

Böse Gestalten in ausgewählten Märchen der Brüder Grimm und ihre Funktion

Božić-Pavletić, Ivan

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:595263>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-23**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet Osijek
Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti

Ivan Božić-Pavletić

Zli likovi u odabranim bajkama braće Grimm i njihova funkcija

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2023.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet Osijek
Odsjek za njemački jezik i književnost
Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti

Ivan Božić-Pavletić

Zli likovi u odabranim bajkama braće Grimm i njihova funkcija

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, germanistika

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2023.

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur
Ein-Fach-Studium

Ivan Božić-Pavletić

**Böse Gestalten in ausgewählten Märchen der Brüder Grimm und
ihre Funktion**

Diplomarbeit

Mentor: Univ.-Doz. Dr. Tihomir Engler
Osijek, 2023

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek
Abteilung für deutsche Sprache und Literatur
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur
Ein-Fach-Studium

Ivan Božić-Pavletić

**Böse Gestalten in ausgewählten Märchen der Brüder Grimm und
ihre Funktion**

Diplomarbeit

Geisteswissenschaften, Philologie, Germanistik

Mentor: Univ.-Doz. Dr. Tihomir Engler

Osijek, 2023

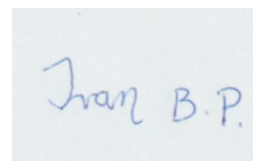
Izjava o akademskoj čestitosti i o suglasnosti za javno objavljivanje

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napisao/napisala, da je rad nastao samostalnim istraživanjem zadane teme, da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova koji nisu označeni kao citati s navođenjem izvora odakle su preneseni, da je u radu odgovorno primijenjena suvremena tehnologija, odnosno da rad nije autorstvo umjetne inteligencije, što pokazuje i bibliografija upotrijebljena tijekom obrade teme.

Svjestan sam/svjesna sam da je predaja seminarskog, završnog ili diplomskog rada čiji je sadržaj djelo drugog studenta, treće osobe ili umjetne inteligencije, prepisivanje većeg dijela ili cijelog seminarskog, završnog ili diplomskog rada teška povreda studentskih obveza i etičkih načela znanstvene čestitosti, koja podliježe stegovnoj odgovornosti i, posljedično, sankcijama.

U Osijeku, 1.rujna 2023.

Ivan Božić-Pavletić

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink that reads "Ivan B.P."

Ivan Božić-Pavletić, 0122229636

Zusammenfassung:

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Analyse böser Gestalten aus ausgewählten Märchen der Brüder Grimm und ihrer Bedeutung innerhalb des Grimm'schen Erzählguts. Der Zweck dieser Arbeit besteht darin, die Rolle und Funktion von Gestalten in den Märchen besser zu verstehen und ihre Relevanz zu untersuchen.

Die Arbeit ist in vier Teile gegliedert. Im ersten Teil, in der theoretischen Einleitung, werden die Märchen als literarische Gattung definiert, um danach im zweiten Teil der Arbeit die Funktionen aus Propps Werk *Morfologija bajke* [dt. *Morphologie des Märchens*] zu erklären, mit deren Hilfe böse Gestalten aus einigen Märchen der Brüder Grimm genauer untersucht werden. Es werden deren Charakteristika, Motivationen und Funktionen innerhalb des Märchens analysiert. Zugleich wird die Unterscheidung zwischen guten und bösen Gestalten vorgenommen und deren Rolle bzw. Funktion in der Märchenhandlung besprochen.

Im vierten Teil werden böse Antagonisten aus popkulturellen Medien wie Spiel- und Zeichentrickfilmen sowie Videospielen vorgestellt, um anhand dessen Bösewichte aus den Märchen mit jenen aus modernen Medien zu vergleichen und dadurch mögliche Veränderungen in deren Struktur aufzuzeigen. Anhand der Analyse von konkreten Märchen und popkulturellen Produkten ist nicht zuletzt ein genauerer Einblick in die Welt der bösen Gestalten zu gewinnen und ihre Rolle in Literatur und Pop-Kultur besser zu verstehen.

Schlüsselwörter: böse Gestalten, Brüder Grimm, Erzählfunktionen, Märchen, Vladimir Propp

Inhaltsverzeichnis

1. Märchen als literarische Gattung.....	1
2. Propps Klassifizierung von Märchen und Funktionen von Märchenmotiven.....	2
2.1. Propp und der russische Formalismus.....	2
2.2. Propps Märchendefinition und Klassifizierung von Märchen.....	3
2.3. Propps Gestaltenanalyse.....	7
3. Böse Gestalten in Grimms Märchenwelt.....	11
3.1. Entstehung und Bedeutung von Grimms Märchenwelt.....	12
3.2. Böse Gestalten anhand Propps Gestaltentypen-Einteilung.....	12
3.2.1 Gegner-Gestalten.....	16
3.2.2. Schenker-Gestalten.....	17
3.2.3. Helfer-Gestalten.....	18
3.2.4. Königstochter- und deren Vater-Gestalt.....	20
3.2.5. Sender-Gestalten.....	21
3.2.6. Helden-Gestalten.....	22
3.2.7. Falsche Helden-Gestalten.....	23
3.3. Analyse der Märchenfiguren anhand der Gestaltengruppen Tiere, Eltern, Adelige, Magische Wesen und Alltagsmenschen.....	24
3.3.1. Tiere als Märchengestalten.....	25
3.3.2. Eltern als Märchengestalten.....	28
3.3.3. Adelige als Märchengestalten.....	30
3.3.4. Magische Wesen als Märchengestalten.....	32
3.3.5. Alltagsmenschen als Märchengestalten.....	33
3.4. Fazit zur Gestaltenanalyse.....	34
4. Böse Gestalten in modernen Medien des 20. Jahrhunderts.....	36
4. 1. Böse Gestalten in der europäischen kulturellen Tradition.....	36
4.2. Böse Gestalten im Spielfilm.....	37
4.2.1. Der Joker aus <i>The Dark Knight (2008)</i> und <i>Joker (2019)</i>	38
4.2.2. <i>Maleficent</i> aus <i>Maleficent (2014)</i>	39
4.2.3. <i>Thanos</i> aus <i>Avengers: Infinity War (2018)</i> und <i>Avengers: Endgame (2019)</i>	40
4.2.4. <i>Darth Vader</i> aus den <i>Star Wars-Filmen</i>	42
4.3. Böse Gestalten in Zeichentrickfilmen.....	43
4.3.1. <i>Scar-Gestalt</i> aus dem Zeichentrickfilm <i>Der König der Löwen (1994)</i>	43
4.3.2. <i>Ursula</i> aus dem Zeichentrickfilm <i>Die kleine Meerjungfrau (1989)</i>	44
4.3.3. <i>Maleficent</i> aus dem Zeichentrickfilm <i>Dornröschen (1959)</i>	45
4.3.4. <i>Jafar</i> aus dem Zeichentrickfilm <i>Aladdin (1992)</i>	45

4.3.5. <i>Cruella de Vil aus dem Zeichentrickfilm 101 Dalmatiner (1961)</i>	46
4.4. Böse Gestalten in Videospielen	47
4.4.1. <i>Star Wars: The Force Unleashed (2008)</i>	47
4.4.2. <i>Marvel's Spider-Man (2018)</i>	48
4.5. Bösewichte in Neuen Medien	49
5. Bösewichte und die Funktionalität des Bösen in den Märchen	50
Literaturverzeichnis	52

1. Märchen als literarische Gattung

Märchen sind eine faszinierende Form der Literatur, die eine lange Geschichte und eine einzigartige Bedeutung in der Welt des Erzählens haben. In diesem Kapitel werden die charakteristischen Merkmale von Märchen, deren Entstehung, Beliebtheit und Unterschiede zu anderen literarischen Gattungen behandelt. Zudem wird herausgearbeitet, was Märchen so besonders macht und welche Merkmale sie von Romanen, Kurzgeschichten, Fabeln und anderen literarischen Formen unterscheiden.

Milivoj Solar beschreibt in seinem Werk *Teorija književnosti* [dt. *Literaturtheorie*] Märchen als eine literarische Gattung, die er auf folgende Weise definiert:

Das Märchen [...] ist eine besondere literarische Gattung, in der das Wunderbare und Übernatürliche auf eine Weise mit der Realität verflochten ist, dass es zwischen dem Natürlichen und Übernatürlichen, dem Wirklichen und Erdachten, dem Möglichen und Unmöglichen keine wirklichen Gegensätze gibt. Durch ihre Neigung zur formelhaften Ausdrucksweise sowie zur Wiederholung und Variation derselben Motive nähert sich das Märchen in vielerlei Hinsicht der Poesie an. Durch verschiedene stilistische Merkmale wie das Fehlen psychologischer Charakterisierung, festgelegte Verhaltensmuster und Figuren sowie die Eigenschaft des Wunderbaren, das niemanden überrascht oder erschreckt, die Polarität von Gut und Böse und die ungezügelter Kraft der Vorstellungskraft und des Wunsches über der Realität, wird das Märchen zu einer genau bestimmten literarischen Gattung, zur literarischen Gattung mit relativ festgelegten Ausdrucksformen.¹ (Solar 1989: 213)

Märchen zeichnen sich durch bestimmte charakteristische Merkmale aus. Sie sind oft mündlich überlieferte Geschichten (vgl. ebd.: 129) mit einer einfachen Erzählstruktur und klaren moralischen Lehren. In ihnen kommen häufig fantastische Elemente wie Zauberer, Prinzessinnen, Hexen, sprechende Tiere und magische Gegenstände vor. Die Handlung ist geprägt von Konflikten zwischen Gut und Böse sowie von Prüfungen und Herausforderungen für die Protagonisten. Zudem haben Märchen oft eine lehrhafte Funktion und vermitteln moralische oder ethische Werte.

Ein Hauptunterschied zwischen Märchen und anderen literarischen Gattungen besteht darin, dass Märchen oft kürzer sind (vgl. ebd.: 209 ff.) und eine einfachere Handlungsstruktur aufweisen als beispielsweise längere Prosatexte wie Romane (vgl. ebd.). Sie konzentrieren sich mehr auf moralische Belehrung und weniger auf komplexe psychologische Entwicklung von Gestalten. Im Vergleich zu Kurzgeschichten enthalten Märchen oft fantastische Elemente und greifen nach Symbolik und Magie.

Was Märchen so besonders macht, ist ihre zeitlose Qualität und ihre Fähigkeit, Menschen jeden Alters anzusprechen. Sie entführen einen in eine magische Welt voller

¹ Aus dem Kroatischen ins Deutsch vom Autor der Diplomarbeit übersetzt.

Abenteuer, Moral und Fantasie. Märchen sind eine Art kulturelles Erbe, das von Generation zu Generation weitergegeben wird. Sie ermöglichen insbesondere dem jungen Leserpublikum, wichtige Lebenslektionen zu lernen und seine Vorstellungskraft zu beflügeln.

In den Märchen scheinen insbesondere böse Gestalten eine interessante Funktion zu haben, weshalb ich mich in der vorliegenden Arbeit mit der Analyse böser Gestalten aus ausgewählten Märchen der Brüder Grimm und ihrer Bedeutung innerhalb des Grimm'schen Erzählguts befasse. Der Zweck dieser Arbeit besteht darin, die Rolle und Funktion von Gestalten in den Märchen besser zu verstehen und ihre Relevanz zu untersuchen.

Die Arbeit ist in vier Teile gegliedert. Im diesen ersten Teil, in der theoretischen Einleitung, wurden die Märchen als literarische Gattung definiert, um danach im zweiten Teil der Arbeit die Funktionen aus Propps Werk *Morfologija bajke* [dt. *Morphologie des Märchens*] zu erklären, mit deren Hilfe böse Gestalten aus einigen Märchen der Brüder Grimm genauer untersucht werden. Es werden deren Charakteristika, Motivationen und Funktionen innerhalb des Märchens analysiert. Zugleich wird die Unterscheidung zwischen guten und bösen Gestalten vorgenommen und deren Rolle bzw. Funktion in der Märchenhandlung besprochen.

Im vierten Teil werden böse Antagonisten aus popkulturellen Medien wie Spiel- und Zeichentrickfilmen sowie Videospielen vorgestellt, um anhand dessen Bösewichte aus den Märchen mit jenen aus modernen Medien zu vergleichen und dadurch mögliche Veränderungen in deren Struktur aufzuzeigen. Anhand der Analyse von konkreten Märchen und popkulturellen Produkten ist nicht zuletzt ein genauerer Einblick in die Welt der bösen Gestalten zu gewinnen und ihre Rolle in Literatur und Pop-Kultur besser zu verstehen.

2. Propps Klassifizierung von Märchen und Funktionen von Märchenmotiven

2.1. Propp und der russische Formalismus

Vladimir Propp (1885–1970) war ein russischer Literaturwissenschaftler und Folklorist, der in den 1920er Jahren maßgeblich zum Aufkommen des russischen Formalismus beigetragen hat. Der russische Formalismus war eine literaturwissenschaftliche Schule, die sich auf die formale Analyse von literarischen Werken konzentrierte und sich somit von traditionellen literarischen Interpretationen und Bewertungen von literarischen Werken abgrenzte (vgl. Erlich 1973: 627–628).

Die Herangehensweise der russischen Formalisten an die Literatur in den 1920er Jahren war geprägt durch Betonung formaler Aspekte eines literarischen Textes wie dessen Struktur, Rhythmus, Sprache und Stil. Die Formalisten lehnten die traditionelle literarische Kritik ab und

wandten stattdessen eine von ihnen neuentwickelte wissenschaftliche Methode an, um literarische Werke zu untersuchen und zu interpretieren (vgl. ebd.).

Die Formalisten interessierten sich insbesondere für die Eigenständigkeit der Literatur als Kunstform und für spezifische Mittel und Techniken, die Schriftsteller verwenden, um in ihren Werken Bedeutung zu erzeugen. Sie betrachteten Literatur als ein autonomes System, das sich von anderen Formen der Kunst und der Sprache unterscheidet (vgl. ebd.).

Propp und die russischen Formalisten trugen maßgeblich dazu bei, die Literaturwissenschaft zu revolutionieren und neue Ansätze für die Analyse von literarischen Werken einzuführen (vgl. ebd.). Ihre Betonung von formalen Aspekten eines Kunstwerkes und ihre wissenschaftliche Herangehensweise haben einen bleibenden Einfluss auf die moderne Literaturwissenschaft und die strukturalistische Analyse von literarischen Werken hinterlassen.

2.2. Propps Märchendefinition und Klassifizierung von Märchen

Vladimir Propp hat sich intensiv mit der Struktur und den Merkmalen der Märchen in seinem Werk *Morfologija bajke* [dt. *Morphologie des Märchens*] befasst. Er untersucht dort die Grundstrukturen von Märchen und identifiziert wiederkehrende Muster, die er als Funktionen bezeichnet (vgl. Propp 1982: 33ff.).

Bevor man sich aber mit der Herkunft und mit der allgemeinen Struktur eines Märchens beschäftigt, sollte nach Propp zunächst die Frage geklärt werden, was ein Märchen überhaupt sei (vgl. ebd.: 11). Die korrekte Klassifizierung dieser Art von literarischen Texten ist für ihn von größter Wichtigkeit und bildet die Grundlage für die Analyse des Märchens. Das Hauptproblem besteht jedoch nach Propp darin, dass in den meisten schon vorgenommenen Untersuchungen zum Wesen und Charakter eines Märchens eine Klassifizierung aufgrund äußerlicher Elemente anstelle interner Merkmale vorgenommen wird (vgl. ebd.: 12 ff.). Als Beweis dafür führt er unterschiedliche Klassifizierungen der Märchen an und äußert seinen Standpunkt dazu (vgl. ebd.). Er ist so der Meinung, dass andere Strukturalisten ihre Klassifizierungen auf Typen oder auf die im Märchen behandelten Themen stützen, wobei die Zuordnung der Märchengattungen zu verschiedenen Kategorien für ihn als problematisch erscheint.

Propp erwähnt die Klassifizierung von Wundt, der in seinem Werk *Psychologie des Volkes* die Märchen in folgende Textgruppen einteilt:

1. Mythologische Fabelmärchen
2. Reine Zaubermärchen

3. Biologische Märchen und Fabeln
4. Reine Tierfabeln
5. Abstammungsmärchen
6. Scherzmärchen und Scherzfabeln
7. Moralische Fabeln (vgl. ebd.: 13).

Propp meint, dass diese Klassifizierung zwar umfangreich ist, aber auch Bedenken aufwirft (vgl. ebd.: 14). Die Bezeichnung *Fabel* (die in fünf von sieben Typen vorkommt) ist eine formale Kategorie, jedoch bleibt nach Propp unklar, wie Wilhelm Wundt in seinem Werk diesen Begriff interpretiert (vgl. ebd.). Der Ausdruck *Scherz* als Bezeichnung für Geschichten ist allgemein nicht angemessen, da dieselbe Geschichte sowohl als heroisch als auch komisch interpretiert werden kann (vgl. ebd.). Eine weitere Frage, die Propp sich stellt, ist der Unterschied zwischen einer *reinen Tierfabel* und einer *moralischen Fabel*. Warum werden *reine Fabeln* nicht als *moralisch* bezeichnet und umgekehrt?

Propp setzt sich auch mit R.M. Volkovs Einteilung von Märchen auseinander. Diese folgt dem Handlungsinhalt der Märchen, so dass er Textgruppen nach folgenden Kriterien unterscheidet:

1. Verfolgte Unschuldige
2. Helden-Dummköpfe
3. Die drei Brüder
4. Kämpfer gegen Drachen
5. Suche nach der Verlobten
6. Kluge Mädchen
7. Verfluchte und Verzauberte
8. Besitzer eines Amuletts
9. Besitzer magischer Gegenstände
10. Untreue Frauen (vgl. ebd.: 15).

Propp meint, dass diese Unterteilung unhaltbar ist, da der Ursprung und die Art der Unterteilung unklar sind. Er äußert dazu, dass

[... d]er erste Typ durch die Handlung bestimmt [wird], der zweite durch den Charakter des Helden, der dritte durch die Anzahl der Helden, der vierte zu einem der Momente der Handlungsentwicklung usw. Daher gibt es überhaupt kein einheitliches Einteilungsprinzip. Es entsteht wirklich Chaos. (Ebd.)

Er vermutet folglich, dass die erste Art der Einteilung von Märchentexten nach der Handlung, die zweite nach dem Heldencharakter, die dritte nach der Anzahl der Helden und die restlichen nach weiteren unterschiedlichen Kriterien erfolgen. Propp zweifelt an der Methodik

und an der Herangehensweise von Volkov und betrachtet dessen Unterteilung als nicht nachvollziehbar. Denn es gebe nach Propp bei Volkov kein einheitliches Prinzip für die Unterteilung der Märchentexte in einzelne Gruppen.

Für Propp war die Untersuchung von Motiven und Themen allein unzureichend, um die Art und Weise zu verstehen, wie Märchen aufgebaut sind und wie sie Bedeutung erzeugen. Er war der Überzeugung, dass es wichtiger sei, die inneren strukturellen und funktionalen Elemente von Märchen zu analysieren (vgl. ebd.: 27). Er betont die Wichtigkeit der Tiefenstruktur literarischer Texte sowie der darin wiederkehrenden Funktionen, um dadurch die eigentliche Erzählstruktur eines Textes zu erfassen (vgl. ebd.).

Propp geht davon aus, dass Märchentexte eine einheitliche Struktur aufweisen, die aus einer festgelegten Anzahl von Funktionen besteht (vgl. ebd.: 33). Diese Funktionen sind essenzielle Bestandteile des Märchens und dienen der Entwicklung der Handlung in den einzelnen Märchen.

Für Propp besteht die Tiefenstruktur eines Märchens aus einer Abfolge von 31 Funktionen, die er als grundlegende Aktionen oder Aktanten betrachtet (vgl. ebd.: 34–70). Mit diesen Funktionen werden die Rollen und die Handlungsweisen der Charaktere im Märchen beschrieben, so dass sie das Rückgrat der Handlung bilden (vgl. ebd.: 33 ff.).

Es handelt sich um folgende Funktionen:

1. Verlassen des Hauses seitens eines Familienmitglieds.
2. Dem Helden wird ein Verbot auferlegt.
3. Das Verbot wird verletzt.
4. Der Gegenspieler versucht Erkundigungen einzuziehen.
5. Der Gegenspieler erhält Informationen über sein Opfer.
6. Der Gegner versucht, sein Opfer zu täuschen, um es für sich gewinnen oder sein Eigentum zu kontrollieren.
7. Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler.
8. Der Gegenspieler fügt einem Familienmitglied Schaden oder Verlust zu.
oder: Einem Familienmitglied fehlt irgendetwas, es möchte irgendetwas haben.
9. Ein Unglück oder Wunsch etwas zu besitzen, wird verkündet; dem Helden werden eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt; man schickt ihn aus oder lässt ihn gehen.
10. Der Sucher ist bereit, bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung.
11. Der Held verlässt das Haus.

12. Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch er auf den Erwerb eines Zaubermittels oder eines Helfers vorbereitet wird.
13. Der Held reagiert auf die Handlungen des künftigen Schenkers.
14. Der Held erwirbt das Zaubermittel.
15. Der Held wird zu dem Ort des gesuchten Gegenstandes gebracht, geführt oder getragen.
16. Der Held und der Gegenspieler treten in einen direkten Kampf.
17. Der Held wird markiert.
18. Der Gegenspieler wird besiegt.
19. Die anfänglichen Probleme oder Mängel werden beseitigt.
20. Der Held kehrt zurück.
21. Der Held wird verfolgt.
22. Der Held wird vor den Verfolgern gerettet.
23. Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück oder in ein anderes Land.
24. Der falsche Held macht seine unbegründeten Forderungen geltend.
25. Dem Helden wird eine schwierige Aufgabe gestellt.
26. Die Aufgabe wird gelöst.
27. Der Held wird erkannt.
28. Der falsche Held oder der Gegenspieler werden entlarvt.
29. Der Held erhält ein anderes Aussehen.
30. Der Gegenspieler wird bestraft.
31. Der Held heiratet und besteigt den Kaiserthron (vgl. ebd.: 34 – 70).

Die angeführten Funktionen lassen sich in mehrere Gruppen zusammenfassen. Die ersten drei Funktionen etablieren den Konflikt und die Charaktere, die Funktionen 4 bis 8 beschreiben die Strategien des Antagonisten, die Funktionen 9 bis 12 schildern die Vorbereitungen des Helden, die Funktionen 13 bis 18 führen zum Höhepunkt des Konflikts, die Funktionen 19 bis 22 präsentieren die Lösung des Konflikts, und die Funktionen 23 bis 31 sind auf die Darstellung der Ergebnisse und auf die Herstellung des neuen Gleichgewicht ausgerichtet.

Die Struktur eines Märchens nach Propp entsteht durch die Abfolge der oben genannten Funktionen. Alles beginnt mit dem Motiv des Verschwindens, wenn eine zentrale Figur das Zuhause verlässt. Dann kommt die Interdiktion, wodurch das Auferlegen eines Verbots beschrieben wird. Daraufhin folgt die Verletzung des Verbots, bei der die auferlegte Regel

gebrochen wird. Danach folgt die Funktion, mit der das Erkundigen des Antagonisten nach dem Protagonisten gezeigt wird.

Weitere Funktionen, die in einem Märchen vorkommen können, sind die Täuschung, wo der Antagonist versucht, das Opfer zu täuschen, und der Schaden, wo der Antagonist erfolgreich Schaden anrichtet. Die Empfänger des Schadens erfahren diesen dann in der entsprechenden Funktion. Der Mangel beschreibt, dass im Heldenhaus etwas fehlt, und in der Funktion Bitte oder Annahme der Bitte geht der Held eine Bitte ein oder akzeptiert sie.

Das Wegsendungsmotiv beschreibt den Moment, in dem der Held ausgesandt oder ermutigt wird, loszugehen. Hierbei trifft der Held auf einen Helfer, was die Funktion Helfererscheinung darstellt. Der Helfer überreicht dem Helden magische Gegenstände oder gibt ihm Ratschläge in der Funktion Hilfestellung.

Weitere Funktionen umfassen die Translokation, wobei der Held irgendwohin transportiert oder abgesandt wird, und den Kampf, in dem der Held gegen den Antagonisten antritt. In der Funktion Markierung erhält der Held ein Zeichen, während er in der Funktion Scheitern ein Missgeschick erlebt.

Die Rückkehr stellt den Moment dar, in dem der Held nach Hause zurückkehrt, und die Verfolgung beschreibt, wie der Antagonist den Helden verfolgt. Mit dem Rettungsmotiv wird beschrieben, wie der Held gerettet wird oder der Verfolgung entkommt. In der Funktion Rückkehr des Verfolgers kehrt der Antagonist zurück, und mit dem Motiv der Identitätsunkenntnis bleibt der Held unerkannt. In der Funktion Identitätserkenntnis wird der Held schließlich erkannt.

Zuletzt folgen die Funktionen Prüfung, in der der Held einer Prüfung unterzogen wird, und Lösung, bei der das Problem des Helden gelöst wird. Die Funktion Anerkennung beschreibt den Moment, in dem der Held anerkannt wird, und die Heiratsfunktion vermittelt, wie der Held heiratet und somit seinen bisherigen Status ändert.

2.3. Propps Gestaltenanalyse

In Propps Verständnis des Märchens spielt auch der Einsatz von Gestalten eine wichtige Rolle. Er identifiziert bestimmte Charakterrollen, die im Märchen typischerweise vorkommen, wie den Helden, den Förderer, den Gegenspieler und den Bösewicht (vgl. ebd.: 37ff.), wobei er von Boris Tomaschewskys Verständnis der Heldengestalt ausgeht. Tomaschewsky, meint, dass „die Figur, die die schärfste und ausdrucksstärkste emotionale Färbung erhält, **Held** genannt [wird]. Der Held ist die Figur, welcher der Leser mit größter Spannung und Aufmerksamkeit

folgt. Der Held ruft beim Leser Mitgefühl, Beileid, Freude und Trauer hervor“ (Tomaschewsky 1998: 37).

Tomaschewsky beschäftigt sich auch mit der Art und Weise, auf die die Gestalten aufgebaut bzw. Helden charakterisiert werden:

Das einfachste Element der Charakterisierung besteht darin, dem Helden einen persönlichen Namen zu geben. Bei elementaren Fabelformen genügt die bloße Benennung des Helden ohne weitere Charakterisierung („abstrakter Held“), um die für die Entwicklung der Fabel notwendige Handlung zu verknüpfen. (Tomaschewsky 1998: 35)

Tomaschewsky meint, dass auch der Name des Helden wichtig für die Entwicklung der Handlung ist. Philippe Hamon behauptet im Werk *Autor, pripovjedač, lik* [dt. *Der Autor, der Erzähler, der Charakter*], herausgegeben von Cvjetko Milanja, dass die Gestalt ein wichtiger Orientierungspunkt beim Lesen bzw. Rezipieren eines literarischen Textes sei: „Wir können daher eine Gestalt als ein System geordneter Äquivalenzen definieren, die die Lesbarkeit des Textes gewährleisten“ (Milanja 2000: 455).

In Propps strukturalistischer Analyse von Märchen werden sieben grundlegende Gestaltentypen identifiziert, die in einer Vielzahl von Märchen als archetypische Rollengestalten vorkommen (vgl. ebd.: 87). Diesen Gestaltentypen sind nicht nur bestimmte Charaktermerkmale eigen, sondern trägt ihr Erscheinen im Märchentext auch maßgeblich zur Handlungsentwicklung bzw. zur Entfaltung der narrativen Struktur des Märchens bei. Es handelt sich nach Propp um folgende Gestaltentypen:

1. Gegner-Gestaltentyp
2. Schenker-Gestaltentyp
3. Helfer-Gestaltentyp
4. Königstochter- und Vater-Gestaltentyp
5. Sender-Gestaltentyp
6. Held-Gestaltentyp
7. Falscher Helden-Gestaltentyp (vgl. ebd.: 86 – 87).

Der Gegner-Gestaltentyp verkörpert das Hindernis oder den Konflikt, dem der Held-Gestaltentyp gegenübersteht. Der Gegner-Gestaltentyp kann ein böser Zauberer, ein magisches Wesen oder auch ein Tier sein. Allesamt erschweren den Fortschritt des Helden-Gestaltentyps, indem sie ihn herausfordern, um dadurch den Spannungsbogen im Handlungsverlauf zu erhöhen. Die Funktionen, die der Gegner-Gestaltentyp erfüllt, besteht darin, dem Helden-Gestaltentyp Schaden anzurichten oder ihn in einen Kampf zu verwickeln (vgl. ebd.: 86).

Der Schenker-Gestaltentyp stellt dem Helden-Gestaltentyp Ressourcen, Wissen oder magische Gegenstände zur Verfügung, die ihn auf seiner Reise helfen. Dieser Gestaltentyp ist nicht nur ein Unterstützer, sondern trägt auch zur Stärkung des Helden-Gestaltentyps bei, indem er ihm die Werkzeuge gibt, um seine Aufgaben zu bewältigen. Der Schenker-Gestaltentyp erfüllt weitere Funktionen wie Vorbereitung des magischen Mittels und dessen Überreichung an den Helden-Gestaltentyp (vgl. ebd.).

Der nächste Gestaltentyp, den Propp anführt, ist jener des Helfers. Anders als der Schenker-Gestaltentyp agiert der Helfer-Gestaltentyp aktiv in der Handlung. Er begleitet den Helden-Gestaltentyp, bietet Schutz, Ratschläge und erfüllt eine aktivere Rolle bei der Überwindung von Hindernissen. Der Helfer-Gestaltentyp ist oft ein treuer Begleiter, der dem Helden zur Seite steht. Seine Funktion im Erzählgut des Märchens besteht darin, dass er dem Helden-Gestaltentyp beim Raumdurchquerung hilft, Probleme oder Mängel beseitigt, den Helden-Gestaltentyp vor Verfolgung rettet oder andere schwierige Aufgaben löst wie z. B. die Verwandlung des Helden-Gestaltentyps in ein anderes Wesen (vgl. ebd.).

Der Königstochter-Gestaltentyp dient im Text meistens als symbolischer Anreiz oder Belohnung für den Helden- Gestaltentyp, um die vor ihm gestellte Ziele zu erreichen. Ihr Vater, der König, kann den Helden-Gestaltentyp dazu auffordern oder ihm befehlen, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Die Funktion sowohl beider Gestaltentypen als auch der von ihnen gestellten Aufgaben ist es, den Helden- Gestaltentyp zum Handeln zu motivieren bzw. die Handlung voranzutreiben. Der Königstochter-Gestaltentyp erfüllt auch andere Funktionen als der Vater-Gestaltentyp. Der Königstochter-Gestaltentyp heiratet normalerweise den Helden-Gestaltentyp, wobei der König-Gestaltentyp dem Helden-Gestaltentyp schwierige Aufgaben auferlegt, und, sofern erforderlich, den falschen Helden-Gestaltentyp bestraft (vgl. ebd. 86–87). Der Sender-Gestaltentyp initiiert die Handlung, indem er den Helden auf eine Reise schickt (vgl. ebd.: 87).

Der Held-Gestaltentyp ist der eigentliche Protagonist des Erzähltextes, deren Aufgabe darin besteht, die Herausforderungen zu meistern, Konflikte zu lösen oder die ihm gestellten Ziele zu erreichen. Der Helden-Gestaltentyp ist das zentrale Erzählmotiv, das im Text eine persönliche Entwicklung durchläuft. Propp teilt diesen Helden-Gestaltentypen in zwei Gruppen, in den Held-Sucher-Gestaltentyp und in den Held-Opfer-Gestaltentyp (vgl. ebd.). Die Aufgabe der ersten Gruppe ist, dass er Funktionen erfüllt, indem er auf die Suche geht; während die zweite Gruppe Funktionen erfüllt, indem er auf die Anfragen des Schenker-Gestaltentyps reagiert und schließlich heiratet (vgl. ebd.): „Die erste Funktion ist charakteristisch für den Held-Sucher, wobei der Held-Opfer nur die restlichen Funktionen erfüllt“ (vgl. ebd.).

Der von Propp zuletzt angeführte Gestaltentyp ist jener des falschen Helden-Gestaltentyps. Dieser Gestaltentyp gibt vor, ein Held zu sein, erfüllt jedoch nicht die an ihn gestellten Erwartungen. Oft versucht dieser Gestaltentyp, Belohnung oder Anerkennung zu erhalten, die dem eigentlichen Helden-Gestaltentyp zustehen. Seine Präsenz führt oft zu Enthüllungen über die wahren Qualitäten des eigentlichen Helden. Der falsche Helden-Gestaltentyp geht auch auf die Suche und reagiert auf die Anfragen des Schenker-Gestaltentyps, jedoch handelt es sich meistens um eine negative Reaktion (vgl. ebd.). Der falsche Helden-Gestaltentyp hat weitere spezifische Funktion wie unbegründete Forderungen (vgl. ebd.).

Die angeführten Gestaltentypen spielen im Märchen eine zentrale Rolle insbesondere bei der Handlungsentwicklung und tragen maßgeblich zur Strukturierung der darin erzählten Geschichten bei. Dabei stehen die Protagonisten-Gestalten im Mittelpunkt des Märchens, weil vor allem ihnen eine Reihe von Aufgaben auferlegt werden, weshalb sie mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert werden (vgl. ebd.). Sie erfüllen dabei nach Propp zahlreiche Funktionen wie z.B., dass sie im Märchentext dessen Helden, Befreier oder Heiratskandidaten sind (vgl. ebd.). Dieser Gestaltentyp ist oft Inbegriff von Tugendhaftigkeit und Klugheit, wozu er sich aber erst im Laufe der Geschichte entwickelt. Seine Aufgaben und Konflikte, denen er im Text des Märchens ausgesetzt wird, sind eng mit seiner Transformation und Reifung verbunden (vgl. ebd.).

Gegenüber den Protagonisten stellen die Bösewichte oder Antagonisten-Gestalten nach Propp eine Bedrohung für die Helden-Gestalten dar und sorgen für Konflikte in der Handlung (vgl. ebd.: 38–42). Sie haben jedoch nicht nur die Rolle des einfachen Gegenspielers inne, sondern erfüllen auch weitere, spezifischere Funktionen in der Märchenhandlung. Sie setzen ihr Wissen oder ihre magischen Kräfte ein, um den Helden zu manipulieren oder zu bedrohen. In einigen Märchen repräsentiert der Bösewicht auch dunkle Seiten des menschlichen Charakters wie Neid, Eifersucht oder Rachsucht. Der Bösewicht ist oft durch bestimmte äußere und innere Merkmale gekennzeichnet. Zum Beispiel können böse Gestalten in Märchen hässlich, gierig oder mächtig sein, was auf ihre Börsartigkeit hinweist.

Böse Gestalten kommen meistens in Form von Hexen, Zauberern, bösen Stiefmüttern oder Drachen vor und zeichnen sich durch ihre Boshaftigkeit, Gier, Macht und Manipulation aus (vgl. ebd.: 38 ff.). Sie setzen ihre bösen Absichten ein, um den Helden zu besiegen oder ihm Hindernisse in den Weg zu legen. Der Gegner kann dem Helden auf unterschiedliche Weise Schaden zufügen (vgl. ebd.: 39–42). Als ein repräsentatives Beispiel für die Funktion des Bösewichts im Märchen kann die Gestalt der bösen Stiefmutter angeführt werden. Die böse Stiefmutter schafft Hindernisse und stellt eine Bedrohung für den Helden dar, indem sie ihn

misshandelt oder ihn in gefährliche Situationen bringt. Sie verkörpert oft den Konflikt zwischen dem Helden und seiner eigenen Familie oder symbolisiert den Übergang des Helden von der Kindheit zur Selbstständigkeit.

Die narrativen Funktionen der bösen Gestalten können vielfältig sein: Sie können als Prüfsteine dienen, um die Stärke und den Mut des Helden-Gestaltentyps zu testen. Sie können auch als Handlungskatalysatoren wirken, indem sie den Helden dazu bewegen, sich weiterzuentwickeln und zu wachsen. Darüber hinaus schaffen die Auseinandersetzungen mit den Bösewichten die zentrale Spannung und bieten den Protagonisten-Gestalten die Möglichkeit, ihre Stärken und Tugenden zu beweisen (vgl. ebd.: 37 ff.).

Durch den Kontrast zwischen guten und bösen Gestalten werden im Text des Märchens Spannung und Dynamik erzeugt, und der Leser oder Zuhörer wird dazu angeregt, sich zum einen mit den Charakteren und ihrer Entwicklung zu identifizieren, zum anderen aber auch die Erzählsituationen zu hinterfragen, um daraus Schlussfolgerungen zur moralischen Bewertung sowohl der Gestalten als auch der Situationen, in denen sich diese Gestalten befinden, zu ziehen.

3. Böse Gestalten in Grimms Märchenwelt

Das vorliegende Kapitel widmet sich den bösen Gestalten aus einigen der berühmtesten Märchen der Brüder Grimm. Märchen haben seit jeher eine besondere Faszination ausgeübt, wobei die Märchensammlung *Kinder- und Hausmärchen* der Gebrüder Grimm eine der bekanntesten und einflussreichsten weltweit ist. In diesem Kapitel werden die Gestalten aus Grimms Märchen im Allgemeinen vorgestellt sowie ein genauerer Blick auf die sozial-historischen Hintergründe geworfen, die zur Erschaffung böser Gestalten in Grimms Märchen geführt haben.

Einführend werden einige Angaben zur Entstehung und Beliebtheit der *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm angeführt, woher auch die in diesem Kapitel zu analysierenden Märchen stammen. Daraufhin werden die Merkmale der Gestalten in Märchen besprochen. Dabei wird auf die Rollen von Protagonisten und Antagonisten eingegangen, um ein besseres Verständnis für die Dynamik und Bedeutung der Gestalten in Grimms Märchen zu erlangen.

Im zentralen Teil werden die Handlungen sowie die bösen Gestalten aus ausgewählten Märchen der Brüder Grimm genauer untersucht. Hier werden Märchen wie *Rotkäppchen*, *Hänsel und Gretel*, *Schneewittchen*, *Dornröschen*, *Aschenputtel*, *Der Froschkönig*, *Der Wolf*

und die sieben Geißlein, Rapunzel, Der Teufel mit den drei goldenen Haaren, Rumpelstilzchen, Frau Holle, Der Hase und der Igel, Die sieben Raben, Die Bremer Stadtmusikanten, Das tapfere Schneiderlein, Hans im Glück, Die Sterntaler, Der süße Brei, Die Goldene Gans, Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack und König Drosselbart analysiert. Die Rolle der bösen Gestalten in diesen Märchen wird genauer beleuchtet und ihre Motivationen und Funktionen innerhalb der Handlung analysiert.

3.1. Entstehung und Bedeutung von Grimms Märchenwelt

Die Gebrüder Grimm, Wilhelm (1786–1859) und Jakob (1785–1863), sind vor allem für ihre Sammlung von Märchen bekannt, an der sie jahrelang arbeiteten und die sie dann auch 1812 als *Kinder- und Hausmärchen* veröffentlichten (vgl. Zipes 2014: 54). Ihre Sammlung umfasst eine Vielzahl von Volksmärchen, die sie aus mündlichen Überlieferungen und verschiedenen Quellen zusammentrugen.

Die Brüder Grimm sammelten nicht nur Märchen, sondern auch Volkslieder, Sagen, Legenden und weitere volkstümliche Erzählungen (vgl. ebd.: 54). Ihr Werk trug dazu bei, dass mündlich tradierte Volksmärchen und Volksgeschichten in die Welt der kanonisierten Literaturgeschichte Eingang fanden und bis heute als eines der bedeutendsten Kulturgüter innerhalb des europäischen Kulturkreises gelten.

Die Märchen aus Grimms Sammlung stammen aus verschiedenen Regionen und sozialen Schichten und spiegeln somit die Vielfalt der deutschen Kultur wider (vgl. ebd.: 66). Durch ihre Forschungsarbeit und durch die Veröffentlichung der *Kinder- und Hausmärchen* haben Jakob und Wilhelm Grimm einen riesigen Einfluss nicht nur auf die Entwicklung der europäischen Literatur, sondern auch auf die Erforschung von Märchen und der Volkskultur ausgeübt. Ihr Werk wird bis heute als Meilenstein der Märchenforschung betrachtet und hat einen festen Platz in der Weltliteratur erlangt.

3.2. Böse Gestalten anhand Propps Gestaltentypen-Einteilung

Die *Kinder- und Hausmärchen* der Gebrüder Grimm sind ein reiches Sammelsurium von Charakteren, die das Kontinuum von Gut und Böse in vielfältiger Weise repräsentieren. Diese Charaktere spielen eine entscheidende Rolle in der Entwicklung der Handlung und der Vermittlung moralischer Botschaften des in den Märchen enthaltenen Erzählguts. Innerhalb

dieser märchenhaften Welt finden sich verschiedene Gestalten, die sich klar in die Kategorien des Guten und Bösen einordnen lassen.

Für die hier beabsichtigte Analyse von bösen und guten Gestalten wurden 21 Märchen aus Grimms *Kinder- und Hausmärchen* ausgewählt. Mit der Auswahl von 21 Märchen wurde eine ausreichende Grundlage geschaffen, um verschiedene Gruppen von Gestalten zu analysieren und Muster sowie Unterschiede zwischen den Märchen und deren Gestalten zu identifizieren.

Die hier für die Analyse ausgewählten Märchen beinhalten sowohl weit verbreitete und bekannte Geschichten wie *Rotkäppchen*, *Hänsel und Gretel* und *Schneewittchen* als auch weniger bekannte Märchen wie *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren*, *Der süße Brei* und *Die Sterntaler*. Diese Mischung ermöglicht es, sowohl die klassischen als auch die weniger erforschten Aspekte von Grimms Märchen in den Fokus zu stellen.

Eine bemerkenswerte Eigenschaft dieser Märchensammlung ist die Vielfalt der bösen Gestalten, die darin vorkommen. Von den traditionellen und ikonischen bösen Figuren wie dem Wolf, der Hexe und der Stiefmutter bis hin zu unerwarteten Gestalten wie dem Teufel und dem Rumpelstilzchen bieten diese Märchen eine breite Palette von Antagonisten. Einige Märchen weisen sogar keine eindeutig bösen Gestalten auf, sondern erzeugen Konflikte auf subtilere Weise.

Ein interessantes Phänomen in diesen Märchen ist die Wiederkehr ähnlicher böser Gestalten in verschiedenen Geschichten. Der Wolf, die Stiefmutter, der König bzw. die Königin sind Beispiele für Gestalten, die in unterschiedlichen Kontexten auftreten und jeweils eine spezifische Rolle innerhalb der Handlung einnehmen. Dies eröffnet die Möglichkeit, nicht nur die Individualität der Figuren zu analysieren, sondern auch ihre gemeinsamen Merkmale und Funktionen zu untersuchen.

Nr.	Märchen	Protagonist(en)	Antagonist(en)
1.	Aschenputtel	Aschenputtel	Stiefmutter, Stiefschwestern
2.	Rotkäppchen	Rotkäppchen	Wolf
3.	Hänsel und Gretel	Hänsel, Gretel	Hexe
4.	Schneewittchen	Schneewittchen	Königin/Stiefmutter
5.	Dornröschen	Dornröschen	Böse Fee
6.	Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich	Prinzessin, Frosch	kein Antagonist
7.	Rapunzel	Rapunzel	Zauberin
8.	Der Wolf und die sieben Geißlein	Geißlein	Wolf

9.	Der Teufel mit den drei goldenen Haaren	Glückskind	König
10.	Rumpelstilzchen	Müllerstochter	Rumpelstilzchen
11.	Frau Holle	Fleißige Jungfrau	Stiefmutter, faule Jungfrau
12.	Der Hase und der Igel	Igel	Hase
13.	Die sieben Raben	Schwester	kein Antagonist
14.	Die Bremer Stadtmusikanten	Esel, Hund, Katze, Hahn	Räuber
15.	Das tapfere Schneiderlein	Schneiderlein	Riesen, Einhorn, Wildschwein, König
16.	Hans im Glück	Hans	Menschen/Betrüger
17.	Die Sterntaler	Mädchen	kein Antagonist
18.	Der süße Brei	Mädchen	kein Antagonist
19.	Die Goldene Gans	Dummling	kein Antagonist
20.	Tischchen deck dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack	Jüngster Sohn	Vater (am Ende gut), Ziege, Wirt
21.	König Drosselbart	König Drosselbart	Prinzessin

Tab. 1 Liste ausgewählter Märchen samt deren Protagonisten und Antagonisten

Die typisierte Darstellung von guten und bösen Gestalten in Grimms Märchen ermöglicht eine scharfe Unterscheidung zwischen moralischen Polen und schafft eine fesselnde Spannung innerhalb der erzählten Geschichte. Gute und böse Gestalten dienen nicht nur zur erzählerischen Weiterführung der Handlung, sondern tragen auch zur Vermittlung von Werten und Lebenslektionen bei, die auch heute noch relevant sind. Indem die Märchen uns mit einem breiten Spektrum von Charakteren konfrontieren, bieten sie uns die Möglichkeit, tiefere Einblicke in menschliche Eigenschaften und Motivationen zu gewinnen.

Um die Funktion der Gestalten in Grimms Märchen, die hier zu Analyse ausgewählt wurden, festzustellen, wird im Folgenden nach Propps Theorie über sieben Gestaltentypen gegriffen, wodurch in der Märchenwelt ein archetypischer Gestaltenrepertoire aufgebaut wird, der aus folgenden Gestaltentypen besteht: Gestalt des Gegners, des Schenkers, des Helfers, der Königstochter und ihres Vaters, des Senders, des Helden und des falschen Helden. Indem die Gestalten nach diesem Gruppen analysiert werden, werden zugleich die Grundeigenschaften der bösen Gestalten in den ausgewählten Märchen der Brüder Grimm festgestellt.

Um diese 7 Gestaltentypen von Propp aus den auserwählten 21 Grimms Märchen genauer darzustellen, wurde dazu folgende Tabelle entworfen:

Titel des Märchens	Gestaltentypen						
	Gegner	Schenker	Helfer	Königstochter & Vater	Sender	Held	Falscher Held
<i>Aschenputtel</i>	Stiefschwestern, Stiefmutter	/	Vögel	/	/	Aschenputtel	Stiefschwestern
<i>Rotkäppchen</i>	Wolf	/	Jäger	/	Mutter	Rotkäppchen	/
<i>Hänsel und Gretel</i>	Hexe, Stiefmutter	/	/	/	/	Hänsel, Gretel	/
<i>Schneewittchen</i>	Stiefmutter /Königin	/	Zwerge	Königin, Schneewittchen	/	Schneewittchen	/
<i>Dornröschen</i>	Böse Fee	/	Feen	/	/	Dornröschen	/
<i>Der Froschkönig</i>	/	/	/	Königstochter, König	/	Frosch	/
<i>Rapunzel</i>	Die Zauberin	/	/	/	/	Rapunzel	/
<i>Der Wolf und die sieben Geißlein</i>	Wolf	/	Geißmutter	/	/	Geißlein	/
<i>Der Teufel mit den drei goldenen Haaren</i>	König	/	Großmutter des Teufels	König, Königstochter	König	Glückskind	/
<i>Rumpelstilzchen</i>	Rumpelstilzchen	/	Rump., Bote	/	/	Müllerstochter	/
<i>Frau Holle</i>	Stiefmutter, faule Jungfrau	Frau Holle	/	/	/	Fleißige Jungfrau	Faule Jungfrau
<i>Der Hase und der Igel</i>	Hase	/	Frau des Igels	/	/	Igel	/
<i>Die sieben Raben</i>	/	/	/	/	/	Die Schwester	/
<i>Die Bremer Stadtmusikanten</i>	Räuber	/	/	/	/	Esel, Hund, Katze, Hahn	/
<i>Das tapfere Schneiderlein</i>	Riesen, Einhorn, Wildschwein, der König	/	Einer der Diener	König, Prinzessin	König	Schneiderlein	/
<i>Hans im Glück</i>	Gierige Menschen	Der Herr	/	/	/	Hans	/
<i>Die Sterntaler</i>	/	/	/	/	/	Mädchen	/
<i>Der süße Brei</i>	/	Alte Frau	/	/	/	Mädchen	/
<i>Die Goldene Gans</i>	/	/	/	Prinzessin, König	/	Dummling	/
<i>Tischchen deck dich...</i>	Vater, Ziege, Wirt	/	/	/	/	Der jüngste Sohn	/
<i>König Drosselbart</i>	Prinzessin	/	/	Prinzessin, König	/	König Drosselbart	/

Tab. 2 Liste ausgewählter Märchen mit deren Gestalten in Bezug auf Propps Gestaltentypen

3.2.1 Gegner-Gestalten

Die Gegner-Gestalten repräsentieren einen der zentralen Gestaltentypen in Propps Märchengestaltentheorie. Diese Figuren verkörpern Hindernisse oder Konflikte, die dem Helden-Gestaltentyp entgegenstehen. Ihr Ziel ist es, den Fortschritt des Helden zu erschweren, indem sie ihn herausfordern und somit den Spannungsbogen der Geschichte erhöhen. Innerhalb dieser Gruppe ist eine breite Palette von Antagonisten, darunter böse Stiefmütter, der böse Wolf, die Hexe und andere Bösewichte zu finden.

In *Aschenputtel* werden die Stiefschwestern und die Stiefmutter zu Vertretern des Gegner-Gestaltentyps. Ihre Bosheit manifestiert sich in ihrer grausamen Behandlung von Aschenputtel, indem sie sie unterdrücken und demütigen, wobei ihr die Stiefmutter verbietet, zum Ball zu gehen (vgl. Grimm 1857: 110–112). Diese Eigenschaften von der Stiefmutter zeigen, dass sie eigentlich nicht möchte, dass Aschenputtel glücklich wird, denn sie liebt ihre eigene Tochter viel mehr. Ähnlich ist der Wolf in *Rotkäppchen* ein perfektes Beispiel für den Gegner-Gestaltentyp. Er tritt als Bedrohung auf, die das Mädchen und ihre Großmutter in Gefahr bringt. Der Wolf erhält Informationen über Großmutter's Zuhause, indem er Rotkäppchen durch Manipulation zwingt, ihm diese Informationen zu geben (vgl. ebd.: 127). Dieses Beispiel gilt auch als eines der bekanntesten Beispiele, das die Eltern nutzen, um ihre Kinder davor zu warnen, mit Fremden nicht zu sprechen.

Im Märchen *Hänsel und Gretel* verkörpern die Hexe und die Stiefmutter den Gegner-Gestaltentyp. Die Hexe täuscht Hänsel und Gretel, indem sie sich als freundliche Gastgeberin ausgibt. Ihr wahres Ziel ist es jedoch, mit ihren Süßigkeiten die Kinder ins Haus zu locken und dort einzufangen, um sie schließlich zu verspeisen (vgl. ebd.: 80). In diesem Märchen übernimmt auch die Gestalt der Stiefmutter die Rolle der Antagonistin, indem sie ihren Mann dazu überredet, die Kinder im Wald auszusetzen (vgl. ebd.: 77). Die Stiefmutter ist in gewisser Weise die Initiatorin des Konflikts und sorgt dafür, dass die Kinder in gefährliche Situationen geraten.

Eine andere Facette des Gegner-Gestaltentyps zeigt sich in der bösen Fee aus *Dornröschen*. Ihre Verwünschung führt dazu, dass die Prinzessin in einen hundertjährigen Schlaf fällt (vgl. ebd.: 219). Der Grund, warum sie das macht, ist Neid und Eifersucht, denn sie war nicht zur Taufe der Prinzessin von dem Königspaar in dessen Schloss eingeladen. Allein die Tatsache, dass die böse Fee bereit war, nur aus Eifersucht das neugeborene Kind zu verfluchen, zeigt, was sie in der Lage ist zu machen, wenn es nicht geschieht, wie sie es möchte.

In *Rumpelstilzchen* stellt die Titelgestalt selbst den Gegner-Gestalten dar, indem er die naive Müllerstochter in eine verzwickte Lage bringt und versucht, ihren erstgeborenen Sohn als Preis für ihre Hilfe zu erzwingen (vgl. ebd.: 244). Der Männlein entpuppt sich als Gegner-Gestalt, obwohl er zuerst vorgibt, der Hauptgestalt helfen zu wollen. Das macht er aber nur, wenn er für seine Arbeit entlohnt wird, und nicht, weil er eine freundliche und hilfsbereite Person ist.

Der zweite Wolf, der eine Gegner-Gestalt ist, kommt im Märchen *Der Wolf und die sieben Geißlein* vor. Dieser Wolf hat das gleiche Ziel wie der aus *Rotkäppchen*, nämlich jemanden zu fressen (vgl. ebd.: 34). In diesem Fall frisst er die Geißlein auf, indem er auch durch Manipulation die Geißlein betrügt, um sein Ziel zu erreichen (vgl. ebd.: 33).

Im Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* versucht der König den Jungen zu töten, für den er gehört hat, dass es ihm prophezeit worden ist, seine Tochter zu heiraten (vgl. ebd.: 137). Der König versucht den Jungen auf eine ziemlich clevere Weise umzubringen: er schickt ihn mit einem Brief an seine Frau, die Königin, dass der Bringer des Briefes zu töten ist (vgl. ebd.).

Im Kern charakterisiert den Gegner-Gestaltentyp dessen Bösigkeit sowie die Fähigkeit, Schaden anzurichten. Als intrinsischer Wert und Motivationsfaktor dieses Gestaltentyps kommt dessen Intention vor, den Helden in Konflikte und Kämpfe zu verwickeln. Die Funktion diese Gestalten im Erzählgefüge des Märchens liegt darin, die Handlung des Märchens voranzutreiben, indem die Heldengestalt auf ihrem Weg behindert wird.

3.2.2. Schenker-Gestalten

Im Kontext von Propps Märchengestaltentheorie ist der Schenker-Gestaltentyp eine sehr wichtige Gestaltengruppe, die dem Helden-Gestaltentyp Ressourcen, Wissen oder magische Gegenstände zur Verfügung stellt, um ihn auf seiner Reise zu unterstützen. Diese Figur agiert nicht nur als bloßer Helfer, sondern trägt auch dazu bei, die Fähigkeiten des Helden zu stärken, indem sie ihm die notwendigen Werkzeuge zur Bewältigung seiner Aufgaben gibt. Die Schenker-Gestalt erfüllt auch die Funktion der Vorbereitung eines magischen Mittels, das später dem Helden bei der Bewältigung seiner Aufgabe von Nutzen sein wird.

In den 21 ausgewählten Märchen finden sich lediglich drei Schenker-Gestalten, die auf den ersten Blick eine unterstützende und hilfreiche Rolle im Handlungsverlauf haben. In *Frau Holle* wird die Jungfrau für ihren Fleiß und ihre harte Arbeit von Frau Holle mit Gold belohnt

(vgl. Grimm, 1857: 123). Diese Geste stellt nicht nur eine materielle Anerkennung dar, sondern unterstreicht auch den Wert von Fleiß und Ausdauer.

Ein ähnliches Muster zeigt sich im Märchen *Hans im Glück*, worin der Herr von Hans nach dessen siebenjähriger Arbeit ihn mit einem Goldklumpen belohnt (vgl. ebd.: 352–353). Diese Belohnung ist nicht nur eine materielle Entschädigung, sondern steht auch als Symbol für den Wert harter Arbeit, für Aufrichtigkeit und Treue. Diese Schenker-Gestalt trägt somit zur Stärkung von Hans' Charakter und zu seiner Entwicklung bei, wobei Hans den Wert dieses Lohns anders als die meisten Leuten zu verstehen scheint.

Ebenso stellt die alte Frau aus dem Märchen *Der süße Brei* eine Schenker-Gestalt dar. Sie schenkt dem Mädchen das magische Töpfchen (vgl. ebd.: 438), das unermüdlich Brei kocht und somit ihre und ihrer Mutter Bedürfnisse erfüllt. Diese Geste stellt nicht nur eine materielle Hilfe dar, sondern symbolisiert auch die Fülle und Großzügigkeit, die das Mädchen und seine Mutter erfahren.

Die Schenker-Gestalten tragen allgemein dazu bei, die Protagonisten auf ihrer Reise zu unterstützen und ihnen die Werkzeuge oder Ressourcen zur Verfügung zu stellen, die sie benötigen, um ihre Ziele zu erreichen. Ihre Funktionen sind vielfältig und reichen von der Belohnung für Fleiß bis zur Bereitstellung magischer Gegenstände. In meisten Märchen spielen diese Gestalten eine positive Rolle, in der sie zur Weiterentwicklung der Handlung und zur Reife der Hauptfiguren beitragen.

3.2.3. Helfer-Gestalten

Der Helfer-Gestaltentyp in den Märchen stellt eine große Unterstützung für den Helden-Gestaltentyp dar und verleiht der Handlung eine zusätzliche Tiefe. Im Gegensatz zum Schenker-Gestaltentyp agiert der Helfer-Gestaltentyp aktiv und begleitet den Protagonisten auf seiner Reise. Diese Gestalten spielen eine proaktive Rolle, indem sie Schutz, Ratschläge und aktive Hilfe bei der Bewältigung von Herausforderungen bieten. Der Helfer-Gestaltentyp kann ein treuer Begleiter sein, der dem Helden zur Seite steht und dazu beiträgt, seine Charakterentwicklung zu fördern.

Die Helfer-Gestalten können unterschiedliche Formen annehmen, von Tieren über magische Wesen bis hin zu menschlichen Figuren. Sie erfüllen Funktionen wie die Begleitung des Helden bei der Überquerung von Flüssen, das Lösen von Problemen oder die Beseitigung von Mängeln, das Entrinnen vor Verfolgung und das Bewältigen von schwierigen Aufgaben.

Oftmals sind sie es, die den Protagonisten die Mittel zur Verfügung stellen, um Herausforderungen zu meistern.

Im Kontext der ausgewählten Märchen erfüllen verschiedene Helfer-Gestalten wichtige Rollen, um den Helden-Gestaltentyp in seiner Entwicklung zu unterstützen. In *Aschenputtel* sind das die Vögel, die der Protagonistin helfen, indem sie ihr bei der Bewältigung der unmöglichen Aufgaben des Sortierens der Erbsen aus der Asche zur Seite stehen (vgl. Grimm, 1857: 111). Der Jäger in *Rotkäppchen* agiert als Retter und Helfer für Rotkäppchen und ihre Großmutter, indem er den Bauch des Wolfes aufschneidet (vgl. ebd.: 129).

Die sieben Zwerge aus *Schneewittchen* bieten nicht nur Schutz, sondern erweisen sich auch als treue Helfer, die der Protagonistin Zuflucht gewähren (vgl. ebd.: 233 ff.). Ebenso agieren die guten Feen in *Dornröschen* als aktive Helferinnen, indem sie den Fluch ändern: Anstatt tot umzufallen, soll die Prinzessin Hundert jahrelang schlafen (vgl. ebd.: 218).

Die Großmutter des Teufels in *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* unterstützt den Protagonisten aktiv, indem sie ihm Ratschläge gibt und ihm hilft, den Herausforderungen des Teufels zu begegnen (vgl. ebd.: 139–141). Interessanterweise kann Rumpelstilzchen aus dem gleichnamigen Märchen als Beispiel für diesen Gestaltentyp dienen. Obwohl Rumpelstilzchen in der Tat ein Antagonist ist, hilft er der Müllerstochter bei ihren Aufgaben, nur möchte er immer etwas von der Protagonistin für seine Dienst bekommen (vgl. ebd.: 243 ff.). Insofern könnte man ihn als eine Borderline-Gestalt bestimmen, die zwischen der Helfer- und Antagonisten-Gestalt schwankt. Der Bote erfüllt auch die Rolle des Helfers in diesem Märchen, als er den Namen von Rumpelstilzchen herausfindet und ihn der Müllerstochter bzw. Königin weitergibt (vgl. ebd.: 245).

Die Frau des Igels in *Der Hase und der Igel* agiert hier ebenfalls als eine Helfer-Gestalt, indem sie dem Protagonisten bei der Überwindung seiner Schwierigkeiten unterstützt (vgl. ebd.: 689). In *Das tapfere Schneiderlein* helfen die Diener des Königs dem Schneiderlein bei der Bewältigung der gestellten Aufgaben (vgl. ebd.: 105 – 107), obwohl das Schneiderlein als Hauptgestalt des Märchens doch zuletzt alles alleine erledigt hat.

Aus den angeführten Beispielen ist ersichtlich, dass die Helfer-Gestalten maßgeblich dazu beitragen, die Handlung der Märchen voranzutreiben und die Entwicklung des Helden-Gestaltentyps zu fördern, indem sie ihm in schwierigen Situationen mit der Tat beistehen, Rat geben oder ihn auf andere Weisen aktiv unterstützen.

3.2.4. Königstochter- und deren Vater-Gestalt

Die Königstochter- und deren Vater-Gestalt erfüllen in der Märchenwelt eine symbolische Rolle, die den Handlungsverlauf und die Motivation des Helden-Gestaltentyps beeinflusst. Diese Figuren repräsentieren sowohl Anreiz als auch Belohnung für den Helden, indem sie ihm eine Zielsetzung bieten und ihm gleichzeitig den Weg zur Erfüllung dieser Ziele zeigen. Der König als Vater und die Königstochter verkörpern dabei unterschiedliche Aspekte dieses Gestaltentyps.

In den meisten Fällen ist die Königstochter eine potenzielle Heiratspartnerin für den Helden-Gestaltentyp. Sie repräsentiert eine Belohnung für den Protagonisten, die er erst nach Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Herausforderungen erreichen kann. Ihr Vater, der König, spielt dabei eine zweifache Rolle. Einerseits kann er den Helden-Gestaltentyp dazu auffordern oder ihm befehlen, bestimmte Aufgaben zu bewältigen, um die Hand seiner Tochter zu gewinnen. Andererseits kann der König im Märchen auch in einer anderen Funktion auftreten, indem er schwierige Aufgaben stellt oder den falschen Helden-Gestaltentyp bestraft.

Im Märchen *Schneewittchen* ist es die Königin bzw. die Stiefmutter der Hauptgestalt, die eine zentrale Rolle spielt. Sie verkörpert den Konflikt und die Herausforderungen, denen Schneewittchen im Märchen begegnen muss: Wegen des Neides und der Eifersucht der stiefmütterlichen Königin wird sie aus dem Schloss verbannt, in den Wald von den Jägern entführt, um nicht die Hübscheste im Königreich zu sein (vgl. Grimm 1857: 229–230).

Im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* sind es beide, die Prinzessin und ihr Vater, die die Handlung vorantreiben, indem sie den Frosch dazu auffordert, ihre Kugel aus dem Brunnen zu holen (vgl. XXX), und ihr Vater, der König, seine Tochter dazu auffordert, ihr Versprechen gegenüber dem Frosch einzuhalten (vgl. ebd.: 14).

Gleichfalls erscheint im Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* die Königsgestalt, um dem Protagonisten schwierige Aufgaben zu stellen, für die er hofft, dass er sie nicht erledigen und somit seine Tochter nicht heiraten wird (vgl. ebd.: 137 ff.). Im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* agiert die Königsgestalt als ein Antagonist, der ähnlich wie im ebenen Märchen, der Helden-Gestalt schwierige Aufgaben auferlegt, um zu verhindern, dass der Held seine Tochter heiratet (vgl. ebd.: 105 ff.). Im Märchen *Die Goldene Gans* spielen die Prinzessin und König bzw. ihr Vater die Rolle, die Handlung in den Gang zu setzen, denn die traurige Prinzessin wird nur dann heiraten, wenn jemand es schafft, sie zum Lachen zu bringen, was dann der Helden-Gestalt auch gelingt (vgl. ebd.: 301 – 302).

Die Königstochter- und Vater-Gestalten tragen zur Motivation des Helden-Gestaltentyps bei und beeinflussen die Handlung, indem sie dem Protagonisten Zielsetzungen vorgeben und Belohnungen anbieten. Dabei können sie sowohl aktiv in die Handlung eingreifen als auch in eher passiver Form präsent sein, um die Heirat oder den Sieg des Helden-Typs zu ermöglichen.

3.2.5. Sender-Gestalten

Die Sender-Gestalten spielen innerhalb der Märchenwelt eine entscheidende Rolle bei der Initiierung der Handlung. Als Auslöser schicken sie den Helden-Gestaltentyp auf eine Reise oder in eine neue Situation, die den Verlauf der Geschichte maßgeblich beeinflusst. Der Sender-Gestaltentyp ist somit ein Schlüsselakteur, der das Erzählen in Bewegung setzt.

In *Rotkäppchen* ist es die Mutter des Mädchens, die die Rolle der Sender-Gestalt übernimmt. Sie schickt Rotkäppchen auf den Weg zur kranken Großmutter, um ihr Kuchen und Wein zu bringen (vgl. Grimm 1857: 127). Diese Aufgabe setzt Ereignisse in Gang, die schließlich zur Begegnung mit dem Wolf führen. Die Mutter warnt dabei Rotkäppchen davor, von dem Weg abzuweichen (vgl. ebd.), was dann im Märchen als eine Lehre für Kinder dient, dass sie immer auf ihre Eltern hören müssen.

Ein weiteres Beispiel für den Sender-Gestaltentyp findet sich im Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren*. Hier ist es der König selbst, der die Helden-Gestalt auf die Reise schickt, um drei goldene Haare vom Teufel zurückzubringen (vgl. ebd.: 138). Dieser Auftrag des Königs führt zu einer Reihe von Ereignissen, die die Helden-Gestalt vor verschiedene Herausforderungen stellt.

Ebenso stellt der König im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* dem Protagonisten eine vermeintlich unmögliche Aufgabe, indem er die Riesen, den Einhorn und das Wildschwein fangen soll (vgl. ebd.: 105–108). Diese scheinbar unerfüllbare Forderung des Königs bringt die Helden-Gestalt auf seinen Weg zum Heldentum und Ruhm.

Die Motivationen der Sender-Gestalten variieren von Märchen zu Märchen. In einigen Fällen, wie bei der Mutter in *Rotkäppchen*, geht es darum, der Helden-Gestalt eine Aufgabe oder ein Geschenk zu überbringen. In anderen Fällen, wie beim König in *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* oder *Das tapfere Schneiderlein*, ist die Motivation eher egozentrisch, um eigene Interessen oder Ziele zu verfolgen.

Die Sender-Gestalten stellen somit den Auslöser für die Abenteuerreisen der Protagonisten dar, auf denen sie unterschiedliche Herausforderungen bewältigen müssen. Die

Aktionen der Sender-Gestalten setzen die Handlung in Gang und beeinflussen maßgeblich den Verlauf des Märchens.

3.2.6. Helden-Gestalten

Die Helden-Gestalten bilden das Kernstück der Märchengeschichten. Als Protagonisten stehen sie im Mittelpunkt der Erzählung, indem sie Hindernisse zu überwinden, Konflikte zu lösen und ihre Ziele zu erreichen haben. Der Helden-Gestaltentyp durchläuft dabei eine Entwicklung, anhand deren zum einen er reift bzw. eine komplette Persönlichkeit wird, zum anderen das Narrativ vorangetrieben wird.

Propp unterteilt die Helden-Gestalten in zwei Gruppen: den Held-Sucher-Gestaltentyp und den Held-Opfer-Gestaltentyp. Der Held-Sucher-Gestaltentyp ist auf der Suche nach etwas, sei es Liebe, Reichtum oder Erlösung. Dieser Typ erfüllt Funktionen, die mit der Reise und dem Streben nach einem bestimmten Ziel verbunden sind. Der Held-Opfer-Gestaltentyp hingegen reagiert auf Anreize des Schenker-Gestaltentyps und wird schließlich mit einer Belohnung oder Heirat am Ende der Geschichte belohnt.

Die Helden-Gestalten aus den 21 ausgewählten Märchen verkörpern eine breite Palette von Persönlichkeiten und Eigenschaften. Aschenputtel, Hänsel und Gretel, Schneewittchen, Dornröschen und viele andere sind Beispiele für den Held-Opfer-Gestaltentyp. Sie werden von Familienmitgliedern oder fantastischen Wesen herausgefordert und müssen schwierige Aufgaben bewältigen, um schließlich belohnt bzw. gerettet zu werden.

Der Held-Opfer-Gestaltentyp reagiert auf Anfragen oder Herausforderungen, die von anderen Figuren im Märchen gestellt werden. Diese Helden werden oft von Schwierigkeiten heimgesucht und müssen verschiedene Prüfungen bestehen, um ihre Ziele zu erreichen. Ein Beispiel hierfür ist Aschenputtel. Die junge Frau wird von ihrer Stiefmutter und Stiefschwestern schlecht behandelt (vgl. Grimm, 1857: 110 ff.) und kann erst durch die Hilfe der Vögel zum königlichen Ball gehen (vgl. ebd.: 112). Ähnlich ist es bei Hänsel und Gretel, die von ihren Eltern im Wald ausgesetzt werden und sich den Gefahren der Hexe stellen müssen, um zu überleben (vgl. ebd.: 77).

Der Held-Sucher-Gestaltentyp findet sich ebenfalls in mehreren Märchen wie in den Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich*, *Rapunzel* oder *Das tapfere Schneiderlein*. Diese Helden sind auf der Suche nach Liebe, Freiheit oder Abenteuer und nehmen an gefährlichen Reisen teil, um ihr Ziel zu erreichen.

Der Held-Sucher-Gestaltentyp ist auf der Suche nach einem bestimmten Ziel oder einer Belohnung. Diese Helden begeben sich freiwillig auf gefährliche Reisen, um ihre Absichten zu erfüllen. Beispielsweise muss im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* der Frosch den goldenen Ball aus dem Brunnen zu holen, um den Zauberfluch, der ihn aus dem Prinzen in einen Frosch verwandelt hat, zu brechen und sich so als Prinz zu erlösen (vgl. ebd.: 13). Entsprechend begibt sich auch im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* die Hauptgestalt, der Schneider, auf eine Reise, um seine Stärke zu beweisen und somit die Zuneigung des Königs zu erlangen (vgl. ebd.: 105–108).

Die Unterscheidung zwischen dem Held-Opfer-Gestaltentyp und dem Held-Sucher-Gestaltentyp hängt von der Position des Helden innerhalb der Handlung des Märchens ab. Der Held-Opfer-Gestaltentyp reagiert auf äußere Herausforderungen und setzt sich gegen Widrigkeiten zur Wehr. Der Held-Sucher-Gestaltentyp ist hingegen aktiv, indem er sich von sich aus auf die Suche nach einem bestimmten Ziel begibt, wodurch er die Handlungsinitiative selbst ergreift. Diese Unterscheidung spiegelt sich auch in den unterschiedlichen Motivationen und Entscheidungen der Helden wider.

Die Motivationen und Charaktereigenschaften der Helden-Gestalten sind vielfältig. Sie können durch ihre Tapferkeit, ihren Einfallsreichtum oder ihre Entschlossenheit glänzen. Einige, wie Hänsel und Gretel, beweisen eine bemerkenswerte Intelligenz und Geschicklichkeit bei der Überwindung von Hindernissen. Andere, wie der Frosch im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich*, stehen für Treue und Loyalität.

Die Helden-Gestalten stellen die zentrale Antriebskraft der Handlung und stehen repräsentativ für Tugenden wie Mut, Entschlossenheit und Empathie. Sie inspirieren durch ihre Entwicklung und beweisen, dass gute Absichten und Charakterstärke letztendlich zum Erfolg führen können. In den vielfältigen Formen der Helden-Gestalten offenbaren sich unterschiedliche moralische Botschaften der Märchen, die dann auch deren inneren Kern bilden.

3.2.7. Falsche Helden-Gestalten

Die falschen Helden-Gestalten in Märchen sind eine faszinierende Ergänzung zur Erzählstruktur, da sie dazu dienen, die wahren Qualitäten des Helden-Gestalten zusätzlich zu verdeutlichen. Der falsche Helden-Gestaltentyp gibt vor, die Rolle des Helden zu übernehmen, erfüllt jedoch nicht die Erwartungen und offenbart oft negativen Charakterzüge.

Die Stiefschwester aus dem Märchen *Aschenputtel* versuchen sich so dem Prinzen als die perfekte Ehefrau darzustellen, nach der der Prinz sucht (vgl. Grimm 1857: 114). Ihr Handlungsmotiv ist der egoistische Wunsch nach königlichem Ruhm und nach Reichtum, den aber in einem Märchen nur die wahre Heldin wegen ihrer Gutmütigkeit verdient. Die egozentrischen Absichten der Stiefschwester werden jedoch durch ihre Unfähigkeit, den verlorenen Schuh zu tragen, enthüllt, was dem Prinzen den Weg öffnet, die wahre Braut zu finden.

Die faule Jungfrau aus dem Märchen *Frau Holle* und ihre Mutter möchten ohne Anstrengung die gleiche Belohnung wie die fleißige Schwester erhalten (vgl. ebd.: 123–124). Das Handeln der Stiefschwester prägen Gier und Bequemlichkeit, wobei sie hofft, dass sie die gleiche Anerkennung wie ihre Schwester erhält, ohne tatsächlich etwas dafür zu tun. Ihre Charakterfehler werden deutlich, als sie nicht bereit ist, die notwendige Arbeit zu verrichten, um die Belohnung zu verdienen.

Die Anwesenheit der falschen Helden-Gestalten dient dazu, die moralische Botschaft der Märchen zu verstärken. Sie zeigen auf subtile Weise, dass äußere Fassaden und egozentrische Motive nicht zur wahren Anerkennung und Belohnung führen. Stattdessen werden Gestalten zu wahren Helden dank ihren inneren Qualitäten und dank ihrer Fähigkeit, Hindernisse zu überwinden. Die Konfrontation mit den falschen Helden führt oft zu Enthüllungen über den Charakter und die Integrität des eigentlichen Helden-Gestaltentyps. Dies verdeutlicht die Bedeutung von Fleiß, Ehrlichkeit und Selbstlosigkeit, die als grundlegende Werte in der Märchenwelt dominieren.

3.3. Analyse der Märchenfiguren anhand der Gestaltengruppen Tiere, Eltern, Adelige, Magische Wesen und Alltagsmenschen

In diesem Kapitel wird eine spezifische Kategorisierung der bösen Figuren vorgenommen, um damit eine noch tiefere Untersuchung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den einzelnen Märchengestaltentypen zu ermöglichen. Die Aufteilung in diese Gruppen geht über Propps Gestalteneinteilung hinaus und zielt darauf ab, die Märchengestalten genauer in Bezug auf ihre Herkunft und ihren ontologischen Status zu analysieren.

Die Einteilung der Gestalten in die Gruppen Tiere, Eltern, Adelige, Magische Wesen und Alltagsmenschen wurden unternommen, weil Propps Einteilung nach sieben Gestaltentypen nicht genügend erscheint, um die Nuancen der Märchengestalten sowie ihre

Rollen im Handlungsverlauf angemessen zu erfassen. In der vorherigen Analyse mit Propps sieben Gestaltentypen wurden einige Gestalten, wie z.B. der Vater und der Prinz, überhaupt nicht erwähnt. Durch diese zusätzliche Einteilung möchte man die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Gestalten innerhalb derselben Gruppe sowie zwischen den verschiedenen Gruppen noch genauer herausarbeiten.

Jede Gruppe besteht aus bestimmten Gestalten, die oft spezifische Eigenschaften oder Handlungsmotive aufweisen. Tiere können so symbolisch für natürliche Instinkte oder Bedrohungen stehen, Eltern können als Antagonisten oder Unterstützer auftreten, Adelige repräsentieren oft Autorität und Macht, Magische Wesen bringen Übernatürlichkeit ins Spiel und Alltagsmenschen verkörpern gewöhnliche Erfahrungen und menschliche Schwächen.

Gestaltengruppe	Gute Gestalten (Märchen)	Böse Gestalten (Märchen)
Tiere	Frosch (<i>Froschkönig</i>)	Wolf (<i>Rotkäppchen, der Wolf und die sieben Geißlein</i>)
	Der Igel (<i>Der Hase und der Igel</i>) Gruppe von Tieren (<i>Die Bremer Stadtmusikanten</i>)	Hase (<i>Der Hase und der Igel</i>), Ziege (<i>Tischchen deck dich, Goldesel und Knuppel aus dem Sack</i>)
	Die Geißlein und ihre Mutter (<i>Der Wolf und die sieben Geißlein</i>)	Wildschwein (<i>Das tapfere Schneiderlein</i>)
Eltern	Geißmutter (<i>Der Wolf und die sieben Geißlein</i>)	Stiefmutter (<i>Aschenputtel, Frau Holle, Rapunzel, Schneewittchen</i>)
	/	Vater (<i>Tischchen deck dich, Der Teufel mit den drei goldenen Haaren, Das tapfere Schneiderlein</i>)
Adelige	Prinz (<i>Schneewittchen, Aschenputtel, Rapunzel, Dornröschen</i>)	Königin (<i>Schneewittchen</i>)
	König (<i>König Drosselbart, Froschkönig</i>)	König (<i>Der Teufel mit den drei goldenen Haaren, Das tapfere Schneiderlein</i>)
	Prinzessin (<i>Froschkönig</i>)	Prinzessin (<i>König Drosselbart</i>)
Magische Wesen	/	Hexe (<i>Hänsel und Gretel</i>)
	/	Böse Fee (<i>Dornröschen</i>)
	/	Zauberin (<i>Rapunzel</i>)
	/	Rumpelstilzchen (<i>Rumpelstilzchen</i>)
Alltagsmenschen	/	Riesen und Einhorn (<i>Das tapfere Schneiderlein</i>)
	/	Räuber (<i>Die Bremer Stadtmusikanten</i>)
	/	Betrügerische Menschen (<i>Hans im Glück</i>)

Tab. 3 Liste der für die Analyse erstellten 5 Gestaltengruppen aus den auserwählten Märchen der Brüder Grimm

3.3.1. Tiere als Märchengestalten

In den Märchen der Brüder Grimm spielen Tiere eine faszinierende und vielfältige Rolle, indem sie sowohl als Antagonisten als auch als Protagonisten auftreten.

Der Wolf ist einer der bedrohlichsten Gestalten in Grimms Märchen. In Geschichten wie *Rotkäppchen* und *Die sieben Geißlein* verkörpert er Hinterlist und Täuschung, weshalb er dort als eine böse Gestalt rezipiert wird. Der Wolf nutzt geschickt seine verführerische Natur, um unschuldige Protagonisten zu täuschen und zu verschlingen. Der Wolf versucht, die Geißlein zu täuschen, indem er ihnen vorgibt, ihre Mutter zu sein (vgl. Grimm, 1857: 33). In *Rotkäppchen* gibt er sich erfolgreich als Rotkäppchens Großmutter aus und täuscht somit das ahnungslose Mädchen, um es zu verschlingen (vgl. ebd.: 128–129). Seine Manipulation und seine Fähigkeit, sein Opfer zu täuschen, ermöglichen ihm, seinen Plan beinahe erfolgreich auszuführen.

Im Märchen *Der Hase und der Igel* symbolisiert der Hase Narrheit und Hochmut, denn er glaubt das er den Igel beim Wettlauf ohne Schwierigkeiten besiegen kann und will (vgl. ebd.: 688). Seine Überheblichkeit führt dazu, dass er letztendlich gegenüber dem klugen Igel scheitert, indem er das Rennen verliert (vgl. ebd.: 690). Außerdem wird er als eine böse Gestalt gleich am Anfang des Textes dargestellt, weil er sich über die schiefen Beine des Igels lustig macht (vgl. ebd.: 688).

Die Ziege, die in den Grimms Märchen *Tischchen deck dich*, *Goldesel* und *Knüttel aus dem Sack* erscheint, verkörpert die Gestalt eines Lügners und Manipulators. Die Ziege nutzt ihre Manipulationsfähigkeiten, um den Vater dazu zu bringen, die Söhne aus dem Haus zu vertreiben, indem sie behauptet, sie Söhne hätten ihr nichts gefüttert, obwohl sie es getan hätten. (vgl. ebd.: 161 – 163). So entpuppt sich ein an sich niedliches Tier als eine böse Gestalt vor allem wegen des Charakters, der ihm im Märchen zugeeignet wird.

In dem Märchen *Das tapfere Schneiderlein* stellt das Wildschwein ein Hindernis dar, das der Held, der Schneider, überwinden muss, um seine herausfordernden Aufgaben zu bewältigen. Diese Aufgaben muss er für den König erledigen, damit er das Reich und die Königstochter bekommen kann (vgl. ebd.: 105–108). Obwohl das Wildschwein nicht das Hauptbösewicht ist, symbolisiert es dennoch eine Art der Gefahr und des Widerstands, die das Schneiderlein meistern muss. Insofern stellt das Wildschwein eine Art von Test dar, mit dem die Fähigkeiten und die Tapferkeit des Schneiderleins auf die Probe gestellt werden.

Auf der anderen Seite funktionieren Tiere in den Märchen auch als gute Gestalten, die sogar ihre eigene Reise machen. Der Igel aus dem Märchen *Der Hase und der Igel* stellt eine interessante Kontrastfigur zum Hasen dar, da er klug und strategisch denkt. Obwohl der Hase mit seiner Schnelligkeit prallt, bleibt der Igel ruhig und zeigt beeindruckende Selbstsicherheit. Seine bescheidene Natur ermöglicht es ihm, den Hase zu einem Wettlauf herauszufordern, bei

dem der Igel am Ende trotz seiner vermeintlichen Schwäche gewinnt (vgl. ebd.: 690). Er nutzt seine Intelligenz, um einen Plan zu schmieden, der es ihm ermöglicht, den Hasen zu überlisten. Diese Eigenschaften machen den Igel zu einer positiven Figur, die durch Weisheit und Klugheit siegt, anstatt auf Hochmut und Arroganz zu setzen.

Im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* hat der Frosch eine positive Rolle. Der Frosch holt der Prinzessin ihre goldene Kugel aus dem Brunnen zurück, bittet sie aber davor um ihr Versprechen, dass er an ihrem Tischlein neben ihr sitzen (vgl. ebd.: 13), von ihrem goldenen Tellerlein essen (vgl. ebd.), aus ihrem Becherlein trinken (vgl. ebd.) und in ihrem Bettlein schlafen kann (vgl. ebd.). Nachdem die Prinzessin ihren Ball zurückbekommen hat, verweigert sie sich dem Frosch, der aber beharrlich seine Absicht verfolgt, bis er die Zuneigung der Prinzessin gewinnt (vgl. ebd.: 15). Seine Hartnäckigkeit und sein Mitgefühl machen ihn zu einer positiven Gestalt, die als Symbol für Geduld und Selbstlosigkeit steht.

Die Tiere aus dem Märchen *Die Bremer Stadtmusikanten* – der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn – stellen gemeinsam eine Gruppe von positiven Figuren dar, die Solidarität, Zusammenarbeit und den Mut zur Veränderung verkörpern. Diese Tiere sind von ihren Besitzern vernachlässigt worden und beschließen, sich als Musiker in Bremen eine neue Zukunft aufzubauen (vgl. ebd.: 130–132). Indem sie ihre individuellen Stärken kombinieren und gemeinsam auftreten, überwinden sie alle Widrigkeiten auf ihrem Weg nach Bremen und schaffen ein neues Leben für sich selbst (vgl. ebd.: 133). Die Geschichte betont die Bedeutung von Freundschaft und Gemeinschaft, da die Tiere trotz ihrer unterschiedlichen Arten und Hintergründe zusammenkommen, um ein besseres Leben zu suchen.

Im Märchen *Der Wolf und die sieben Geißlein* verkörpern die Geißlein und ihre Mutter positive Eigenschaften wie Vorsicht, Fürsorge und Zusammenhalt. Die Geißlein sollen die Anweisungen der Mutter befolgen, als sie in die Stadt geht und alleine zu Hause bleiben, insbesondere dürfen sie die Tür dem Wolf nicht öffnen (vgl. ebd.: 32–33). Die Mutter zeigt ihre Besorgnis um ihre Kinder und ihre Fähigkeit, kluge Entscheidungen zu treffen, um sie zu schützen. Zusammen mit ihren Kindern repräsentiert sie Werte wie Schutz, Familienbindung und kluges Handeln.

Die Auswahl dieser Tierfiguren in den Märchen ist nicht zufällig. Ihre Charaktereigenschaften und Verhaltensweisen spiegeln menschliche Tugenden und Schwächen wider, was die moralische Lehre des Märchens trägt. Die Kombination von tierischen Antagonisten und Protagonisten verleiht den Märchen eine vielschichtige Erzähldynamik, die den Leser dazu anregt, über die Bedeutung und Botschaften hinter den Geschichten nachzudenken.

3.3.2. Eltern als Märchengestalten

Die Figuren der Eltern in Grimms Märchen nehmen unterschiedliche Rollen ein und tragen maßgeblich zur Entwicklung der Handlung und zur Charakterisierung der Protagonisten bei. Innerhalb dieser Gruppe agieren die Elterngestalten zum einen als Antagonisten, zum anderen erscheinen sie als Nebenfiguren, die auf unterschiedliche Weisen den Handlungsablauf im Märchen beeinflussen.

Eine gute Eltern-Gestalt in Grimms Märchen ist die Geißmutter aus *Der Wolf und die sieben Geißlein*. Die Geißmutter repräsentiert die Fürsorge und den mütterlichen Schutzzinstinkt. Sie verkörpert positive Werte, die im Märchen eine wichtige Rolle spielen. Sie warnt ihre Kinder eindringlich davor, die Tür dem Wolf zu öffnen und ermahnt sie, vorsichtig zu sein (vgl. Grimm, 1857: 32 – 33). Sie dient als moralische Autorität im Märchen, da sie ihre Kinder lehrt, aufmerksam zu sein und kluge Entscheidungen zu treffen, um sich vor Gefahren zu schützen, was dann auch das kleinste Geißlein macht, indem es sich in die Wanduhr versteckt. Seine Klugheit wird auch symbolisch dargestellt gerade durch sein Versteckt, die Uhr, denn er hat damit demonstriert, dass er die Zeit gut genutzt hat, indem er herangewachsen ist durch kluge Entscheidungen.

Die Stiefmütter aus mehreren Märchen der Gebrüder Grimm wie *Aschenputtel*, *Frau Holle*, *Rapunzel* und *Schneewittchen* teilen sich ähnliche negative Eigenschaften, weshalb sie für die Protagonistinnen zu herausfordernden Figuren werden. Dennoch unterscheiden sie sich in Bezug auf ihre je eigenen Motivationen und in den Auswirkungen ihrer Bosheit auf den Handlungsablauf.

In *Aschenputtel* behandelt die Stiefmutter Aschenputtel mit Grausamkeit und lässt sie in Asche und Schmutz arbeiten (vgl. ebd.: 111 ff.). Ihre Motivation liegt in der Eifersucht auf Aschenputtels Schönheit und dem Wunsch, ihre leiblichen Töchter zu bevorzugen. Sie verbietet Aschenputtel, den königlichen Ball zu besuchen (vgl. ebd.: 112), und geht sogar so weit, dass sie nur ihren Töchtern erlaubt, den auf dem Ball hinterlassenen Schuh auszuprobieren (vgl. ebd.: 114 – 115), um sie zu einzigen potenziellen Kandidatinnen des Hauses für die Rolle einer Prinzessin zu machen.

Die Stiefmutter aus dem Märchen *Frau Holle* zeigt ähnliche Züge der Eifersucht, indem sie ihre leibliche Tochter bevorzugt und die Stieftochter schlecht behandelt (vgl. ebd.: 121 ff.). Sie zwingt die Stieftochter in den Brunnen zu springen, um Wolle zu spinnen, und hofft, dass

sie nie wieder auftauchen wird (vgl. ebd.: 121). Ihre Motivation liegt in der Angst, dass die Stieftochter schöner und erfolgreicher im Leben sein könnte als ihre eigene Tochter.

Im Märchen *Rapunzel* hält die Stiefmutter die Titelgestalt aus Gier gefangen. Die Stiefmutter sperrt Rapunzel in den Turm und verbietet ihr, die Welt außerhalb zu betreten (vgl. ebd.: 65). Hier wird die Stiefmutter als eine Zauberin dargestellt, was ihre bösen Absichten und ihre Kontrollsucht betont. Sie will nicht, dass Rapunzel in Kontakt mit der Welt kommt, wobei im Text nicht angeführt wird, warum sie es nicht will, bzw. sind dazu nur Annahmen zu machen, so auch, dass sie sie eventuell egoistischer Weise nur für sich haben will.

Die Stiefmutter aus dem Märchen *Schneewittchen* ist ebenfalls von Eifersucht geprägt. Sie beneidet Schneewittchens Schönheit und beauftragt den Jäger, sie zu töten (vgl. ebd.: 229–230). Ihre Motivation ist es, die Schönste im Land zu sein und den Spiegel, der die Wahrheit über Schneewittchen erzählt, zu täuschen.

Wie die Mütter-Gestalten so weisen auch mehrere Väter-Gestalten aus Grimms Märchen wie *Tischchen deck dich*, *Goldesel und Knüppel aus dem Sack*, *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* und *Das tapfere Schneiderlein* ähnliche Eigenschaften der Schwäche oder Unklugheit auf, die jedoch jeweils in unterschiedlichen Kontexten und unter unterschiedlichen Motivationszwang zum Vorschein kommen.

Im Märchen *Tischchen deck dich*, *Goldesel und Knüppel aus dem Sack* wird der Vater von der Ziege manipuliert, die ihn dazu bringt, seine Söhne aus dem Haus zu vertreiben (vgl. ebd.: 161–163). Die Motivation des Vaters liegt in der Hoffnung auf eine bessere Zukunft für seine Söhne. Allerdings zeigt er eine gewisse Naivität und lässt sich leicht von den Lügen der Ziege täuschen.

Im Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* verkörpert der Vater, bzw. der König, eine böse Gestalt, die nicht will, dass seine Tochter die Hauptgestalt heiratet. Er handelt aus Angst und Machtgier, und streckt sogar nicht davor, das Leben des Helden zu beenden, um seine eigenen Interessen zu wahren (vgl. ebd.: 137 ff.).

Im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* ist wiederum die Vater-Gestalt ein König, der eine Prinzessin als Tochter hat. Erfüllt mit Angst um seine Tochter stellt er dem Schneiderlein anscheinend unlösbare Aufgaben (vgl. ebd.: 105 – 108), ohne zu ahnen, dass dieser diese tatsächlich erfüllen kann. Das Handeln des Königs wird durch Angst, Stolz und durch den Wunsch bestimmt, seine Tochter vor einer Ehe mit einem vermeintlich unbedeutenden

Schneider zu bewahren. Dies zeigen seine Naivität und seine Fehleinschätzung der wahren Stärke des tapferen Schneiderleins.

3.3.3. *Adelige als Märchengestalten*

In einigen Märchen kommen als Antagonisten und Protagonisten auch adelige Personen vor, und zwar auch als gute und als böse Gestalten. Einige adlige Gestalten aus Grimms Märchen verkörpern edle Charakterzüge wie Mut und Verantwortungsbewusstsein. Solche Eigenschaften zeigen Prinzen, Könige und Prinzessinnen, die dann zur positiven Entwicklung der Geschichten beitragen.

Die Prinzen bzw. Königssöhne sind in Grimms Märchen meistens tapfere Helden, die bereit sind, Hindernisse zu überwinden und für Gerechtigkeit einzustehen. Im Märchen *Schneewittchen* findet der Prinz das scheinbar leblose Schneewittchen im Wald. Der Diener des Prinzen stolperte aus Versehen, wodurch sich das vergiftete Apfelstück aus ihrer Kehle löste (vgl. Grimm, 1857: 236). In diesen Märchen gibt es zwar keinen erlösenden Kuss, der die Prinzessin wiedererwecken würde, dennoch wäre der Prinz nicht in den Wald gekommen, wäre der Diener des Prinzen auch nicht mit im Wald und vielleicht wäre Schneewittchen nie gerettet. Der Prinz aus dem Märchen *Dornröschen* küsst die Prinzessin, wodurch sie aufwacht (vgl. ebd. 221). In den Märchen *Aschenputtel* und *Rapunzel* retten die Prinzen die Protagonistinnen vor ihren jeweiligen Gefahren und befreien sie aus ihrer Isolation. Der Prinz rettet Rapunzel, indem er mit ihr spricht, wodurch er ein Teil der Welt außerhalb des Turms zu ihr vorstellt. Der Prinz rettet Aschenputtel vor ihrer Stiefmutter und vor dem Leben einer Dienerin, indem er sie heiratet (vgl. ebd.: 116). Ihr Handeln ist von aufrichtiger Zuneigung und dem Wunsch nach Rettung und Liebe geprägt.

Die guten Könige in Grimms Märchen verkörpern oft Weisheit und Gerechtigkeit. Im Märchen *König Drosselbart* lernt eine hochmütige Prinzessin, die alle Prinzen und Edelmänner beleidigt und abgelehnt hat, durch die Demut des Königs, die wahren Werte im Leben zu schätzen. Der König heiratet die Prinzessin, indem er sich in einen Bettler verkleidet und mit ihr in einem kleinen Haus lebt (vgl. ebd.: 225 ff.). Im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* ist der König der Vater der Prinzessin. Er repräsentiert die elterliche Autorität, indem er die Prinzessin dazu zwingt, ihr dem Frosch gegebenes Versprechen einzuhalten (vgl. ebd.: 14). Obwohl er nicht die Hauptgestalt ist, trägt er zur Entwicklung der Handlung entscheidend bei, indem er die Prinzessin ermutigt, ihr Versprechen einzulösen bzw. dafür die

Verantwortung zu übernehmen. Die Könige repräsentieren Autorität und Mitgefühl, und ihre Handlungen haben positive Auswirkungen auf die Protagonisten und die Moral der Geschichte.

Die Prinzessin im Märchen *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* ist eine ambivalente Figur. Ihre Handlungen und Motivationen sind komplex und widersprüchlich, was sie zu einer interessanten Gestalt macht. Anfangs zögert sie, ihr gegebenes Versprechen einzuhalten, so dass sie den Frosch nicht als gleichberechtigten Partner akzeptiert (vgl. ebd.: 13), was ihre Unwilligkeit zeigt. Als sie den Frosch schließlich aus Ärger an die Wand wirft (vgl. ebd.: 14), kann dies als impulsiver Handlungsakt interpretiert werden. Die Prinzessin aus diesem Märchen unterstreicht die Komplexität menschlicher Entscheidungen und Charakterzüge und weist damit darauf hin, wie Märchen oft vielschichtige Botschaften über Moral und Verantwortung vermitteln können.

Die bösen adlige Gestalten in Grimms Märchen sind durch negative Eigenschaften wie Hochmut, Eitelkeit und Machtgier gekennzeichnet. Sie nehmen oft Rollen ein, die Konflikte auslösen oder sie verschärfen und die Protagonisten vor unterschiedliche Herausforderungen stellen.

Die böse Königin aus dem Märchen *Schneewittchen* ist durch Eifersucht und Egoismus geprägt. Sie ist besessen von ihrer Schönheit und entwickelt eine starke Abneigung gegenüber Schneewittchen, als dieses durch das Spieglein zur „schönsten im Land“ erklärt wird. Die Königin lässt sich von ihrer Eitelkeit leiten und setzt alles daran, Schneewittchen zu vernichten, um selbst die Schönste im Lande zu bleiben (vgl. ebd.: 229 ff.). Sie reagiert auf die Bedrohung ihrer Macht mit Bosheit und verfolgt Schneewittchen mit Mordplänen.

Die bösen Könige aus den Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* und *Das tapfere Schneiderlein* zeichnen sich durch Grausamkeit und Selbstsucht aus. Im Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* beauftragt der König den jungen Helden mit einer unmöglichen Aufgabe, um seine Furcht vor einer Prophezeiung zu kaschieren (vgl. ebd.: 137 ff.). Im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* versucht der König, den Helden loszuwerden, indem er ihn auf gefährliche Abenteuerreisen schickt (vgl. ebd.: 105–108).

Die Prinzessin im Märchen *König Drosselbart* wird durch Stolz, Arroganz und Hochnäsigkeit charakterisiert. Sie weigert sich, den Antrag von König Drosselbart anzunehmen und verspottet ihn aufgrund seines äußeren Erscheinungsbildes (vgl. ebd.: 224). Ihre Ablehnung basiert auf Vorurteilen und auf Oberflächlichkeit, was negative Konsequenzen für sie hat. Die Funktion einer solchen Prinzessin liegt darin, die jungen Leser dazu zu bewegen, über äußere Erscheinungen hinauszublicken und wahre Werte an den Menschen jenseits ihres Aussehens zu erkennen.

3.3.4. Magische Wesen als Märchengestalten

Sie besitzen übernatürliche Kräfte und Eigenschaften, die sie von Naturwesen unterscheiden. In Grimms Märchen treten magische Gestalten als bedrohliche Figuren auf, die negative Motivationen und dunkle Absichten verkörpern. Diese magischen Wesen sind oft von Geheimnissen und Mysterien umgeben, die sie zu kraftvollen Antagonisten machen. Die Gestalten aus den 21 ausgewählten Märchen von Grimm sind ausnahmslos böse Gestalten. Die Hexe aus dem Märchen *Hänsel und Gretel* ist eine bedrohliche Gestalt, die ihre magischen Fähigkeiten nutzt, um Kinder anzulocken und zu verschlingen. Sie verführt die Geschwister mit einem verlockenden Lebkuchenhaus sowie mit anderen Süßigkeiten, um dadurch ihre finstere Absicht zu verstecken, nämlich sie aufzuessen (vgl. Grimm, 1857: 80 ff.). Die Hexe verkörpert die Verführung und die Gefahr, die im Übernatürlichen lauern können. Ihre Motivation scheint in diesem Fall in ihrer Gier nach menschlichem Fleisch zu liegen.

Die böse Fee im Märchen *Dornröschen* ist von Rachsucht getrieben. Ihre dunkle Motivation entspringt ihrem verletzten Stolz, als sie nicht zur Geburt von Dornröschen eingeladen wurde (vgl. ebd.: 218). Ihr Fluch versetzt die Prinzessin in einen hundertjährigen Schlaf (vgl. ebd.). Die böse Fee repräsentiert die Auswirkungen von Missgunst und Rache, die sich in ihren übernatürlichen Kräften manifestieren.

Die böse Zauberin aus dem Märchen *Rapunzel* hält die Hauptgestalt in einem Turm gefangen, um deren Leben zu kontrollieren. Die Zauberin ist ein magisches Wesen nur wegen ihres Namens, denn sie nutzt keine Magie im Märchen. Die einzige Stelle im Text des Märchens, wo es wichtig war, dass sie eine Zauberin ist, ist als der Vater Angst vor ihr hat und ihr seine Tochter als Bestrafung wegen des Pflückens von Feldsalat in ihrem Garten übergeben muss (vgl. ebd.: 65).

Eine weitere magische Gestalt ist Rumpelstilzchen, ein Wesen, das der Müllerstochter mit seinen magischen Kräften bei der Verwandlung von Stroh in Gold hilft (vgl. ebd.: 243–244). Als Gegenleistung für seine Hilfe verlangt er zuerst eine materielle Belohnung (vgl. ebd.), wonach sich aber seine dunkle Seite zeigt, als er von der Müllerstochter als Belohnung ihr erstgeborenes Kind einfordert (vgl. ebd.: 244). Rumpelstilzchen symbolisiert die Vorstellung von Gefahren, auf die man eingeht, wenn man magische Abmachungen schließt, und von dem Preis, den man für die Nutzung solcher Kräfte zahlen kann. Rumpelstilzchens Motivation ist eigennützig und zeigt, wie übernatürliche Fähigkeiten von düsteren Absichten begleitet werden können. Seine Figur unterstreicht die Moral der Geschichten, dass das Streben nach Macht oder nach materiellem Gewinn negative Konsequenzen haben kann.

Die Riesen im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* verkörpern eine Bedrohung für den Helden. Als er vorgibt, sie besiegt zu haben, treten sie in eine Falle, die ihre angebliche Stärke offenbart. Die Riesen symbolisieren die Täuschung und die Überwindung von vermeintlich übermächtigen Gegnern (vgl. ebd.: 102–107). Ihre Eigenschaften sind auf ihre physische Größe und ihre vermeintliche Stärke ausgerichtet.

Das Einhorn im Märchen *Das tapfere Schneiderlein* ist ein magisches Tier, das als Herausforderung für den Helden dient (vgl. ebd.: 107). Obwohl es kein klassisches böses magisches Wesen ist, stellt es eine Prüfung dar, die der Schneider bestehen muss (vgl. ebd.). Das Einhorn steht für die Idee, dass selbst magische Wesen, die normalerweise als positiv angesehen werden, in Märchen als Hindernisse dienen können.

3.3.5. Alltagsmenschen als Märchengestalten

Den bösen Alltagsmenschen-Gestalten in Grimms Märchen sind Betrug, Diebstahl und egoistisches Verhalten eigen. Diese Figuren repräsentieren die dunkleren Aspekte der menschlichen Natur und stehen im Kontrast zu den positiven Charakteren und moralischen Lehren der Märchen.

Die Räuber im Märchen *Die Bremer Stadtmusikanten* sind eine Bande von Gesetzlosen, der die Tiere auf ihrem Weg nach Bremen begegnen. Die Räuber kommen als böse Gestalten vor, die sich im Haus voller gestohlener Essen ausbreiten und dort zusammen essen (vgl. Grimm, 1857: 132). Die Räuber symbolisieren egoistisches und gieriges Verhalten, das durch ihre Rückkehr ins Haus potenziert wird (vgl. ebd.: 133), nachdem sie von den Tieren verjagt worden (vgl. ebd.: 132), um die gestohlenen Sachen zurückzunehmen. Sie dachten die Tiere wären ein Gespenst, eine Hexe oder ein Ungeheuer (vgl. ebd. 132–133), so dass sie zuletzt vor ihnen endgültig geflohen sind.

Im Märchen *Hans im Glück* wird Hans mehrmals von Menschen überlistet, denen er vertraut (vgl. ebd.: 353 ff.). Diese betrügerischen Individuen nutzen seine Naivität aus und tauschen seine wertvollen Besitztümer gegen weniger wertvolle ein (vgl. ebd.). Diese Alltagsmenschen-Gestalten stehen für List, Täuschung und die Ausnutzung von Schwächen anderer Menschen. Ihre Motivation liegt im persönlichen Gewinn auf Kosten einer gutgläubigen Person. Sie verdeutlichen, wie Menschen manchmal bereit sind, ihre moralischen Prinzipien für kurzfristige Vorteile aufzugeben.

3.4. Fazit zur Gestaltenanalyse

In den vorherigen Kapiteln wurden die Märchengestalten anhand Propps Einteilung der Gestalten in sieben Typen analysiert. Dieser Ansatz ermöglichte es uns, die verschiedenen Rollen und Funktionen der Charaktere innerhalb der Märchenhandlung zu identifizieren. Parallel dazu wurden die Gestalten in weitere fünf Hauptgruppen eingeteilt, um die Spezifika der einzelnen Gestaltentypen, ihre Rollen als gute oder böse Gestalten, sowie ihre Motivationen und Eigenschaften detailliert zu betrachten und zu vergleichen. Diese neue Gestalteneinteilung ermöglichte es, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Charakteren auf Grundlage ihrer Herkunft und anhand ihrer ontologischen Merkmale zu erkennen und zu beleuchten.

In der Kategorie der guten Tiere finden wir diverse Gestalten, die gemeinsame Eigenschaften teilen, die aber jeweils auf einzigartige Weise zur Handlung beitragen. Der Igel, der Frosch, die Gruppe von Tieren aus dem Märchen *Bremer Stadtmusikanten* und die Geißlein mit ihrer Mutter zeichnen sich durch positive Merkmale wie Klugheit, Solidarität, Selbstlosigkeit und Fürsorge aus. Der Igel beeindruckt durch seine Besonnenheit, während der Frosch Geduld und Mitgefühl aufweist. Die Bremer Stadtmusikanten symbolisieren Zusammenarbeit und den Wunsch nach einem besseren Leben, während die Geißlein und ihre Mutter Schutz und familiäre Bindung repräsentieren. Gemeinsam bringen sie moralische Botschaften von Teamarbeit, Klugheit und Verantwortung hervor.

Die Kategorie der bösen Tiere hingegen zeigt eine Bandbreite von negativen Charakterzügen, worin sich die dunklen Seiten des menschlichen Verhaltens widerspiegeln. Der Wolf aus den Märchen wie *Rotkäppchen* und jener aus dem Märchen über die sieben Geißlein verkörpert Hinterlist und Bedrohung. Der Hase aus dem Märchen *Der Hase und der Igel* stellt Hochmut dar, während die Ziege aus den Märchen *Tischchen deck dich*, *Goldesel und Knüttel aus dem Sack* den Drang des Menschen nach Lügen und Manipulation verkörpert. Das Wildschwein aus dem Märchen *Das tapfere Schneiderlein* stellt eine Hürde dar, die der Held überwinden muss, um seine Stärke und List zu beweisen. Diese Figuren stellen negative Eigenschaften wie Täuschung, Hochmut und Manipulation dar, welche die Handlung vorantreiben und auf die Protagonisten als Herausforderungen einwirken.

Die Analyse der Eltern-Gestalten aus Grimms Märchen – sei es als positive oder als negative Figuren – zeigt eine interessante Bandbreite von Eigenschaften und Motivationen. Diese Eltern tragen zur Entwicklung der Geschichten bei und vermitteln wichtige moralische Lehren über Familiendynamiken, Verantwortung und zwischenmenschliche Beziehungen.

Die guten Eltern-Gestalten sind durch Eigenschaften wie Liebe, Fürsorge und Schutz gekennzeichnet. Die Geißmutter aus dem Märchen *Der Wolf und die sieben Geißlein* verkörpert diese positiven Eigenschaften, indem sie sich liebevoll um ihre Kinder kümmert und sie vor Gefahren warnt. Diese Figuren teilen den Wunsch, ihre Kinder zu beschützen und ihnen wichtige Lebenslektionen zu erteilen.

Die bösen Eltern-Gestalten hingegen sind durch negative Eigenschaften wie Eifersucht, Bosheit und Unvernunft geprägt. Die Stiefmütter aus den Märchen wie *Aschenputtel*, *Frau Holle*, *Rapunzel* und *Schneewittchen* zeigen Neid und Missgunst gegenüber den Protagonistinnen und fügen ihnen Unrecht oder Leid an. Die Väter aus den Märchen wie *Tischchen deck dich*, *Goldesel und Knüppel aus dem Sack*, *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* und *Das tapfere Schneiderlein* zeigen Schwäche, Unklugheit oder Manipulation, die zu Konflikten im Handlungsverlauf führen, die dann als Herausforderung für die Protagonisten funktionieren.

Die gute adligen Gestalten – sei es Prinzen oder Könige – sind durch edle Tugenden wie Tapferkeit, Liebe und Verantwortung gekennzeichnet. Prinzen wie in *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Rapunzel* und *Dornröschen* beweisen ihre Liebe und Entschlossenheit, indem sie Hindernisse überwinden, um die Protagonistinnen zu retten. Könige wie in den Märchen *König Drosselbart* und *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich* repräsentieren Weisheit und Fürsorge für ihre Untertanen.

Die bösen adligen Gestalten hingegen verkörpern negative Aspekte menschlichen Verhaltens wie Eifersucht, Hochmut und Selbstsucht. Die böse Königin aus dem Märchen *Schneewittchen* und der König aus dem Märchen *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* handeln aus Gier und Bosheit. Der König aus dem Märchen *Das tapfere Schneiderlein* nutzt den Protagonisten aus, um seine eigenen Interessen zu realisieren.

Ähnlichkeiten zwischen den adligen Gestalten liegen in ihrer Rolle als Repräsentanten von Autorität und Macht. Sie üben großen Einfluss auf den Handlungsverlauf aus. Unterschiede zeigen sich in ihren individuellen Motivationen und Charakterzügen. Die guten adligen Gestalten handeln aus edlen Gründen wie Liebe und Fürsorge, während die bösen oft von negativen Emotionen wie Eifersucht und Stolz geleitet werden.

Die Analyse der bösen Magische Wesen aus Grimms Märchen zeigt eine faszinierende Bandbreite von übernatürlichen Figuren, die Dunkelheit, Verführung und negative Absichten verkörpern. Diese Gestalten sind in den Geschichten als Bedrohungen und Konfliktauslöser präsent und dienen als Spiegel für menschliche Ängste vor dem Unbekannten und Übernatürlichen.

Gemeinsam ist diesen Gestalten, dass sie eine Bedrohung oder Herausforderung für die Protagonisten darstellen und zu diesen Zwecken oft übernatürliche Kräfte einsetzen. Sie symbolisieren menschliche Ängste vor dem Unbekannten, der Verführung oder der Macht des Übernatürlichen. Unterschiede liegen in ihren individuellen Motivationen: Gier, Rache, Besessenheit oder Machtstreben.

Die Analyse der bösen Alltagsmenschen-Gestalten aus Grimms Märchen beleuchtet die schattigen Seiten der menschlichen Natur, weil sie in Kontrast zu den positiven Figuren stehen und die moralische Lehre der Märchen mittragen. Diese Figuren verkörpern Betrug, Diebstahl und egoistisches Verhalten, weshalb sie als Mittel für moralische Herausforderungen und Versuchungen dienen, denen Menschen ausgesetzt sein können.

Diesen bösen Alltagsmenschen-Gestalten ist egoistisches Verhalten und persönlicher Gewinn gemeinsam, die sie über Gemeinschaftssinn und moralische Prinzipien stellen. Ihre Handlungen stehen in Kontrast zu positiven Charakteren und ihr schlimmes Ende dient als Lektion darüber, wie das Streben nach Selbstbereicherung zu negativen Konsequenzen führen kann. Diese bösen Alltagsmenschen-Gestalten ergänzen das Bild der menschlichen Natur in den Märchen und unterstreichen die vielschichtige Moral der Geschichten.

4. Böse Gestalten in modernen Medien des 20. Jahrhunderts

4. 1. Böse Gestalten in der europäischen kulturellen Tradition

Böse Gestalten haben eine lange Geschichte und sind seit Jahrhunderten fester Bestandteil der europäischen Kultur, Mythologie und Literatur. So kommt in mythologischen Geschichten eine Vielzahl von bösen Gestalten als Gegenspieler zu den Protagonisten vor, die das Böse verkörpern und die Harmonie und den Frieden in der Gesellschaft bedrohen. Dabei nehmen sie verschiedene Formen an, wie mythische Kreaturen, Dämonen oder böse Götter, die oft mit bestimmten Eigenschaften und Symbolen verbunden sind, die ihre Natur und Absichten verdeutlichen.

In klassischen Märchen findet man ebenfalls böse Gestalten, die als Schurken oder Antagonisten fungieren. Hexen, Riesen, Wölfe und Stiefmütter sind nur einige Beispiele für solche Figuren, die die Hauptgestalten in den Märchen herausfordern und für Spannung und Konflikt in den Geschichten sorgen. Ihre Rolle als Gegenspieler der Protagonisten verleiht den Märchen eine tiefere Bedeutung und ermöglicht es den Hauptfiguren, Mut und Stärke zu zeigen, um Hindernisse zu überwinden und ihre Ziele zu erreichen. Die Präsenz böser Gestalten trägt

somit wesentlich zum Erzählreichtum und zur moralischen Botschaft der klassischen Märchen bei. Sie verkörpern verschiedene negative Eigenschaften wie Eifersucht und Manipulation. Durch ihre Handlungen und Interaktionen mit den Protagonisten schaffen sie Konflikte und Herausforderungen, die die Hauptfiguren überwinden müssen.

Durch den Kontrast zur Tugendhaftigkeit der Hauptfiguren werden die negativen Aspekte der menschlichen Natur hervorgehoben und moralische Lektionen vermittelt wie z.B. im *Rotkäppchen*, dass die Kinder auf ihre Eltern hören sollen, und nicht auf Fremde.

Die Veränderung in der Wahrnehmung und Interpretation von bösen Gestalten über die Jahrhunderte hinweg hat Auswirkungen auf unsere heutige Vorstellung von Gut und Böse. Die Darstellung dieser Gestalten in verschiedenen Zeiten und Kulturen spiegelt oft die Werte und Ängste der Gesellschaft wider und zeigt, dass das Konzept von Gut und Böse einem ständigen Wandel unterworfen ist. Durch diese Analyse kann die zeitlose Faszination für böse Gestalten in Geschichten besser verstanden und ihre Bedeutung als kulturelle Symbole und Spiegel menschlicher Natur erkannt werden.

4.2. Böse Gestalten im Spielfilm

Spielfilme bieten eine breite Palette an Möglichkeiten, Charaktere auf der Leinwand zum Leben zu erwecken und sie im Rahmen von fesselnden Geschichten zu präsentieren. Die Darstellung von bösen Gestalten im Spielfilm fasziniert und erschüttert gleichermaßen und hat einen bedeutenden Einfluss auf das Erlebnis der Zuschauer. Als Beispiele dafür werden in dieser Arbeit vier Gestalten analysiert, die man als repräsentativ für das Böse im Filmbereich verstehen kann. Es handelt sich um die Joker-Gestalt aus dem Film *The Dark Knight* (2008) und *Joker* (2019), sowie um die Maleficent-Gestalt aus dem Film *Maleficent* (2014), die durch ihre düstere Ausstrahlung und ihre tragische Hintergrundgeschichte beeindruckt. Als drittes Beispiel folgt die Thanos-Gestalt aus den Filmen *Avengers: Infinity War* (2018) und *Avengers: Endgame* (2019), der als ein mächtiger und vielschichtiger Antagonist funktioniert. Schließlich wird ein Blick auf die Figur des Darth Vader aus den *Star Wars*-Filmen geworfen, dessen ikonische Präsenz und dessen Wandel vom Jedi-Ritter zum Sith-Lord eine faszinierende Entwicklung darstellt.

Bei der Analyse von Bösewichtern im Filmbereich wird deren Vorkommen in den Filmen untersucht sowie deren spezifischen Merkmale, Motive und Auswirkungen auf die Handlung erforscht, um auf diese Weise ein tieferes Verständnis für die Bedeutung dieser Gestalten zu gewinnen und somit deren Rolle in der Filmkunst zu würdigen.

4.2.1. Der Joker aus *The Dark Knight* (2008) und *Joker* (2019)

Der Joker, gespielt von Heath Ledger in *The Dark Knight* und von Joaquin Phoenix in *Joker*, ist eine ikonische Figur des Bösen im Filmbereich.

Der Joker ist Agent des Anarchismus. Er repräsentiert die Abwesenheit von Moral und Zivilisation, und seine Motivation besteht darin, das soziale Gefüge zu zerstören. Der Joker ist ein Meister der Manipulation. Sein scheinbar unberechenbares Verhalten und sein morbider Humor machen ihn zu einer beunruhigenden Figur. Er genießt das Spiel mit den Ängsten und Schwächen der Menschen und bringt sie dazu, ihre eigenen moralischen Grenzen zu überschreiten.

Ein weiteres bemerkenswertes Merkmal des Jokers ist sein charakteristisches Aussehen: ein symbolträchtiges Gesicht, das durch eine bleiche Haut und geschminkte Lippen verstärkt wird und das seine psychische Verfassung nach Außen zeigt. Das innere Merkmal dieser Gestalt ist ihre unberechenbare und chaotische Geistesverfassung. Jokers Lachen, das er oft in unpassenden oder bedrohlichen Situationen ausstößt, symbolisiert seine mentale Instabilität und seine Freude am Chaos. Seine Augen sind oft leer und durchdringend, was auf eine tiefe emotionale Leere und eine rücksichtslose Natur hinweist.

Der Joker wirkt auf Batman in *The Dark Knight* als ein furchterregender Gegner. Seine Unberechenbarkeit und seine Fähigkeit, Chaos zu verbreiten, stellen Batman vor große Herausforderungen und testen seine moralischen Grenzen. Der Joker beeinflusst auch das Verhalten von Batman, indem er ihn dazu bringt, schwierige Entscheidungen zu treffen und seine eigenen Prinzipien zu hinterfragen. Ihre unerbittliche Rivalität trägt zur Intensität und Komplexität der Geschichte bei.

Im Film *Joker* wird der Joker als Protagonist dargestellt, da die Handlung aus seiner Perspektive erzählt wird und sich auf seine persönliche Entwicklung und Transformation konzentriert. Obwohl er als Bösewicht bekannt ist, wird seine Geschichte diesmal mitfühlend und einfühlsam erzählt, so dass der Zuschauer Einblicke in seine traumatische Vergangenheit und in die Umstände, die zu seiner Verwandlung führten, erhält. Dies verleiht ihm eine komplexe Dimension und macht ihn zu einem Protagonisten mit ambivalenten Eigenschaften und Emotionen.

Der Effekt des Schreckens, den der Joker auf die Zuschauer ausübt, beruht auf der Kombination aus seinem beängstigenden Aussehen und seiner unberechenbaren Art. Sein Gesicht, das von bleicher Haut und einem diabolischen Grinsen geprägt ist, wirkt verstörend und verstärkt das Gefühl von Unbehagen. Die Tatsache, dass seine Handlungen oft keinen

klaren Grund oder Hintergrund aufweisen, macht ihn zu einem besonders beunruhigenden Antagonisten, da man nie weiß, was als Nächstes passieren wird. Dieser Schreckenseffekt wird durch die herausragende schauspielerische Leistung des Darstellers und die fesselnde Darstellung des Charakters in den Filmen verstärkt.

Die Figur des Jokers ist kein einfacher Schurke, sondern eine komplexe und verstörende Persönlichkeit, die die moralische Integrität der Protagonisten herausfordert und sie zwingt, schwierige Entscheidungen zu treffen.

4.2.2. Maleficent aus Maleficent (2014)

Die Gestalt Maleficent aus dem gleichnamigen Film ist ein weiteres faszinierendes Beispiel für eine böse Gestalt im Spielfilm. Gespielt von Angelina Jolie, verkörpert Maleficent die böse Fee aus Grimms Märchen *Dornröschen*. Der Film erzählt jedoch die Geschichte aus der Perspektive der bösen Fee, wobei die Hintergrundgeschichte und die Handlungsmotivation der bösen Fee im Vordergrund steht.

Das Auftreten von Maleficent ist von einer kühlen, unheimlichen Ausstrahlung geprägt. Sie bewegt sich elegant und anmutig, aber ihre Bewegungen können auch plötzlich und bedrohlich sein. Schon ihre Anwesenheit erzeugt eine gespenstische Stimmung und ihre magischen Fähigkeiten verstärken diese Atmosphäre. Maleficent hat die Fähigkeit, sich in einen riesigen, mächtigen Drachen zu verwandeln, was ihre bedrohliche Natur noch unterstreicht.

Im Vergleich zum Grimm'schen Zeichentrickfilm zeigt der Film *Maleficent* eine andere Seite dieser Märchengestalt. Die Zuschauer erhalten Einblicke in ihre Hintergrundgeschichte, die ihre Motivationen und Handlungen erklären. Die Verwandlung von einer scheinbar bösen Fee zu einer komplexen und vielschichtigen Figur macht sie zu einer der faszinierendsten Gestalten in der modernen Filmgeschichte.

Die Situation von Maleficent ist geprägt von Rache und Verrat. Im Laufe der Handlung wird erkennbar, dass sie einst eine friedliche und wohlwollende Fee war, die in einer zauberhaften Moorgegend lebte. Doch ein schmerzhaftes Vorkommnis, bei dem sie von einem vertrauten Menschen verraten wurde, führt dazu, dass sie sich in eine düstere Gestalt verwandelt und Rache sucht.

Der Film *Maleficent* zeigt eindrucksvoll die Dualität dieser Gestalt: ihre Fähigkeit, sowohl Boshaftigkeit als auch Güte zu zeigen. Ihre Beziehung zu Prinzessin Aurora, die sie in einem Dornröschen-ähnlichen Schlaf verflucht, entwickelt sich im Verlauf des Films zu einer guten Beziehung, die aus dem Märchenstoff der Brüder Grimm nicht zu erwarten wäre. Dies

verleiht ihrer Gestalt eine menschliche und emotionale Dimension, die sie von der ursprünglichen bösen Fee abhebt.

Das Neue und Interessante an diesem Film liegt vor allem darin, dass der im Film dargebotene Charakter der bösen Fee dem Publikum ermöglicht, die Hintergründe, die diese Gestalt zum Bösen motiviert, zu verstehen und Mitgefühl für eine Figur zu entwickeln, die anfangs als pure Schurkin funktioniert. Im Film wird letztendlich gezeigt, wie eine böse Gestalt anhand ihrer Wandlungsfähigkeit neue Perspektiven und emotionale Tiefe gewinnen und sich damit von dem Bösen emanzipieren kann. Das gelingt auch sehr gekonnt Angelina Jolie, die der Fee-Figur eine starke Präsenz verleiht und zugleich deren Verletzlichkeit und Fähigkeit zur Veränderung demonstriert.

Durch die Neuinterpretation der Fee-Figur wird das Publikum dazu angeregt, über die Konventionen von Gut und Böse hinauszudenken bzw. auch nach den Motivationsgründen, die hinter den Handlungen einer bösen Gestalt stehen, zu fragen. Dementsprechend scheint es dem Medium Film in diesem Fall gelungen zu sein, die böse Gestalt nicht auf ihre vordergründig hervorgehobene Boshaftigkeit zu reduzieren, sondern auch Freiraum in die filmische Narration für die abtönungsreiche Entwicklung der bösen Gestalt anzubieten. Anhand einer solchen Vielschichtigkeit der Gestalten wird dem Publikum die Möglichkeit gegeben, seine eigenen Vorstellungen von Gut und Böse zu formulieren, um anhand dessen die unterschiedlichen Facetten des Menschlichen erkennen zu können.

4.2.3. Thanos aus Avengers: Infinity War (2018) und Avengers: Endgame (2019)

Thanos ist sowohl eine äußerst böse Gestalt in *Marvel Cinematic Universe*, bekannt auch als MCU, als auch ein wichtiger Schurke in den Filmen *Avengers: Infinity War* und *Avengers: Endgame*. Gespielt von Josh Brolin, ist Thanos ein mächtiger Titan, der die Mission hat, das Universum vor Überbevölkerung zu retten, indem er die Hälfte aller Lebewesen auslöscht.

Der Titan Thanos zeichnet sich durch sein beeindruckendes Erscheinungsbild und seine imposante Statur aus. Mit seinem massiven Körperbau, mit der lila Hautfarbe und mit seinem charakteristischen Kinnstachel strahlt er eine bedrohliche Präsenz aus. Seine enorme physische Stärke und sein unerschütterlicher Wille, sein Ziel zu erreichen, machen ihn zu einem gefährlichen Gegner für die Helden des *MCU*.

Zu Beginn des *Infinity War*-Films wird die Kraft von Thanos gezeigt: Er und seine kleine Armee töten die Hälfte der Restbewohner von Asgard und Thanos allein besiegt seinen Gegner Hulk, der übermenschlich stark und schnell ist.

Was Thanos jedoch besonders faszinierend macht, ist seine Überzeugung, dass sein Handeln gerechtfertigt ist. Er betrachtet sich selbst als einen Wohltäter, der das Gleichgewicht im Universum wiederherzustellen und langfristiges Leid zu verhindern hat. Diese moralische Ambivalenz verleiht seiner Figur eine gewisse Tiefe und Komplexität.

Thanos ist nicht nur eine einfache Verkörperung des Bösen, sondern ein Charakter mit eigenen Handlungsmotiven und einer klar definierten Weltanschauung. Sein Handeln trägt die Überzeugung, die in seinen Augen einen höheren Zweck erfüllt. Dadurch wird er zu einem faszinierenden Antagonisten, der das Publikum dazu anregt, über die Grenzen von Gut und Böse nachzudenken.

Die Darstellung von Thanos in den *Avengers*-Filmen verdeutlicht die Wichtigkeit einer gut entwickelten bösen Gestalt in der Filmhandlung. Trotz seiner Bösartigkeit sind seine Präsenz und sein Einfluss von zentraler Bedeutung für die Entwicklung der Handlung.

Gleichzeitig stellt er die moralischen und ethischen Ansichten anderer Charaktere auf Probe und bringt sie dazu, ihre eigenen Überzeugungen zu hinterfragen. Am Beispiel von Thanos wird das Publikum mit einer Figur konfrontiert, die in gewisser Weise eine tragische Komponente hat, denn seine Grundeinstellung, die Population reduzieren zu müssen, ist naturgemäß falsch. Dennoch ermöglicht diese falsche Einstellung dem Publikum, sich mit dieser Gestalt auseinanderzusetzen und seine Handlungsmotive zu verstehen, auch wenn sie nicht gutzuheißen sind.

Thanos musste das ganze Universum bereisen, und dazu noch seine Stieftochter umbringen, um die sechs *Infinity Stones* zu besitzen, um sein morbides Ziel zu erreichen. Wenn man das alles in Betracht nimmt, wird einem die Stringenz klar, mit der er seinen Plan verfolgt, insbesondere da er glaubt, es sei der einzige Weg, die Welt und das ganze Universum zu retten. Was die Zuschauer dabei nicht erwarten, ist, dass Thanos, der Antagonist, am Ende des *Infinity War*-Films die Helden besiegt und viele von ihnen umbringt. Es passiert fast nie bzw. unglaublich selten, dass der Antagonist am Ende eines Films siegt, was auch ein Punkt ist, warum der Titan Thanos einer der bemerkenswertesten Bösewichte der Kinogeschichte ist. Die Darstellung von Thanos zeigt, wie eine böse Gestalt im Spielfilm nicht nur als reiner Bösewicht dargestellt werden kann, sondern auch als eine Figur mit eigenen Überzeugungen.

4.2.4. *Darth Vader aus den Star Wars-Filmen*

Darth Vader ist zweifellos eine der ikonischsten und bekanntesten bösen Gestalten in der Filmgeschichte. Er erscheint in der ursprünglichen *Star Wars*-Trilogie, bestehend aus *Star Wars: Episode IV - Eine neue Hoffnung* (1977), *Star Wars: Episode V - Das Imperium schlägt zurück* (1980) und *Star Wars: Episode VI - Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (1983). Darüber hinaus wurde seine Vorgeschichte in den Prequels, insbesondere in *Star Wars: Episode III - Die Rache der Sith* (2005), beleuchtet.

Das Erscheinungsbild von Darth Vader wird durch seine schwarze Rüstung, den schwarzen Helm und das charakteristische Geräusch des erschwerten Atems durch die Maske deutlich. Diese visuellen und akustischen Elemente verstärken seinen bedrohlichen und einschüchternden Auftritt.

Auch dieser Antagonist hat eine komplexe Hintergrundgeschichte, die in den Prequels näher beleuchtet wird. In *Star Wars: Episode III - Die Rache der Sith* erfährt man, wie Anakin Skywalker, einst ein vielversprechender Jedi-Ritter, nach und nach von der dunklen Seite der Macht verführt wird. Durch seine Transformation zu Darth Vader wird seine Menschlichkeit zerstört und er wird zu einer der mächtigsten und gefürchtetsten bösen Gestalten des *Star Wars*-Universums.

Episode III zeigt die entscheidenden Ereignisse, die zu Anakins Fall führen. Seine Angst um das Leben seiner geliebten Frau Padmé Amidala, seine Frustration über den Jedi-Orden und seine Verführung durch den bösen Sith-Lord Darth Sidious sind einige der entscheidenden Faktoren, die zu seiner Wandlung beitragen. Die berühmte Szene, in der Anakin vom brennenden Lavastrom auf dem Planeten Mustafar entstellt wird und daraufhin seine neue Identität als Darth Vader erwirbt, ist ein Wendepunkt in der Geschichte.

Darth Vader zeigt in den *Star Wars*-Filmen eine interessante Gradierung zwischen Gut und Böse. Ursprünglich als der junge und gutmütige Jedi-Ritter Anakin Skywalker bekannt, durchläuft er eine tragische Transformation zur dunklen Seite der Macht und wird zu Darth Vader. Obwohl er als Bösewicht dargestellt wird, zeigt er in einigen Momenten Anzeichen von Reue und innerem Konflikt, insbesondere in Bezug auf seinen Sohn Luke Skywalker.

Die Figur Darth Vader hat eine enorme narrative Funktion. Er dient als zentraler Antagonist, der die Handlung vorantreibt und den Helden Widerstand leistet. Gleichzeitig stellt er eine symbolische Figur für den Kampf zwischen Licht und Dunkelheit dar, der in der *Star Wars*-Saga zentral ist. Die Darstellung von Anakin Skywalker bzw. später Darth Vader in den *Star Wars*-Filmen, insbesondere in Episode III, hat die Popkultur nachhaltig beeinflusst. Sein

ikonisches Erscheinungsbild, seine charakteristische Stimme und seine tiefgreifende Geschichte haben ihn zu einer der beliebtesten bösen Gestalten gemacht.

4.3. Böse Gestalten in Zeichentrickfilmen

Im folgenden Kapitel wird ein genauerer Blick auf die faszinierende Welt der Zeichentrickfilme geworfen und die Darstellung von bösen Gestalten in diesem Medium untersucht. Zeichentrickfilme bieten eine einzigartige Möglichkeit, Charaktere mit besonderen Merkmalen und exzentrische Persönlichkeiten zu erschaffen, die oft als Bösewichte auftreten. Diese Charaktere spielen in Zeichentrickfilmen eine wichtige Rolle in der Handlung und haben einen starken Einfluss auf das Erlebnis der Zuschauer.

Als Beispiele für die bösen Gestalten in Zeichentrickfilmen werden in der Arbeit der Disney-Zeichentrickfilm *Dornröschen* (1959) analysiert, in dem die böse Hexe eine herausragende Rolle spielt, sowie die Disney-Zeichentrickfilmklassiker wie *Die kleine Meerjungfrau* (1989) bis hin zum Film *Der König der Löwen* (1994). Anhand der Analyse der bösen Gestalten aus den angeführten Zeichentrickfilmen wird ein Einblick in ihre narrative Funktion gewährt und untersucht, wie diese Gestalten zur Entwicklung der Handlung beitragen und die Spannung erhöhen. Darüber hinaus werden das ikonische Erscheinen, charakteristischen Merkmale und die Rolle der bösen Gestalten als Antagonisten in Zeichentrickfilmen genauer betrachtet, sowie diese mit jenen aus anderen Medien verglichen.

4.3.1. Scar-Gestalt aus dem Zeichentrickfilm *Der König der Löwen* (1994)

Eine bemerkenswerte böse Gestalt in der Zeichentrickwelt ist Scar, der Antagonist des Disney-Klassikers *Der König der Löwen*. Der Film erzählt die Geschichte von Simba, einem jungen Löwen, der den Thron seines Vaters, König Mufasa, besteigen soll. Scar, Mufasas machthungriger Bruder, entwickelt einen eifersüchtigen Plan, um selbst die Kontrolle über das Königreich zu erlangen.

Scar wird als düsterer und manipulativer Charakter dargestellt. Seine dunkle Mähne und sein vernarbtes Gesicht verleihen ihm ein bedrohliches Aussehen. Seine tiefe Stimme, gesprochen von Jeremy Irons, verleiht ihm eine raffinierte und hinterlistige Qualität. Als böse Gestalt verkörpert Scar Eigenschaften wie Neid, Eifersucht und Rücksichtslosigkeit. Er schmiedet Intrigen und schreckt nicht davor zurück, Mord zu begehen, um seine Ziele zu erreichen. Seine Bereitschaft, eigenen Familienmitglieder zu verraten, zeigt seine moralische

Verdorbenheit. Scar spielt eine entscheidende Rolle in der Handlung des Films: Infolge seiner Machenschaften ist Simba dazu gezwungen, ins Exil zu gehen, wo er aber sein wahres Potenzial entdeckt, anhand dessen er sein Königreich zurückerobert. Scar initiiert bei Simba den inneren Kampf zwischen Recht und Unrecht und stellt einen starken Kontrast zu dessen edler Figur dar.

Die narrative Funktionalität von Scar liegt darin, die Spannung und den Konflikt in der Geschichte zu verstärken. Sein böses Verhalten treibt die Handlung voran und bietet gleichzeitig die Möglichkeit für wichtige Lektionen über Verantwortung, Loyalität und den Kampf gegen Ungerechtigkeit an.

4.3.2. Ursula aus dem Zeichentrickfilm Die kleine Meerjungfrau (1989)

Ursula ist eine Figur, die für ihre hinterlistige und manipulative Natur bekannt ist. Sie verkörpert die klassische *Disney*-Schurkin und hat eine einprägsame visuelle Erscheinung mit ihren dunklen Tentakeln und ihrer imposanten Darstellung. Ursula bildet sowohl einen visuellen als auch moralischen Kontrast zur Arielle, der Protagonistin des Films.

Arielle ist eine junge, liebenswürdige, neugierige, aber auch sehr naive Meerjungfrau, wohingegen Ursula eine manipulative Seehexe ist. Was das Aussehen angeht, ist Ursula groß und dunkel, weshalb sie schon physisch bedrohlich wirkt, wohingegen Arielle klein, hell und charmant ist. Arielle hat auch lange Haare und eine schöne Stimme, während Ursula kurze Haare und eine bedrohliche Stimme hat. Arielle ist eine Meerjungfrau bzw. halb Mensch und halb Fisch. Im Gegenteil dazu wird Ursula als halb Mensch und halb Octopus dargestellt. Man kann das als Opposition zwischen einem unschuldigen, liebenswerten Fisch (Arielle) und einem hinterlistigen und machthungrigen Oktopus (Ursula) verstehen.

Ursula verfügt als Seehexe über magische Kräfte und Verführungskünste, mit denen sie Arielle in eine gefährliche Vereinbarung zu verwickeln und ihre Stimme zu stehlen versucht. Dies verleiht Ursula eine beträchtliche Macht über Arielle und stellt eine ernsthafte Bedrohung für die Verwirklichung derer Träume und Ziele dar.

Eines der auffälligsten Merkmale von Ursula ist ihre beeindruckende Gesangsstimme, die sie Arielle gestohlen hat und die sie geschickt einsetzt, um ihre Botschaften zu übermitteln und ihre Pläne zu unterstreichen. Eben diese Merkmale machen aus Ursula eine einzigartige böse Gestalt, welche das Publikum gleichermaßen fasziniert und erschreckt.

4.3.3. Maleficent aus dem Zeichentrickfilm Dornröschen (1959)

Die Maleficent-Gestalt aus dem Zeichentrickfilm von 1959 ist dafür bekannt, der böseste und berüchtigtste Bösewicht aller Disney-Zeichentrickmärchen zu sein. Wenn man ihr Unrecht angetan hat, wird sie einem nicht direkten Schaden zufügen, sondern indirekt, indem sie denjenigen Schaden zufügt, den man liebt. Beispielsweise hat sie den König oder die Königin nicht direkt verletzt, sondern das neugeborene Mädchen mit einem Fluch belegt. Die Sache macht noch grausamer der Umstand, dass sie das getan hat, nur weil sie nicht zu den Feierlichkeiten anlässlich der Geburt der Prinzessin eingeladen wurde.

Sie ist bekannt für ihr markantes Aussehen mit den spitzen Hörnern auf ihrem Kopf, den scharfen Gesichtszügen und ihrem dunklen Gewand. Sie ist eine Meisterin der schwarzen Magie und hat die Fähigkeit, Flüche zu sprechen und ihre Feinde zu manipulieren. Gegenüber dieser Zeichentrickfilm-Version von Maleficent ist jene aus dem Spielfilm *Maleficent* (2014) eine noch komplexere Gestalt, deren Handlungen und Charakterentwicklung nicht ganz schwarz-weiß sind. Ihre ursprünglich reine und unschuldige Natur wird durch Verrat und Herzschmerz zur Bitterkeit.

Der Vergleich macht deutlich, wie sich die Darstellung und Interpretation einer bösen Gestalt im Laufe der Zeit weiterentwickeln kann. Während sie im Zeichentrickfilm *Dornröschen* eine klassische und ikonische Schurkin ist, wird sie im Spielfilm *Maleficent* zu einer differenzierteren Gestalt, die ihre Motive und Emotionen erforscht.

4.3.4. Jafar aus dem Zeichentrickfilm Aladdin (1992)

Jafar ist ein weiterer ikonischer Schurke aus der Welt der Zeichentrickfilme. Jafar ist der königliche Großwesir von Agrabah und strebt nach Macht und Kontrolle. Er ist bekannt für seinen langen, dünnen Bart, seinen Turban und seinen schemenhaften Umhang, die allesamt seine böse Natur betonen. Mit seinem raffinierten und manipulativen Charakter ist Jafar ein Meister der Täuschung.

Als böser Antagonist im Zeichentrickfilm *Aladdin* setzt Jafar alles daran, an die magischen Kräfte des Flaschengeistes zu gelangen, um dadurch selbst zum mächtigsten Herrscher zu werden. Seine dunklen Pläne und sein Streben nach Macht stellen eine Bedrohung für die Protagonisten dar und schaffen eine Atmosphäre der Spannung und des Konflikts. Jafar verkörpert typische Merkmale einer bösen Gestalt wie Gier, Ehrgeiz, Manipulation und

Skrupellosigkeit. Seine Darstellung zeigt deutlich die Unterscheidung zwischen Gut und Böse und trägt zur Entwicklung der Geschichte bei.

Ein interessanter Aspekt von Jafar ist seine visuelle Darstellung. Seine schlanke Statur und seine lange Nase werden heutzutage oft als stereotype Merkmale einer bösen Gestalt in Zeichentrickfilmen verwendet. Dies verdeutlicht die visuelle Kodierung von bösen Gestalten und erleichtert ihre Identifizierung durch das Publikum. Am Ende des Zeichentrickfilms transformiert sich Jafar selbst in einen Geist, wobei er im Kontrast zum guten Geist, der blau ist, in Rot erscheint.

4.3.5. Cruella de Vil aus dem Zeichentrickfilm 101 Dalmatiner (1961)

Das Bösewicht Cruella de Vil ist durch sein auffälliges und exzentrisches Erscheinungsbild bekannt, das von ihrem schwarz-weißen Haar, ihren langen, zigarrenförmigen Zigarettenhaltern und ihrem pelzbesessenen Kleidungsstil geprägt ist. Sie verkörpert die Gier nach Luxus und Reichtum und hat nur ein Ziel vor Augen: die Dalmatiner-Welpen zu ihrem eigenen Profit und Vergnügen zu verwenden, indem sie deren Felle für ihre pelzige Modekollektion nutzt.

Ihr eiskaltes Benehmen wird durch ihr unnachgiebiges Streben nach den Welpen deutlich. Cruella symbolisiert in diesem Zeichentrickfilm die dunkle Seite der Gesellschaft, die bereit ist, unschuldige Wesen auszunutzen und zu vernichten, um ihre eigenen egoistischen Wünsche zu erfüllen. Durch ihre Bösartigkeit steht sie im Kontrast zu den liebenswerten und unschuldigen Dalmatiner-Welpen sowie zu ihren besorgten Eltern, Pongo und Perdita. Ein interessantes Detail ist auch Cruellas schwarz-weiße Haarfarbe, die sie mit den Dalmatiner Welpen teilt, so dass die Protagonisten und der Antagonist dasselbe Farbensymbol verwenden, was darauf hinweist, dass die Farbe an sich keine eindeutige Bedeutung hat, sondern diese aus dem Kontext heraus, in dem sie verwendet wird, erworben wird.

Cruellas düstere und bedrohliche Erscheinung, begleitet von ihrem fiesen Lachen und ihrer unverkennbaren Stimme, trägt zur Identifizierung ihrer bösen Natur bei. Ihr Vorname kann auch als eine Art Spoiler für die Zuschauer wirken, denn im Namen Cruella ist das englische Wort ‚cruel‘ enthalten, was auf Deutsch ‚grausam‘ oder auch ‚böartig‘ bedeutet. Der zweite Teil ihres Namens ist gleichfalls assoziativ aufgebaut, denn schreibt man ‚de‘ und ‚Vil‘ zusammen, bekommen man das Wort ‚devil‘, auf Deutsch ‚Teufel‘. Schon dem Namen nach symbolisiert diese Gestalt den grausamen bzw. böartigen Teufel, also eine außerordentlich böse Gestalt.

4.4. Böse Gestalten in Videospielen

Heutzutage beruhen viele Videospiele auf ihren eigenen Geschichten, worin sie Filmen ähneln. In einigen Videospielen können sogar die Spieler durch Entscheidungen, die sie während des Spiels treffen, den Verlauf der Geschichte ändern.

In diesen Teil der Arbeit werden Antagonisten aus zwei Videospielen vorgestellt und untersucht. Es handelt sich um die Videospiele *Star Wars: The Force Unleashed* und *Marvel's Spider-Man*, worin bekannte Gestalten aus dem *Marvel* und *Star Wars*-Universum vorkommen, die aber auf eine etwas andere Art und Weise aufgebaut sind als die gleichnamigen Gestalten aus den Spielfilmen und Zeichentrickserien.

4.4.1. *Star Wars: The Force Unleashed (2008)*

Im Videospiel *Star Wars: The Force Unleashed* steht Darth Vader als zentraler Bösewicht im Mittelpunkt der Handlung. Das Spiel erzählt die Geschichte von Starkiller (echter Name Galen Marek), der ein geheimer Schüler von Darth Vader ist und der von Anfang an als Schurke agiert.

Die Handlung enthält aber auch eine Entwicklung von der dunklen zur hellen Seite: Zu Beginn des Videospieles ist Starkiller ein Werkzeug von Darth Vader, der ihn ausbildet, um das Imperium zu stärken und die Jedi-Ritter auszulöschen. Als Schüler von Darth Vader ist Starkiller grausam und arrogant, was ihn zu einem typischen Bösewicht macht. Seine Missionen beinhalten Zerstörung und Gewalt, um die Ziele des Imperiums zu erreichen. Im Verlauf der Handlung entwickelt Starkiller jedoch Zweifel und beginnt, seine Gedanken und Gefühle zu hinterfragen. In Begegnungen mit anderen Gestalten wie dem ehemaligen Jedi-Ritter Rahm Kota oder mit der Pilotin Juno Eclipse wird er von der hellen Seite angezogen und sehnt sich nach Erlösung. Dies führt zu einem inneren Konflikt und letztendlich zu seiner Entscheidung, den Pfad des Bösen zu verlassen.

Galens Weg zurück zur Lichtseite als ein Jedi ist ein langer und schwieriger Prozess. Er rebelliert gegen Darth Vader und verbündet sich mit der Widerstandsbewegung, um gegen das Imperium zu kämpfen. Mit seinen Taten und Opferleistungen zeigt er, dass er bereit ist, für das Gute zu kämpfen. Am Ende des Videospieles erreicht Starkiller schließlich eine Art Versöhnung mit seinem Schicksal. Obwohl seine Reise tragisch ist und er letztendlich sein Leben opfert, um das Gleichgewicht wiederherzustellen, gelingt es ihm, mit der Macht des Lichts in Verbindung zu treten und seine wahre Bestimmung als Beschützer der Galaxis zu erfüllen.

Die Geschichte von Starkiller bzw. Galen Marek in *Star Wars: The Force Unleashed* zeigt, wie selbst ein gefallener Jedi-Ritter den richtigen Weg zurückfinden kann. Im Spiel wird die Bedeutung von innerem Wandel, Selbstreflexion und der Fähigkeit zur Vergebung betont, um sich dadurch von der Dunkelheit zu befreien und wieder Hoffnung und Erlösung zu finden.

Das Interessante an diesem Videospiel ist, dass es zwei Ende gibt. Im ersten Ende wird ein Kampf zwischen Galen und dem Imperator ausgetragen, wobei die Hauptgestalt tragischerweise ihr Leben verliert. Das zweite Ende bietet sich dem Spieler an, falls er nicht gegen den Imperator kämpfen möchte. In diesem Fall kämpft er gegen Darth Vader, den er besiegen bzw. töten kann, wobei aber der Imperator die Gefangenen tötet. Galen, die Hauptgestalt, überlebt dabei mit Hilfe des Imperators, hat aber schwere Verletzungen und wird Schüler des Imperators wie in der originalen Geschichte über Darth Vader. In diesem zweiten Ende (auch bekannt als das „böse Ende“) kommt Galen zurück zur dunklen Seite und wird wieder Starkiller.

4.4.2. Marvel's Spider-Man (2018)

Im Videospiel *Marvel's Spider-Man* für PlayStation 4 ist zunächst Mr. Negative der Hauptbösewicht. Mr. Negative, auch bekannt als Martin Li, ist ein einflussreicher Geschäftsmann und Philanthrop, der jedoch im Verborgenen eine böse Seite hat. Als Anführer der kriminellen Organisation *Demons* verbreitet er Angst und Schrecken in New York City.

Im Spiel kommt es zum Kampf zwischen Spider-Man und Mr. Negative, bei dem Spider-Man versucht, Pläne und Machenschaften von Mr. Negative zu vereiteln. Man erfährt dabei, dass Mr. Negative eine persönliche Rache gegen den Bürgermeister von New York, Norman Osborn, hat. Die Motivation dahinter liegt in der Vergangenheit, als Osborns Firma, *Oscorp*, für ein Experiment verantwortlich war, das zu einer Tragödie in Martin Lis Leben führte.

Die Geschichte nimmt jedoch eine überraschende Wende, als sich herausstellt, dass Dr. Octopus, auch bekannt als Dr. Otto Octavius, der wahre Bösewicht ist. Dr. Octopus ist ein hochintelligenter Wissenschaftler und ein enger Freund von Peter Parker, dem zivilen Alter Ego von Spider-Man. Im Laufe der Handlung offenbart sich seine dunkle Seite, als er von Gier und Rache getrieben wird. Es stellt sich heraus, dass Mr. Negative und andere Schurken eigentlich ein Teil des Plans von Dr. Octopus sind. Gemeinsam verfolgen sie das Ziel, Norman Osborn zu stürzen und seine Machenschaften aufzudecken. Sie sind überzeugt, dass Osborn korrupt ist und New York City Schaden zufügt. Dr. Octopus plant, eine gefährliche Technologie

zu entwickeln, um seine Rache an Osborn zu vollenden und die Kontrolle über die Stadt zu erlangen. Die Enthüllung, dass Dr. Octopus der wahre Bösewicht ist, wirft auf die bisherigen Ereignisse und Begegnungen mit Mr. Negative ein neues Licht. Spider-Man muss nun nicht nur gegen Mr. Negative und seine Anhänger, sondern auch gegen Dr. Octopus und seine bedrohlichen Pläne kämpfen, um die Stadt und ihre Bewohner zu schützen.

Was in diesem Videospiel interessant ist, ist die Tatsache, dass Norman Osborn eigentlich keine Eigenschaften einer guten Figur besitzt. Er ist hochnäsig und egoistisch, dennoch ist er derjenige, an dem sich die Antagonisten rächen wollen. Dieses Beispiel zeigt, wie Bösewichte nicht nur den typischen Helden vernichten wollen, sondern auch Gestalten, die ähnliche Eigenschaften haben wie die Antagonisten selbst. Darüber hinaus hat Dr. Octopus nichts gegen Spider-Man und kämpft dennoch gegen ihn, weil ihm Spider-Man im Weg steht.

4.5. Bösewichte in Neuen Medien

In obigen Kapitel wurde die Präsenz von bösen Gestalten in verschiedenen modernen Medien wie Spielfilmen, Zeichentrickfilmen und Videospielen analysiert. Dabei wurde deutlich, dass die Darstellungen von Bösewichten in diesen Medien im Vergleich zu klassischen Märchen oft facettenreicher und komplexer sind.

In Spielfilmen werden Bösewichte häufig in einer differenzierteren Art und Weise präsentiert. Gestalten wie Thanos aus den *Avengers*-Filmen zeigen, dass die Motivation solcher Gestalten und ihre Hintergründe oft mehrdimensional sind, was zu deren intensiverer psychologischer Profilierung führt. Ein ähnliches Phänomen zeigt sich in Spielfilmen wie *Maleficent*, wo die böse Fee aus *Dornröschen* eine komplexere Herangehensweise hat und ihre Motive nachvollziehbarer werden.

In Zeichentrickfilmen hingegen werden Bösewichte oft in einem eher klassischen und eindeutigen Sinne dargestellt. Charaktere wie Scar aus dem Film *Der König der Löwen* oder Ursula aus dem Film *Die kleine Meerjungfrau* verkörpern stereotype negative Eigenschaften und zeigen weniger psychologische Tiefe. Eine bemerkenswerte Veränderung wird jedoch beispielsweise in *Dornröschen* beobachtet, wo die Figur der bösen Fee aus *Dornröschen* in einen Drachen verwandelt wird, um ein spannendes Filmende für die Zuschauer zu machen.

Ein solcher Zeichentrickfilm ist ein weiteres Beispiel dafür, dass in den neumедialen Narrativen nicht alles schwarz und weiß dargestellt wird. Die Geschichte der Filme und Videospiele zeigen, wie sich die Wahrnehmung der Bösewichte im Laufe der Handlung verändern kann. Durch geschickte Erzählung und zahlreiche Wendungen wird der Spieler bzw.

Medienrezipient dazu gebracht, seine Annahmen zu den Gestalten zu hinterfragen und neue Herausforderungen zu meistern. Es verdeutlicht auch die Komplexität der Charaktere und die Spannung, die zugleich durch persönliche Rache, Korruption aber auch durch den Wunsch nach Gerechtigkeit entsteht.

5. Bösewichte und die Funktionalität des Bösen in den Märchen

In der Arbeit wurde die Funktion und die Bedeutung böser Gestalten in ausgewählten Märchen der Brüder Grimm untersucht, ihre Rolle im Erzählgut analysiert und mit den Bösewichten aus den neumedialen Produkten (Film, Zeichentrickfilme und Videospiele für Kinder und Jugendliche) verglichen.

Im zweiten Teil, der Analyse der bösen Gestalten, wurden mit Hilfe von dem Werk von Vladimir Propp *Morfologija bajke* die Charakteristiken, Motivationen und Funktionen der Antagonisten in den ausgewählten Märchen der Brüder Grimm genauer betrachtet. Dazu wurde einleitend das analytische Instrumentarium aus Propps *Morphologie der Märchen* vorgestellt, wonach mit Hilfe dieses Instrumentariums zum einen die bösen Gestalten aus ausgewählten Märchen der Brüder Grimm analysiert, zum anderen einige Beispiele für Bösewichte aus den Neuen Medien vorgestellt wurden. Die Märchengestalten wurden mit der Hilfe von Propps sieben Gestalten-Typen analysiert, wobei ihre Rolle im Märchen erklärt wurde. Außerdem wurden Gestalte anhand fünf Gruppen analysiert, nämlich Gruppen wie Tiere, Eltern, Adelige, magische Wesen und Alltagsmenschen. Mit der zweiten Analyse war es möglich mehr Gestalten zu analysieren. Dabei wurde festgestellt, dass das Böse in den Märchen meistens die Funktion einer Herausforderung bzw. Prüfung oder auch jene der Täuschung der Hauptgestalt ausübt. Diese Funktionen werden in unterschiedlichen Märchen mit unterschiedlichen bösen Gestalten erfüllt, wobei beide Gruppen von Gestalten, die bösen und die guten, im Märchen dazu dienen, moralischer Konflikte und deren Lösungsmöglichkeiten darzubieten, um aus dem Erzählgut Lehren und Wertvorstellungen zu ziehen.

Außerordentlich interessant erscheint auch die Profilierung der bösen Gestalten in den neuen Medien des 20. Jahrhunderts. Anhand der angeführten Beispiele konnte man feststellen, dass sich die Funktion des Bösen in Spielfilmen, Zeichentrickfilmen und Videospiele im Laufe der Zeit gewandelt hat, so dass in der Gegenwart komplexere Darstellungen von Antagonisten vorkommen. Obwohl in den Zeichentrickfilmen ähnliche Gestalten vorkommen wie in den Märchen, so dass mit ihnen auch die schwarz-weiße moralische Polarisierung (gut – böse)

übernommen wird, ist das in vielen Spielfilmen nicht der Fall. Dort weisen die Antagonisten eine größere Komplexität auf, was der Handlungsspannung beiträgt.

Dennoch spielen böse Gestalten in beiden Arten von Medien eine faszinierende Rolle. Nicht nur die Protagonisten, sondern auch die Antagonisten regen den Rezipienten dazu an, über moralische Dilemmas nachzudenken. Das Böse ist daher eine wichtige treibende Kraft in den Geschichten, die gleichwohl den Rezipienten dazu bewegt, über eigenen Werte und Entscheidungen im eigenen Leben nachzudenken. Es ist ein Ergebnis der Tatsache, dass das Böse und mit ihm böse Gestalten ein wichtiges Element nicht nur des traditionellen Erzählens in Märchen, sondern auch im neumedialen Erzählen des 20. und 21. Jahrhunderts sind, indem sie als Gegenkraft zum Guten zur Spannung der Handlung, der Konfliktdarstellung und der moralischen Auseinandersetzung mit dem Erzählstoff samt dessen Gestaltenrepertoire beitragen.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Aschenputtel*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Das tapfere Schneiderlein*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Der Hase und der Igel*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Der süße Brei*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Der Wolf und die sieben Geißlein*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Die Bremer Stadtmusikanten*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Die Goldene Gans*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Die sieben Raben*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Die Sterntaler*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Dornröschen*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Frau Holle*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Hans im Glück*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Hänsel und Gretel*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *König Drosselbart*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Rapunzel*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Rotkäppchen*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Rumpelstilzchen*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Schneewittchen*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Grimm, Jakob und Wilhelm (1857). *Tischchen deck dich, Goldesel und Knüttel aus dem Sack*. In: Grimm, Jakob und Wilhelm (1857): *Kinder- und Hausmärchen*. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Sekundärliteratur

Erlich, Victor (1973). "Russian Formalism." *Journal of the History of Ideas*, vol. 34, no. 4, pp. 627–38. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, <https://doi.org/10.2307/2708893> abgerufen am 9.8.2023.

Milanja, Cvjetko (2000). *Autor, pripovjedač, lik*. Osijek: Svjetla grada.

Propp, Vladimir (1982). *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.

Solar, Milivoj (1989). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga

Tomashevsky, Boris (1998). *Teorija književnosti*. Zagreb: Matica hrvatska.

Zipes, Jack (2014). *Two Hundred Years After Once Upon a Time: The Legacy of the Brothers Grimm and Their Tales in Germany; Marvels & Tales, Vol. 28, No. 1, SPECIAL ISSUE: In Honor of Donald Haase (2014), pp. 54-74*. Detroit: Wayne State University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.13110/marvelstales.28.1.0054> : abgerufen am 2.8.2023.

Tabellenverzeichnis

- Tab. 1** Liste ausgewählter Märchen samt deren Protagonisten und Antagonisten
- Tab. 2** Liste ausgewählter Märchen mit deren Gestalten in Bezug auf Propps Gestaltentypen
- Tab. 3** Liste der für die Analyse erstellten 5 Gestaltengruppen aus den auserwählten Märchen der Brüder Grimm

Sažetak:

Rad se bavi zlim likovima iz odabranih bajki braće Grimm i njihovim značajem u unutar svijeta bajki. Namjera je rada da doprinese boljem razumijevanju uloge i funkciju bajkovitih likova te istraži njihovu relevantnost.

Rad je podijeljen u četiri dijela. U prvom se dijelu, teorijskom uvodu, daje definicija bajke kao književne vrste, dok se u drugom dijelu prikazuje analitički instrumentarij iz Proppovog djela *Morfologija bajke* koji će poslužiti u središnjem dijelu rada prilikom analize zlih likova. U trećem dijelu analiziraju se odabrane bajke braće Grimm i detaljnije istražuju zli likovi u njima, pri čemu u središtu pažnje stoje karakteristike zlih likova, njihova motivacija i funkcija unutar radnje bajke. Ujedno se razmatra razlika između dobrih i zlih likova te njihova uloga u razvoju priče.

U četvrtom dijelu rada predstavljaju se zli antagonisti iz suvremenih medija poput igranih filmova, crtanih filmova i videoigara, kako bi se usporedili likovi zlih antagonista iz bajki sa suvremenim zlikovcima te otkrile moguće promjene u njihovoj strukturi.

U završnom se dijelu rada sumiraju rezultati analize odabranih bajki braće Grimm i primjera popkulturnih proizvoda 20. stoljeća, pri čemu se kao jedan od zaključaka analize nameće da u novijim medijima dolazi do usložnjavanja ne samo protagonista, već i antagonista utoliko što i potonji zadobivaju obilježja dobrih likova.

Ključne riječi: bajke, braća Grimm, funkcije pripovijedanja, Vladimir Propp, zli likovi