen Rotkäppchen-Märchen zu erkennen: Der rote Mantel ist ein Geschenk der Großmutter und ist als Anspielung auf das rote Käppchen des grimmschen Märchens²⁸² zu verstehen.

Ebenso wie im grimmschen Märchen erhält das Mädchen von seiner Mutter die Anweisung nicht vom Weg abzukommen. Die Großmutter selbst wohnt am anderen Ende des Waldes. Der Begriff »Wald« entpuppt sich jedoch als Metapher für die manchmal sehr düstere und turbulente Großstadt, in der man sich leicht verirren kann. Lässt sich das Rotkäppchen der grimmschen Version von einem Blumenmeer ablenken, so passiert es auch Sophia, dass sie ihren eigentlichen Weg kurz aus den Augen verliert: Beim Durchqueren eines Einkaufszentrums, welches am Weg liegt und »The Wood« heißt, lässt sie sich von den vielen Attraktionen ablenken, die dieses zu bieten hat und verirrt sich schließlich auf ihrem weiteren Weg. Als das Mädchen durch die Straßen irrt und sich plötzlich in einer Sackgasse umgeben von einer Motorradgang wiederfindet, begegnet ihm schließlich ein Mann, welchen es für stark und vertrauenswürdig hält. Er bietet ihm an, es zur Großmutter zu bringen, wodurch er in Erfahrung bringt, wo diese lebt. Lesende, die Kenntnis vom grimmschen Märchen haben, werden hier bereits durch die Ähnlichkeit der Situation zur Szene der Begegnung des Rotkäppchens mit dem Wolf alarmiert. Jene, die das grimmsche Märchen nicht kennen, werden kaum Verdacht hinsichtlich der Gefährlichkeit des Jägers schöpfen.

Ein Stück fährt dieser das Kind mit seinem Motorrad in Richtung des Zuhauses der Großmutter, bekommt jedoch dann einen Anruf und erklärt ihm, er könne es nicht weiterfahren. Aus den Bildern geht schließlich hervor, dass er anderes im Sinn hat, nämlich vor Sophia bei der Großmutter zu sein. Der Jäger bedient sich in der Graphic Novel zwar einem anderen Ablenkungsmanöver als der Wolf im grimmschen Märchen, dennoch werden beide Figuren vom selben Gedankengang getrieben: Vor dem Mädchen bei der Großmutter zu sein.

Als das Mädchen am Wohnwagen der Großmutter ankommt, ist der Mann, der im Text als »Jäger« bezeichnet wird, schließlich bereits dort eingetroffen. Es ist bei seiner Ankunft irritiert, da die Großmutter anders als sonst nicht an der Türe auf sie wartet. Hier zeigen sich wieder deutliche Parallelen zum grimmschen Märchen. Am Ende kommt für das Mädchen alle Hilfe zu spät, denn der Mann, der sich am Ende als Wolf herausstellt, kann fliehen und die Polizei kommt zu spät. Dargestellt wird die eigentliche Tat des Wolfes im Gegensatz zum grimmschen

²⁸² vgl. ebd., S. 151–154.

Märchen nicht²⁸³. Weder textliche noch bildliche Ebene geben explizit über das Geschehene Auskunft. Ist einem das grimmsche Märchen vertraut, so kann man daraus die Schlüsse ziehen, dass dem Mädchen und der Großmutter vom Wolf etwas angetan wurde²⁸⁴.

Das Ende der Erzählung weicht hierbei stark von der grimmschen Version²⁸⁵ ab, da dieses nicht mit der Rettung der Großmutter und des Mädchens endet. Der »Jäger« verkörpert die Figur des Beschützers, der im grimmschen Märchen ebenfalls von einem Jäger dargestellt wird²⁸⁶, und des Wolfes als hybride Figur. Analog zum grimmschen Märchen schafft es der Wolf durch einen Trick zuerst am Wohnort der Großmutter anzukommen und wie es scheint, Großmutter und Kind zu schaden²⁸⁷. Das tragische Ende des Kindes weicht völlig vom Märchenstil der Brüder Grimm, welche ihren Märchen stets ein glückliches Ende hinzufügten ab. Der unglückliche Ausgang des Märchens ist ein Indiz dafür, dass die Handlungsstruktur der Graphic Novel sich nicht nur am grimmschen Märchen orientiert, sondern auch an Charles Perraults Fassung, in welcher ebenso wenig ein Happy End anzutreffen ist²⁸⁸.

Nach diesem Ende wird die Erzählung durch die Rahmenhandlung unterbrochen, um schließlich mit einem alternativen Ende erneut in die Binnenerzählung einzusteigen. Die Erzählerin wendet sich erneut direkt an die zuhörenden Kinder und bietet ihnen schließlich ein anderes Ende der Geschichte an, welches anders als das eben beschriebene, gut ausgeht: Die Figur des Holzfällers wird hinzugefügt, welche den Wolf um den Wohnwagen der Großmutter herumschleichen sieht und die Polizei informiert. Diese trifft rechtzeitig ein, kann den Jäger festnehmen und das Mädchen und die Großmutter dadurch retten. Mit diesem Happy End wird eine Analogie zum grimmschen Märchen²⁸⁹ geschaffen, jedoch ist es nicht der Jäger, sondern ein Holzfäller und schließlich die Polizei, die für die Rettung des Mädchens und seiner Großmutter sorgen.

B.2.3 Figuren

Das Figureninventar der Transformation ähnelt jenem des grimmschen Märchen, kann jedoch nicht als identisch bezeichnet werden. Es werden einige Figuren hinzugefügt, die in der

²⁸³ vgl. ebd.

²⁸⁴ vgl. ebd.

²⁸⁵ vgl. ebd.

²⁸⁶ vgl. ebd.

²⁸⁷ vgl. INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

²⁸⁸ vgl. PERRAULT: *Sämtliche Märchen*, S. 70–73.

²⁸⁹ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

grimmischen Version nicht vorhanden sind. Nachfolgend werden die handlungstragenden Figuren charakterisiert. Da die zeichnerische Ausführung der Figuren deutlich feiner und weniger reduziert als in Frank Flöthmanns *Märchen ohne Worte* ausfällt, erweist sich die Darstellung der Figuren durch ein Baumschema als nicht notwendig. Den Figuren wird dank des Zeichenstils von Roberto Innocenti Individualität eingehaucht.

Mutter

Über die Mutter der Protagonistin erfährt man wenig. Es wird deutlich, dass diese gemeinsam mit Sophia und dessen kleiner Schwester in einem Hochhaus in der Stadt lebt. Ebenso wie im grimmischen Märchen²⁹⁰ bittet diese das Mädchen um Vorsicht bei seinem Weg zur Großmutter. In der Graphic Novel wird jedoch der Eindruck erweckt, sie Sorge sich um das Wohlergehen der Tochter und nicht wie im grimmischen Märchen²⁹¹ vermittelt wird, um den Proviant für die Großmutter. Am Ende der Geschichte wird ihre Sorge um die Tochter nochmals deutlich.

Im Gegensatz zur grimmischen Mutter-Figur wirkt diese fürsorglich und besorgt um ihr Kind.

Sophia

Sophia stellt sich als Äquivalent zum grimmischen Rotkäppchen heraus, was durch den roten Mantel, den sie durchgängig trägt, sofort ersichtlich wird. Der rote Mantel dient dem Leser bzw. der Leserin als Wiedererkennungsmerkmal, besonders in jenen Szenen, in denen sich Sophia unter die Menschenmenge mischt. Das Mädchen der Graphic Novel trägt den Namen Sophia, wodurch sie als Individuum gekennzeichnet wird.

Hinsichtlich seiner Charakterzüge ähnelt das Mädchen jedoch dem Rotkäppchen aus dem Märchen der Brüder Grimm. Es erscheint ähnlich ablenkbar wie die Märchenfigur: Es lässt sich trotz besseren Wissens vom eigentlichen Ziel ablenken und gerät aufgrund seiner Unachtsamkeit auf den falschen Weg. Als es auf den Mann trifft, der sich später als Verbrecher entpuppt, zeigt es sich naiv und nichtsahnend. Es gibt ihm schließlich Auskunft über den Wohnort seiner Großmutter und lässt sich so von ihm in eine Falle locken. Es lassen sich hier Ähnlichkeiten zur Rotkäppchen-Figur des grimmischen Märchens ausmachen: Auch diese zeigt sich bei der Begegnung mit dem Wolf leichtgläubig und völlig ahnungslos in Bezug auf dessen

²⁹⁰ vgl. ebd., S. 151.

²⁹¹ vgl. ebd.

böse Absichten²⁹². Das Mädchen wird vom Jäger, der sich als Wolf entpuppt, überlistet und findet im ersten Ende der Geschichte ein böses Ende. Das Happy End, welches als Alternative geboten wird, erinnert jedoch wieder an die Rettung Rotkäppchens.

Das Mädchen erweist sich genauso wie im grimmschen Märchen²⁹³ als völlig hilflos und es bedarf männlicher Unterstützung, um das alternative Happy End herbeizuführen. Die Figurencharakterisierung unterliegt somit dem Stereotyp des hilflosen, ahnungslosen und naiven Mädchens.

Großmutter

Von der Großmutter erfährt man in der Graphic Novel genauso wie in der grimmschen Märchen-Version wenig. Die Informationen, die der Text der Graphic Novel über die Figur gibt, weisen jedoch Parallelen zum grimmschen Rotkäppchen-Märchen auf²⁹⁴: In beiden Texten wird der gesundheitliche Zustand der Großmutter als schlecht bezeichnet.

Auch die Beschreibung des Wohnortes der Figur ähnelt dem Originaltext. Im grimmschen Märchen lebt diese eine halbe Stunde vom Dorf entfernt im Wald, in der modernen Version von Roberto Innocenti und Aaron Frisch ist dieser ebenfalls am anderen Ende der Stadt angesiedelt. Am Ende wiederfährt sowohl dem Mädchen als auch der Großmutter Schlechtes durch die Hand des Jägers, der schließlich als Wolf abgebildet wird.

Mit der Figur der Großmutter wird in der Graphic Novel das Bild der schwachen, alten Frau des grimmschen Rotkäppchen-Märchens²⁹⁵ aufgegriffen.

Jäger und Wolf

In dieser modernen Version wird das Böse in Form einer hybriden Figur dargestellt. Bis zum Ende der Geschichte wird lediglich auf textlicher Ebene ein intertextueller Bezug auf die Jäger-Figur im grimmschen Märchen²⁹⁶ hergestellt. Der erste Eindruck des Mädchens in der Graphic Novel verweist ebenfalls auf die Jäger-Figur der Brüder Grimm, schließlich sieht Sophia den Mann als Beschützer und eine Art Retter in der Not.

²⁹² vgl. ebd., S. 152.

²⁹³ vgl. ebd., S. 151–154.

²⁹⁴ vgl. ebd.

²⁹⁵ vgl. ebd.

²⁹⁶ vgl. ebd.

Die Figur des Wolfes, welche im Rotkäppchen-Märchen die Rolle des Bösen übernimmt, wird hier bedingt durch die realitätsnahe Interpretation des Märchenstoffes personifiziert. Jäger und Wolf erweisen sich als ein und dieselbe Person. Somit ergibt sich ein prägnanter Unterschied zum Märchen der Brüder Grimm: Der Jäger stellt sich am Ende nicht als Retter, sondern als Verbrecher heraus, der dem Mädchen und der Großmutter am Ende etwas antut. Die Tat an sich wird nicht dargestellt, jedoch wird der Jäger nach vollbrachter Tat als Wolf illustriert, wodurch ein direkter Verweis zum grimmschen Rotkäppchen-Märchen²⁹⁷ hergestellt wird. Aufgrund der weitverbreiteten Kenntnis des Märchens der Brüder Grimm kann davon ausgegangen werden, dass der Großteil der Leser und Leserinnen trotz fehlender Darstellung der Tat ahnt, dass der Mann dem Mädchen und der Großmutter etwas angetan hat.

Motorradgang

Die hybride Figur des Jägers, welche der Verkörperung des Bösen dient, erhält in dieser modernen Fassung einige Mitspieler in Form einer Motorradgang. Sie tragen dazu bei, dass sich Sophia in einer Notsituation wiederfindet, indem sie sie einkreisen und ihr dadurch Angst einflößen, wodurch dem Jäger erst die Chance geboten wird, sich als Retter aufzuspielen.

Die Bezeichnung der Gruppe als »Schakale« unterstreicht die Gefährlichkeit, die von der lauernden Gruppe ausgeht. Sie stellen Figuren dar, die im grimmschen Märchentext²⁹⁸ keinerlei Entsprechung finden.

Polizei

Wie bereits erläutert, ist es nicht der Jäger, der zur Rettung der Großmutter und des Mädchens herbeieilt, sondern die Polizei. Überwältigen kann diese den Wolf aber nur im zweiten alternativen Ende der Binnenerzählung. Dass die Polizei zur Hilfe gerufen wird, liegt in der Natur der modernen Version: Ist Gefahr in Verzug, ruft man die Polizei.

Holzfäller

Die Figur des Holzfällers tritt lediglich in der textlichen Ebene auf. Obwohl diese Figur im grimmschen Märchen nicht vorkommt, wird durch den Holzfäller erneut ein Bezug zum

²⁹⁷ vgl. ebd.

²⁹⁸ vgl. ebd.

Schauplatz des Märchentextes, dem Wald, hergestellt. Er übernimmt schließlich in gewisser Weise die Rolle des grimmschen Jägers²⁹⁹, indem er für die Rettung des Mädchens sorgt.

B.2.4 Erzählte Zeit

Anhand der Bilder und des Textes kann man schlussfolgern, dass die erzählte Zeit weniger als einen Tag beansprucht, denn das Mädchen verlässt die mütterliche Wohnung zu einem nicht näher spezifizierbaren Zeitpunkt während des Tages. Die Bilder und der Text geben Auskunft darüber, dass es am Ende der Geschichte bereits Nacht ist. Im zweiten alternativen Ende bricht bereits der nächste Tag an, was durch den Sonnenaufgang ersichtlich wird.

Die Zeit, die das Geschehen in Anspruch nimmt, lässt sich aufgrund unserer Alltagserfahrung auf wenige Stunden beschränken, wodurch man schlussfolgern kann, dass sich die erzählte Zeit auf weniger als 24 Stunden beschränkt. Die erzählte Zeit der Graphic Novel weicht somit nicht merklich von jener des grimmschen Märchens³⁰⁰ ab.

B.2.5 Zeitbezug und Raum

In dieser Transformation besteht in Bezug auf die Raumstruktur eine deutliche Diskrepanz zwischen bildlicher und textlicher Ebene. Der Text ist von einer wiederkehrenden Metapher bezüglich der räumlichen Verortung gekennzeichnet: Es wird stets von einem »Wald« aus Beton und Ziegelsteinen gesprochen. Dieser Wald stellt sich als Metapher für den Großstadtdschungel heraus, welche die gesamte textliche Ebene durchzieht. Das Wort »Stadt« wird mit keinem Wort erwähnt. Des Weiteren wird die Metapher ebenfalls auf das Einkaufszentrum übertragen, indem es »The Wood« genannt wird und nach dessen Durchquerung Sophia sich schließlich verläuft. Sowohl die Stadt selbst als auch das Einkaufszentrum werden im Text als Wald bezeichnet und können somit als Verweis zum grimmschen Märchentext interpretiert werden.

Den Bildern nach zu urteilen, handelt es sich um eine Großstadt, die weder durch das Bild noch durch den Text in der realen Geographie verortet werden kann. Diegetische Schriftzüge geben diesbezüglich auch keine weiteren Informationen, da diese keine einheitliche Sprache aufweisen. So kann man beim Betrachten der Bilder Englisch, Italienisch, Französisch und

²⁹⁹ vgl. ebd.

³⁰⁰ vgl. ebd.

andere Sprachen in den diegetischen Schriften ausmachen. Festzuhalten ist, dass die Geschichte in einem Raum spielt, der durch seine realistische Darstellung auf bildlicher Ebene den Anschein erweckt, es handle sich um die literarische Darstellung eines real möglichen Ortes.

Durch die Bezeichnung der Stadt als Wald, an dessen Ende die Großmutter lebt, wird eine Analogie zum grimmschen Märchen geschaffen. Schauplätze sind das Wohnhaus von Sophia, das Einkaufszentrum, die Straßen der Stadt und der Wohnwagen, in dem die Großmutter lebt.

Eindeutig ist jedoch, dass die Geschichte zeitlich im 21. Jahrhundert verortet ist. Zahlreiche Hinweise hierfür liefert die bildliche Ebene: Gleich zu Beginn der Binnenerzählung sind ein Notebook sowie ein Flachbildfernseher zu sehen. Des Weiteren gibt die Kleidung der dargestellten Figuren sowie die Illustrationen von modernen Transportmitteln und Werbereklamen Aufschluss darüber. Auf der textlichen Ebene werden weder auktorial noch figural Informationen über die Verankerung der Geschehnisse innerhalb eines bestimmten Zeitraumes gegeben. Einzig die bildliche Ebene liefert konkrete Hinweise, die dafürsprechen, dass sich die erzählte Zeit im Monat Dezember abspielen dürfte. Mehrmals sind Figuren in Santa Claus-Kleidung zu erkennen sowie Figuren, die offensichtlich eben einen Weihnachtsbaum transportieren. Durch diese bildlichen Hinweise können Mutmaßungen über die Verortung der erzählten Welt angestellt werden: Die Figur des Santa Claus ist in unseren Breiten vor allem aus dem amerikanischen Raum – auch durch die hohe Kommerzialisierung – bekannt. Bedenkt man die Herkunft des Autors Aaron Frisch aus Minnesota³⁰¹ scheint diese Interpretation naheliegend.

Das grimmsche Märchen wurde in der Transformation von Roberto Innocenti und Aaron Frisch in die heutige Zeit verlegt, wodurch die Geschichte eine unmittelbare Modernisierung erfährt.

B.3 Fazit

Die Transformation weist deutliche Bezüge zum grimmschen Märchentext auf, erweist sich aber dennoch als eigenständige Erzählung. Die Geschichte der kleinen Sophia wendet sich vorwiegend an ein junges Publikum, das in der Figur des Mädchens eine Identifikationsfigur findet. Die Zielgruppe der Graphic Novel spiegelt sich auch in der Erzählung selbst, nämlich in der Rahmenhandlung wieder: Eine erwachsene Person erzählt als eine Art »Märchenfrau« den Kindern die Geschichte der kleinen Sophia, die somit die Form einer Binnenerzählung

³⁰¹ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

aufweist. Wie im grimmschen Märchen wird die Geschichte zwar von einem heterodiegetischen Erzähler erzählt, jedoch handelt es sich hierbei um eine Erzählinstanz *zweiter* Stufe, indem der Erzähler als Teil der Rahmenhandlung auftritt. Die Geschichte des Mädchens regt jedoch sicherlich auch Erwachsene an, über die Vor- und Nachteile des Lebens mit Kindern in der Großstadt nachzudenken.

Die altbekannte Geschichte vom Rotkäppchen wurde in der Transformation, wie man bereits beim ersten Blick auf die Illustrationen erkennt, in eine Metropole verlegt, die stellvertretend für das Großstadtleben der heutigen Zeit steht. Die Darstellung der räumlichen Struktur lässt zwar keine Verankerung in der realen Geographie zu, dennoch erweckt der Raum durch die Zuschreibung realistischer Merkmale mit Gegenwartsbezug auf der Bildebene den Eindruck, es könnte sich um einen realen Ort handeln. Durch diese Gestaltung wird das Identifikationspotenzial der Leser und Leserinnen mit den Figuren der Erzählung nochmals erhöht.

Die Transformation bedient sich Elementen des Comics, indem einzelne Panels aneinandergereiht und durch Blocktexte ergänzt werden. Dabei eröffnen sie im Wechsel von Panel zu Panel Leerräume, die die Fantasie des Lesers und der Leserin auffordern, diese inhaltlich auszufüllen. Pluriszenische Bilder lassen die Illustrationen besonders dynamisch wirken und unterstreichen die im Text angesprochene Anonymität in der Großstadt. Großformatige Panels unterstreichen die Turbulenz in der Metropole und bremsen das Lesetempo der Lesenden. Das auf textlicher Ebene verwendete Vokabular entpuppt sich erst durch das Hinzukommen der Bildebene als metaphorisch.

Die Textebene weist deutliche intertextuelle Bezüge zum grimmschen Märchentext auf, indem durchgängig das Vokabular des Originaltextes übernommen wird. Ausnahmslos werden nicht nur die Figuren des Motorradfahrers und der Motorradgang mit Bezeichnungen aus der Tierwelt versehen, sondern auch die räumlichen Strukturen mit der Natur in Verbindung gebracht. Zwar sind die Raumstrukturen auf der Bildebene klar im urbanen Raum der Gegenwart verankert, dennoch werden zur Beschreibung dieser stets Metaphern herangezogen, die den urbanen Raum mit der Natur vergleichen. Die Einführung eines Holzfällers im alternativen Happy End verweist erneut eindeutig auf den ländlichen Raum, in dem das grimmsche Rotkäppchen-Märchen angesiedelt ist. Die Untersuchung der textlichen Ebene zeigt, dass diese durchwegs auf den Originaltext anspielt.

Innocentis Illustrationsstil haucht den Figuren Individualität ein, wodurch das Volksmärchen-Schema, dem das grimmsche Märchen unterliegt, aufgebrochen wird. Die Rolle des Rotkäppchens, dessen Benennung rein auf äußeren Eigenschaften beruht und sprechenden Charakter hat, wird in der Graphic Novel durch die individuelle Figur der Sophia, die in dieser Version auch eine kleine Schwester hat, besetzt. Die Bildebene gewährt Einblick in die Gefühlslagen des Mädchens und schafft es dank dem gezielten Einsatz farblicher Akzente sowie gedeckter Farben die Lesenden in die Atmosphäre der Geschichte hineinzuziehen, wodurch sich nicht nur Kinder in der Figur der Sophia wiedererkennen werden, sondern auch Erwachsene in der Position des besorgten Elternteils, welches um die Gefahren im Großstadtdschungel Bescheid weiß. Die Transformation ergänzt das Figureninventar des grimmschen Märchens durch eine Motorradgang und Polizeibeamte, wodurch ein weiterer Bezug zur Gegenwart hergestellt wird. Die realistische Inszenierung erschafft anstatt einer Wolfs-Figur eine hybride Figur, die auf bildlicher Ebene als Motorradfahrer mit wölfischen Zügen ausgewiesen wird. Die Textebene stellt hierbei direkte intertextuelle Bezüge her, indem das Vokabular des grimmschen Märchentextes übernommen wird, indem die Figur durchgängig als Jäger bezeichnet wird. Die daraus resultierende Implikation es handle sich hierbei um den Retter des Mädchens aus der Not, erweist sich jedoch als falsch. Die Bildebene verdeutlicht den schlechten Charakter des Motorradfahrers durch die einmalige Darstellung desselben mit einem Wolfskopf. Als Retter in der Not werden Polizeibeamte und ein Holzfäller in die Geschichte eingeführt. Letzterer findet lediglich auf Textebene Eingang in die Erzählung und wird auf der Bildebene nicht berücksichtigt.

Der schlechte Ausgang der Geschichte weicht vom grimmschen Happy End ab und erinnert an Charles Perraults *Le petit chaperon rouge*, dessen schlechtem Ende eine Moral angefügt ist, die darauf hinweist, dass die sanftesten Wölfe die gefährlichsten unter allen sind³⁰². Hierbei lassen sich starke Parallelen zum Jäger der Graphic Novel ausmachen: Nicht die Motorradgang, die anfangs als Bedrohung wahrgenommen wird, wird dem Mädchen schließlich zum Verhängnis, sondern der zuerst harmlos wirkende Jäger. Der anfänglich als Retter auftretende Mann, ist schließlich der Gefährlichste unter allen, was darauf verweist, dass den beiden Künstlern auch die ältere französische Fassung des Rotkäppchen-Märchens bekannt war.

³⁰² vgl. PERRAULT: *Sämtliche Märchen*, S. 70–73.

Die Modernisierung, der die Geschichte unterliegt, führt zugleich zu einer Aktualisierung einer jahrhundertealten Thematik: Unabhängig von Ort und Zeit lauern in der Welt Gefahren, die durch Unachtsamkeit schlimme Folgen haben können. Trotz der Aktualisierung und Modernisierung der Thematik lässt die Kenntnis des Rotkäppchen-Märchens die Lesenden bereits früh das Schicksal des Mädchens erahnen, wodurch in Verbindung mit den farblich abgestimmten Illustrationen eine bedrückende Atmosphäre geschaffen wird. Anders als im Ausgangstext findet die Geschichte ein schlechtes Ende, wodurch man schlagartig in die Realität zurückgeholt wird, in der nicht immer alles märchenhaft endet. Ein Happy End wird den Lesern und Leserinnen jedoch nicht vorenthalten. Dieses wird nach einer Rückkehr zur Rahmenhandlung von der intradiegetischen Erzählinstanz dargeboten. Es kann als Hinweis und zugleich als Appell interpretiert werden: Achtsamkeit und Aufmerksamkeit gegenüber seinen Mitmenschen könnten manches Verbrechen verhindern.

Aus der Analyse der Graphic Novel resultiert, dass Aaron Frisch und Roberto Innocenti mit ihrer Neu-Inszenierung dem Rotkäppchen-Märchen eine realitätsnahe Wendung geben, welche die Gefahren der Gegenwart verdeutlicht. Intertextuelle Bezüge zum grimmschen Märchen sind dabei jedoch besonders auf sprachlicher Ebene deutlich ausgeprägt. Änderungen im Handlungsverlauf sind nicht dem additiven Zeichenwechsel geschuldet, sondern können der bewussten Entscheidung der Künstler, die Geschichte in einer aktualisierten Version erscheinen zu lassen, zugeschrieben werden. Klar mit dem Märchen verbundene Elemente sind jedoch sowohl am Ende und am Anfang der Erzählung vorhanden: Eine puppenhafte Großmutter-Figur tritt gleich zu Beginn als Erzählerin zweiter Stufe in Erscheinung und präsentiert die Geschichte der kleinen Sophia in der Rolle einer »Märchenfrau«. Das alternative Ende wird wiederum von den formelhaften Phrasen „Wisst ihr noch, wie das mit den Geschichten ist? Geschichten sind magisch. Wer sagt, dass sie nur ein Ende haben können?“³⁰³ eingeleitet, die stark an die Schlussformeln der grimmschen Märchen erinnern.

C Ulrike Persch: *Rotkäppchens List*

Bei der Rotkäppchen-Transformation *Rotkäppchens List* handelt es sich um Ulrike Perschs erste Veröffentlichung eines Kinderbuches. Die Grafikerin und Illustratorin studierte Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule der Universität Kassel und widmet sich neben ihrer Arbeit in einer Berliner Agentur für Kommunikationsdesign freien Internet- und

³⁰³ INNOCENTI/FRISCH: *Das Mädchen in Rot*, B. o.S.

Illustrationsprojekten³⁰⁴. Publiziert wurde das Werk im Kinderbuchverlag Wolff, dem Peritext selbst ist kein Publikationsjahr zu entnehmen, jedoch lässt sich diese Information anhand der ISBN-Nummer online leicht finden. Demnach wurde das Buch im Jahre 2005 veröffentlicht³⁰⁵. Dem Buchcover ist zu entnehmen, dass Ulrike Persch bei ihrem Werk *Rotkäppchens List* ebenso wie Frank Flöthmann ausdrücklich von der grimmschen Rotkäppchen-Version ausging³⁰⁶.

Da die Graphic Novel keine Seitennummerierung aufweist, wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die gesamte nachfolgende Analyse des *Punktes C* auf das Werk *Rotkäppchens List* (Buch, o.S.) von Ulrike Persch, erschienen 2005 im Kinderbuchverlag Wolff, Bad Soden, Bezug nimmt³⁰⁷. Direkte Zitate werden als solche ausgewiesen, eine Zitation dieser sowie die Bezugnahme auf andere Quellen findet gemäß der literaturwissenschaftlichen Praxis in den Fußnoten Berücksichtigung.

C.1 Panelanalyse

Die Gestaltung der einzelnen Panels besticht durch die Darbietung unterschiedlichster Perspektiven, welche Bilder wie durch ein Kamerabild liefern. Farblich sind die insgesamt 73 Panels durch ihre schwarz-weiße Gestaltung gekennzeichnet und auf 36 nicht nummerierte Seiten verteilt.

Die Illustrationen stellen allesamt Bleistiftzeichnungen dar, deren schwarz-weiße Gestaltung lediglich durch das in Blau- und Rottönen dargestellte Rotkäppchen und dessen wechselnde Requisiten durchbrochen wird. Die Anordnung der Panels erfolgt von Seite zu Seite vollkommen unterschiedlich. Die einzelnen Panels bieten unterschiedliche Perspektiven auf das Geschehen, wodurch die Lesenden aus verschiedenen Blickwinkeln Einblick in die Geschichte erhalten und gleichzeitig die Relationen im dreidimensionalen Raum näher definiert werden. Die Darstellungsweise hat starken Einfluss auf die Wirkung, die die Illustrationen bei den Lesenden erzielen. In *Rotkäppchens List* kommen sowohl neutrale als auch subjektive Perspektiven zum Einsatz³⁰⁸. Gelesen wird die vorliegende Graphic Novel konventionell von

³⁰⁴ vgl. KINDERBUCHVERLAG WOLFF: „Unsere Autoren, Illustratoren und Musiker“, <http://www.kinderbuchverlagwolff.de/52706.html> (abgerufen am 28.03.2017).

³⁰⁵ vgl. LEHMANN MEDIA: „Rotkäppchens List“, <http://www.lehmanns.de/shop/kinderbuch-jugendbuch/6803358-9783938766026-rotkaeppchens-list> (abgerufen am 28.03.2017).

³⁰⁶ vgl. PERSCH: *Rotkäppchens List*, B. U4.

³⁰⁷ vgl. PERSCH: *Rotkäppchens List*.

³⁰⁸ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 84–90.

links nach rechts und von oben nach unten. Wie bereits erwähnt, folgt die Anordnung der Panels keinem festen Raster, es ist aber durchwegs eine Geradlinigkeit erkennbar.

Wie in Meta-Panel 1 (s. unten *Abbildung 37*) ersichtlich, wird die Geschichte durch ein Zusammenspiel von Bild und Text erzählt, wobei der Text stets außerhalb der Panels platziert ist. Anders als für Comics üblich, haben die Panels ausschließlich visuellen Charakter und verzichten auf schriftsprachliche Elemente. Sprechblasen oder Blocktexte innerhalb der einzelnen Bilder, wie für Comics üblich, fehlen gänzlich. Gedankenblasen kommen im Laufe der Erzählung zwar vor, jedoch nur in Verbindung mit visuellen Zeichen.

Aufgrund der Gestaltung des Werks spräche zwar einiges dagegen, es als »Comic« zu definieren, der Begriff »Graphic Novel« scheint hier jedoch aus den folgenden Gründen angebracht: Die Seiten werden von einzelnen, gerahmten und aneinandergereihten Bildern, den Panels, dominiert, welche die Erzählung gemeinsam mit dem Text vorantreiben. Mehr noch als in einem Bilderbuch erzeugt das Zusammenspiel der einzelnen Bilder in diesem Buch die Illusion von Bewegung, von Anteilnahme und Eingebundenheit am Geschehen.

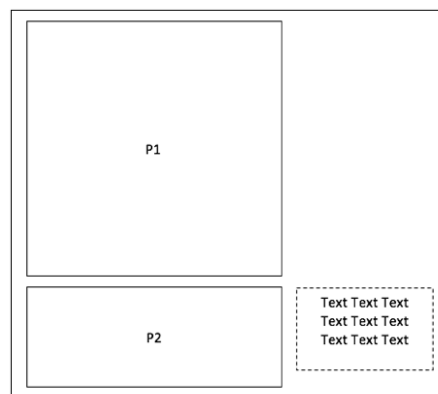


Abbildung 37 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 1

P1 bildet eine Wohnhausanlage ab, eine Information, die im Text selbst nicht gegeben wird. In P2 wird schließlich das HZ Rotkäppchen gesetzt. Das Mädchen steht dabei auf einem Balkon und man erhält eine Außenansicht auf die RZ Wohnhaus und Balkon.

Der Text gibt eine Art Einführung in die Geschichte, indem es das Rotkäppchen vorstellt. Das Mädchen wird dabei ausdrücklich »Rotkäppchen« genannt. Die bildliche Ebene illustriert in P2 wiederum das Rotkäppchen, welches in der textlichen Ebene vorgestellt wird. Diese Art von

Bild-Text-Interdependenz kann man zwischen einer *additiven Verbindung*³⁰⁹, bei der die bildliche Ebene unterstützend zum Text fungiert und einer *korrelativen Verbindung*³¹⁰ einordnen. Scott McCloud (2001) bezeichnet letztere als die häufigste Form der Bild-Text-Verbindung, wobei zu betonen ist, dass man die Bild-Text-Verbindungen häufig nicht einer bestimmten Art von Zusammenspiel zuschreiben kann, sondern diese meist irgendwo zwischen zwei Kategorien zu verorten ist³¹¹. Ebenso ist auch hier eine eindeutige Einordnung nicht möglich.

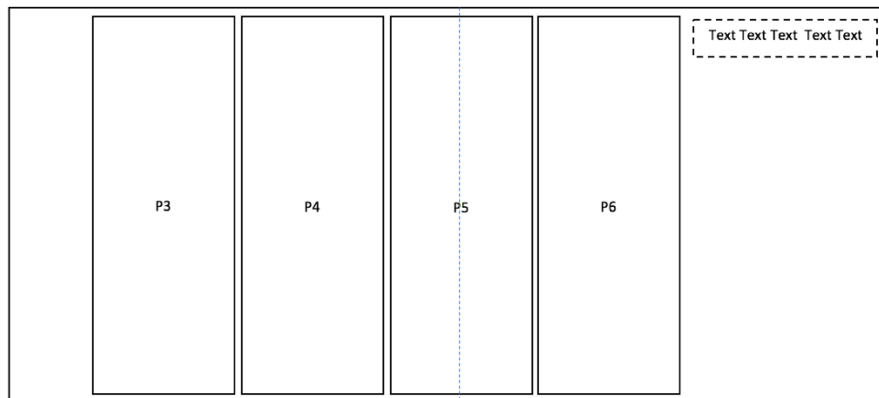


Abbildung 38 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 2

Nachfolgend werden alle Doppelseiten als *ein* Meta-Panel betrachtet, da diese stets als ein ganzes, zusammenhängendes Bild konzipiert sind. Die Panels sind dabei ohne Berücksichtigung der Buchbindung platziert (s. *Abbildung 38*).

Nach Scott McCloud (2001) kann in Bezug auf die Panels 3 und 6 von einem Übergang von *Handlung zu Handlung* gesprochen werden. Ein Vogel, der durch die Balkontür zu sehen ist und in allen vier Panels im Hintergrund auftaucht, suggeriert, dass es sich hierbei um einen zeitlichen Abstand von wenigen Sekunden handelt. Dem widerspricht jedoch die Bewegung des HZ Rotkäppchen. Es wechselt von Panel zu Panel seine Position zwischen dem RZ Balkon und dem RZ Wohnung, in welchem sich das HZ Mutter, welches in P3 gesetzt wird, aufhält. Das spricht wiederum dafür, dass es sich hierbei um mehrere vorbeifliegende Vögel handelt.

Die Perspektive kann in allen vier Panels dieser Doppelseite als neutral bezeichnet werden. Es scheint als würde man aus nächster Nähe auf die Szenerie blicken.

³⁰⁹ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 162.

³¹⁰ vgl. ebd., S. 163.

³¹¹ vgl. ebd., S. 164.

Die textliche Ebene, welche innerhalb des Blocktextes rechts neben P6 angeordnet ist (s. *Abbildung 38*) gibt eine sprachliche Äußerung des HZ Mutter in Form einer direkten Rede wieder. Wie bereits oben erwähnt, werden in dieser Graphic Novel keine Sprechblasen verwendet. Anders als im Comic üblich, übernimmt das Erzählen der Geschichte ein heterodiegetischer Erzähler, der sich als allwissend erweist. Die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter*, die auf diesem Meta-Panel eröffnet wird, wird im nachfolgenden Meta-Panel fortgesetzt.

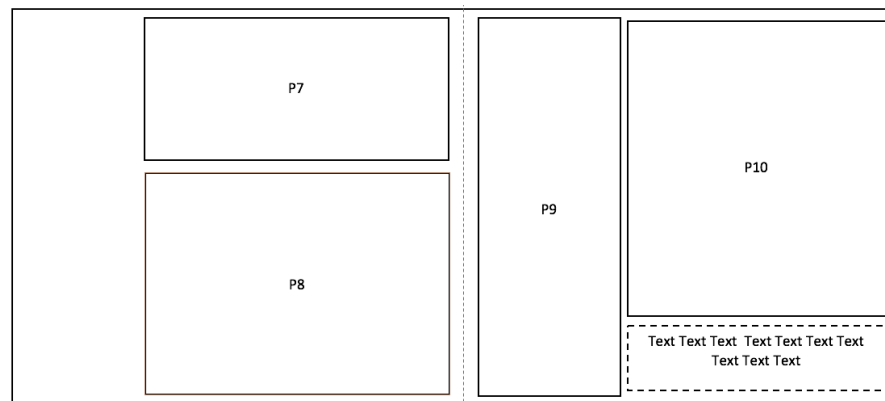


Abbildung 39 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 3

Die Figurenrede der Mutter wird in *Meta-Panel 3* fortgesetzt. Des Weiteren kommt auch das HZ Rotkäppchen durch eine direkte Rede zu Wort.

In Bezug auf die bildliche Ebene scheinen P7 und P8 dieselbe Szenerie wie Meta-Panel 2 zu zeigen, jedoch aus einem anderen Blickwinkel. In P7 erhält man einen nahen, seitlichen Blick auf das Rotkäppchen, welches sich im RZ Balkon befindet, während P8 wiederum die Mutter von vorne im RZ Wohnung zeigt. Hierbei scheint es jedoch zu einer Verschiebung zu kommen, denn wie in Meta-Panel 2 ersichtlich wurde, herrscht ein beträchtlicher Abstand zwischen den beiden RZ Balkon und der Position des HZ Mutter im RZ Wohnung. Die Größe der beiden HZ in P8 erweckt jedoch den Eindruck, sie würden direkt nebeneinanderstehen.

Während durch P8 lediglich die Perspektive auf das Geschehen verändert wird, kommt es in P9 zu einem Übergang von *Szene zu Szene*. P9 zeigt nun die beiden Handlungszeichen aus unmittelbarer Nähe, sodass lediglich eine rote Kappe ersichtlich ist, die auf das HZ Rotkäppchen verweist. In P10 wird deutlich, dass von P8 zu P9 ein Raumzeichenwechsel stattgefunden hat: Das RZ Wohnung wurde vom RZ Treppenhaus abgelöst. Informationen über den veränderten Schauplatz gibt lediglich die bildliche Ebene, dem Text ist hierzu nichts zu entnehmen.

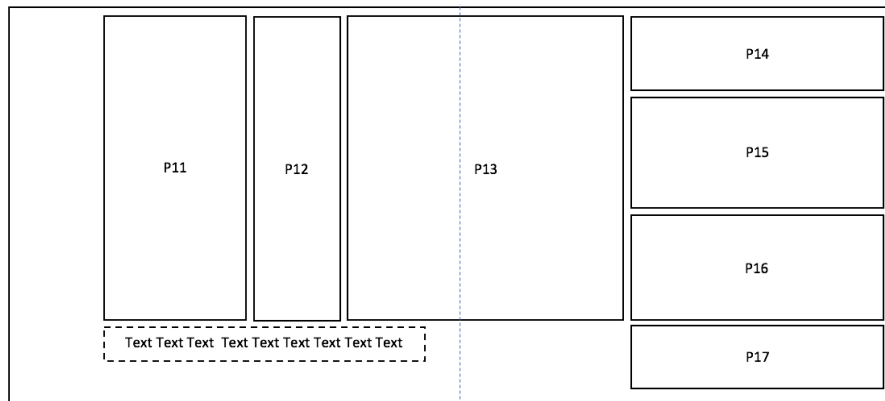


Abbildung 40 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 4

Blättert man um, dann erkennt man, dass zwischen P10 und P11 eine Verbindung in Form eines Übergangs von *Handlung zu Handlung* sowie durch den verweisenden Charakter des HZ Rotkäppchens besteht. Das HZ Mutter ist nur noch sehr klein im Hintergrund zu erahnen. Die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter* wird nun durch die *Sequenz Rotkäppchen*, welche vom HZ Rotkäppchen vorangetrieben wird, abgelöst.

Die Perspektive ändert sich nun völlig. Während man in den vorhergehenden Panels den Eindruck hatte, nur sehr geringe Distanz zu den Handlungszeichen zu haben, wird das HZ Rotkäppchen nun in P11 aus größerer Entfernung betrachtet. P12 ändert sowohl den Blickwinkel als auch die Szene. Rotkäppchen hat das RZ Treppenhaus verlassen und das RZ Straße betreten, was durch eine Straßenlaterne in P12 impliziert wird. Aufgrund der Darstellung des RZ Straße in P13 ist davon auszugehen, dass es sich um eine urbane Gegend handelt.

Der beigefügte Text unterhalb der Panels 11, 12 und 13 (s. *Abbildung 40*) bestätigt diesen Eindruck, da explizit von den „ruhigen Straßen der Stadt“³¹² gesprochen wird.

Die Panels 12 bis 15 zeigen das HZ aus verschiedenen Perspektiven, dabei ist nicht ersichtlich, wie viel Zeit zwischen den einzelnen Panels liegt. In Panel 16 kommt es jedoch zu einem Sprung. Die Szenerie ändert sich durch einen Übergang von *Szene zu Szene*. Anstatt der Straßenlaternen, die auf das RZ Straße verweisen, sind nun Bäume abgebildet, wodurch ein neues RZ eröffnet wird. P17 bietet eine Panorama-Ansicht des RZ Wald. Das RZ Stadt ist lediglich im Hintergrund durch einige kleine Häuser erkennbar.

³¹² PERSCH: *Rotkäppchens List*, B. o.S.

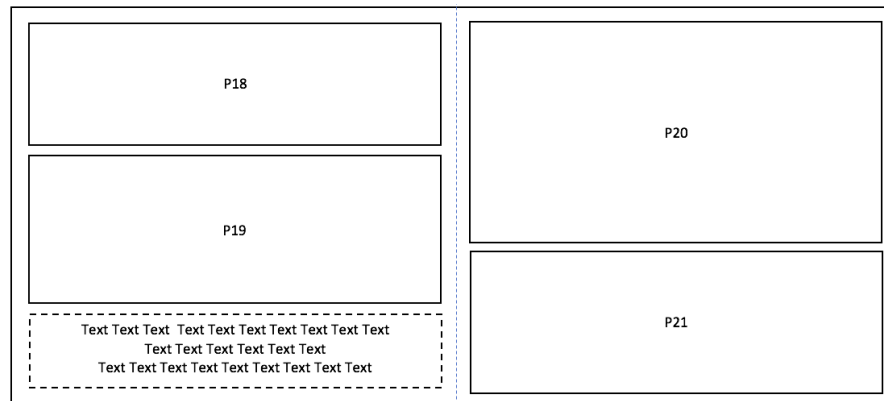


Abbildung 41 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 5

Bisher erfuhren die Lesenden nur, dass das HZ Rotkäppchen zur Großmutter geht. Genauerer über deren Lebensraum erfährt man nun durch den Text: Die Großmutter lebt im Wald eine halbe Stunde von der Stadt entfernt. Das RZ Wald ist durch Baumstämme gekennzeichnet, während das RZ Stadt durch die Elemente Straßenlaternen und Wohnhäuser identifizierbar wird.

Den Lesenden wird durch P18 eine Panorama-Ansicht geboten. P19 stellt die Szenerie aus einer anderen Perspektive dar, man blickt nun von einer gewissen Distanz auf das HZ Rotkäppchen, das sich vom Betrachter bzw. der Betrachterin entfernt. Die Perspektive wird im nächsten Panel erneut gewechselt. Ein naher Ausschnitt des HZ Rotkäppchen nimmt nun mehr als zwei Drittel des Panels ein. In P21 kommt es zur Setzung des HZ Wolf, aus dessen Sicht man nun das HZ Rotkäppchen wahrnimmt. Daraus folgt, dass die *Sequenz Rotkäppchen* hier endet und die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* beginnt. Durch das langgezogene Querformat von P18 und P19 wird der Eindruck vermittelt, das HZ Rotkäppchen habe einen langen Weg vor sich. Das Querformat des Bildes (s. *Abbildung 41*) unterstreicht somit optisch die Dauer der erzählten Zeit. Die großformatigen Panels 20 und 21 scheinen aus ästhetischen Gründen gewählt worden zu sein.

Über den Wortwechsel, der zwischen Wolf und Rotkäppchen einsetzt, erfährt man durch die Figurenreden des Textes. Die Bilder geben hierzu wenig Information.

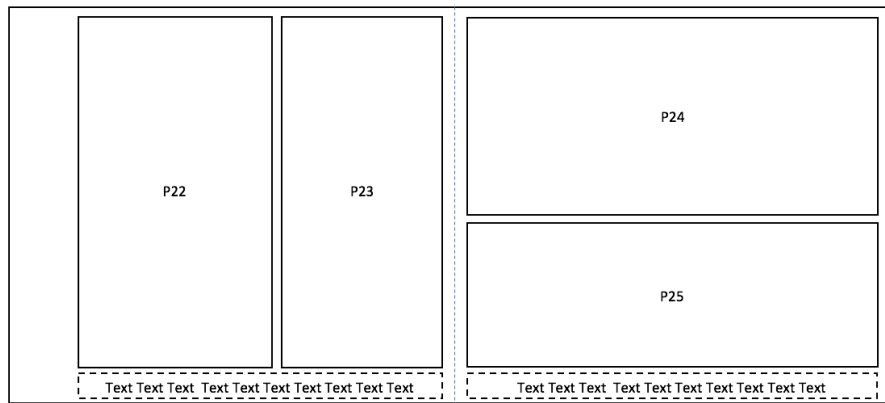


Abbildung 42 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 6

Die zuvor begonnene Sequenz *Rotkäppchen-Wolf* wird in diesem Meta-Panel fortgesetzt. P22 und P23 zeigen nur das HZ Wolf, auf welches durch das große Format der Panels die Aufmerksamkeit der Lesenden gelenkt wird. In P24 tritt das HZ Rotkäppchen ebenfalls auf und man kann sehen, wie der Wolf dem Rotkäppchen eine Blume übergibt. Die Blume, die zuvor in den Händen des Wolfs noch in schwarz-weiß dargestellt wurde, wird nun in den Händen des HZ Rotkäppchens farbig illustriert. Wie bereits in den einleitenden Worten zur Analyse von *Rotkäppchens List* erwähnt, kommen Farben nur in direkter Verbindung mit dem HZ Rotkäppchen vor. P25 zeigt das Rotkäppchen mit einer gelben Blume in der Hand aus nächster Nähe. Die Illustrationen in P22, P23 und P24 stellen die Szenerie von vorne dar. Die Perspektive wechselt in P25 zu einer Übersicht, wodurch man erkennt, dass das Mädchen von schwarz-weiß dargestellten Blumen umringt ist.

Die textliche Ebene gibt durch ein Gedankenzipat Einblick in die Gedanken des HZ Wolf. Wie nachfolgend bei der Betrachtung von Meta-Panel 7 erläutert wird, ist diese eben genannte Form des Gedankenzipats in dieser Graphic Novel nur eine Möglichkeit, um Gedankengänge der Figuren für die Lesenden zugänglich zu machen. Nachfolgend (vgl. die Erläuterungen zu Meta-Panel 7 und 11) erhält man auch auf bildlicher Ebene durch Gedankenblasen Einsicht in das Innenleben der Handlungszeichen.

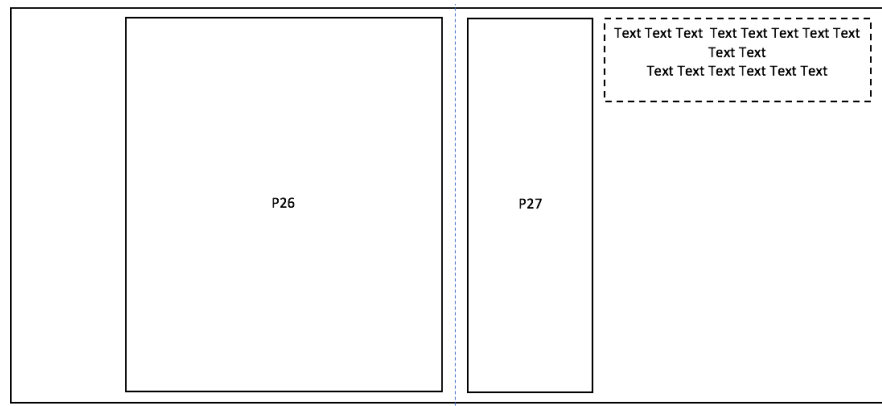


Abbildung 43 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 7

P26 gibt nun durch Gedankenblasen Einblick in die Gedankenwelt der beiden Handlungszeichen. Der so bildlich dargestellte Gedanke des Wolfs verweist rückwirkend auf den Text des Meta-Panels 6, während in der Gedankenblase des Rotkäppchens Bezug auf den Text innerhalb dieses Meta-Panels genommen wird. Die Größe des Panels (s. *Abbildung 43*) stoppt dabei den Lesefluss. In Hinblick auf P27, in welchem nur mehr das HZ Rotkäppchen auftritt, wird dadurch die Aufmerksamkeit auf das Verschwinden des HZ Wolf gelenkt.

In P27 kommt es erneut zu einem Wechsel des Blickwinkels: Aus einer schrägen Vogelperspektive blickt man nun in P27 auf das Rotkäppchen, welches umringt von Blumen inmitten des Waldes steht. Das Verschwinden des HZ Wolf führt zum Ende der *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* und eröffnet erneut die *Sequenz Rotkäppchen*.

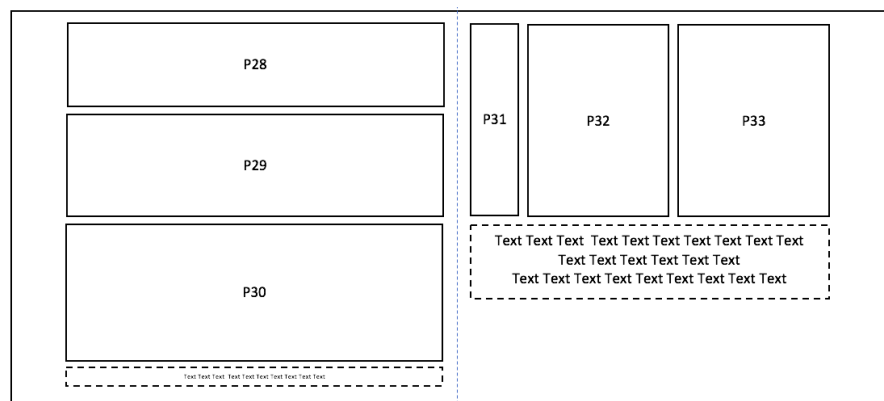


Abbildung 44 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 8

Die *Sequenz Rotkäppchen* wird fortgesetzt. In Meta-Panel 8 wird auf der Bildebene auf die vorhergehende Doppelseite verwiesen. P28 stellt dieselbe Szenerie wie in P27 dar, jedoch aus einem anderen Blickwinkel. Der Übergang von P28 zu P29 erfolgt nun jedoch sprunghaft, nach

Scott McCloud (2001) von *Szene zu Szene*³¹³. P29 wird als Totale dargestellt (s. *Abbildung 44*), in der man nun das HZ Rotkäppchen erblickt, welches aus der Ferne auf ein Haus schaut. Dieselbe Szenerie wird ebenfalls in Form einer Totale in P30 dargestellt, jedoch ändert sich der Blickwinkel und das HZ Rotkäppchen ist nun in der Ferne zu sehen, während das RZ Haus aus nächster Nähe betrachtet wird.

Von P30 zu P31 folgt ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das HZ ist nun bereits beim Haus angelangt und man erhält den Eindruck als würde es durch ein Fenster blicken. Von P31 zu P32 erfolgt erneut ein Übergang von *Szene zu Szene*. Es wird ersichtlich, dass sich der Schauplatz nun vom Freien ins Innere des Hauses verlagert hat. Das kleine Format der beiden Panels suggeriert einen schnellen Zeitverlauf.

Dieses Meta-Panel enthält zwei Textblöcke. Der zweite Textblock gibt wesentliche Informationen wieder, die allein den Bildern nicht zu entnehmen wären. So erfährt man durch den Text, dass sich das HZ durch das RZ Haus, welches in P29 gesetzt wurde, bewegt. Es kommt an einer Stube, einer Diele und einer Bibliothek vorbei. Die alleinige Betrachtung der Panels würde uns diese Informationen nicht liefern.

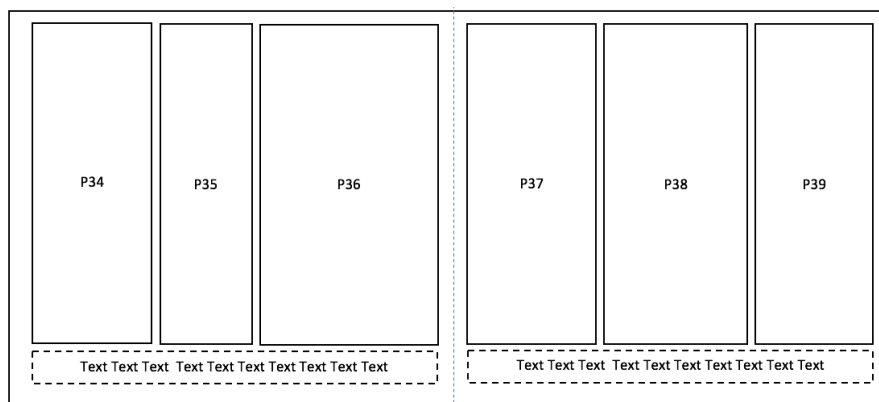


Abbildung 45 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 9

Sowohl durch den ersten Textblock als auch durch P34 wird auf das vorhergehende Meta-Panel verwiesen, indem nun ein Bücherregal in Bild und Text vorkommt, welches wohl in Verbindung mit der bereits genannten Bibliothek steht. Ebenso erfährt man durch den zweiten Textblock, dass das HZ auf der Suche nach der Großmutter im Haus in Bewegung ist. Diese Bewegungen werden im Übergang von P38 zu P39 eindeutig ersichtlich.

³¹³ vgl. MCCLOUD: *Comics richtig lesen*, S. 79.

Die Panels 34, 35 und 36 zeigen das HZ aus unterschiedlichen Perspektiven. P35 erweckt den Eindruck, als würde man von unten auf die Hände des Mädchens schauen, während P36 das HZ von der Seite darstellt. Die textliche Ebene präzisiert dabei das Handeln des Mädchens.

In P37 und P38 erhalten die Lesenden nun Einblick auf die Szenerie aus Sicht des Handlungszeichens, bevor man in P39 erneut aus neutraler Perspektive auf die Situation blickt.

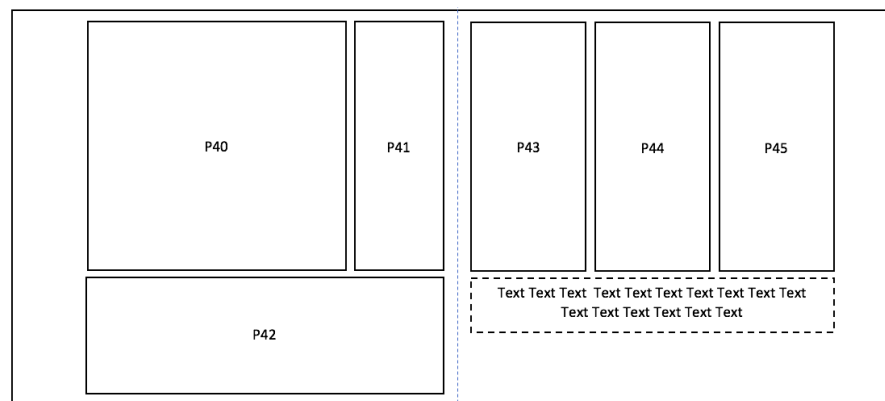


Abbildung 46 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 10

In P40 erhält man aus dem Blickwinkel des HZ Einblick in die Szenerie. Hierbei könnte es sich um eine andere Perspektive zu P39 handeln und somit auf das vorhergehende Meta-Panel verweisen oder aber bereits um eine völlig andere. Die Textebene unterstreicht schließlich letztere Möglichkeit. Die beiden Panels P41 und P42 stellen dann ohne Zweifel einen Szenenwechsel dar. P40 erweckt den Eindruck als würde man unmittelbar hinter dem Handlungszeichen stehen und an den Ereignissen teilhaben. Der Blickwinkel ändert sich in P41 erneut.

Während man in P41 als eine Art neutraler Beobachter bzw. Beobachterin auf die Szenerie blickt, sieht man in P42 aufgrund der Nähe zum Handlungszeichen lediglich dessen Körpermitte sowie eine begrenzte Sicht auf ein Treppenhaus. Dadurch, dass die Sicht derart beschnitten wird, wird eine unheimliche, beängstigende und etwas einschüchternde Atmosphäre erzeugt, wodurch Spannung aufgebaut wird.

In P44 und P45 wird derart an das HZ herangezoomt, sodass die Lesenden nur mit Hilfe des Textes erraten können, was geschieht. Die Anordnung von P43, P44 und P45 (s. *Abbildung 46*) suggeriert jedoch eine schnelle Bewegung vonseiten des HZ.

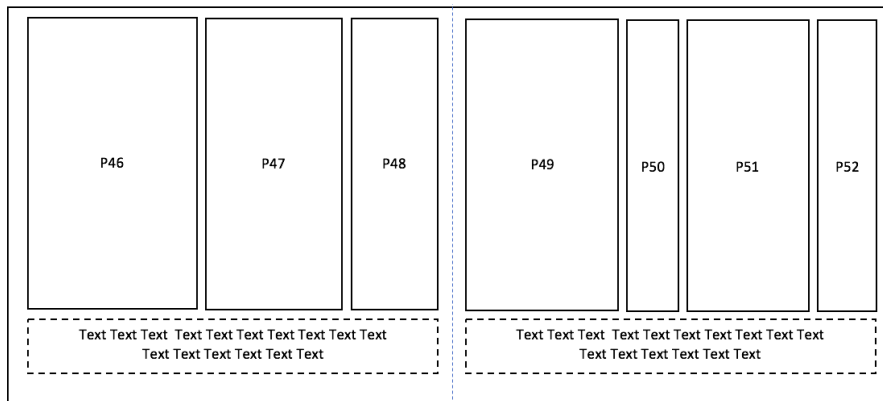


Abbildung 47 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 11

P46 und P47 vermitteln im Zusammenspiel mit dem Text erneut eine Bewegung des Handlungszeichens, während die Illustration in P48 eher als veränderte Perspektive zu P47 interpretiert werden kann.

Von P48 zu P49 erfolgt nun ein Übergang von *Handlung zu Handlung*. Das Handlungszeichen ist aus nächster Nähe zu sehen. P50 verändert den Blickwinkel des vorhergehenden Panels. Im nächsten Panel wird schließlich mit Hilfe von zwei Gedankenblasen vermittelt, was sich hinter der Tür befindet. Eine Gedankenblase zeigt den Wolf mit einer Brille und einem Buch im Bett und in der anderen wird nun eine weitere Figur unter einem Bett liegend gezeigt. Aus dem Text geht hervor, dass es sich bei dieser Figur um die Großmutter handelt. Im darauffolgenden Panel erhält man aus sehr geringer Distanz einen Blick auf das Rotkäppchen.

Das Format (s. *Abbildung 47*) und die Gestaltung der Panels 49-52 erwecken den Eindruck, eine Kamera würde rund um das HZ kreisen und erinnern stark an die in Filmen angewendeten Montagetechniken.

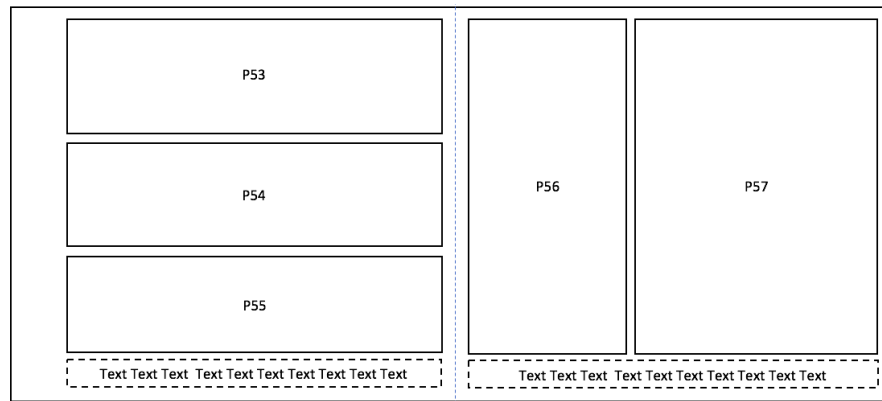


Abbildung 48 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 12

Durch das Umblättern der Seite erfolgt erneut ein Perspektivenwechsel. P53 gibt nun aus einer schrägen Perspektive von oben mehr Einsicht in die räumliche Umgebung des Rotkäppchens und verweist somit auf Meta-Panel 11. Es scheint erneut dieselbe Szenerie wie schon in P50, P51 und P52 illustriert zu werden, jedoch abermals aus einem anderen Blickwinkel. Die dargestellten Perspektiven erinnern ebenfalls stark an Kameraeinstellungen.

Das Auftreten des HZ Wolf in P55 beendet die *Sequenz Rotkäppchen*. P55 zeigt nun das, was bereits in P51 durch die Gedankenblase vermittelt wurde. Eine Totale dient dazu, den Lesenden einen Überblick über den Schauplatz zu geben und das, was bereits in P54 angedeutet wurde, betrachten zu können. P56 zoomt schließlich näher an das HZ Wolf heran, in P57 wird der Eindruck erweckt, man befände sich nur wenige Zentimeter vom Gesicht des Wolfes entfernt. Dieser Eindruck wird durch das große Format des Panels verstärkt (s. *Abbildung 48*), welches zugleich die volle Aufmerksamkeit des Lesers bzw. der Leserin auf das HZ Wolf lenkt.

Durch die beiden Textblöcke und die darin enthaltenen Figurenreden erhält man Auskunft über den Wortwechsel der beiden Handlungszeichen.

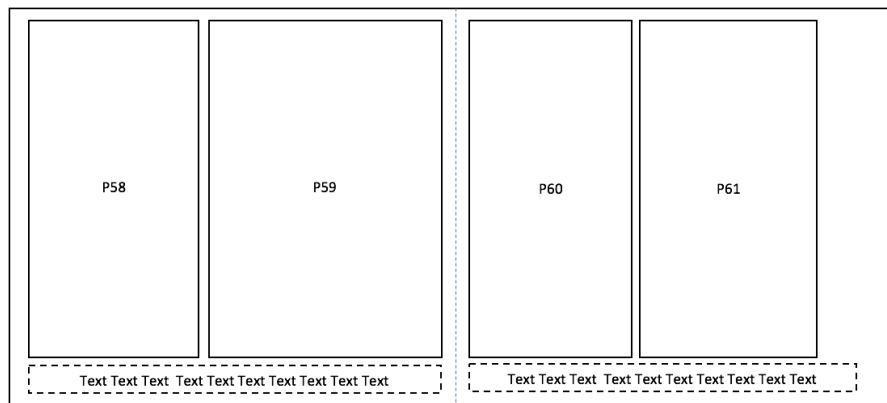


Abbildung 49 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 13

Blättert man nun um, so erblickt man in P58 erneut das Handlungszeichen Wolf aus geringer Distanz, jedoch aus einem veränderten Blickwinkel, bevor es von P58 zu P59 zu einem Übergang von *Handlung zu Handlung* kommt. Die linke Seite dieser Doppelseite ist sowohl auf Text- als auch auf Bildebene dem HZ Wolf gewidmet, die rechte dem HZ Rotkäppchen.

Die Illustration in P59 erweckt den Eindruck, man würde vom Bett aus auf das das HZ Wolf blicken, das gerade dabei ist aus dem Fenster zu steigen. P60 zeigt nun aus einer Übersicht das HZ Rotkäppchen wie es aus dem Fenster blickt. Das HZ Wolf ist nur mehr in der Ferne sichtbar.

Das nächste Panel gibt dieselbe Szenerie nun aus veränderter Perspektive wieder. Eine Untersicht ausgehend vom äußeren des Hauses gewährt Sicht auf das Fenster des Hauses und somit auf das HZ Rotkäppchen.

Die textliche Ebene der linken Seite stellt einerseits eine Fortsetzung zu jener in Meta-Panel 12 dar, indem die Figurenrede des HZ Wolf als autonome direkte Rede fortgesetzt wird. Andererseits fungiert der weitere Text als Verschriftlichung des Panels 59. Die Figurenrede des Mädchens erweist sich als Reaktion auf das plötzliche Verschwinden des Wolfs und wird als direkte Rede, platziert unter den Panels 60 und 61, wiedergegeben.

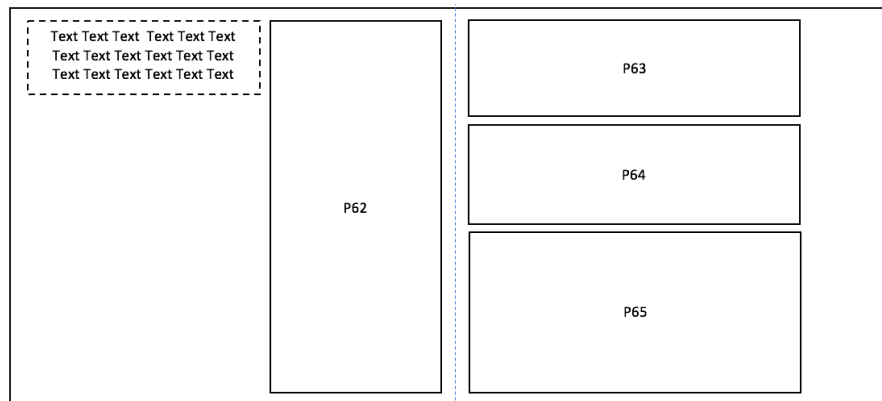


Abbildung 50 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 14

In P62 ist die Sicht auf die Szenerie vergleichbar mit jener in P61. Anstatt der Untersicht erhält man jetzt aber den Eindruck als würde man direkt durch das Fenster blicken. Das HZ Großmutter wird gesetzt, nachdem es zuvor lediglich in den Gedanken des Mädchens sichtbar war. Die Sequenz *Rotkäppchen-Großmutter* wird eröffnet.

Die Panels 63, 64 und 65 zeigen das Geschehen nun aus unterschiedlichen Blickwinkeln. P63 zeigt beide Handlungszeichen aus nächster Nähe. In P65 erhält man den Eindruck aus nächster Nähe auf das Rotkäppchen zu blicken. P64 zeigt die beiden Handlungszeichen sowie die räumlichen Komponenten in Form einer Totale.

Das langgezogene Format dieser Panels lässt die Augen der Lesenden länger auf diesen ruhen, wodurch die erzählte Zeit länger erscheint. Des Weiteren wird beim Übergang von Panel zu Panel eine erhöhte Induktionsleistung beansprucht. Es bleibt unklar, wie viel Zeit zwischen den Bildern liegt. Die textliche Ebene suggeriert eine längere Dauer des Geschehens.

Die textliche Ebene fungiert hier additiv und gibt durch ein Gedankenzitat erneut Einblick in die Gedanken des HZ Rotkäppchen.

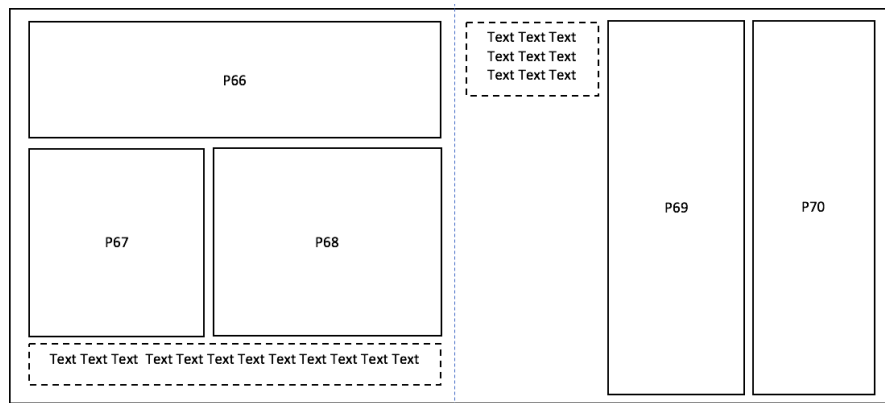


Abbildung 51 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 15

Durch das Umblättern findet ein Wechsel des Raumzeichens statt und die *Sequenz Rotkäppchen-Großmutter* wird beendet. Zwischen P65 und P66 liegt somit ein längerer zeitlicher Abstand, da der Schauplatz vom Inneren des Hauses nach Außen in das RZ Wald verlagert wird. Das Haus der Großmutter ist nur mehr sehr klein sichtbar.

Ein erneuter Sprung vollzieht sich im Übergang von P66 zu P67. Der Schauplatz des Geschehens ändert sich abermals, anstatt der Bäume, die auf das RZ Wald verwiesen haben, sind nun erneut hohe Wohnhäuser erkennbar, die auf das bereits bekannte RZ Straße verweisen. Anders als in P66 blickt man von oben aus relativ großer Distanz auf das HZ Rotkäppchen hinab.

Etwas irritierend ist, dass in P68 ein an einer Straßenlaterne angeleinter Hund zu sehen ist, dessen Darstellung jener in P13 gleicht. Unsere Alltagserfahrung lehrt uns allerdings, dass man Hunde normalerweise nur für einen kurzen Moment anleint, um beispielsweise in den Supermarkt zu gehen. Das würde implizieren, dass nur wenig Zeit zwischen P13 und P68 vergangen ist, obwohl man als Leser bzw. Leserin eher den Eindruck hat, man habe einen ganzen Tag an der Seite des Rotkäppchens erlebt. Dieser Eindruck wird auch durch den Text, in dem es heißt, dass das Mädchen erst in der Abenddämmerung den Hof erreicht, verstärkt. Panel 69 hat ebenfalls verweisenden Charakter, es verweist auf das RZ Wohnhaus, das bereits in P1 gesetzt wurde. Panel 70 zeigt das HZ Rotkäppchen aus nächster Nähe.

Text und Bild gehen hier eine *korrelative Verbindung*³¹⁴ ein.

³¹⁴ vgl. ebd., S. 163.

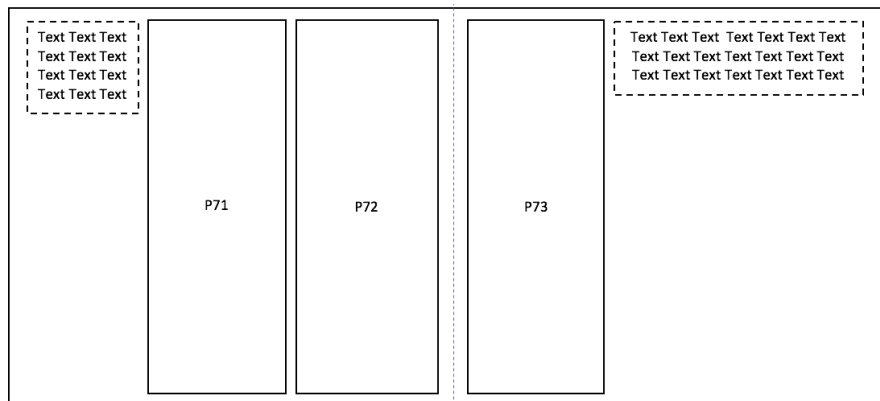


Abbildung 52 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 16

Die Anordnung der Panels dieser Doppelseite (s. *Abbildung 52*) ähnelt jener des zweiten Meta-Panels (s. *Abbildung 38*). Die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter* beginnt.

Der Blickwinkel, aus dem man nun das Geschehen betrachtet, gleicht jenem aus dem zweiten Meta-Panel. Das Handlungszeichen Mutter wird hier erneut gesetzt. Das HZ Rotkäppchen ist nun mit den Requisiten Blumen und Kürbis zu sehen. P72 ähnelt der Darstellung des zweiten Meta-Panels noch stärker, hier wird das HZ Rotkäppchen erneut aus einiger Distanz hinter dem HZ Mutter gezeigt und auch Balkon und Vogel sind wieder sichtbar. In P73 blickt man von sehr geringer Distanz auf das HZ Rotkäppchen sowie auf den Vogel, der nun direkt neben dem HZ erkennbar ist.

Die textliche Ebene, welche neben P71 positioniert ist, enthält einen Wortwechsel zwischen dem HZ Mutter und dem HZ Rotkäppchen in Form einer Figurenrede. Der Text, der neben P73 situiert ist, gibt wiederum die Erzählinstanz wieder.

C.2 Vergleichende Analyse

C.2.1 Textliche Ebene

Ebenso wie im grimmschen Rotkäppchen-Märchen³¹⁵ wird die Geschichte von einem heterodiegetischen Erzähler, der mehr als die Figuren weiß, wiedergegeben.

Um eine sinnvolle Gegenüberstellung des grimmschen Märchentextes mit jenem der Rotkäppchen-Adaption zu ermöglichen, werden beide Texte in der nachfolgenden Tabelle

³¹⁵ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

gegenübergestellt. Dabei werden die Sätze aus dem jeweiligen Absatz herausgelöst und einzeln in den Tabellenzeilen wiedergegeben, um einen übersichtlichen Vergleich zu ermöglichen.

Bei der Gegenüberstellung der Texte konnten mehrere Änderungen festgestellt werden, aber auch wörtliche Übernahmen. Diese unterliegen jedoch einer Anpassung an die aktuelle Rechtschreibung sowie an die aktuelle Zeichensetzung. Solche Änderungen werden durch Unterstreichungen kenntlich gemacht.

Änderungen der Wortwahl werden grau hinterlegt, die sich dadurch ergebenden grammatischen Anpassungen werden im Text der Adaption unterstellt. Werden Begriffe im Text der Graphic Novel schlicht ausgelassen, so werden diese im Originaltext durchgestrichen. Einzelne Begriffe, die in der Graphic Novel hinzugefügt wurden und keine Entsprechung im grimmischen Text finden, werden in [eckige Klammern] gesetzt.

Neben der direkten Übernahme von ganzen Sätzen, wurden Sätze an anderen Stellen weggelassen. An anderen Stellen kam es wiederum zu Einfügungen ganzer Textpassagen. Da die Tabelle eine direkte Gegenüberstellung der Texte ermöglicht, werden Einfügungen bzw. Auslassungen ganzer Sätze unmittelbar durch Leerzeilen ersichtlich.

Dort wo die Satzstellung nur geringfügig geändert wurde, der Sinn jedoch erhalten bleibt, werden sowohl die ursprüngliche Textstelle als auch die Textstelle der Graphic Novel durch eine graue Unterlegung und eine Unterstreichungen kenntlich gemacht.

Die nachfolgende Tabelle weist in der linken Spalte den Text des Rotkäppchen-Märchens der Brüder Grimm auf, welcher den *Kinder- und Hausmärchen* entnommen wurde³¹⁶. Rechts ist der Text der Graphic Novel *Rotkäppchens List* von Ulrike Persch ersichtlich³¹⁷. Bedingt durch die vergleichende Analyse der beiden Texte unterliegen diese den oben beschriebenen typografischen Markierungen.

Originaltext	Text der Graphic Novel
Es war einmal eine kleine süße Dirne, die hatte jedermann lieb, der sie nur ansah, am allerliebsten aber ihre Großmutter, die wusste	Es war einmal <u>ein kleines Mädchen</u> , das hatte jedermann lieb, der <u>es</u> nur ansah, am allerliebsten aber <u>seine</u> Großmutter, die

³¹⁶ EBD.

³¹⁷ PERSCH: *Rotkäppchens List*, B. o.S.

gar nicht was sie alles dem Kinde geben sollte.

Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Sammet, und weil ihm das so wohl stand, und es nichts anders mehr tragen wollte, hieß es nur das Rotkäppchen.

Eines Tages sprach seine Mutter zu ihm »komm, Rotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein, bring das der Großmutter hinaus; sie ist krank und schwach und wird sich daran laben.

Mach dich auf bevor es heiß wird, und wenn du hinaus kommst, ~~so geh hübsch-sittsam und~~ lauf nicht vom Weg ab, sonst fällst du und zerbrichst das Glas und die Großmutter hat nichts.

Und wenn du in ihre Stube kommst, so vergiss nicht guten Morgen zu sagen und guck nicht erst in alle Ecken herum.«

»Ich will schon alles gut machen« sagte Rotkäppchen zur Mutter, ~~und gab ihr die Hand darauf.~~

wusste gar nicht, was sie alles dem Kinde geben sollte.

Einmal schenkte sie ihm eine Kappe aus rotem Samt, und weil ihm die so gut stand und es nichts anderes mehr tragen wollte, hieß es nur das Rotkäppchen.

Eines Sonntagmorgens sprach seine Mutter zu ihm: „Komm, Rotkäppchen, da hast du Kuchen und eine Flasche Wein, bring das zur Großmutter; sie ist krank und schwach und wird sich über deinen Besuch freuen ...

... geh los, bevor es heiß wird, und wenn du aus der Stadt kommst, lauf nicht vom Weg ab, sonst fällst du und zerbrichst den Wein, und die Großmutter hat nichts.

Und wenn du in ihr Haus kommst, so vergiss nicht, guten Morgen zu sagen, und guck nicht erst in allen Ecken herum.

Auf dem Rückweg bringst du vom Laden an der Ecke ein bisschen Gemüse mit.“

„Ich will schon alles gut machen“, sagte Rotkäppchen zur Mutter.

Das Mädchen lief durch die ruhigen Straßen der Stadt. Niemand war zu sehen. Ein Sturm kam auf, es begann zu regnen.

Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf.	Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde <u>von der Stadt entfernt</u> .
Wie nun Rotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf.	<u>Als</u> nun Rotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf.
Rotkäppchen aber wusste nicht was das für ein böses Tier war und fürchtete sich nicht vor ihm.	Rotkäppchen aber wusste nicht was das für ein böses Tier war und fürchtete sich nicht vor ihm.
»Guten Tag, Rotkäppchen«, <u>sprach er</u> .	<u>Der Wolf sprach das Kind an:</u> „Guten Tag, Rotkäppchen.“
»Schönen Dank, Wolf.«	„Guten Tag, Wolf“, antwortete Rotkäppchen.
»Wo hinaus so früh, Rotkäppchen?«	„Wo hinaus so früh, Rotkäppchen?“
»Zur Großmutter.«	„Zur Großmutter.“
»Was trägst du unter der Schürze?«	„Was trägst du <u>in der Tasche</u> ?“
»Kuchen und Wein: gestern haben wir gebacken, da soll sich die kranke und schwache Großmutter etwas zu gut tun, und sich damit stärken.«	„Kuchen und Wein: <u>G</u> estern haben wir gebacken, <u>dar</u> an soll sich die kranke und schwache Großmutter stärken.“
»Rotkäppchen, wo wohnt deine Großmutter?«	„Rotkäppchen, wo wohnt [denn] deine Großmutter?“
»Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald, unter den drei großen Eichenbäumen, da steht ihr Haus, unten sind die Nusshecken, das wirst du ja wissen « sagte Rotkäppchen.	„Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald“, sagte Rotkäppchen.

Der Wolf dachte bei sich »das junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen, der wird noch besser schmecken als die Alte: du musst es listig anfangen, damit du beide erschnappst.« Da gieng er ein Weilehen neben Rotkäppchen her, dann sprach er: »Rotkäppchen, sieh einmal die schönen Blumen, die rings umher stehen, warum guckst du dich nicht um? ich glaube du hörst gar nicht, wie die Vöglein so lieblich singen? du gehst ja für dich hin als wenn du zur Schule giengst, und ist lustig hausen im Wald.« Rotkäppchen schlug die Augen auf, und als es sah wie die Sonnenstrahlen durch die Bäume hin und her tanzten, und alles voll schöner Blumen stand, dachte es »wenn ich der Großmutter einen frischen Strauß mitbringe, der wird ihr auch Freude machen; es ist so früh am Tag, dass ich doch zu rechter Zeit ankomme« lief vom Wege ab in den Wald hinein und suchte Blumen. Und wenn es eine gebrochen hatte, meinte es weiter hinaus stände eine schönere, und lief	Der Wolf dachte bei sich: „<u>Das</u> junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen, der wird noch besser schmecken als die Alte: <u>Du</u> musst es listig anfangen, damit du beide schnappst.“ Und er sagte: „Rotkäppchen, sieh einmal die schönen Blumen, die <u>ringsumher</u> stehen, warum guckst du dich nicht um? <u>Ich</u> glaube, du hörst gar nicht, wie die Vöglein so lieblich singen? <u>Du</u> gehst ja für dich hin, als wenn du zur Schule <u>gingst</u>, und es ist [so] lustig hier im Wald.“ Rotkäppchen schaute sich um, und als es sah, wie die Sonnenstrahlen durch die Bäume hin und her tanzten und alles voll schöner Blumen stand, dachte es: „<u>Wenn</u> ich der Großmutter einen frischen Strauß mitbringe, der wird ihr auch Freude machen; es ist so früh am Tag, dass ich doch zu rechter Zeit ankomme“, lief in den Wald hinein und suchte Blumen. Und wenn es eine gepflückt hatte, meinte es, [etwas] weiter <u>stünde</u> eine schönere, und lief
---	--

darnach, und geriet immer tiefer in den Wald hinein.	zu ihr, und geriet immer tiefer in den Wald hinein.
Der Wolf aber gieng geradewegs nach dem Haus der Großmutter, und klopfte an die Türe.	„Auf Wiedersehen, Rotkäppchen“, sagte der Wolf und schlich sich davon.
»Wer ist draußen?«	
»Rotkäppchen, das bringt Kuchen und Wein, mach auf.«	
»Drück nur auf die Klinke«, rief die Großmutter, »ieh bin zu schwach und kann nicht aufstehen.«	
Der Wolf aber drückte auf die Klinke, die Türe sprang auf und er gieng, ohne ein Wort zu sprechen, gerade zum Bett der Großmutter und verschluckte sie.	
Dann tat er ihre Kleider an, setzte ihre Haube auf, legte sich in ihr Bett und zog die Vorhänge vor.	
Rotkäppchen aber war nach den Blumen herum gelaufen,	
und als es so viel zusammen hatte, dass es keine mehr tragen konnte, fiel ihm die Großmutter wieder ein und es machte sich auf den Weg zu ihr.	Als Rotkäppchen so viele [Blumen] zusammen hatte, dass es keine mehr tragen konnte, fiel ihm die Großmutter wieder ein, und es machte sich auf den Weg zu ihr.

Es wunderte sich dass die Türe aufstand, und wie es in die Stube trat, so kam es ihm so seltsam darin vor, dass es dachte »ei, du mein Gott, wie ängstlich wird mir's heute zu Mut, und bin sonst so gerne bei der Großmutter!« Es rief »guten Morgen«, bekam aber keine Antwort.	Es wunderte sich, dass die Türe nicht verschlossen war. Und wie es in die Stube trat, rief das Kind „guten Morgen“, bekam aber keine Antwort.
--	---

Tabelle 1 – Gegenüberstellung des Originaltextes der Brüder Grimm mit jenem der Graphic Novel *Rotkäppchens List*

Der Textvergleich wurde nur soweit durchgeführt, als es für die Zwecke dieser Diplomarbeit sinnvoll erschien. Ulrike Perschs Transformation *Rotkäppchens List* entwickelt sich nachfolgend unabhängig vom Originaltext weiter. Eine Orientierung am Originaltext ist nur mehr marginal ersichtlich, wodurch sich ein weiterer direkter Vergleich der Texte erübrigt.

Die Analyse der Textabschnitte ergibt, dass Ulrike Persch das grimmsche Märchen nicht nur inhaltlich sehr gut kannte, sondern auch bewusst Textstellen übernommen hat. Einige Phrasen wurden eins zu eins übernommen, in anderen wurden lediglich einzelne Begriffe verändert. Die Änderung einzelner Begriffe bewirkt dabei eine Modernisierung des Textes, da heute nicht mehr gebräuchliche Worte durch gängige Begriffe ersetzt wurden.

Bereits der erste Satz des Textes aus *Rotkäppchens List* ließ vermuten, dass der Text einer generellen Aktualisierung in Bezug auf heute nicht mehr gängige Begriffe unterzogen wurde. Der allseits bekannte Satz „Es war einmal eine kleine süße Dirne [...]“³¹⁸ liest sich in der Graphic Novel zwar beinahe identisch, doch wirkt der Satz durch den Austausch des Begriffs »Dirne« durch »Mädchen« alltäglicher. Ebenso würde man heute wohl kaum noch davon sprechen eine Blume »zu brechen« so wie es noch zu Zeiten der Brüder Grimm üblich war. Vielmehr »pflückt« man Blumen, und das kann man schließlich auch in Perschs Graphic Novel lesen.

³¹⁸ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

Neben solchen Änderungen wurde der Text der neuen deutschen Rechtschreibung und der aktuellen Zeichensetzung angepasst, was die Wirkung des Textes auf den Leser bzw. die Leserin jedoch nicht beeinflusst.

Es ist festzustellen, dass der Text aus *Rotkäppchens List* an vielen Stellen beinahe identisch mit dem grimmschen Text ist. An einigen Stellen gibt es zwar geringfügige Änderungen, diese würden aber ohne eine direkte Gegenüberstellung der Texte kaum auffallen. An manchen Stellen wurden aber wiederum ganze Phrasen ausgelassen, da an anderen Positionen im Text Einfügungen unternommen wurden, führt dies jedoch nicht zu einer Verkürzung der erzählten Zeit.

Ab einem gewissen Zeitpunkt gibt es einen Bruch und die Handlung entwickelt sich in eine andere Richtung. Somit ist es selbsterklärend, dass der Text fortan vom grimmschen Märchentext abweicht.

Im nachfolgenden Punkt werden die Unterschiede in der Handlungslinie näher betrachtet.

C.2.2 Handlung

Die Analyse der Handlung knüpft dort an, wo die textliche Analyse endet (s. *Punkt C.2.1*), nämlich mit dem Eintreffen des Mädchens beim Haus der Großmutter. Anders als in der grimmschen Rotkäppchen-Version³¹⁹ werden weder Großmutter noch Rotkäppchen vom Wolf verschluckt. In *Rotkäppchens List* kann sich die Großmutter unters Bett retten und fällt so dem Wolf, der ebenso wie im Originaltext ihre Kleider anzieht und in ihr Bett schlüpft, nicht zum Opfer. Rotkäppchen wiederum durchschaut die List des Wolfs in dieser Transformation sofort und trickst diesen aus, indem es dem Wolf die Anwesenheit eines Jägers vorspielt.

Die Figur des Jägers taucht in der Transformation nur als eine Fiktion, verursacht durch ein Schattenspiel des Mädchens, auf. Der Wolf ist sich aber über diese Fiktion nicht bewusst, und glaubt an einen Jäger in Fleisch und Blut:

„[...] doch der Wolf bemerkte nur den Schatten in Form des gefürchteten Jägers.
[...] Der Wolf erschrak sich fürchterlich, die Brille fiel ihm von der Nase, das Buch
aus der Hand, voller Angst krümmte er sich auf dem Bett. »Nicht schießen!«“³²⁰

³¹⁹ vgl. ebd., S. 151–154.

³²⁰ PERSCH: *Rotkäppchens List*, B. o.S.

Anders als in der Ausgangsversion wird der Wolf in Perschs Adaption nicht getötet, sondern durch Rotkäppchens List zur Flucht getrieben. Nachdem dieser weg ist, kommt die Großmutter aus ihrem Versteck und genießt Kuchen, Wein und Tee. Diese Stelle ähnelt jener im grimmschen Text. So heißt es in *Rotkäppchens List*:

„Da waren alle beide vergnügt; die Großmutter aß den Kuchen, trank einen Tee und den Wein, den Rotkäppchen gebracht hatte, und erholte sich wieder.“³²¹

Im Märchen der Brüder Grimm liest man einen ähnlichen Satz, wobei sich dieser durch die Anwesenheit des Jägers, welcher in Ulrike Perschs Version so nicht vorkommt, unterscheidet:

„Da waren alle drei vergnügt; der Jäger zog dem Wolf den Pelz ab und gieng damit heim, die Großmutter aß den Kuchen und trank den Wein den Rotkäppchen gebracht hatte, und erholte sich wieder, [...]“³²²

Im Märchentext der Brüder Grimm folgt am Ende des Märchens ein Einblick in die Gedanken Rotkäppchens: „»du willst dein Lebtage nicht wieder allein vom Wege ab in den Wald laufen, wenn dir’s die Mutter verboten hat«“³²³, wodurch wohl deutlich gemacht werden soll, dass das Mädchen seine Lektion gelernt hat.

Ganz anders reagiert das Mädchen bei Ulrike Perschs Transformation: „Rotkäppchen aber dachte: »Nun muss ich aber los, die Mutter wartet sicher schon, und ich sollte doch noch Gemüse mitbringen.«“³²⁴. Das Mädchen geht in der Folge aber nicht auf direktem Wege nach Hause, sondern hält noch einmal im Wald, um für seine Mutter Blumen zu pflücken. Es lässt sich bei seinem Heimweg sichtlich Zeit und besucht danach auch noch einen Laden, um der Mutter wie versprochen frisches Gemüse mitzubringen. Als das Kind endlich zuhause ankommt und am Balkon einem Vogel von seinen Abenteuern erzählt, ist es bereits abends³²⁵.

C.2.3 Figuren

Das Figureninventar ähnelt der grimmschen Darstellung: Es besteht aus den Figuren der Mutter, der Großmutter, des Rotkäppchens und des Wolfs. Die weiblichen Figuren Mutter und Großmutter werden genauso wie im Text der Brüder Grimm durch ihr familiäres Verhältnis zur

³²¹ LEHMANN MEDIA: „*Rotkäppchens List*“, B. o.S.

³²² GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 153.

³²³ Ebd.

³²⁴ PERSCH: *Rotkäppchens List*, B. o.S.

³²⁵ vgl. ebd.

Protagonistin bestimmt. Ein erheblicher Unterschied zum grimmschen Ausgangstext besteht in der physischen Abwesenheit der Jäger-Figur.

Mutter

Die Figur der Mutter tritt, wie bereits erwähnt, anders als im grimmschen Text nicht nur zu Beginn der Erzählung, sondern auch am Ende auf. Sie ähnelt der grimmschen Mutter-Figur. Man erfährt auch hier durch die Figurenrede, dass sie das Mädchen zur Achtsamkeit am Weg auffordert, jedoch, genauso wie im Original nicht aus Sorge um ihr Kind, sondern aus Angst, das Mädchen könnte den Proviant für die Großmutter zu Boden fallen lassen. Am Ende der Erzählung tritt die Figur, anders als im Originaltext, ein zweites Mal auf. Dabei fragt sie das Mädchen lediglich, ob es einen schönen Tag hatte.

Insgesamt erscheint die Figur der Mutter in *Rotkäppchens List* als wenig komplex. Ihr geringer Merkmalssatz lässt sie flach erscheinen, wodurch Parallelen zur Mutter-Figur des grimmschen Märchens geschaffen werden.

Rotkäppchen

Das Rotkäppchen ist äußerlich leicht von den anderen zu unterscheiden. Die Figur ist stets physisch kleiner dargestellt als die restlichen und im Gegensatz zu diesen farblich gestaltet. Somit hebt sich das Handlungszeichen sehr deutlich von den anderen ab. Die farbige Illustration geht auch auf die Requisiten des Rotkäppchens über. Die Gedankenblasen, die der Visualisierung der Gedanken des Mädchens dienen, sind ebenfalls farbig illustriert.

Im Gegensatz zum Mädchen aus dem Original der Brüder Grimm bedarf das Mädchen der Graphic Novel keiner männlichen Hilfe, um sich vor dem Wolf zu schützen. Durch seinen schlaun Einfall, den Wolf mit Schattenspielen hinters Licht zu führen, kann es nicht nur sich selbst, sondern auch die Großmutter vor dem Wildtier retten. Bereits der erste Satz des Märchens, welcher auf das Adjektiv »süß« des Ausgangstextes verzichtet, stellt das Kind auf eine andere Stufe als die Figur im grimmschen Märchen, die durch die Erzählinstanz bereits im ersten Satz auf ihre Eigenschaft »süß zu sein« reduziert wird³²⁶. Anders als im grimmschen Märchen hätte das Kind die Möglichkeit vor dem Wolf zu fliehen, ehe es dieser erblickt. Es wählt wiederum bewusst den Weg der Konfrontation, da es um die Gefahr, in der sich seine

³²⁶ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151.

Großmutter befindet, Bescheid weiß. Die Figur handelt somit nicht aus Eigennutz, sondern aus der inneren Überzeugung, die Großmutter retten zu wollen.

Großmutter

Die Figur der Großmutter wird zu Beginn der Erzählung als krank und schwach charakterisiert, wodurch das Stereotyp der alten, hilflosen Frau aktiviert wird und ein intertextueller Bezug zum grimmschen Märchen³²⁷ hergestellt wird. Im Verlauf der Erzählung erhält man jedoch das Bild einer rüstigen, schlaun Frau. Der Wolf erhält aufgrund des Handelns der Frau gar nicht erst die Chance dieser etwas anzutun. Noch bevor der Wolf die Großmutter bedrohen kann, versteckt sie sich geistesgegenwärtig unter ihrem Bett.

Wolf

Der Wolf ist eindeutig als tierisches Wesen zu erkennen, weist jedoch menschliche Züge auf. Die Illustrationen stellen das Tier aufrecht gehend dar, ebenso kann er sprechen, was im Sinne des Märchens als selbstverständlich erachtet wird. Die charakterlichen Züge gleichen jenen, die dem Wolf seit jeher zugeschrieben werden: Dummdreist, gierig und nimmersatt. Der Wolf, der als Personifizierung des Bösen und als Raubtier gilt, erscheint in *Rotkäppchens List* wenig raubtierhaft. Die List des Mädchens durchschaut das dumme Tier nicht und ehe man sich versieht, ergreift das Tier völlig verängstigt die Flucht.

C.2.4 Erzählte Zeit

Die Ereignisse werden genauso wie im grimmschen Rotkäppchen-Märchen in chronologischer Reihenfolge erzählt. Die erzählte Zeit deckt sich dabei mit jener des grimmschen Textes: Sie beträgt weniger als 24 Stunden, was durch den Text der Graphic Novel eindeutig hervorgeht. Im Vergleich zum Ausgangstext, in welchem durch die Begrüßungsformel »Guten Morgen« lediglich auf den Beginn der erzählten Zeit geschlossen werden kann, wird in Perschs Geschichte explizit von einem »Sonntagmorgen« gesprochen. Das Ende der Geschichte wird ebenso an eine Tageszeit, nämlich an den Abend gebunden, wodurch die Dauer der erzählten Zeit auf etwa max. 12 Stunden eingeschränkt werden kann.

³²⁷ vgl. ebd., S. 151–154.

C.2.5 Zeitbezug und Raum

Hinsichtlich der räumlichen Verortung der Geschehnisse ist die Transformation ähnlich dem Märchen Nr. 26 aufgebaut. Zwar wird die Erzählung anstatt in einem Dorf in einer Stadt verortet, jedoch sind diese Angaben ähnlich oberflächlich, bewirken aber eine Modernisierung. In beiden Erzählungen werden konkrete geographische Zuschreibungen außer Acht gelassen. Das grimmsche Märchen ist aber hinsichtlich der Lage des Hauses im Wald, bei »drei großen Eichbäumen« und bei »Nusshecken« noch etwas spezifischer. Da in Ulrike Perschs Version Straßenlaternen sowie Mülltonnen, die den unseren ähneln, sichtbar sind, kann davon ausgegangen werden, dass die Handlung im 20. oder 21. Jahrhundert spielt.

Neben diesen Informationen lässt die bildliche Ebene der Graphic Novel Rückschlüsse in Bezug auf die Jahreszeit, innerhalb derer sich die Geschehnisse ereignen, zu. Das Rotkäppchen trägt bei seinem Weg zur Großmutter durch den Wald lediglich ein kurzärmeliges Oberteil, was vermuten lässt, dass die Handlung nicht in den Wintermonaten verortet ist. Des Weiteren pflückt das Mädchen Blumen und bringt seiner Mutter einen Kürbis mit nach Hause, beides Gewächse, die bis auf wenige Ausnahmen ebenfalls nicht im Winter gedeihen. Da der Kürbis in unseren Breiten zu den Herbstgewächsen³²⁸ zählt, kann davon ausgegangen werden, dass sich die Erzählung im Herbst ereignet.

In diesem Aspekt unterscheidet sich die Graphic Novel von Ulrike Persch klar von der grimmschen Märchenversion, bei welcher ein Zeitbezug nicht möglich wird.

C.3 Fazit

Die Graphic Novel setzt das grimmsche Märchen in einer modernen und aktualisierten Version um, welche den traditionellen Text in Bezug zur Gegenwart setzt. Dabei zielen der stilistisch einfach gehaltene Zeichenstil und die syntaktisch wenig komplexe Erzählweise eindeutig auf ein jüngeres Publikum ab. Bereits ein erster Blick auf die Illustrationen, welche klare Bezüge zur Gegenwart aufweisen, machen deutlich, dass mit der Transformation des traditionellen Märchens in eine Graphic Novel auch ein Modernisierungsprozess einherging.

³²⁸ vgl. GARTENARBEIT.TV: „Kürbis anbauen“, <http://www.gartenarbeit.tv/kuerbis-kultivieren/> (abgerufen am 19.04.2017).

Die Panelanalyse hat gezeigt, dass das gestalterische Moment dieser Transformation auf den Bildern und weniger auf der textlichen Ebene liegt. Das Erzähltempo erscheint durch den Einsatz unterschiedlichster Panelformen und deren Kombinationsvielfalt äußerst dynamisch. Während das schmale Format einiger Panels einerseits das Erzähltempo steigert, wird dieses durch die unterschiedlichen Perspektiven, die diese zum Teil liefern, wieder ausgebremst. Die Vielfalt der Perspektiven erhöht gleichzeitig aber die Dynamik der Erzählung. Beinahe seitenbreite, langgezogene Bilder bewirken zwischendurch eine Senkung des Erzähltempos. Die Illustrationen nehmen den Großteil der Meta-Panels ein, während der Text schlicht an freien Stellen positioniert wurde, ohne in der graphischen Gestaltung groß berücksichtigt zu werden. Der Fokus der Autorin scheint demnach auf der Bildebene gelegen zu haben. Die Illustrationen bestechen durch ihr Vermögen die Ereignisse aus den unterschiedlichsten Perspektiven wiederzugeben. Häufig wird durch die Darstellung der Eindruck erweckt, eine Kamera würde rund um die Protagonistin kreisen und einzelne Bewegungen festhalten, wodurch der Leser bzw. die Leserin unmittelbar in das Geschehen hineingezogen wird und am Abenteuer des Märchens aus den unterschiedlichsten Blickwinkel Anteil nehmen kann. Obwohl die Bildebene keinerlei schriftsprachliche Elemente enthält und somit auch Figurenreden nicht in Form von Sprechblasen integriert, werden Gedanken der Handlungszeichen sehr wohl visuell, ohne schriftsprachliche Elemente, in Form von Gedankenblasen dargestellt.

Aus der vergleichenden Analyse resultiert, dass die Graphic Novel starke Bezüge zum grimmschen Original aufweist. Die Gegenüberstellung des grimmschen Märchentextes mit dem der Graphic Novel hat gezeigt, dass letzterer eindeutige intertextuelle Bezüge zu ersterem aufweist. Es konnte festgestellt werden, dass vor allem im ersten Teil ihrer Transformation beinahe ganze Textpassagen des grimmschen Textes übernommen und teils lediglich einzelne Begriffe durch heute gebräuchlichere ausgetauscht wurden. Auch in der individuellen Weiterführung des Textes werden eindeutige Anspielungen auf den traditionellen Rotkäppchen-Text sichtbar. Dabei wird der einfache Satzbau, welcher den grimmschen Märchenstil kennzeichnet, von der Autorin beibehalten. Veränderungen, die auf schriftsprachlicher Ebene vorgenommen wurden, führen jedoch ebenso wie die Bildebene zu einer Modernisierung des Märchens. Dies wird bereits im ersten Satz durch den Austausch des heute nicht mehr gebräuchlichen Wortes »Dirne« durch das viel geläufigere »Mädchen« im Text der Graphic Novel ersichtlich.

Das Figureninventar entspricht hinsichtlich der Figuren Mutter, Großmutter und Wolf dem Volksmärchenschema: Es handelt sich um einfache, stereotype Persönlichkeiten, die durch ihr Wesen bzw. ihren Bezug zur Hauptfigur benannt sind. Die Figur des Rotkäppchens unterscheidet sich jedoch von diesen. Das Mädchen entspricht nicht dem Stereotyp des naiven, hilflosen Kindes, sondern erweist sich als mutige Person, die im Gegensatz zum grimmschen Rotkäppchen keiner fremden Hilfe bedarf, um sich aus der Notlage zu befreien. Die Figur nimmt somit eine Sonderstellung innerhalb des Figureninventars der Erzählung ein, was auch auf bildlicher Ebene durch die farbige Gestaltung des Mädchens verdeutlicht wird. Im Gegensatz zu den anderen eindimensionalen Figuren, wird mit der Figur des mutigen Mädchens das Stereotyp des hilflosen, kleinen Kindes aufgebrochen. Das Kind trifft bewusst die Entscheidung, der Großmutter zu Hilfe zu kommen, obwohl es den einfachen Weg hätte wählen und fliehen können. Wie sich zeigt, entspricht die Rotkäppchen-Figur in *Rotkäppchens List* zwar hinsichtlich des sprechenden Namens dem grimmschen Figureninventar, weist jedoch charakterliche Züge auf, die es von der eindimensionalen grimmschen Figur deutlich unterscheidet. Ein wesentlicher Unterschied in Bezug auf das Personal der Graphic Novel besteht in der physischen Abwesenheit der männlichen Jäger-Figur. Diese wird jedoch nicht völlig außer Acht gelassen, sondern fließt im Rahmen des Schattenspiels, mit welchem das Mädchen den Wolf täuscht, in die Handlung ein.

Die Dauer der erzählten Zeit der Graphic Novel und des Originaltextes kann als gleichwertig betrachtet werden. Gegensätzlich zu den höchst allgemein gehaltenen Orts- und Zeitangaben des grimmschen Märchens erweisen sich jene der Graphic Novel jedoch als präziser. Der Beginn und das Ende der Erzählung werden durch zeitliche Angaben hinsichtlich der Tageszeit markiert und die bildliche Ebene lässt zumindest eine Verortung des Wohnortes des Mädchens innerhalb des urbanen Raumes zu.

Aufgrund der Untersuchung kann klar ausgeschlossen werden, dass Abweichungen vom Originaltext durch den Wechsel des Mediums bedingt sind. Geringfügige Änderungen der textlichen Ebene sowie Änderungen in der Handlungslinie sind eindeutig auf die individuelle Gestaltung der Autorin zurückzuführen.

D Mart Klein: *Rotkäppchen*

Mart Klein studierte Kommunikationsdesign in Main und arbeitet nun als Illustrator³²⁹. Seine Variante des grimmschen Rotkäppchen-Märchens wurde in Kleins eigenem Comicbuch-Verlag, dem Unfug Verlag, im Jahr 2009 mit einer Auflage von 999 Stück publiziert³³⁰.

Der Erzählung ist ein Epilog angehängt, aus welchem hervorgeht, dass das Rotkäppchen-Märchen der Brüder Grimm als Grundlage für die vorliegende Neu-Inszenierung diene. Obwohl sich Mart Klein über die Entstehungsgeschichte des Märchenstoffes bis hin zum ersten Erscheinen des grimmschen Rotkäppchen-Märchens informiert zu haben scheint – im Epilog wird auf Charles Perrault und ältere Versionen hingewiesen –, scheint der Künstler das Wesen der Gattung »Märchen« bei seinen Ausführungen über sprechende Wölfe nicht zu beachten:

„Wölfe beispielsweise können nicht reden. Dieser ist offensichtlich nur ein Typ namens Wolfgang, oder ein besonders haariger Kerl mit dem Spitznamen „Wolf“.“³³¹

Wie bereits in *Punkt A.1.1.1* erläutert, gelten sprechende Tiere im »Volksmärchen«, zu dem auch das Rotkäppchen-Märchen zu zählen ist, als selbstverständlich und führen bei den Lesenden keineswegs zu Irritationen³³². Mart Klein greift dieses Moment des Märchen-Schemas heraus, um darauf seine These aufzubauen, es müsse sich bei dem sprechenden Tier, um einen Menschen handeln³³³. Die Interpretation des Mannes als Frauen verschlingender Wolf ist bereits in erotischen Erzählungen der Novellistik des 16. Jahrhunderts anzutreffen³³⁴, und wie bereits in *Punkt A.3.3* geklärt wurde, wurde auch Charles Perrault von den Volksversionen und den in seiner Heimat kursierenden Geschichten über Männer, die als Werwölfe über Kinder herfallen würden, beeinflusst³³⁵. Die bereits zitierte Textstelle des Epilogs (s. oben) zeigt jedoch, dass sich Mart Kleins Argumentation, beim Wolf müsse es sich um einen Mann handeln, lediglich auf dessen Eigenschaft zu Sprechen stützt. Sprechende Tiere sind jedoch ein

³²⁹ vgl. DAINZ: „About“, <http://dainz.net/#!/about> (abgerufen am 12.04.2017).

³³⁰ vgl. KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

³³¹ EBD.

³³² vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 5.

³³³ vgl. KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

³³⁴ vgl. MAZENAUER/PERRIG: *Wie Dornröschen seine Unschuld gewann*, S. 174.

³³⁵ vgl. ZIPES: *Rotkäppchens Lust und Leid*, S. 17–19.

typisches Merkmal der Gattung »Märchen«³³⁶, wodurch diese Argumentation wenig überzeugend erscheint.

Kleins Neu-Inszenierung des Rotkäppchen-Märchens wird im Epilog als »realitätsnah« bezeichnet und diene dazu, den Märchenstoff mit anderen Augen zu sehen³³⁷. Ein erster Blick auf das Werk lässt keine Zweifel daran, dass Mart Kleins Vorstellungen vom Rotkäppchen nichts mit dem kleinen Mädchen zu tun haben, das man gewöhnlich mit dem Rotkäppchen-Märchen assoziiert.

Die vorliegende Rotkäppchen-Version stellt eine Adaption des Märchenstoffes an ein anderes Kommunikationssystem dar, indem ein additiver Zeichenwechsel stattfand. Aufgrund des gewählten Formats der Graphic Novel wurde der textlichen Ebene eine Bildebene hinzugefügt. Die Adaption trägt schlicht den Titel *Rotkäppchen* und eine Empfehlung am Cover des Buches weist daraufhin, dass es für Personen unter 18 Jahren wenig geeignet sei. Daneben findet sich eine Illustration der Rotkäppchen-Figur, die als nackte Frau mit roter Haarsträhne präsentiert wird³³⁸. Erwachsene sind somit klar als Zielgruppe des Werks definiert.

Da das Werk keine Seitennummerierung aufweist, wird darauf hingewiesen, dass sich die gesamte nachfolgende Analyse in *Punkt D* auf das Werk *Rotkäppchen* (Buch, o.S.) von Mart Klein, erschienen 2009 im Unfug-Verlag, Mainz, bezieht³³⁹. Wie bereits in den vorhergehenden Analysen werden direkte Zitate als solche ausgewiesen. Eine Zitation dieser sowie die Bezugnahme auf andere Quellen findet gemäß der literaturwissenschaftlichen Praxis in den Fußnoten Berücksichtigung.

D.1 Panelanalyse

Die folgende Panelanalyse bezieht sich auf Mart Kleins Werk *Rotkäppchen*³⁴⁰. Die Illustrationen des Buchs sind in realistischem Stil gezeichnet. Es kommen lediglich zwei Farben zum Einsatz: Schwarz und Rot. Unterschiedliche Farbtönen werden rein durch die Art der

³³⁶ vgl. NEUHAUS: *Märchen*, S. 5.

³³⁷ vgl. KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

³³⁸ vgl. ebd., B. U1.

³³⁹ vgl. KLEIN: *Rotkäppchen*.

³⁴⁰ vgl. ebd.

Schraffierung erzeugt. Die handschriftlich gestalteten Schriftzüge, die Schraffierung und die unruhige Rahmengestaltung lassen die Bilder aufgeregt erscheinen.

Die Gestaltung der Meta-Panels erfolgt auf unterschiedliche Art. Mehrheitlich überwiegt das von Benoît Peeters als *rhetorisches Blatt* bezeichnete Gesamtbild. Einige Meta-Panels sind aber auch durch eine *dekorative* Gestaltung gekennzeichnet. Dabei handelt es sich um eine Gestaltungsweise, bei der aus ästhetischen Gründen die Gesamtwirkung der Seite der Komposition der Einzelbilder und der Erzählung übergeordnet wird. Immer wieder werden seitenfüllende Panels, *Splash Pages*, eingesetzt³⁴¹. Die Bilder der einzelnen Meta-Panels weisen völlig unterschiedliche Formate auf und reichen von rechteckigen über dreieckigen bis hin zu rahmenlosen Illustrationen, die auch andere Panels überlagern.

Aufgrund der variantenreichen Seitengestaltung wurde auf das Erstellen von Musterabbildungen der einzelnen Meta-Panels verzichtet, da diese die Komposition nur unzureichend wiedergeben würden. Innerhalb der Panelanalyse wird die Zusammensetzung der einzelnen Meta-Panels deshalb beschrieben. Dazu wurden die Panels in Bezug auf ihre Reihenfolge innerhalb der Erzählung fortlaufend nummeriert. Dabei ergab sich eine Gesamtzahl von 71 Panels.

Meta-Panel 1:

Das erste Meta-Panel erstreckt sich als *Splash-Page* über eine Doppelseite. Es kommt zur Setzung des HZ Rotkäppchen, welches mehrmals abgebildet ist. Die Bildebene unterstützt die Textebene, die als Einleitung in die Geschichte fungiert und die Figur des Rotkäppchens vorstellt. Die Entwicklungsschritte des Rotkäppchens werden auf bildlicher Ebene dargestellt, wodurch wesentliche Informationen über das HZ gegeben werden, die die textliche Ebene nicht liefert. Die nebeneinander positionierten Bilder stellen keine nacheinander verlaufenden Ereignisse dar, sondern liefern Einblick in das Leben des Rotkäppchens als Prostituierte und wie es dazu kam.

Im linken Viertel des Meta-Panels wird das HZ Rotkäppchen von Kopf bis zum Knie gezeigt, dahinter ist es nochmals aus einiger Entfernung an einer Pole-Dance Stange zu sehen. Links daneben ist ein Mann erkennbar. Das Bild wird durch eine seitenhohe Darstellung einer weiteren Pole-Dance Stange, an welcher ebenfalls das HZ Rotkäppchen tanzt, in ein

³⁴¹ vgl. DITTMAR: *Comic-Analyse*, S. 124–125.

Seitenverhältnis von 1:3 eingeteilt. An der unteren Hälfte der Stange ist das HZ abermals aus einer anderen Perspektive zu sehen. Schräg daneben ist das HZ Männergruppe dargestellt, dessen Blick in Richtung des HZ Rotkäppchen geht. In direkter Verbindung zum HZ Männergruppe befindet sich ein Blocktext, in welchem die Erzählinstanz zu Wort kommt. Text und Bild vermitteln hierbei dieselbe Botschaft.

Oberhalb dieser Handlungszeichen wird das HZ Großmutter gesetzt. Die Illustration nimmt dabei etwa ein Viertel der Seite ein und zeigt lediglich Kopf und Schultern der Figur. Auf der rechten oberen Seite dieser Illustration ist ein Blocktext platziert, welcher die Erzählung der Erzählinstanz fortsetzt.

Dass es sich um die Figur der Großmutter handelt, ist nur in Verbindung mit dem Text ersichtlich. Auch das Rotkäppchen wird nur in Verbindung mit dem Buchcover und der textlichen Ebene als solches wiedererkannt. Das im Text erwähnte rote Käppchen erweist sich als Metapher für die rote Haarsträhne, die das Rotkäppchen trägt.

Rechts unterhalb des Blocktextes ist eine Packung eines Haarfärbemittels abgebildet. Die Packung trägt unter anderem die Schriftzüge »Samt-Schaum-Tönung« und »01 Nuttig Rot«. Der fiktive Markenname »L'Orela« ist eine Anspielung auf das Kosmetikunternehmen L'Oreal. Dieser Gegenstand steht in direkter Verbindung mit dem genannten Textblock, in dem es heißt: „Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Samt“³⁴².

Neben der Illustration des Haarfärbemittels ist in gleicher Größe eine kindlich wirkende weibliche Figur, die ein Mickey-Mouse-Shirt trägt, abgebildet. Das Haarfärbemittel wird dabei von einer über den Seitenrand in das Bild ragenden Hand vor das Mädchen gehalten. Gleich darunter ist das HZ Rotkäppchen groß abgebildet, es ist vom Kopf bis zur Schulter sichtbar. Links neben der Figur ist ein weiterer Blocktext platziert, der eine Fortsetzung des Textes des vorhergehenden Blocktextes darstellt. Das rechte Drittel des Meta-Panels ist der bildlichen Illustration der Wandlung des kindlich wirkenden Mädchens im Mickey-Mouse-Shirt zur erwachsenen Frau, dem Rotkäppchen, gewidmet.

³⁴² KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

Diese *Splash-Page* führt in die Handlung ein und stellt das HZ Rotkäppchen vor, indem dessen Entwicklung zur Frau sowie deren Tätigkeitsbereiche illustriert werden. Die Blocktexte dienen der Wiedergabe der Erzählung durch die Erzählinstanz.

Meta-Panel 2

Das zweite Meta-Panel ist ebenfalls als *Splash-Page* gestaltet, erstreckt sich jedoch lediglich über die linke Seite der Doppelseite. Es bildet das HZ Rotkäppchen ab, jedoch in einem völlig anderen Stil. Bei der Illustration handelt es sich um ein grafisch bearbeitetes Foto einer Frau. Durch die rote Haarsträhne kann es als HZ Rotkäppchen identifiziert werden. Die farbliche Gestaltung ist jener der gezeichneten Panels angepasst.

Der Stilbruch in Verbindung mit dem knallroten Hintergrund lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters bzw. der Betrachterin einzig und allein auf das in sexuell anzüglicher Pose dargestellte Rotkäppchen. Der zugefügte Textblock enthält lediglich die Worte „das Rotkäppchen“³⁴³ und wirkt wie eine Bildüberschrift.

Dem Bild ist zu entnehmen, dass diese Illustration nicht von Mart Klein, sondern von Miriam Migliazzi erstellt wurde.

Meta-Panel 3

Die folgende Seite zeigt fünf Panels, die allesamt verschiedene Formen aufweisen. Gelesen werden die Panels laut der konventionellen Leserichtung.

Das erste Panel dieser Seite (P3) eröffnet die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter*, indem es zur Setzung des HZ Mutter im RZ Zimmer kommt. Das HZ Rotkäppchen ist ebenfalls sichtbar. Das Panel erstreckt sich über die gesamte linke Hälfte des Meta-Panels. Das Bild wird nach unten verlaufend an der rechten Seite breiter und teilt das Meta-Panel optisch in zwei Hälften. Mehr als die Hälfte von P3 wird vom HZ Mutter eingenommen, welche auf das im unteren Drittel des Bildes platzierten HZ Rotkäppchen hinabblickt. Die Form des Panels verstärkt den Eindruck der Unterwürfigkeit des Rotkäppchens.

Die rechte Hälfte des Meta-Panels wird in drei Panels (P4, P5 und P6) aufgespaltet, die der Veranschaulichung der Figurenrede der Mutter dienen. Diese beginnt in P3 in Form einer

³⁴³ EBD.

Sprechblase und geht in P4, P5 und P6 in Form von Blocktexten weiter. Die Blocktexte in P4, P5 und P6 dienen somit der Kommunikation diegetischer Sprache.

P4 und P5 sind nebeneinander in der oberen Hälfte angesiedelt und P6 nimmt die untere Hälfte ein. In P4 ist ein Computerbildschirm ersichtlich, der ein Rezept für Haschisch-Bananen-Kuchen zeigt. Ebenso ist ein Stapel Bücher, dessen oberstes Buch den Titel »Schnaps Brennen – in ihrer Stube – « trägt, ersichtlich. P6 zeigt die Großmutter, die in einer Art Käfig unter einer Discokugel tanzt, aus einer Untersicht.

Meta-Panel 4

Das Meta-Panel ist in drei Panels (P7, P8 und P9) aufgeteilt, welche die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter* fortführen. Von P7 zu P8 ist ein Übergang von *Gegenstand zu Gegenstand* ersichtlich, wodurch eine höhere Induktionsleistung der Lesenden gefordert ist, um den Raum zwischen den Panels mit Bedeutung zu füllen. Der Übergang von P8 zu P9 erfolgt von *Handlung zu Handlung*.

Alle drei Bilder zeigen die beiden HZ Rotkäppchen und Mutter. Anders als P7 und P9 bei denen man direkt auf die beiden HZ blickt, ist die Perspektive in P8 dem am Boden liegenden Rotkäppchen angepasst, wodurch der Anschein erweckt wird, man blickt zum HZ Mutter auf, von welchem lediglich die untere Körperhälfte sichtbar ist. Die gewählte Perspektive erzeugt zusammen mit dem auf der rechten Seite nach oben hin verlaufenden Panelrand Dramatik.

In P7 beginnt eine Figurenrede des HZ Mutter, die sich in den nächsten Panels fortsetzt. Diese wird in P8 und P9 in jeweils zwei zusammenhängende Sprechblasen aufgeteilt, wodurch der Lesefluss gebremst wird. Räumlich werden die Panels kaum verortet: P8 und P9 zeigen lediglich einen Holzfußboden, ansonsten sind keine räumlichen Eigenschaften vorhanden. Es ist aber davon auszugehen, dass die beiden HZ das RZ Zimmer nicht verlassen haben.

Meta-Panel 5

Meta-Panel 5 ist auf dieselbe Weise dreigeteilt wie Meta-Panel 4. Die Panels werden jedoch optisch durch einen Abstand, einem sogenannten *Gutter*³⁴⁴, von ca. 5 mm voneinander getrennt. Parallel dazu vergrößert sich der zeitlich wahrgenommene Abstand zwischen den einzelnen

³⁴⁴ vgl. SCHÜWER: *Wie Comics erzählen*, S. 217.

Bildern. Der Übergang von P9 zu P10 kann als Übergang von *Szene zu Szene* bezeichnet werden und jener von P10 zu P11 als Übergang von *Gegenstand zu Gegenstand*.

In P10 wird das HZ Mutter gezeigt, das ein Blatt Papier in die Höhe hält. Es kommt erneut zu einer Figurenrede, die in Form zweier zusammenhängender Sprechblasen wiedergegeben wird. Beim Requisit in der Hand des HZ handelt es sich augenscheinlich um ein Dokument vom Amtsgericht Mainz, welches Informationen zur Verortung der Handlung in der realen Geographie, zum Geburtsdatum und dem vollständigen Namen des HZ Rotkäppchen liefert. Das HZ Rotkäppchen kommt schließlich in P12, ebenfalls dargestellt durch eine Sprechblase, zu Wort. Ein Textblock gibt die Erzählerstimme wieder.

P11 beendet die *Sequenz Rotkäppchen-Mutter*. P12 eröffnet schließlich die Sequenz Rotkäppchen, die im RZ Wald verortet ist. Der zugefügte Blocktext ist der Erzählinstanz gewidmet.

Meta-Panel 6

Das Meta-Panel zeigt eine *Splash Page* (P13), die von zwei Panels (P14 und P15) in der unteren Hälfte überlagert wird. In P13 wird durch einen Blocktext die Erzählerstimme wiedergegeben und es kommt zur Setzung des HZ Wolf, wodurch die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* eingeleitet wird. Das im Text als Wolf bezeichnete HZ erweist sich als menschliche Person.

Der Dorn einer weiteren Sprechblase verweist auf das HZ Wolf. Die Textblasen vermitteln einen Wortwechsel zwischen den HZ, welcher in den nachfolgenden Panels (P14 und P15) fortgesetzt wird. P14 zeigt das HZ Wolf aus nächster Nähe. In P15 wird wiederum das HZ Rotkäppchen in veränderter Position gezeigt, wodurch der Eindruck entsteht, das HZ befände sich in Bewegung.

Meta-Panel 7

Der Aufbau dieses Meta-Panels ist dem vorhergehenden ähnlich, es finden sich drei Panels. Anstelle einer seitenfüllenden *Splash-Page* ist ein begrenztes Panel (P16) in der oberen Seitenhälfte platziert. Die untere Hälfte des Meta-Panels zeigt P17 und P18.

P16 zeigt erneut die beiden HZ, deren Abbildungen über den Panelrand hinausragen, wodurch die Aufmerksamkeit des Lesers bzw. der Leserin auf dieses Bild gelenkt wird und der Lesefluss eingebremst wird. Der Dorn der abgebildeten Sprechblase zeigt auf das HZ Wolf. Die

Sprechblase vermittelt die Figurenrede des Wolfs, der sich mittels direkter Rede fragend an das Rotkäppchen wendet.

In P17 wurde die Perspektive von einer Normalsicht zu einer Vogelperspektive verändert, welche lediglich das HZ Rotkäppchen zeigt und Einblick in dessen Tasche gibt. Dem Panel sind zwei miteinander verbundene Sprechblasen hinzugefügt, deren Dorn zum HZ führen. Die Sprechblase vermittelt die Antwort des Rotkäppchens auf die zuvor vom Wolf gestellte Frage.

Das HZ Rotkäppchen wird in P17 aus der Vogelperspektive gezeigt, zwei weitere Sprechblasen führen den bereits in Meta-Panel 6 begonnenen Wortwechsel fort. Das folgende Bild (P18) zeigt einen Wegweiser, dessen Beschriftung Elemente aus der Figurenrede des HZ Rotkäppchen aufnimmt, die durch weitere Sprechblasen transportiert wird. Der Wegweiser sowie die Figurenrede geben Auskunft über das Ziel des HZ Rotkäppchen: Das »Bordell Rotkäppchen«.

Meta-Panel 8

Mit dem Umblättern wird die Aufmerksamkeit der Lesenden durch ein rahmenloses Panel (P19), welches die obere Seitenhälfte einnimmt, erneut auf das HZ Wolf gelenkt. P19 erweist sich als *Splash-Page*, die von den beiden Panels, die den unteren Teil des Meta-Panels einnehmen, überlagert wird.

P19 zeigt das HZ Wolf, von dem aus eine Gedankenblase ausgeht, die beinahe die gesamte obere Hälfte des Meta-Panels ausfüllt, wodurch die Aufmerksamkeit der Lesenden auf diese gelenkt wird. Dass es sich um einen Gedanken handelt wird nicht nur durch die Form der Blase, sondern auch durch die Erzähleräußerung „Der Wolf dachte bei sich.“³⁴⁵, welche innerhalb eines Blocktextes wiedergegeben wird, unterstrichen. Der bildlichen Gedankenblase, die den Gedanken des Wolfs bildlich wiedergibt, ist eine Verschriftlichung desselben hinzugefügt. Das Bild der Gedankenblase, welches sexuelle Handlungen der Großmutter und des Rotkäppchen mit dem Wolf darstellt, erweist sich als Interpretation der Textebene.

P20 zeigt den Wolf und das Rotkäppchen in Bewegung. Die Erzähleräußerung im zugefügten Blocktext vermittelt dabei dieselbe Botschaft wie das Bild und setzt sich in einem weiteren Blocktext in P21 fort. In P21 wird ein Buch aus nächster Nähe gezeigt, es ist zu erkennen, dass

³⁴⁵ KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

es vom HZ Wolf gehalten wird. Auf der aufgeschlagenen Buchseite sieht man Bilder von Fliegenpilzen und kann Erläuterungen zu diesen lesen. Die Figurenrede des HZ Wolf, welche durch vier Sprechblasen vermittelt wird, weist das HZ Rotkäppchen auf die Schönheiten des Waldes hin: „»Rotkäppchen, sieh einmal die schönen Blumen, die rings umher stehen, warum guckst du dich nicht um«³⁴⁶. Durch das Zusammenspiel von Bild und Text wird klar, dass keineswegs Blumen, sondern Fliegenpilze gemeint sind.

Meta-Panel 9

Die obere Hälfte des Meta-Panels wird von P22 und dem rahmenlosen P23 eingenommen. Die untere Hälfte zeigt drei weitere hochformatige Panels (P24, P25 und P26).

Die rein bildliche Ebene gibt keinen Aufschluss darüber, wie viel Zeit zwischen den Panels 22 und 23 liegt. Jedoch verweisen die Gedanken des HZ Rotkäppchen darauf, dass trotz der völlig unterschiedlichen Darstellungen des HZ in den beiden Bildern nur wenige Augenblicke zwischen diesen liegen. Der Gedanke des HZ Rotkäppchen, der in P22 innerhalb einer Gedankenblase einsetzt, wird in zwei weiteren Gedankenblasen in P23 fortgeführt. Das HZ Wolf, welches in P22 noch anwesend ist, ist in den nachfolgenden Panels (P23, P24, P25 und P26) abwesend. Die *Sequenz Rotkäppchen-Wolf* wird somit durch die *Sequenz Rotkäppchen* abgelöst.

P24, P25 und P26 enthalten Blocktexte, die die Handlung durch Äußerungen des extradiegetischen Erzählers vorantreiben. Das Rotkäppchen wird von Panel zu Panel kleiner dargestellt, wodurch suggeriert wird, dass es in Bewegung ist.

Meta-Panel 10

Blättert man nun um, so wird die Aufmerksamkeit durch Panel 27 in Form einer *Splash-Page* auf ein scheinbar gleichzeitig verlaufendes Ereignis gelenkt. Die *Sequenz Rotkäppchen* wird durch das Einsetzen der *Sequenz Wolf* unterbrochen. Der Wolf hat das RZ Wald verlassen und wird vor einem Haus mit der Beschriftung »Rotkäppchen« gezeigt, das mehr als die Hälfte des Meta-Panels einnimmt. Aufgrund der Beschriftung des Wegweisers in P18 ist klar, dass es sich

³⁴⁶ Ebd.

hierbei um ein Bordell handelt. Die Textebene, welche in Form eines Blocktextes hinzugefügt ist, gibt Auskunft darüber, dass es sich um das Haus der Großmutter handelt.

In Form der roten Fensterscheiben des Hauses werden Farbakzente gesetzt, durch welche schemenhaft Personen bei sexuellen Handlungen zu erkennen sind. Vor dem Haus stehen einige Bäume, zwischen denen ein Auto zu erkennen ist. Das HZ Wolf scheint auf das Haus zuzugehen.

Meta-Panel 11

Auf den ersten Blick erkennt man in Meta-Panel 11 drei quadratische Panels, die von oben nach unten gelesen werden und dabei deutlich an Größe zunehmen. Während P28 gerade einmal ca. 5,5x5,5 cm groß ist, ist P29 mehr als doppelt so groß. Das dritte Panel (P30) nimmt bereits die Hälfte der Gesamtseite ein. Erst bei genauerer Betrachtung erkennt man ein viertes Panel (P31) auf dieser Seite. Im Gegensatz zu den drei anderen ist es schräg platziert, wobei es P30 überlagert, und weist eine rechteckige Form auf.

P29 illustriert den Wolf, der an einer Tür neben einer Türklingel steht. Von den zwei Sprechblasen, die in diesem Panel abgebildet sind, ist nur eine dem HZ zuzurechnen. Zwei Musiknoten innerhalb der Textblase verweisen darauf, dass der Wolf mit veränderter Stimme spricht. Der Dorn der zweiten Textblase führt zur Türklingel hin, wodurch eine nicht im Bild illustrierte Figur zu Wort kommt. Panel 28 illustriert einen kleinen Ausschnitt des Panels 29: Es lenkt die Aufmerksamkeit auf die Türklingel, die gerade vom Wolf betätigt wird.

Das größte Panel dieser Seite (P30) zeigt das HZ Großmutter auf einem Stuhl sitzend. Es hält den Hörer des Türöffners in der Hand. Nun wird klar, dass die Sprechblase, die in P29 keiner Figur zugeordnet werden konnte, die Stimme der Großmutter wiedergab. Zwei Sprechblasen in P30 vermitteln die Figurenrede der Großmutter. Ein Blocktext unterstreicht, dass das HZ mit lauter Stimme spricht. Die beiden Panels 29 und 30 stehen in direkter Verbindung zueinander: Während P29 das Geschehen aus Sicht des Wolfes illustriert, gibt P30 Einblick in das Geschehen aus Sicht der Großmutter.

P31 zeigt erneut das HZ Wolf, das gerade die Tür zerbricht. Man bekommt den Eindruck die Figur würde aus dem Bild springen. Verstärkt wird dies noch durch die zersplitterte Tür, deren Teile über den Panelrand hinausfliegen. Zwischen der Illustration und dem Blocktext herrscht eine gewisse Diskrepanz, denn der Blocktext des Panels spricht nur davon, dass der Wolf die

Klinke drückt und die Tür aufspringt. Die Darstellung des zersplitternden Panels unterstreicht die Brutalität, mit welcher sich der Wolf Zugang zum Haus verschafft.

Meta-Panel 12

Das Meta-Panel 12 hebt sich durch die Anordnung der Panels und deren Form deutlich vom vorhergehenden und auch vom nachfolgenden Meta-Panel ab. Insgesamt werden fünf einzelne Panels abgebildet, von denen vier (P32, P33, P35 und P36) eine dreieckige Form aufweisen. Panel 32 zeigt das HZ Wolf, aus den Bildern resultiert jedoch nicht, wie viel Zeit im Wechsel von P31 zu P32 beansprucht wird.

Der zeitliche Abstand zwischen P32 und P33 ist genauso unklar. In diesem Panel tritt neben dem HZ Wolf das HZ Großmutter auf, wodurch die Sequenz Wolf in die *Sequenz Wolf-Großmutter* übergeht. Es ist zu erkennen, dass der Wolf die Großmutter in die Schulter beißt. Im Blocktext, welcher über P32 und P33 positioniert ist, wird das Bett der Großmutter erwähnt, welches jedoch nicht visualisiert wird.

Das nächste Bild (P34) zeigt nur noch das HZ Wolf. Der hinzugefügte Blocktext gibt über den Verbleib des HZ Großmutter Auskunft: Da heißt es, der Wolf habe die Großmutter verschluckt. Farblich werden hier durch Blutspritzer rote Akzente gesetzt. P35 zeigt das HZ beim Überziehen der Kleider der Großmutter.

Von P35 zu P36 erfolgt ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das HZ Wolf befindet sich nun in einer Art Käfig. Im Blocktext, der über P34, P35 und P36 ragt, ist abermals die Rede von einem Bett. Setzt man Bild und Text in Verbindung, wird klar, dass das Bett als Käfig dargestellt wird.

Meta-Panel 13

Mit dem ersten Panel (P37) der insgesamt sechs auf dieser Seite abgebildeten Bilder erfolgt ein Schauplatzwechsel, zurück in den Wald. Die *Sequenz Rotkäppchen* wird nun fortgesetzt.

Bei P37 handelt es sich um ein rahmenloses Panel. Die Beine des HZ ragen dabei aus dem Panel und überlagern drei der anderen Bilder. Man sieht das HZ Rotkäppchen wie es an einem Baum lehnt, daneben steht seine Tasche, die mit Fliegenpilzen gefüllt ist. Von P37 zu P38 erfolgt ein Übergang von *Handlung zu Handlung*. Das HZ kommt nun in Bewegung. Der Übergang von P38 zu P39 erfolgt schließlich von *Szene zu Szene*. In welchem zeitlichen

Abstand die Bilder zueinanderstehen, ist nicht ersichtlich. Begleitet werden alle drei Panels von Blocktexten, die die Erzählinstanz zu Wort kommen lassen.

Ein relativ großer Sprung erfolgt schließlich im Übergang von P39 zu P40. Im Gegensatz zu den vorhergehenden drei Panels ist dieses Bild relativ dunkel gestaltet, sodass man zwar das HZ ausmachen kann, jedoch nur Konturen von diesem erkennt. Dem Blocktext des Panels ist zu entnehmen, dass das HZ das RZ Wald verlassen hat und das RZ Bordell erreicht. Eine Gedankenblase, die vom HZ ausgeht, verrät den Lesenden, dass das Rotkäppchen ängstlich ist. In Verbindung mit der dunkel gestalteten Illustration wird Spannung aufgebaut und eine gewisse Dramatik erzielt, die im nachfolgenden Bild (P41) durch das ängstlich wirkende Gesicht des HZ und dem schwarzen Hintergrund noch verstärkt wird. Eine Sprechblase, die vom HZ ausgeht, wird durch einen Blocktext als Ausruf definiert. Der Blocktext in P42 gibt zu verstehen, dass sich das HZ vom Eingang des Hauses ins Innere begeben hat. Durch die gewählte Perspektive des Bildes blickt man direkt auf das unter dem Käfigbett liegende HZ Großmutter. Die gewählte Perspektive zeigt das HZ Rotkäppchen lediglich von der Hüfte abwärts beim Öffnen der Gitterstäbe des Käfigs und gibt direkte Sicht auf das unter dem Käfig liegende HZ Großmutter. Im Text ist abermals von einem Bett die Rede, welches sich auf der Bildebene bereits als Käfig entpuppt hat. Das Öffnen der Gitterstäbe wird auf der Textebene als Öffnen der Vorhänge beschrieben.

Die *Sequenz Rotkäppchen* geht nun fließend in die *Sequenz Wolf-Großmutter* über.

Meta-Panel 14

Das folgende Meta-Panel erstreckt sich über die gesamte Doppelseite und bildet gleichzeitig den Rahmen zweier Illustrationen, die jeweils am linken und am rechten Doppelseitenrand positioniert sind.

Das links positionierte Bild zeigt das HZ Rotkäppchen, welches mit dem Rücken zum Leser bzw. zur Leserin steht und auf das HZ Wolf blickt, welches im Käfig liegt. Der hinzugefügte Blocktext korrespondiert dabei nicht mit der Abbildung, denn im Text heißt es, die Großmutter habe eine Haube tief ins Gesicht gezogen, das HZ Wolf, welches sich als Großmutter ausgibt, trägt jedoch keine Kopfbedeckung. Lediglich eine Art Augenmaske ist erkennbar.

Die weitere Leserichtung wird durch die Sprechblasen der weiteren acht Panels vorgegeben. Diese acht Panels sind in vier Reihen angeordnet, die jeweils zwei Bilder zeigen und sich über

die Doppelseite erstrecken. Gelesen werden die Panels nun von links nach rechts und von oben nach unten, bis man schließlich bei der bereits erwähnten Illustration an der rechten unteren Ecke der Doppelseite ankommt. Optisch getrennt werden die Panels der einzelnen Reihen nicht nur durch den Panelrahmen, sondern ebenfalls durch die Buchbindung.

Die Panels der linken Doppelseitenhälfte zeigen das HZ Rotkäppchen, von welchem innerhalb jedes Bildes eine Sprechblase ausgeht. Die vier untereinander abgebildeten Panels auf der rechten Seite sind dem HZ Wolf gewidmet. Auch hier enthält jedes Bild eine Figurenrede, welche in Form einer Sprechblase ausgedrückt wird. Stilistisch sind die Panels der beiden HZ unterschiedlich gestaltet. Jene, die das HZ Rotkäppchen zeigen, weisen klare Konturen auf.

Die Illustration des HZ Wolf erweist sich im obersten der vier Panels als völlig unscharf. Die Unschärfe wird von Panel zu Panel zurückgenommen, bis das HZ im vierten und untersten Panel klar erkennbar ist. Die Illustrationen sind im Gegensatz zu jenen des HZ Rotkäppchens in dunkleren Tönen gehalten, wodurch die Gefahr, die vom Wolf ausgeht, unterstrichen wird.

Die Panels, die dem HZ Rotkäppchen gewidmet sind, stehen mit den Panels des HZ Wolf in dialogischer Verbindung. Die Figurenrede der beiden HZ weist die obligatorischen Fragen des Rotkäppchens an den Wolf und dessen allseits bekannte Antworten auf. Die abschließende Illustration auf dieser Seite wird von einem Blocktext begleitet, aus dem zu entnehmen ist, dass der Wolf das Rotkäppchen verschlingt. Der Akt des Verschlingens wird in der Illustration, welche in der rechten unteren Hälfte der Seite positioniert ist, als sexuelle Handlung angedeutet.

Meta-Panel 15

Das folgende Meta-Panel enthält vier Einzelpanels (P52, P53, P54 und P55). P55 stellt ein rahmenloses Panel dar, durch welches der bereits angesprochene Akt des Verschlingens als Akt der Vergewaltigung dargestellt wird. Die Erzähleräußerung im beigefügten Blocktext verweist bereits auf das nachfolgende Panel (P53), in welchem die Erzählung durch die Erzählinstanz eine Fortsetzung erfährt. Die Illustration ist von der Farbe Schwarz dominiert, die die bedrückende Atmosphäre des Geschehens unterstreicht. Die Farbe Rot kommt durch das blutverschmierte HZ Großmutter hinzu. Das HZ Rotkäppchen ist mit gesenktem Kopf zu sehen. Die farbliche Gestaltung des Panels betont die Grausamkeit der vorhergehenden Tat.

Die nächsten Panels stellen einen Szenenwechsel dar. In P54 wird ein neues Handlungszeichen gesetzt. Die Erzähleräußerung im Blocktext gibt Auskunft darüber, dass es sich bei diesem um

einen Jäger handelt. Von P54 zu P55 erfolgt ein Übergang von *Szene zu Szene*. Das HZ Jäger, welches als Polizeibeamter dargestellt wird, wird beim Betreten des Hauses gezeigt. Mittels einer Gedankenblase werden die Lesenden über die Sorge des Jägers um die Großmutter informiert.

Meta-Panel 16

Meta-Panel 16 gliedert sich in sechs Panels, eines davon (P57) ist wie zuvor rahmenlos. Das erste Panel dieser Seite (P56) wird von der Farbe Schwarz dominiert und zeigt das HZ Wolf. Die dunkle Gestaltung unterstreicht hier die Börsartigkeit des Wolfes. Durch den beigefügten Blocktext wird ersichtlich, dass P56 die Szenerie aus Sicht des HZ Jäger vermittelt.

Panel 57 ist rahmenlos und illustriert eine Zeitung, deren Schlagzeile »Sünder« lautet. Das Titelbild dazu gleicht der Illustration des Panels 56. Die abgebildeten Sprechblasen geben die Figurenrede des HZ Jäger wieder, welcher demnach den Wolf schon lange gesucht habe. Die Schlagzeile der abgebildeten Zeitung nimmt Elemente der Figurenrede des Jägers auf. Die Illustration der Zeitung dient hierbei der Information der Lesenden über weitere Gewalttaten, die vom Wolf begangen wurden, indem sich Schlagzeile, Titelbild und Artikel explizit auf das HZ beziehen. Die Zeitung fungiert somit als Rückblende.

Panel 58 zeigt nun das HZ Jäger in Verbindung mit einem Blocktext, aus dem hervorgeht, dass dieser seine Büchse anlegen wollte. Der Text suggeriert hier die Verwendung einer Schusswaffe. Die Büchse stellt sich jedoch als Dosenbüchse heraus, hat mit einer Schusswaffe also wenig zu tun. Das langgezogene Format des Panels bremst den Lesefluss leicht aus und der beinahe weiße Hintergrund hebt diese Abbildung von den restlichen dunklen Illustrationen ab. Dies führt dazu, dass der Blick des Lesers bzw. der Leserin auf diesem Bild länger verweilt als auf den dunkel gestalteten Illustrationen, obwohl diese mehr Details enthalten, die durch die dunkle Gestaltung nur schwer erkennbar sind. Die Gestaltung des Bildes kann als visueller Ausdruck des Umschwungs der Handlung gedeutet werden.

In den nachfolgenden Panels dieses Meta-Panels dominiert wieder die Farbe schwarz. P59 illustriert lediglich eine Hand, ob diese dem Rotkäppchen oder der Großmutter zuzuordnen ist, ist unklar. Das nächste Bild zeigt das Rotkäppchen mit gesenktem Blick, die Darstellung ähnelt sehr stark der Illustration des Rotkäppchens in P53. Der zugefügte Blocktext erstreckt sich über die beiden Panels 59 und 60. Der Text vermittelt die Gedanken des HZ Jäger, welcher aufgrund

seines Einfalls, der Wolf könnte die Großmutter verschlungen haben, von seinem Plan den Wolf zu erschießen, abkommt.

Die Textebene führt hier zu starker Irritation, denn blickt man zurück zu P53, dann wird ersichtlich, dass das HZ Großmutter quer über dem HZ Wolf im Käfig liegt. Der Jäger, der den Wolf in P56 immer noch schlafend im Käfig auffindet, müsste somit neben dem schlafenden Wolf die Großmutter erblicken. Bild und Text verhalten sich somit widersprüchlich zueinander.

Panel 61 führt die Handlung des Jägers nun weiter aus. Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass das HZ Jäger nun eine Schere nimmt. Die bildliche Ebene dient der reinen Illustration dieser Information.

Meta-Panel 17

Dieses Meta-Panel ist in vier Einzelbilder unterteilt, die in drei Reihen angeordnet sind. P62 und P63 bilden dabei die erste Reihe. Im ersten Bild wird durch den Blocktext direkt an P61 angeschlossen, wodurch suggeriert wird, dass nur wenige Augenblicke zwischen den beiden Bildern liegen. P62 wechselt nun die Perspektive. Aus der Vogelperspektive blickt man nun auf die HZ Wolf und Jäger hinab, letzterer wird beim Aufschneiden des Bauches des Wolfes gezeigt. Vom Käfig ist allerdings nichts mehr zu sehen, ebenso wenig vom HZ Großmutter.

Der Blocktext gibt darüber Auskunft, dass der Wolf schläft, wodurch davon auszugehen ist, dass dieser seine Position seit P53 nicht verändert hat. Im nächsten Bild wird der aufgeschnittene Bauch des Wolfes aus nächster Nähe gezeigt. Das Bild ist von der Farbe Rot dominiert und hebt sich dadurch stark von den restlichen ab.

Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass der Jäger im aufgeschnittenen Leib ein rotes Käppchen entdeckt, was im Bild kaum erkennbar ist. Die Anordnung und die Form der Panels lassen die Geschehnisse aufgeregt und dynamisch erscheinen.

Die beiden folgenden Panels (P64 und P65) gewähren nun wieder eine direkte Sicht auf die Szenerie und bilden beinahe idente Illustrationen ab. Sie unterscheiden sich lediglich an der unterschiedlichen Präsenz der HZ. In P64 wird neben dem HZ Jäger erneut das HZ Rotkäppchen gesetzt. Diesen beiden wird im nachfolgenden Panel das HZ Großmutter noch hinzugefügt. Die Darstellungen der beiden Bilder unterscheiden sich lediglich durch die Ab- bzw. Anwesenheit der Großmutter. Die längliche, seitenbreite Form der Bilder wirkt sich verzögernd auf das Erzähltempo aus.

Auf schriftlicher Ebene sind zwei Blocktexte, verteilt auf P64 und P65, sowie eine Sprechblase in P64, dessen Dorn auf das Rotkäppchen verweist, zu nennen. Diese lassen die Geschehnisse äußerst realitätsfern wirken und erzielen somit erneut Irritation beim Leser bzw. der Leserin. Den Blocktexten ist zu entnehmen, dass die beiden HZ Rotkäppchen und Großmutter aus dem Bauch des Wolfes herausgesprungen sind. Einerseits erscheint dies sehr unreal, andererseits ist dies auch auf der Handlungsebene nicht nachvollziehbar: Großmutter als auch Rotkäppchen waren auf den beiden vorhergehenden Meta-Panels neben dem HZ Wolf ersichtlich. Die Illustrationen haben auch keinen Akt des Verschlingens im wörtlichen Sinne dargestellt. Der in P43 (s. Meta-Panel 13) angedeutete Akt des Verschlingens wurde als Vergewaltigung, nicht als kannibalische Tat illustriert.

Meta-Panel 18

Dieses Meta-Panel zeigt insgesamt fünf Bilder (P66, P67, P68, P69 und P70). Panel 66 zeigt die beiden HZ Rotkäppchen und Wolf. Dem Blocktext ist zu entnehmen, dass das Rotkäppchen den offenen Bauch des Wolfs mit Steinen gefüllt hat, diese erweisen sich jedoch in der bildlichen Darstellung als völlig andere Gegenstände, darunter überraschenderweise auch eine Pikachu-Figur, die aus Pokémon bekannt ist³⁴⁷.

Das nachfolgende Bild (P67) betont das im Text suggerierte Aufwachen des HZ Wolf, indem es lediglich dessen weit aufgerissene Augen zeigt.

Zwischen den beiden Panels P68 und P69 scheinen nur wenige Augenblicke zu liegen. Der Wolf wird nun aufrechtstehend dargestellt. Von den vermeintlichen Steinen in dessen Bauch ist nichts mehr zu sehen. Laut dem Blocktext in P70 führen diese jedoch zum Tod des Wolfs. Im nächsten Bild blickt man von dem am Boden liegenden Wolf auf die drei HZ Großmutter, Rotkäppchen und Wolf hinauf. Die gewählte Perspektive unterstreicht die nun veränderten Machtverhältnisse der Figuren.

Meta-Panel 19

Das Ende der Geschichte wird durch eine *Splash-Page* (P71) inszeniert. Im Vordergrund des Bildes sind der am Boden liegende tote Wolf, die HZ Jäger, Rotkäppchen und Großmutter sowie die Requisiten Flasche und Fliegenpilze zu sehen. Die dominierenden Farben sind

³⁴⁷ vgl. POKEWIKI: „Pikachu“, <http://www.pokewiki.de/Pikachu> (abgerufen am 18.04.2017).

schwarz und rot. Im deutlich heller gestalteten Hintergrund sind drei Frauen abgebildet, die an den gewalttätigen Ereignissen nicht beteiligt waren und völlig ruhig wirken. Ihre Unbeteiligung wird durch den farblichen Kontrast zum Vordergrund optisch hervorgehoben.

Die Blocktexte geben Auskunft darüber, dass der Jäger dem Wolf das Fell abgezogen hatte, was bildlich durch das Fehlen von Haut und Haaren am HZ Wolf dargestellt wird. Die Gedanken des Rotkäppchens werden durch eine Gedankenblase ersichtlich, deren gedanklicher Charakter durch einen zugefügten Blocktext „Rotkäppchen aber dachte:“ noch unterstrichen wird.

D.2 Vergleichende Analyse

D.2.1 Textliche Ebene

Im Peritext des Buches werden die Brüder Grimm als Autoren des Textes der Graphic Novel ausgewiesen. Um festzustellen, ob dies den Tatsachen entspricht, wird der Text der Graphic Novel dem grimmschen Märchentext gegenübergestellt.

In der folgenden Gegenüberstellung werden begriffliche Änderungen durch eine **graue Hinterlegung** kenntlich gemacht. Wurde die Rechtschreibung oder die Zeichensetzung verändert, dann wird dies durch Unterstreichungen hervorgehoben. Auslassungen werden im grimmschen Text ~~durchgestrichen~~.

Der Text der linken Spalte der Tabelle stellt den Text des grimmschen Rotkäppchen-Märchens dar. Dieser wurde den *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm entnommen³⁴⁸. Der Text der rechten Spalte wurde Mart Kleins *Rotkäppchen* entnommen³⁴⁹. Die Texte unterliegen dabei den oben beschriebenen und der Analyse dienlichen Markierungen.

Originaltext	Text der Graphic Novel
Es war einmal eine kleine süße Dirne, die hatte jedermann lieb, der sie nur ansah, am allerliebsten aber ihre Großmutter, die wusste	Es war einmal eine kleine süße Dirne, die hatte jedermann lieb, der sie nur ansah, am allerliebsten aber ihre Großmutter, die <u>wußte</u>

³⁴⁸ GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 151–154.

³⁴⁹ KLEIN: *Rotkäppchen*, B. o.S.

gar nicht was sie alles dem Kinde geben sollte.	gar nicht, was sie alles dem Kinde geben sollte.
Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Sammet, und weil ihm das so wohl stand, und es nichts anders mehr tragen wollte, hieß es nur das Rotkäppchen.	Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Samt , und weil ihm das so wohl stand und es nichts anderes mehr tragen wollte, hieß es nur das Rotkäppchen.
Eines Tages sprach seine Mutter zu ihm »komm, Rotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein, bring das der Großmutter hinaus; sie ist krank und schwach und wird sich daran laben.	Eines Tages sprach seine Mutter zu ihm; „Komm Rotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein bring das der Großmutter hinaus, sie ist krank und schwach und wird sich daran laben.
Mach dich auf bevor es heiß wird, und wenn du hinaus kommst, so geh hübsch sittsam und lauf nicht vom Weg ab, sonst fällst du und zerbrichst das Glas und die Großmutter hat nichts.	Mach dich auf, bevor es heiß wird, und wenn du hinaus kommst, so geh hübsch sittsam und lauf nicht vom Weg ab, sonst fällst du und zerbrichst das Glas und die Großmutter hat nichts.
Und wenn du in ihre Stube kommst, so vergiss nicht guten Morgen zu sagen und guck nicht erst in alle Ecken herum.«	Und wenn du in die Stube kommst, so vergiss nicht guten Morgen zu sagen, und guck nicht erst in <u>allen</u> Ecken herum.“
»Ich will schon alles gut machen« sagte Rotkäppchen zur Mutter, und gab ihr die Hand darauf.	„Ich will schon alles gut machen“, sagte das Rotkäppchen zur Mutter und gab ihr die Hand darauf.
Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf.	Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf.
Wie nun Rotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf.	Wie nun Rotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf.

Rotkäppchen aber wusste nicht was das für ein böses Tier war und fürchtete sich nicht vor ihm. »Guten Tag, Rotkäppchen«, sprach er. »Schönen Dank, Wolf.« »Wo hinaus so früh, Rotkäppchen?« »Zur Großmutter.« »Was trägst du unter der Schürze?« »Kuchen und Wein: gestern haben wir gebacken, da soll sich die kranke und schwache Großmutter etwas zu gut tun, und sich damit stärken.« »Rotkäppchen, wo wohnt deine Großmutter?« »Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald, unter den drei großen Eichbäumen, da steht ihr Haus, unten sind die Nusshecken, das wirst du ja wissen« sagte Rotkäppchen. Der Wolf dachte bei sich »das junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen, der wird noch besser schmecken als die Alte: du musst es listig anfangen, damit du beide erschnappst.« Da gieng er ein Weilchen neben Rotkäppchen her, dann sprach er:	Rotkäppchen aber wusste nicht was das für ein böses Tier war und fürchtete sich nicht vor ihm. „Guten Tag, Rotkäppchen“, sprach er. „Schönen Dank, Wolf“ „Wo hinaus so früh, Rotkäppchen?“ „Zur Großmutter.“ „Was trägst du unter der Schürze?“ „Kuchen und Wein: gestern haben wir gebacken, da soll sich die kranke und schwache Großmutter etwas <u>zugut</u> tun und sich daran stärken.“ „Rotkäppchen, wo wohnt deine Großmutter?“ „Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald, unter den drei großen Eichbäumen, da steht ihr Haus, unten sind die Nusshecken, das wirst du ja wissen“, sagte Rotkäppchen. Der Wolf dachte bei sich: „<u>D</u>as junge zarte Ding, das ist ein fetter Bissen, der wird noch besser schmecken als die Alte: du musst es listig anfangen, damit du beide erschnappst.“ Da <u>ging</u> er ein Weilchen neben Rotkäppchen her, dann sprach er:
---	--

»Rotkäppchen, sieh einmal die schönen Blumen, die rings umher stehen, warum guckst du dich nicht um? ich glaube du hörst gar nicht, wie die Vöglein so lieblich singen? du gehst ja für dich hin als wenn du zur Schule giengst, und ist lustig hausen in dem Wald.« Rotkäppchen schlug die Augen auf, und als es sah wie die Sonnenstrahlen durch die Bäume hin und her tanzten, und alles voll schöner Blumen stand, dachte es »wenn ich der Großmutter einen frischen Strauß mitbringe, der wird ihr auch Freude machen; es ist so früh am Tag, dass ich doch zu rechter Zeit ankomme« lief vom Wege ab in den Wald hinein und suchte Blumen. Und wenn es eine gebrochen hatte, meinte es weiter hinaus stände eine schönere, und lief darnach, und geriet immer tiefer in den Wald hinein. Der Wolf aber gieng geradewegs nach dem Haus der Großmutter, und klopfte an die Türe. »Wer ist draußen?«	„Rotkäppchen, sieh einmal die schönen Blumen, die rings umher stehen, warum guckst du dich nicht um? Ich glaube du hörst gar nicht, wie die Vöglein so lieblich singen? <u>Du</u> gehst ja für dich hin, als wenn du zur Schule <u>gingst</u>, und ist so lustig haußen in dem Wald.“ Rotkäppchen schlug die Augen auf, und als <u>sie</u> sah, wie die Sonnenstrahlen durch die Bäume hin und her tanzten und alles voll schöner Blumen stand, dachte es: „<u>Wenn</u> ich der Großmutter einen frischen Strauß mitbringe, der wird ihr auch Freude machen; es ist so früh am Tag, dass ich doch zu rechter Zeit ankomme“. lief vom Wege ab in den Wald hinein und suchte Blumen. Und wenn es eine gebrochen hatte, meinte es, weiter hinaus stände eine schönere, und lief darnach, und geriet immer tiefer in den Wald hinein. Der Wolf aber <u>ging</u> geradewegs nach dem Haus der Großmutter und klopfte an die Türe. „Wer ist da draußen?“
---	--

»Rotkäppchen, das bringt Kuchen und Wein, mach auf.« »Drück nur auf die Klinke«, rief die Großmutter; »ich bin zu schwach und kann nicht aufstehen.« Der Wolf aber drückte auf die Klinke, die Türe sprang auf und er gieng, ohne ein Wort zu sprechen, gerade zum Bett der Großmutter und verschluckte sie. Dann tat er ihre Kleider an, setzte ihre Haube auf, legte sich in ihr Bett und zog die Vorhänge vor. Rotkäppchen aber war nach den Blumen herum gelaufen; und als es so viel zusammen hatte, dass es keine mehr tragen konnte, fiel ihm die Großmutter wieder ein und es machte sich auf den Weg zu ihr. Es wunderte sich dass die Türe aufstand, und wie es in die Stube trat, so kam es ihm so seltsam darin vor, dass es dachte »ei, du mein Gott, wie ängstlich wird mir's heute zu Mut, und bin sonst so gerne bei der Großmutter!« Es rief »guten Morgen«, bekam aber keine Antwort. Darauf gieng es zum Bett und zog die Vorhänge zurück: da lag die Großmutter, und	„Rotkäppchen, das bringt Kuchen und Wein, mach auf.“ „Drück nur auf die Klinke“, rief die Großmutter „ich bin zu schwach und kann nicht aufstehen.“ Der Wolf aber drückte die Klinke, die Türe sprang auf, und er <u>ging</u> ohne ein Wort zu sprechen, gerade zum Bett der Großmutter und verschluckte sie. Dann tat er ihre Kleider an, setzte ihre Haube auf, legte sich in ihr Bett und zog die Vorhänge <u>zu</u>. Rotkäppchen aber war nach den Blumen <u>herumgelaufen</u> und als es so viel zusammen hatte, dass es keine mehr tragen konnte, fiel ihm die Großmutter wieder ein, und es machte sich auf den Weg zu ihr. Es wunderte sich, dass die Türe aufstand, und wie es in die Stube trat, so kam es ihm so seltsam darin vor, dass es dachte; „<u>Ei</u>, du mein Gott, wie ängstlich wird mir's heute <u>zumut</u>, und bin sonst so gerne bei der Großmutter!“ Es rief: „<u>Guten</u> Morgen“, bekam aber keine Antwort. Darauf <u>ging</u> es zum Bett und zog die Vorhänge zurück: da lag die Großmutter und
--	---

hatte die Haube tief ins Gesicht gesetzt und sah so wunderbar aus.	hatte die Haube tief ins Gesicht gesetzt und sah so wunderbar aus.
»Ei, Großmutter, was hast du für große Ohren!«	„Ei, Großmutter, was hast du für große Ohren!“
»Dass ich dich besser hören kann.«	„Dass ich dich besser hören kann.“
»Ei, Großmutter, was hast du für große Augen!«	„Ei, Großmutter, was hast du für große Augen!“
»Dass ich dich besser sehen kann.«	„Dass ich dich besser sehen kann.“
»Ei, Großmutter, was hast du für große Hände!«	„Ei, Großmutter, was hast du für große Hände!“
»Dass ich dich besser packen kann.«	„Dass ich dich besser packen kann.“
»Aber, Großmutter, was hast du für ein entsetzlich großes Maul!«	„Aber, Großmutter, was hast du für ein entsetzlich großes Maul!“
»Dass ich dich besser fressen kann.«	„Dass ich dich besser fressen kann.“
Kaum hatte <u>der</u> Wolf das gesagt, so tat er einen Satz aus dem Bette und verschlang das arme Rotkäppchen.	Kaum hatte der Wolf das gesagt so tat er einen Satz aus dem Bette und verschlang das arme Rotkäppchen.
Wie der Wolf sein Gelüsten gestillt hatte, legte er sich wieder ins Bett, schlief ein und fieng an überlaut zu schnarchen.	Wie der Wolf <u>seinen</u> Gelüsten gestillt hatte, legte er sich wieder ins Bett, schlief ein und <u>fieng</u> an, überlaut zu schnarchen.
Der Jäger gieng eben an dem Haus vorbei und dachte »wie die alte Frau schnarcht, du musst doch sehen ob ihr etwas fehlt.«	Der Jäger <u>ging</u> eben an dem Haus vorbei und dachte: „ <u>Wie</u> die alte Frau schnarcht, du musst doch sehen, ob ihr <u>was</u> fehlt.“
Da trat er in die Stube, und wie er vor das Bette kam, so sah er, dass der Wolf darin lag.	Da trat er in die Stube, und wie er vor das Bette kam, so sah er, dass der Wolf darin lag.

»Finde ich dich hier, du alter Sünder«, sagte er, »ich habe dich lange gesucht.« Nun wollte er seine Büchse anlegen, da fiel ihm ein der Wolf könnte die Großmutter gefressen haben, und sie wäre noch zu retten: schoss nicht, sondern nahm eine Schere und fieng an dem schlafenden Wolf den Bauch aufzuschneiden. Wie er ein paar Schnitte getan hatte, da sah er das rote Käppchen leuchten, und noch ein paar Schnitte da sprang das Mädchen heraus und rief »ach, wie war ich erschrocken, wie war's so dunkel in dem Wolf seinem Leib!« Und dann kam die alte Großmutter auch noch lebendig heraus und konnte kaum atmen. Rotkäppchen aber holte geschwind große Steine, damit füllten sie dem Wolf den Leib, und wie er aufwachte, wollte er fortspringen, aber die Steine waren so schwer, dass er gleich niedersank und sich tot fiel. Da waren alle drei vergnügt; der Jäger zog dem Wolf den Pelz ab und gieng damit heim, die Großmutter aß den Kuchen und trank den Wein den Rotkäppchen gebracht hatte, und erholte sich wieder, Rotkäppchen aber dachte	„Finde ich dich hier, du alter Sünder“, sagte er, „ich habe dich lange gesucht.“ Nun wollte er seine Büchse anlegen, da fiel ihm ein, der Wolf könnte die Großmutter gefressen haben und sie wäre noch zu retten: schoss nicht, sondern nahm eine Schere und <u>fi</u>ng an, dem schlafenden Wolf den Bauch aufzuschneiden. Wie er ein paar Schnitte getan hatte, da sah er das rote Käppchen leuchten, und noch ein paar Schnitte, da sprang das Mädchen heraus und rief: „<u>A</u>ch, wie war ich erschrocken, wie war's so dunkel in dem Wolf seinem Leib!“ Und dann kam die alte Großmutter auch noch lebendig heraus und konnte kaum atmen. Rotkäppchen aber holte geschwind große Steine, damit füllten sie dem Wolf den Leib, und wie er aufwachte, wollte er fortspringen, aber die Steine waren so schwer, dass er gleich niedersank und sich <u>totfiel</u>. Da waren alle drei vergnügt; der Jäger zog dem Wolf den Pelz ab und <u>gi</u>ng damit heim, die Großmutter aß den Kuchen und trank den Wein, den Rotkäppchen gebracht hatte, und erholte sich wieder, Rotkäppchen aber dachte:
--	--

»du willst dein Lebtage nicht wieder allein vom Wege ab in den Wald laufen, wenn dir's die Mutter verboten hat.«	„ <u>D</u> u willst dein Lebtage nicht wieder allein vom Wege ab in den Wald laufen, wenn dir's die Mutter verboten hat.“
--	---

Tabelle 2 – Gegenüberstellung des Originaltextes der Brüder Grimm mit jenem der Graphic Novel Rotkäppchen

Aus der Gegenüberstellung der Texte geht hervor, dass der Text im Wesentlichen mit dem grimmschen übereinstimmt. Es konnten jedoch geringfügige Änderungen hinsichtlich der Rechtschreibung, der Zeichensetzung und der Wortwahl ausgemacht werden. Die Änderungen führen jedoch zu keiner Beeinflussung des Leseempfindens.

Neben den eben genannten Anpassungen resultiert aus der Gegenüberstellung, dass sechs begriffliche Änderungen vorgenommen wurden, die jedoch auf semantischer Ebene nicht weiter bedeutend sind. Die nachfolgend kursivgesetzten Begriffe zeigen die veränderte Wortwahl an:

Wortwahl Originaltext

Sammet

anders

ihre Stube

als *es* sah

zog die Vorhänge *vor*

ob ihr *etwas* fehlt

Wortwahl der Graphic Novel

Samt

anderes

die Stube

als *sie* sah

zog die Vorhänge *zu*

ob ihr *was* fehlt

Die Änderungen in Bezug auf die Worte »Sammet« und »anders« können als Anpassungen an den aktuell gebräuchlicheren Wortlaut betrachtet werden. Die Veränderungen können unterschiedlichen Ursprungs sein: Es könnte sich hierbei einerseits um subjektiv motivierte Änderungen handeln. Andererseits ist es ebenso möglich, dass Mart Klein für seine Graphic Novel-Adaption des Rotkäppchen-Märchens einen Text heranzog, der nicht mit jenem der Ausgabe letzter Hand der KHM übereinstimmt.

Der Vergleich des grimmschen Märchentextes der Ausgabe letzter Hand und jenem der Graphic Novel zeigt, dass lediglich geringfügige Änderungen der Textebene vorgenommen wurden, welche keinen Effekt auf das Leseerlebnis der Leser und Leserinnen haben dürften.

D.2.2 Handlung

Der Vergleich des Textes ergab bereits, dass die Handlungslinie auf textlicher Ebene dem grimmschen Rotkäppchen-Märchen folgt.

Die Bildebene der Graphic Novel führt wiederum zu erheblichen Unterschieden hinsichtlich der Wahrnehmung des Textes. Diese ergeben sich durch die Illustrationen, die Mart Klein geleitet von seiner subjektiven Interpretation der Ereignisse, welche im Epilog näher ausgeführt wird, der Textebene hinzugefügt hat:

„Wölfe beispielsweise können nicht reden. Dieser ist offensichtlich nur ein Typ namens Wolfgang, oder ein besonders haariger Kerl mit dem Spitznamen „Wolf“. Auch wenn man die anderen unrealistischen Elemente mit reifem Auge betrachtet, bekommen sie plötzlich Sinn:

Rotkäppchen erkennt ihre eigene Großmutter nicht? Die ist auf haluzinogenen Nachtschatten-Gewächsen, die sie vorher als „Blumen“ im Wald gesammelt hat.

[...] Das Haus im Wald ist natürlich ein Bordell namens „Rotkäppchen“, weil alle Angestellten eine rotgefärbte Haarsträhne haben. Die Großmutter ist die Puffmutter und erfahrene Domina. Rotkäppchen selbst ist [...] die bestbezahlte Nutte im Puff. Der Wolf ist ein perverser kannibalistischer Transvestit und der Jäger (BGS-Beamte) [...] ist natürlich Stammkunde [...].“³⁵⁰

Aus oben zitierter Interpretation Mart Kleins geht hervor, dass dieser im Rotkäppchen-Märchen alles andere als eine Geschichte für Kinder sieht. Hier klafft demnach eine Kluft zwischen Kleins Vorstellung und jener die, die Brüder Grimm letzten Endes für ihre Märchentexte vorgesehen hatten. Diese strichen im Vorwort ihrer *Kinder- und Hausmärchen* heraus, dass die Märchen an die Zielgruppe der Kinder angepasst wurden, indem sie explizit betonten, dass jeder für das Kinderalter nicht passende Ausdruck sorgfältig gelöscht wurde³⁵¹.

Die grafische Darstellung der Graphic Novel unterstreicht, dass das Werk keineswegs für Kinderohren- und Augen gemacht wurde. Es wird eine höchst sexistische Version des Rotkäppchen-Märchens illustriert, die das Rotkäppchen als Prostituierte und den Wolf als

³⁵⁰ Ebd.

³⁵¹ vgl. GRIMM/GRIMM: *Kinder- und Hausmärchen*, S. 17.

Freier darstellt. Das Haus der Großmutter befindet sich zwar, wie im Text ausgedrückt, im Wald, stellt sich jedoch als Bordell heraus, das augenscheinlich nach dem Rotkäppchen benannt wurde. Der Epilog des Textes gibt Auskunft darüber, dass die Figur des Rotkäppchens als einbringlichste Prostituierte dieses Bordells betrachtet wird, weshalb es vermutlich nach dieser benannt wurde.

Das Rotkäppchen wird von der Mutter auf gewalttätige Art und Weise aufgefordert, der Großmutter Kuchen und Wein zu bringen. Diese entpuppen sich auf bildlicher Ebene als Haschisch-Bananen-Kuchen und Schnaps. Die Aufforderung der Mutter am Weg achtsam zu sein, wird durch eine Illustration eines Dokumentes vom Amtsgericht Mainz begleitet, aus welchem herausgeht, dass das Rotkäppchen bereits wegen wiederholten Diebstahls verurteilt wurde.

Das im Text dargelegte Blumenpflücken entpuppt sich als Sammeln von Fliegenpilzen, welche die junge Frau anschließend zu sich nimmt, und die, den Bildern nach zu urteilen, bewusstseinsverändernd wirken. Das, was auf der Textebene als Verschlucken der Großmutter und des Rotkäppchens beschrieben wird, wird auf bildlicher Ebene als kannibalischer und sexuell gewalttätiger Akt der Vergewaltigung dargestellt. Das Überziehen der Kleider der Großmutter durch den Wolf zeigt sich als Überstreifen einer schwarzen Augenmaske und dazu passender Lederunterwäsche. Das Bett sowie die dazugehörigen Vorhänge offenbaren sich in den Illustrationen als eine Art Käfig mit geschlossenen Gitterstäben. Nach dem gewalttätigen Übergriff auf die Großmutter wird diese blutverschmiert unter dem Bett liegend abgebildet. Hierbei kommt es jedoch im weiteren Verlauf der Handlung auf der Bildebene zu Unstimmigkeiten, denn sowohl die Darstellung der Vergewaltigung des Rotkäppchens durch den Wolf als auch die Abbildung des nach der Gewalttat schlafenden Mannes zeigen die Großmutter an anderen Positionen des Raumes: Einmal wird es an der Seite des Rotkäppchens gezeigt und im nächsten Moment liegt es über dem schlafenden Wolf im Käfig.

Vergewaltigungen sind bedauerlicherweise Bestandteil der realen Welt und somit folgt Mart Kleins Interpretation einer in der Realität möglichen Version. Mit dem Auftreten der Figur des Jägers, der als Polizeibeamter illustriert wird, nimmt die Handlung jedoch einen Verlauf, der rational nicht mehr nachzuvollziehen ist. Nachdem die als Wolf postulierte Figur ihre (sexuellen) Gelüste gestillt hat, geben die Illustrationen Informationen über den Verbleib der beiden Frauen. Diese werden grafisch neben dem Gewalttäter dargestellt.

Mit dem Auftreten des Polizeibeamten, welcher auf der Textebene als Jäger bezeichnet wird, schlägt der Handlungsverlauf auf der Bildebene eine skurrile Richtung ein. Der Text der Graphic Novel folgt wie bereits festgestellt wurde, dem grimmschen Märchentext, wodurch sich nun Schwierigkeiten bezüglich der »realitätsnahen« Darstellung des Märchens, welche im Epilog angepriesen wurde, ergeben. Im grimmschen Märchen werden Großmutter und Rotkäppchen vom Wolf tatsächlich verschlungen, also gegessen. Der Akt des Verschlingens wird in der Graphic Novel nicht als kannibalische Tat, sondern als Akt der Vergewaltigung illustriert. Der als Jäger bezeichnete Beamte wird dennoch dabei dargestellt, wie er dem Vergewaltiger mit einer Schere den Bauch aufschneidet, da er denkt, dieser habe die Großmutter gegessen.

Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Großmutter zu diesem Punkt der Handlung eben noch innerhalb der Illustrationen neben dem Wolf dargestellt wurde, genauso verhält es sich mit der Figur des Rotkäppchens. Mit dem Auftauchen des Beamten/Jägers ändert sich dies schlagartig und es wird suggeriert, die Frauen wurden vom Mann auf kannibalische Weise verschlungen. Nachdem der Beamte dem Mann den Bauch aufgeschlitzt hat, erscheinen diese schließlich erneut auf der Bildfläche. Folgt man dem zugehörigen Text, sind diese aus dem Bauch des Mannes gesprungen.

Hier ergeben sich einige Schwierigkeiten: Erstens müssten die beiden Frauen zuerst auf kannibalische Art und Weise vom Mann verschlungen werden, um anschließend gerettet werden zu können. Zweitens wäre nach einem solchen Akt des Verschlingens keine Rettung mehr möglich, da ein Mensch einen anderen Menschen nicht im Ganzen verspeisen könnte. Drittens wurde auf der bildlichen Ebene schlicht kein kannibalisches Verschlingen, sondern eine Vergewaltigung dargestellt. Die Realitätsnähe des Werkes, welche im Epilog von Mart Klein betont wird, lässt sich mit diesen Geschehnissen nicht vereinbaren, da sie in der dargestellten Version schlicht unmöglich sind.

Das Abziehen des Wolfspelzes wird in der Graphic Novel auf der Bildebene ebenfalls miteinbezogen, indem die Darstellung eines menschlichen Körpers ohne Haut einen vorhergehenden Akt des Pelzabziehens suggeriert. Dieser grausame Akt könnte jedoch, im Gegensatz zum Akt des Verschlingens, der erst als Vergewaltigung dargestellt wird und sich am Ende doch als Kannibalismus mit fragwürdigem Happy End herausstellt, realistisch möglich sein.

Der Vergleich der Handlungslinie zeigt, dass Kleins vermeintlich realitätsnahe Interpretation in gewissen Punkten rational nicht nachvollziehbar ist. Dass der Märchenstoff mit sexuellen Übergriffen in Verbindung gebracht wird, ist hinsichtlich der Entstehungsgeschichte des Märchens, welches aus einer mündlichen Tradition hervorging, die ebenfalls kannibalische und sexuelle Bezüge aufwies, bis zu einem gewissen Punkt nachvollziehbar. Dennoch entsteht durch die Beibehaltung des Märchentextes der Brüder Grimm im Zusammenspiel mit der illustrativ dargestellten Interpretation Mart Kleins eine sehr fragwürdige und kaum noch nachvollziehbare Adaption, der vor allem gegen Ende des Handlungsverlaufes eine sehr willkürliche Eigeninterpretation des Illustrators als eine ernstgemeinte Betrachtung zugrunde zu liegen scheint.

D.2.3 Figuren

Mutter

Die Figur der Mutter wird als rauchende, halbnackte Frau mit roten Haaren präsentiert. Ihre Aufforderung, das Kind solle nicht vom Wege ablaufen, erklärt sich auf bildlicher Ebene in Verbindung mit einem früheren Strafverfahren gegen ihre Tochter, dessen Wiederholung sie vermutlich verhindern möchte. Die Frau weist gewalttätige Züge auf und erscheint als wenig fürsorglich im Umgang mit ihrer Tochter. Es ist anzunehmen, dass die Vorstellungen, die Kenner und Kennerinnen des grimmschen Originaltextes³⁵² in Bezug auf die Figur der Mutter haben, von der in der Adaption dargestellten Figur abweichen. Ebenso verhält es sich mit der Figur der Großmutter, wie im nächsten Abschnitt ersichtlich wird.

Großmutter

Die Großmutter, welche als krank und schwach beschrieben wird, wird alles andere als kränklich dargestellt: Sie wird auf bildlicher Ebene als halbnackte Frau, die in einer Art Käfig tanzt, in die Handlung eingeführt und entpuppt sich schließlich als Besitzerin eines Bordells, in dem sie ihre eigene Enkelin als Prostituierte beschäftigt. Die rote Haarsträhne, ihr Geschenk an die Enkeltochter, erweist sich als Einführung in das Prostitutionsgeschäft. Am Ende der Erzählung wird sie völlig nackt dargestellt.

³⁵² vgl. ebd., S. 151–154.

Rotkäppchen

In Mart Kleins Rotkäppchen-Adaption handelt es sich anders als durch den Text suggeriert, keineswegs um eine kleine Dirne, sondern um eine erwachsene Frau, die sich augenscheinlich der Prostitution hingibt und bereits mehrmals wegen Diebstahls straffällig wurde. Das rote Käppchen, welches im Text angesprochen wird, stellt sich als rote Haarsträhne heraus, die als Wiedererkennungsmerkmal im Bordell fungiert. Gekleidet ist die Figur lediglich mit einem kurzen Rock und einem knappen Oberteil, das lediglich ihre Brüste bedeckt. Die Figur wird in sexuell sehr anzüglichen Positionen dargestellt und scheint keinerlei Schamgefühl zu haben. Mehrmals ist sie mit gespreizten Beinen ohne Unterwäsche zu sehen.

Wolf

Der böse Wolf wird nicht wie im grimmschen Märchen vorgesehen als sprechendes Tier dargestellt, sondern in der Figur eines aufdringlichen, gewalttätigen Mannes mit langen schwarzen Haaren personifiziert. Völlig ungeniert greift dieser dem Rotkäppchen bereits beim ersten Zusammentreffen unter den Rock und vergeht sich in der weiteren Folge an ihm und seiner Großmutter. Es handelt sich um einen gesuchten Straftäter, dem neben Vergewaltigung noch Kannibalismus, Drogenmissbrauch, Einbruch und Mord vorgeworfen werden.

Jäger

Der Jäger wird im Epilog als Stammkunde des Bordells bezeichnet, wodurch auch klar wird, weshalb dieser am Haus vorbeigeht. Den Abbildungen seiner Jacke ist zu entnehmen, dass es sich bei dem Mann um einen Polizeibeamten des BGS (=Bundesgrenzschutz)³⁵³ handelt. Anstatt einer Waffe trägt dieser eine Büchse Bier mit sich. Die Figur tritt ebenso wie im grimmschen Märchen als Retter der weiblichen Figuren auf.

D.2.4 Erzählte Zeit

Die Dauer der erzählten Zeit dürfte äquivalent mit jener des grimmschen Märchens sein. Aufgrund der Übernahme des grimmschen Märchentextes sind die Informationen der Textebene bezüglich der Dauer der erzählten Zeit genauso wenig aussagekräftig wie jene im originalen Rotkäppchen-Märchen. Daher ist davon auszugehen, dass die erzählte Zeit weniger

³⁵³ vgl. DUDEN ONLINE: „BGS“, <http://www.duden.de/rechtschreibung/BGS> (abgerufen am 19.04.2017).

als 24 Stunden beträgt. Die Bildebene gibt diesbezüglich keine näheren Informationen, da völlig unklar ist wie viel Zeit im Übergang vom vorletzten zum letzten Panel, welcher einen Szenenwechsel darstellt, vergeht.

D.2.5 Zeitbezug und Raum

Die Raum- und Zeitstruktur der Graphic Novel wird durch das Zusammenspiel der textlichen und bildlichen Ebene bestimmt. Die textliche Ebene folgt dem grimmschen Text und somit völlig dem Volksmärchenschema, wie bereits in *Punkt A.4.4* bei der Analyse der Raum- und Zeitstruktur des grimmschen Märchentextes festgestellt wurde, und beschränkt sich somit auf die Preisgabe weniger allgemeiner Informationen.

Der additive Zeichenwechsel ermöglicht es jedoch auf einer weiteren Ebene, nämlich der bildlichen, Raum- und Zeitstruktur auszumachen.

Ausgehend vom grimmschen Märchentext ist bereits bekannt, dass die Geschehnisse räumlich in einem Dorf ihren Verlauf nehmen und schließlich im Haus der Großmutter enden. Im Falle der Graphic Novel handelt es sich bei diesem Haus um ein Bordell. Räumlich kann die Handlung der Graphic Novel dank einer Illustration eines an das Rotkäppchen adressierten Briefes vom Amtsgericht Mainz in der realen Geographie verankert werden. Die Geschichte dürfte sich demnach in Deutschland, genauer im Raum Mainz ereignen.

In Bezug auf die zeitliche Verortung gibt es mehrere Anhaltspunkte, die darauf schließen lassen, dass die Geschehnisse zeitlich innerhalb des 21. Jahrhunderts verortet sind. Einen ersten Aufschluss darüber geben die Illustrationen einer Packung eines Haarfärbemittels, eines Computerbildschirms, eines Autos sowie einer Zeitung, dessen Illustration eine Persiflage der deutschen Bild-Zeitung darstellt. Ebenso spielt das Haarfärbemittel mit dem Namen »L’Orela« augenscheinlich auf die Marke L’Oreal an. Sowohl Bild-Zeitung als auch L’Oreal wurden im 20. Jahrhundert gegründet und bestehen noch heute³⁵⁴. In den Abbildungen lassen sich des Weiteren die beiden Figuren Mickey Mouse und Pikachu ausmachen, wodurch der Zeitraum der erzählten Zeit nochmals eingeschränkt werden kann, denn das zu Pokémon zugehörige Pikachu gibt es erst seit Ende der 1990er Jahre. Eine noch nähere Bestimmung des Zeitraums,

³⁵⁴ vgl. L’OREAL: „Unternehmensgeschichte“, <http://www.loreal.de/gruppe/unternehmensgeschichte> (abgerufen am 15.05.2017); vgl. VON DER BURCHARD, Hans: „BILD - ein Stück deutscher Geschichte“ (18.10.2012), <http://www.bild.de/digital/bild-zeitung-druck/zeitungen/bild-zeitung-geschichte-17298738.bild.html> (abgerufen am 15.05.2017).

in welchem die erzählte Zeit stattfindet, wird durch die Abbildung eines Dokumentes des Amtsgerichts Mainz, welches auf den 16.09.2005 datiert ist, möglich. Daraus resultiert, dass sich die Geschichte nach dem 16.09.2005 abspielen muss. Aufgrund der dargestellten Fliegenpilze, deren Vorkommen sich von Juli bis Oktober beschränkt³⁵⁵, kann der Zeitraum innerhalb eines Jahres, in welchem sich die Geschichte ereignet, eingeschränkt werden. Die leichte Kleidung der Figuren lässt ebenfalls darauf schließen, dass sich die Geschehnisse in den Sommer- bzw. Herbstmonaten Deutschlands abspielen.

D.3 Fazit

Eine Gegenüberstellung des grimmschen Märchentextes mit dem Text der Graphic Novel brachte lediglich geringfügige Änderungen hinsichtlich der Wortwahl, der Rechtschreibung und Zeichensetzung zum Vorschein, die kaum eine veränderte Wirkung auf die Lesenden erzielen würden, wären da nicht zahlreiche Illustrationen, die der Erzählung eine sexistische Wendung geben. Mart Kleins Neu-Inszenierung des grimmschen Rotkäppchen-Märchens stellt somit eine Adaption dar, die dem Originaltext eine von pornografischen Elemente dominierte Bildebene beifügt. Im Gegensatz zu den anderen drei Neu-Inszenierungen, die in der vorliegenden Arbeit analysiert wurden, wendet sich diese Graphic Novel somit ausschließlich an Erwachsene, was bereits durch den Einband des Hardcoverbuches klargestellt wird.

Anders als im grimmschen Märchen ist die Diegese der Adaption geographisch klar verortet: Die diegetische Schrift der Bildebene informiert über die geographische Verortung im Raum Mainz, Deutschland. Generell weist diese starke Bezüge zur Gegenwart auf, die durch konkrete Daten, die in Form diegetischer Schrift vermittelt werden, konkretisiert werden. Die Graphic Novel stellt somit nicht nur eine Neu-Interpretation der Erzählung dar, sondern verlegt die Handlung in das 21. Jahrhundert. Die Dauer der erzählten Zeit gleicht, bedingt durch die Übernahme des Originaltextes, jener des grimmschen Märchens.

Im Epilog wird die Adaption als realitätsnahe Version ausgewiesen. Die Panelanalyse zeigte diesbezüglich bereits erste Ungereimtheiten innerhalb der Handlungslinie auf, aufgrund derer das Merkmal »realitätsnah« zur Beschreibung der Ereignisse nicht adäquat erscheint. Aus der Analyse der Illustrationen resultiert des Weiteren, dass die Anordnung der einzelnen Bilder

³⁵⁵ vgl. PLANET-WISSEN: „*Fliegenpilz*“, https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/lebensmittel/gift_und_speisepilze/pwiederfliegenpilz100.html (abgerufen am 19.04.2017).

zueinander und innerhalb des Meta-Panels nicht immer, aber hauptsächlich ästhetischen Gründen folgt. Dominiert wird die bildliche Ebene von schwarz-weißen Kontrasten, die immer wieder durch rote Akzente, die in Form roter Gegenstände oder Blutspritzer gesetzt werden, ergänzt werden. Der Einsatz unterschiedlich starker Schraffierungen innerhalb der Bleistiftzeichnungen dient abhängig von den jeweiligen Ereignissen der Vermittlung unterschiedlicher Gefühlslagen und Stimmungen. Gewalttätige Szenen werden dabei durch eine kräftige Schraffierung betont, wodurch die Grausamkeit der Übergriffe des Mannes auf die Frauen verdeutlicht wird. Rote Farbakzente, die purpurrotes Blut darstellen, tun diesbezüglich ihr Übriges.

Das Figureninventar gleicht hinsichtlich der Rollenverteilung dem grimmschen Märchen. Der Wolf wird jedoch in den Illustrationen nicht als sprechendes Tier dargestellt, sondern in Form eines Gewalttäters personifiziert. Dem Mann sind dabei Eigenschaften zugeschrieben, die bereits seit Jahrhunderten mit dem Wolf in Verbindung gebracht werden: Er ist gierig, nimmersatt und brutal. Die weiblichen Figuren werden durchgängig als den Männern hörig und unterlegen dargestellt. Ebenso wie im grimmschen Märchen sind sie am Ende von einem männlichen Retter abhängig. Des Weiteren unterliegen alle weiblichen Figuren einem starken Sexismus, der sich in der Darstellung der Frauen als (halb)nackte Figuren äußert, die dem männlichen Geschlecht völlig ausgeliefert sind und deren einzige Bestimmung es ist, den Männern Befriedigung zu verschaffen. Die Graphic Novel ist durchzogen von sexuell anzüglichen und provokativen Posen seitens der weiblichen Figuren: Mehrmals werden deren intimste Stellen pornographisch dargestellt, ohne dass dies in irgendeiner Weise durch die Handlung erforderlich wäre.

Mart Kleins Adaption des Rotkäppchen-Märchens kann zwar in Verbindung mit dem lange bestehenden Wolf-Motiv gebracht werden, doch obliegt die Umsetzung in gewissen Punkten einer eher willkürlichen Interpretation des Künstlers. Wie die Entstehungsgeschichte des grimmschen Märchens bereits zeigte, ist Kleins Interpretation der Geschichte nicht völlig aus der Luft gegriffen. So beruht beispielsweise Perraults Version des Märchens auf mündlichen Berichten über Männer, die über Kinder herfallen und diese missbrauchen. Aus der Analyse der Graphic Novel resultiert jedoch, dass die Umsetzung diverse Schwächen aufweist. Das grausame Ende des Wolfes und die Rettung der beiden Frauen fand in der illustrativen Gestaltung eine äußerst fragwürdige Entsprechung, aufgrund derer die vermeintlich »realitätsnahe« Interpretation mehr als unrealistisch erscheint. Hier wäre es sicherlich

dienlicher gewesen, vom Originaltext abzuweichen und dem Ende eine realistische Wende zu geben.

III Abschließendes Resümee

Die Betrachtung der Entstehungsgeschichte der *Kinder- und Hausmärchen* zeigte, dass die Märchensammlung der Brüder Grimm, so wie sie heute weltweit bekannt ist, einem langen Überarbeitungs- und Aktualisierungsprozess entsprungen ist. Das Rotkäppchen-Märchen weist zudem eine lange mündliche Tradition auf, die bereits vor der Sammeltätigkeit der Brüder Grimm durch mehrere Autoren auf unterschiedlichste Art und Weise schriftlich fixiert wurde.

Die Analyse der vier gewählten Graphic Novels zeigte, dass jedes der Werke das Rotkäppchen-Märchen auf ganz eigene Art und Weise adaptierte bzw. transformierte. Dabei konnte festgestellt werden, dass die Graphic Novels von Ulrike Persch, von Roberto Innocenti und Aaron Frisch sowie von Mart Klein das grimmsche Märchen einer Modernisierung unterzogen, indem sie die Handlung schlicht ins 21. Jahrhundert verlegten. Die beiden letztgenannten haben zudem eine weitere Aktualisierung durchgeführt, indem das eigentlich fantastische Märchenmoment des sprechenden Tieres in ein realistisches Licht gerückt wurde: Der böse Wolf unterliegt einer Personifizierung, aus der er als Straftäter hervorgeht. Sowohl Flöthmann als auch Persch hielten wiederum am sprechenden Tier fest. Ein tödliches Ende fand die Wolfs-Figur jedoch lediglich in Mart Kleins Neu-Inszenierung, bei der das Abziehen des Wolfspelzes am Ende der Geschichte beibehalten wurde und der Wolf so schließlich eines grausamen Todes stirbt. Lediglich Ulrike Perschs Rotkäppchen-Figur bricht aus der Rolle des weiblichen wehrlosen und auf fremde Hilfe angewiesenen Geschöpfes aus. Das Rotkäppchen dieser Transformation lässt dem Wolf erst gar keine Chance, es zu verschlingen. Ebenso verhält es sich mit der Figur der Großmutter. Perschs Transformation stellt somit die einzige der analysierten Graphic Novels dar, die die weiblichen Figuren in einer emanzipierteren Rolle zeigt. Dennoch wird auch hier nicht völlig auf die männliche Retter-Figur verzichtet, denn das Mädchen vertreibt den Wolf nur, indem es ihm gelingt, diesem vorzutäuschen ein Jäger, also eine männliche Figur, wäre anwesend.

Als der Handlungsstruktur des grimmschen Märchens am nächsten erwies sich wiederum die völlig auf Text verzichtende Adaption Frank Flöthmanns, bei der lediglich das Ende der Geschichte als vom Originaltext abweichend ausgewiesen werden konnte. Den bösen Wolf

ereilte in dieser Adaption nicht der Tod, sondern das Schicksal sein weiteres Dasein als Haushaltshilfe fristen zu müssen. Den Tod fand, wie bereits erwähnt, lediglich die in Menschengestalt auftretende Wolfs-Figur in Mart Kleins Transformation. In Perschs *Rotkäppchens List* als auch in Innocentis und Frischs *Das Mädchen in Rot* gelang der Wolfs-Figur die Flucht.

Die beiden Werke *Rotkäppchen* von Mart Klein und *Das Mädchen in Rot* von Roberto Innocenti und Aaron Frisch inszenierten das Märchen als Kriminalgeschichte und lösten die Geschichte so aus dem Märchen-Schema. Flöthmanns textlose graphische Darstellung des Rotkäppchen-Märchen und Perschs *Rotkäppchens List* behielten wiederum die Eigenschaften des Märchens bei.

Dem Originaltext des grimmschen Märchens bedienten sich zwei der vier analysierten Werke, wobei dies in unterschiedlichem Ausmaß geschah. Die Analyse der Graphic Novel *Rotkäppchens List* von Ulrike Persch zeigte, dass, zumindest bis zu einem gewissen Punkt im Handlungsverlauf, mehrmals Textstellen des grimmschen Rotkäppchen-Märchens unverändert übernommen wurden. Das Werk *Rotkäppchen* von Mart Klein bedient sich wiederum ausschließlich dem Märchentext der Brüder Grimm. Hierbei konnten lediglich geringfügige Abweichungen zum Originaltext festgestellt werden, welche möglicherweise auf die Wahl eines weniger sorgfältig editierten Ausgangstextes zurückzuführen sind. Kleins Werk hat als einzige der vier Graphic Novel die Zielgruppe eindeutig definiert, indem die Zielgruppe auf ein erwachsenes Publikum beschränkt wird.

Trotz der Wahl das grimmsche Märchen graphisch darzustellen, verzichteten die Künstler und Künstlerinnen, außer Flöthmann dessen Adaption völlig auf schriftsprachliche Elemente verzichtet, nicht auf eine heterodiegetische Erzählinstanz. In Bezug auf Mart Kleins Adaption, die sich durchgängig der Grammatik und Sprache des Comics bedient, wäre jedoch eine Umsetzung mit Verzicht auf eine heterodiegetische Erzählinstanz naheliegend gewesen.

Die vier ausgewählten Werke bringen das grimmsche Rotkäppchen-Märchen auf ganz unterschiedliche Art und Weise in unsere Bücherregale zurück. Gemeinsam haben sie dabei, dass sie für die Neu-Inszenierungen auf die Kombination von Bild und Text zurückgreifen und so das alte Märchen in Form der Graphic Novel neu interpretieren. Die Auseinandersetzung mit dem Begriff »Graphic Novel« hat gezeigt, dass es sich hierbei um ein Genre handelt, dass eine Vielzahl an Themen und Realisierungsarten umschließt. Die häufig gemachte Annahme, es

handle sich schlicht um eine marketingstrategische Bezeichnung, möge auf einige Werke zutreffen, dennoch nicht auf alle. Aus der Untersuchung der vier Graphic Novels resultiert, dass sich lediglich Flöthmann und Klein in Bezug auf ihre Rotkäppchen-Adaptionen durchgängig comicspezifischer Sprache bedienten, indem sie die Grammatik des Comics völlig übernahmen und beispielsweise die Figuren durch Sprech- und Gedankenblasen zu Wort kommen ließen. Persch und Innocenti verzichteten wiederum auf eine Illustration der Figurenrede innerhalb der Bilder, bedienten sich dennoch der für Comics üblichen Anordnung der einzelnen Bilder in Panelreihen und dem damit verbundenen dramaturgischen Moment des Rinnsteins. Während es in Bezug auf Flöthmanns und Kleins Werke nicht abwegig wäre, diese als Comics zu bezeichnen, würde dies in Hinblick auf Perschs und Innocentis Illustrationen zu großer Irritation führen, da diesen schlicht mehrere comicspezifische Merkmale fehlen. Der Begriff »Graphic Novel« eröffnet diesbezüglich die Möglichkeit, solchen Werken, die auf Bild-Text-Verbindungen basieren und doch nicht einem bereits bestehendem Genre wie etwa dem Comic oder dem Bilderbuch zuzuordnen sind, eine passendere Bezeichnung zu geben.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- FLÖTHMANN, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Auflage. Köln: DuMont Buchverlag.
- GOETHE, Johann Wolfgang von (1996): Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten. Herausgegeben von Leif Ludwig Albertsen. Stuttgart: Reclam.
- GRIMM, Jacob/GRIMM, Wilhelm (1995): Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Bd. 1: Märchen: Nr. 1 - 86. Stuttgart: Reclam.
- INNOCENTI, Roberto/FRISCH, Aaron (2013): Das Mädchen in Rot. Hildesheim: Gerstenberg Verlag.
- KLEIN, Mart (2009): Rotkäppchen. Mainz: Unfug-Verlag.
- PERRAULT, Charles (1986): Sämtliche Märchen. Stuttgart: Reclam.
- PERSCH, Ulrike (2005): Rotkäppchens List. Bad Soden: Kinderbuchverlag Wolff.

Sekundärliteratur

- BUCHENBERGER, Stefan (2016): Vom dünnen Heftchen zum anerkannten literarischen Genre. Zur Entwicklung der Graphic Novel. In: BOURGUIGNON, Annie/HARRER, Konrad/HINTEREDER-EMDE, Franz (Hg.): Zwischen Kanon und Unterhaltung. Interkulturelle und intermediale Aspekte von hoher und niederer Literatur. Between canon and entertainment. Intercultural and intermedial aspects of highbrow and lowbrow literature. Berlin: Frank & Timme Verlag für wissenschaftliche Literatur. S. 63–70.
- DITTMAR, Jakob F. (2011): Comic-Analyse. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft.
- DOLLE-WEINKAUFF, Bernd (2014): Comic, Graphic Novel und Serialität. In: HOCHREITER, Susanne/KLINGENBÖCK, Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. S. 151–168.
- FRAHM, Ole (2014): Die Fiktion des Graphischen Romans. In: HOCHREITER, Susanne/KLINGENBÖCK, Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 53–77.
- FREUND, Winfried (1996): Deutsche Märchen. Eine Einführung. München: Wilhelm Fink Verlag.

- GENETTE, Gérard (1993): Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Deutsche Erstausgabe, 3. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- GERSTNER, Hermann (1970): Die Brüder Grimm. Biographie. Gerabronn/Crailsheim: Hohenloher Druck- und Verlagshaus.
- GINSCHER, Gunhild (1989): Der junge Jacob Grimm. 1805-1819. 2., um den Aufsatz „Der Märchenstil Jacob Grimms“ und ein Register erweiterte Auflage. Stuttgart: S. Hirzel Verlag.
- GRÜNEWALD, Dietrich (2014): Die Kraft der narrativen Bilder. In: HOCHREITER, Susanne/KLINGENBÖCK, Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 17–51.
- KAMINSKI, Winfred (1997): Vom Zauber der Märchen. Ein pädagogischer Leitfaden zu den Sammlungen der Brüder Grimm. Mainz: Matthias-Grünwald-Verlag.
- KARLINGER, Felix (1988): Geschichte des Märchens im deutschen Sprachraum. 2., um einen bibliographischen Nachtrag erweiterte Auflage. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- KRAFFT, Ulrich (1978): Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta.
- LÜTHI, Max (2004): Märchen. 10., aktualisierte Auflage. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler.
- MARTÍNEZ, Matías/SCHIEFFEL, Michael (2016): Einführung in die Erzähltheorie. 10., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: C.H. Beck.
- MAZENAUER, Beat/Perrig, Severin (1998): Wie Dornröschen seine Unschuld gewann. Archäologie der Märchen. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- MCCLOUD, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Auflage. Hamburg: Carlsen.
- NEUHAUS, Stefan (2005): Märchen. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag.
- PABST, Stephan (2014): Zerstreute Autorschaft. Anonymität als Autorisierungsfunktion Grimmscher Märchen. In: Fabula 55, S. 135–152.
- RITZ, Hans (2013): Die Geschichte vom Rotkäppchen. Ursprünge, Analysen, Parodien eines Märchens. 15. Auflage. Göttingen: Muriverlag.
- ROETZER, Hans Gerd (1997): Die Märchen der Brüder Grimm: Geschichte und Deutungsversuche. In: Revista de Filología Alemana 5, S. 171–184.
- RÖLLEKE, Heinz (2016): Die Märchen der Brüder Grimm. Eine Einführung. 5., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Reclam.
- SCHMITZ-EMANS, Monika (2016): Kanonische Werke und ihre graphische Nacherzählung. Der Literaturcomic und die Diskussion über Hoch- und Populärkultur. In:

BOURGUIGNON, Annie/HARRER, Konrad/HINTEREDER-Emde, Franz (Hg.): Zwischen Kanon und Unterhaltung. Interkulturelle und intermediale Aspekte von hoher und niederer Literatur. Between canon and entertainment. Intercultural and intermedial aspects of highbrow and lowbrow literature. Berlin: Frank & Timme Verlag für wissenschaftliche Literatur. S. 25–43.

SCHÜWER, Martin (2008): Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT.

THIELE, Jens (Hg.) (2003): Das Bilderbuch. Ästhetik - Theorie - Analyse - Didaktik - Rezeption. 2. erweiterte Auflage. Bremen/Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & Isensee.

UTHER, Hans-Jörg (2013): Handbuch zu den „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm. Entstehung - Wirkung - Interpretation. 2. vollständig überarbeitete Auflage. Berlin/Boston: DeGruyter.

ZIPES, Jack (1985): Rotkäppchens Lust und Leid. Biographie eines europäischen Märchens. Neu durchgesehene und erweiterte Auflage. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein.

Herangezogene Internetquellen

Dainz: About. Online unter: <http://dainz.net/#!/about>. (Abgerufen am 12.04.2017)

DEISSNER, David (2007): Eva Mendes wird zum wilden Rotkäppchen. Online unter: <https://www.welt.de/vermishtes/article1346260/Eva-Mendes-wird-zum-wilden-Rotkaeppchen.html>. (Abgerufen am 05.05.2017)

derStandard (2007): Lowe GGK inszenierte „Rotkäppchen und der böse Wolf“ für UPC. Online unter: <http://derstandard.at/3076051/Lowe-GGK-inszenierte-Rotkaeppchen-und-der-boese-Wolf-fuer-UPC>. (Abgerufen am 05.05.2017)

Duden online: BGS. Online unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/BGS>. (Abgerufen am 19.04.2017)

Egmont Graphic Novels: Was sind eigentlich Graphic Novels? Online unter: <http://www.egmont-graphic-novel.de/graphic-novels-hintergruende/>. (Abgerufen am 27.03.2017)

Gartenarbeit.tv: Kürbis anbauen. Online unter: <http://www.gartenarbeit.tv/kuerbis-kultivieren/>. (Abgerufen am 19.04.2017)

Graphic Novel Carlsen: Was sind Graphic Novels? Online unter: <https://www.carlsen.de/graphic-novel>. (Abgerufen am 27.03.2017)

graphic-novel.info: Was sind Graphic Novels? Online unter: http://www.graphic-novel.info/?page_id=3032. (Abgerufen am 27.03.2017)

Kinderbuchverlag Wolff: Unsere Autoren, Illustratoren und Musiker. Online unter: <http://www.kinderbuchverlagwolff.de/52706.html>. (Abgerufen am 28.03.2017)

- Kinderbuchverlag Wolff: Unser Programm. Online unter:
<http://www.kinderbuchverlagwolff.de/52890.html>. (Abgerufen am 28.03.2017)
- Lehmanns Media: Rotkäppchens List. Online unter:
<http://www.lehmanns.de/shop/kinderbuch-jugendbuch/6803358-9783938766026-rotkaeppchens-list>. (Abgerufen am 28.03.2017)
- L'Oreal: Unternehmensgeschichte. Online unter:
<http://www.loreal.de/gruppe/unternehmensgeschichte>. (Abgerufen am 15.05.2017)
- MÉON, Jean-Mathieu (2017): Will Eisner and the evolution of the graphic novel. He had a lasting influence on comics. Online unter: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/will-eisner-and-the-evolution-of-the-graphic-novel-new-yorks-museum-of-illustration-a7616006.html>. (Abgerufen am 27.03.2017)
- Moviepilot: Die besten Filme - Rotkäppchen. Online unter:
<http://www.moviepilot.de/filme/beste/handlung-rotkappchen>. (Abgerufen am 05.05.2017)
- Planet-Wissen: Fliegenpilz. Online unter: https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/lebensmittel/gift_und_speisepilze/pwiederfliegenpilz100.html. (Abgerufen am 19.04.2017)
- Pokewiki: Pikachu. Online unter: <http://www.pokewiki.de/Pikachu>. (Abgerufen am 18.04.2017)
- Reprodukt: Graphic Novels. Online unter:
<http://www.reprodukt.com/programm/graphicnovels/>. (Abgerufen am 27.03.2017)
- VON DER BURCHARD, Hans (2012): BILD - ein Stück deutscher Geschichte. Online unter:
<http://www.bild.de/digital/bild-zeitung-druck/zeitungen/bild-zeitung-geschichte-17298738.bild.html>. (Abgerufen am 15.05.2017)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 1	52
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 2 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 2	52
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 3 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 3	52
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 4 - Rotkäppchen ohne Worte: Meta-Panel 4	52
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 5 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Mutter	57
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 6 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Rotkäppchen	58
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 7 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Großmutter	59
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 8 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Jäger	60
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 9 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenskizze Wolf	60
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 10 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter	62
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 4.]	
Abbildung 11 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter	62
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 4.]	
Abbildung 12 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Mutter	62
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 4.]	
Abbildung 13 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Wolf	64
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 5.]	
Abbildung 14 – Rotkäppchen ohne Wort: Figurenrede Rotkäppchen	64
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 5.]	
Abbildung 15 - Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Großmutter	64
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 5.]	
Abbildung 16 – Rotkäppchen ohne Wort: Figurenrede Rotkäppchen und Wolf im Dialog... 65	
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 6.]	
Abbildung 17 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Rotkäppchen	65

[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 6.]	
Abbildung 18 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Jäger	67
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 7.]	
Abbildung 19 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Jäger	67
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 7.]	
Abbildung 20 – Rotkäppchen ohne Worte: Figurenrede Rotkäppchen.....	69
[Flöthmann, Frank (2015): Grimms Märchen ohne Worte. 4. Köln: DuMont Buchverlag, S. 7.]	
Abbildung 21 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 1	73
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 22 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 2 und 3	74
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 23 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 4	75
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 24 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 5	76
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 25 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 6	77
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 26 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 7	78
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 27 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 8	79
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 28 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 9	80
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 29 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 10	81
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 30 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 11	82
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 31 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 12	83
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 32 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 13	84
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 33 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 14	85
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 34 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 15	86
[erstellt von Marion Führer]	

Abbildung 35 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 16.....	87
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 36 - Das Mädchen in Rot: Meta-Panel 17.....	88
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 37 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 1	101
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 38 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 2	102
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 39 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 3	103
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 40 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 4	104
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 41 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 5	105
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 42 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 6	106
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 43 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 7	107
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 44 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 8	107
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 45 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 9	108
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 46 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 10	109
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 47 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 11	110
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 48 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 12	111
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 49 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 13	112
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 50 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 14	113
[erstellt von Marion Führer]	
Abbildung 51 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 15	114
[erstellt von Marion Führer]	

Abbildung 52 - Rotkäppchens List: Meta-Panel 16	115
[erstellt von Marion Führer]	

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 – Gegenüberstellung des Originaltextes der Brüder Grimm mit jenem der Graphic Novel Rotkäppchens List	121
Tabelle 2 – Gegenüberstellung des Originaltextes der Brüder Grimm mit jenem der Graphic Novel Rotkäppchen	152

Anhang

Abstract

Unter dem Titel »Grimms Rotkäppchen als Graphic Novel« werden in der vorliegenden Diplomarbeit Neu-Inszenierungen des Märchens über das kleine Mädchen mit dem roten Käppchen der Brüder Grimm analysiert. Diesbezüglich wurden vier Graphic Novels ausgewählt, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden und den Lesern und Leserinnen die Möglichkeit geben ein altes Märchen aus veränderter Perspektive wahrzunehmen. Zugleich vermitteln die vier ausgewählten Werke einen ersten Eindruck von der Breite des Genres »Graphic Novel«. Bei der Untersuchung dieser wurden zwei Schwerpunkte gesetzt: Einerseits lag der Fokus der Betrachtung auf der bildlichen Gestaltung der Geschichte, welche durch den additiven Zeichenwechsel hinzukam und somit nicht Teil des Ausgangstextes war. Dabei wurde der Fokus auf das »Wie« gelegt und analysiert, auf welche Art und Weise die Bildebene die Wahrnehmung der Leser und Leserinnen auf das Erzählte beeinflusst. Andererseits galt es festzustellen, inwiefern intertextuelle Bezüge zum grimmschen Originaltext bestehen und wie sich diese bemerkbar machen. In einem abschließenden Resümee werden schließlich die Ergebnisse, unter dem Aspekt Ähnlichkeiten zwischen den vier analysierten Werken auszumachen, zusammengefasst.