

Sabrina Geilert / Juliane Voorgang

Universität Tübingen

E-Mail: sabrina.geilert@email.de

julianevoorgang@aol.com

**Zur Diskursivität klassischer Märchen in aktuellen
TV-Produktionen und im Gegenwartskino.
Narrative Transformationsleistungen und
filmästhetische Aneignungen am Beispiel von
E. Kitsis' / A. Horowitz' *Once upon a time* und
Guillermo del Toro's *Pans Labyrinth*.**

ABSTRACT

On the discursivity of classical fairy tales in contemporary TV- and film productions. Narrative transformations and film-aesthetical adoptions explaining E. Kitsis' / A. Horowitz' *Once upon a time* and Guillermo del Toro's *Pan's Labyrinth*.

Movie adaptations of fairy-tales and mere elements of fairy-tales are currently very popular. In regards of the discursive elements of popculture and a growing mediatization due to cinematic approaches of description, current TV and movie productions contain cultural reminiscences of the traditional structure of classic fairy-tales. Dissolving limitations and with techniques of hybridic transformations of ancient fairy-tale knowledge, current movies based on fairy tales establish a genuine, postmodern, and unique narrative category by recoding discursive networks due to their narrative and cinematic aesthetics.

Keywords / Anahtar Sözcükler: Grenzauflösungen, Transgressionen, Popularisierungen, Tradierungen, Medialität.

Hybridisierungen klassischer Märchen in den diskursiven Praktiken der Populärkultur

Beginnend mit „Once upon a time there was an enchanted forest filled with all the classic characters we know“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 00:02–00:10 min. (Episode 01)) leiten Edward Kitsis und Adam Horowitz nach klassischem Vorbild Grimm'scher Provenienz die Ausstrahlung ihrer Erfolgsserie *Once upon a time* ein. Referenzen auf bekannte stiltypische und textinterne Merkmale der literarischen Gattung des Märchens, wie die berühmt gewordene Einleitungsformel, etablieren für den Zuschauer Signale zur Erschließung von Handlungen, Motiven und Strukturen der TV-

Produktion, mit denen eindeutige Verortungen in das Genre einhergehen. Indem „all the classic characters we know“ aufgerufen werden, exponiert die prologische Erzähleinblendung kulturell überlieferte Erfahrungen mit Märchen, die insbesondere durch sozial produzierte Wahrnehmungsmuster in den individuellen und kollektiven Erinnerungsbestand aufgenommen wurden (vgl. Halbwachs 2006). Hierunter fallen nicht nur eine mittlerweile 200-jährige literarische Rezeptionspraxis der Volksmärchen, für die prototypisch die *Kinder- und Hausmärchen* (Grimm 1985) der Brüder Grimm stehen (vgl. Neuhaus 2005: 19-41), sondern auch diskursive Praktiken der Populärkultur, wie Inszenierung in Themenparks und in filmischen Aneignungen, deren Relevanz kaum hoch genug einzuschätzen ist, da diese wesentliche narrative Transformationen an den klassischen Märchen vornehmen (vgl. Schickel 1968: 296-297). Sie werden hierbei „durch Variationen [revitalisiert, die] der lebendigen Überlieferung des mündlich tradierten Märchens analog“ (Schmitt 1993: 250) sind und mithin kulturelles Märchenwissen im kollektiven Gedächtnis weiter fortschreiben. In ihrer mündlichen Tradierung und zahlreichen Literarisierungen bis hin zu ihrer modernen Performativität, hat kaum eine andere literarische Gattung eine solche Vielzahl von transformativen Prozessen durchlaufen, wie die des Märchens. Märchen sind daher weniger als statische Narrationen zu verstehen, wie es diverse Deutungs- und normative Kategorisierungsansätze deduktiv an sie herantragen (vgl. exemplarisch Lüthi 1990), sondern ihre Überlieferungs- und Mediengeschichte belegt vielmehr komplexe Hybridisierungen ihrer Narrative und Motive durch kulturelle Aneignungen. In den produktiven Auseinandersetzungen mit Märchen und Märchenelementen sind für den anglo-amerikanischen und eurozentrischen Kulturraum vorwiegend die Hybridisierungen einer bereinigenden Redaktionspraxis der Brüder Grimm in ihren *Kinder- und Hausmärchen* konstitutiv. Jolles geht in seiner Definition des Märchens sogar soweit, in der diskursiven Relevanz Grimm'scher Märchenvarianten von einer „Gattung Grimm“ zu sprechen:

[E]in Märchen ist eine Erzählung oder eine Geschichte in der Art, wie sie die Gebrüder Grimm in ihren *Kinder- und Hausmärchen* zusammengestellt haben. Die Grimmschen Märchen sind mit ihrem Erscheinen, nicht nur in Deutschland sondern allerwärts, ein Maßstab bei der Beurteilung ähnlicher Erscheinungen geworden. Man pflegt ein literarisches Gebilde dann als Märchen anzuerkennen, wenn es – allgemein ausgedrückt – mehr oder weniger übereinstimmt mit dem, was in den Grimmschen *Kinder- und Hausmärchen* zu finden ist (Jolles 1956: 219).

Natürlich sieht auch Jolles „die Gefahr [...], eine Kreisdefinition zu geben“ (ebd.), die zwangsläufig eine radikale Verengung des Märchens auf eine „Gattung Grimm“ evozieren würde. Allerdings scheinen in derzeitigen Popularisierungen die Grimm'schen Literarisierungsnormen, die sich vor allem durch Extrapolationen und Dekontextualisierungen, durch Enthistorisierungsprozesse sowie Tendenzen einer Purifizierung sexueller Diskurse und des sprachlichen Ausdrucks auszeichnen, den kulturellen Erfahrungsrahmen klarer antinomischer Strukturen von Figuren, Ereignissen und einer moraldidaktischen Auslegung neu zu formen.

An der Schnittstelle populärer und wissenschaftlicher Märchenrezeptionen stehen vor allem filmische Aneignungen Grimm'scher Märchenstoffe in anderen Sprachgemeinschaften, die ein hohes Aneignungspotenzial aufweisen. Betrachtet man die Mediengeschichte der USA seit den 1950er Jahren, so sind überwiegend von den Filmen der Walt Disney Studios narrative, motivische und ästhetische Hybridisierungen der Erzählungen mit dem eigenen Kulturgut vollzogen worden, insofern sie in „Europas Märchen eine Form historischer Kultur, ein kulturelles Erbe“ (Heidtmann 1998: 27) ausmachten, das sie in Adaptionen zur eigenen Kulturstiftung transformierten. Im Zuge ihrer erweiterten Mediatisierung gehören Märchen zwar von Beginn der Filmgeschichte an zu einem der beliebtesten Stofflieferanten des Mediums,¹ jedoch ist seit den populären Verfilmungen der 1970ern und 1980ern² kaum wieder eine derartig hohe Anzahl von Film- und Fernsehproduktionen erschienen, wie in den vergangenen Jahren. Die Einbettung klassischer Volks- und Kunstmärchen als Erzählmotive im Spielfilm für Erwachsene avancierte bis Anfang der 2000er Jahre zu einem Strukturelement des Genres. Die Film- und Literaturwissenschaften konstatieren gerade für die Filme der Popkultur – wie David Lynchs *Wild at Heart* (Lynch 1990), Jean-Pierre Jeunets *Die fabelhafte Welt der Amélie* (Jeunet 2001), Baz Luhrmanns *Moulin Rouge* (Luhrmann 2001) sowie Tim Burtons *Big Fish* (Burton 2003) – „einen postmodern-spielerische[n] Umgang mit Märchenelementen“ (Kreuzer 2007: 282), der mit weiteren

¹ Ranke konstatierte 1958 bereits wesentliche Transferleistungen zwischen dem Medium Film und der Gattung Märchen, als er fragte: „Wie steht es mit dem Märchen von heute, dem Film?“ (Ranke 1958: 651)

² Hierunter fallen vor allem die Verfilmungen der Tschechoslowakei und UdSSR (vgl. Höfig 1984: 1124-1126).

postmodernen Strukturmerkmalen „wie Ironie, Mehrfachcodierung, Autoreflexivität und Intertextualität – in der Kombination mit Märchenhaftem sehr offensichtlich Metatextualität“ (ebd.: 285) erzeugt. Neben den Inszenierungen von Metaisierungseffekten scheinen jedoch in der zunehmenden Popularisierung filmischer Märchenadaptionen ästhetische Aneignungs- und narrative Transformationsleistungen vollzogen zu werden, die ein kulturelles Bedürfnis ausdrücken, in dem sich zeigt, wie

[e]ine komplexer gewordene Welt [...] auch komplexere Märchen [braucht], die bei komplexer Weltdeutung helfen. Daher müssen heute die früher benutzten, [...] nicht immer undogmatischen gehandhabten Definitionen des Märchens neu gefasst und auf reale Medienentwicklungen bezogen werden (Heidtmann 2007: 106).

Die Märchenfilme der 2000er Jahre zeichnen sich in ihrer „Problematisierung“³ (vgl. Foucault 1996: 179) der „komplexer[en] Weltdeutung“ insbesondere durch einen reflektierten Umgang mit intertextuellen und ästhetischen Verfahren aus, die kulturelle Aneignungsleistungen in Kontexten tradierter Erzählformen als „etwas Schöpferisches“ (ebd.: 180) ermöglichen. Auf diese Weise entfernen sie sich oftmals von jenen „nicht immer undogmatischen gehandhabten“ psychologischen, psychoanalytischen, pädagogischen sowie therapeutischen Ausdeutungen, indem sie sich von stereotypen Märcheninterpretationen und -indienstnahmen ablösen. Als Referenztexte und Motivkatalog nutzen aktuelle Filmproduktionen neben den klassischen Kunstmärchen – wie *The Wonderful Wizard of Oz*, *Alice in Wonderland* und *Peter Pan*⁴ – wesentlich die 1812 publizierte Volksmärchensammlung der Brüder Grimm. Erfolgt in früheren Produktionen „Transformationen

³ Foucault versteht darunter eine in historische Kontexte eingelassene „Beziehung zwischen der problematisierten Sache und dem Prozeß der Problematisierung“, weshalb die Problematisierung „weder eine Repräsentation noch eine Folge einer Situation ist“, sondern vielmehr „etwas Schöpferisches“ im Rahmen einer „Beziehung zwischen Denken und Realität“.

⁴ Im Zusammenhang der gegenwärtigen filmischen Aneignung von klassischen Kunstmärchen sind insbesondere *Die fantastische Welt von Oz* (Raimi 2013), die Spin-off Serie *Once upon a time in Wonderland* (Kitsis / Horowitz 2013) und die filmischen Umsetzungen des *Peter Pan* in *Wenn Träume fliegen lernen* (Forster 2011) sowie in *Neverland – Reise in das Land der Abenteuer* (Willing 2012) zu nennen.

von Märchenstoffen in die reale gegenwärtige Welt selten und eher vorsichtig“ (Harms 2012: 55), ist derzeit eine starke Grenzauflösung von Motiven, Stoffen, Strukturen, Settings und Narrationen zu konstatieren. Aktuelle Kino- und Fernsehproduktionen zeichnen sich darüber hinaus durch ein hohes selbstreflexives Potential in den Kontexten ihrer Aufschreibe- und Tradierungsprozesse aus. Um sich aus dichotomischen Setzungen klassischer Märchen zu lösen, diskursiveren die Filme normativ wirkende Geschlechterdarstellungen, stellen genreübergreifende Beziehungen heraus und transformieren Moralvorstellungen zu Gunsten einer Mehrdimensionalität in den Wahrnehmungsperspektiven, die eindeutige Zuschreibungen verweigern. Filmische Aneignungen dekonstruieren hierbei häufig kulturell überliefertes Märchenwissen, indem sie beispielsweise klassische Märchentexte in Einzelelemente und -strukturen aufbrechen und aus diesen neue Narrationen bilden. Infolge dieser Transformationsprozesse entfernen sich moderne Märchenfilme zunehmend von dem rein mimetischen Genre der ‚Verfilmung‘,⁵ womit sich Öffnungen zur produktionsästhetischen Inszenierung der Märchen⁶ sowie zu wechselseitigen Darstellungen zwischen märchenhafter Fiktion und zeitgenössischer Erfahrungswirklichkeit ergeben. Entsprechend arbeiten aktuelle Märchenfilme weniger mit polarisierenden Setzungen, sondern motivieren ihr Personal durch psychologische Vorgeschichten, so dass sich vormals stereotype Identitäten für Transgressionen öffnen. Ihr grenzauflösendes Potenzial beziehen sie aus Neucodierungen klassischer Märchendiskurse, wie denen von Gender, der Moraldidaxe oder den dargestellten Welten und machen diese für moderne diskursive Praktiken anschlussfähig. Figuren, Diskurse und Ästhetiken des zeitgenössischen Märchenfilms sind dadurch in Schwellenräumen angesiedelt, die Hybridbildungen hervorbringen. Deutlich wird dies nicht zuletzt daran, dass sich die Filme zunehmend aus dem reinen Fantasy- und Trickfilmgenre lösen und sich für Elemente aus dem

⁵ Ausnahmen wie die Neuverfilmungen der ARD-Märchenfilmreihe *Auf einen Streich* (König u.a. 2012) orientieren sich hingegen, ebenso wie zahlreiche Vorgängerinszenierungen, „am originalen Märchentext“ und einer weitgehend mimetischen Darstellungsweise, die „Modernisierungen als Transformation der jeweiligen Märchenstoffe in die Gegenwart [...] sehr vorsichtig“ (Heinke / Rabe 2010: 234) vollziehen.

⁶ Märchenfilme, die Produktionsästhetiken in den Blick nehmen, konzentrieren sich vor allem auf fiktionale Ausdeutungen von Autorschaft. Beispiele dafür sind vor allem *Brothers Grimm* (Gilliam 2007) sowie *Wenn Träume fliegen lernen* (Forster 2011).

Historien-, Horror- und Actionfilm öffnen,⁷ wobei auch das Genre der Komödie und des Dramas häufig als Adaptionenrahmen gewählt wird. Die Trennlinien zu den klassischen Vorbildern inszenieren die Filme mit Hilfe von metaphorischen Überformungen an den Rändern von Genres, in Kontaktzonen der Figuren und am Saum der dargestellten Welten. Die aufgerufenen diskursiven, motivischen und ästhetischen Grenzen werden von den Filmen als durchlässig und reziprok dargestellt. Indem sie durch Übergänge, Kommunikationen und Verhandlungen zwischen Figuren oder Diskursen auftreten, reflektieren die Filme Grenzziehungen als Praktiken kultureller Setzungen (vgl. Foucault 1995).

Im Zuge jener grenzauflösenden und hybridisierenden Transformationen eines überlieferten Märchenwissens wird im Folgenden näher darauf einzugehen sein, mit welchen Darstellungsmitteln aktuelle Märchenfilme Neucodierungen diskursiver Vernetzungen vornehmen, um modernisierte Varianten einer märchenhaften Narration zu kreieren. In den Blick genommen werden insbesondere die ‚Grenzreflexionen durch populäre Transformationsleistungen‘, ‚Umschreibungen von normativ wirkenden Geschlechterdarstellungen‘, ‚Mehrdimensionalisierungen in den Konzeptionen von poetischer Gerechtigkeit‘, ‚Historisierungen enthistorisierter Märchenverortungen‘ sowie ‚selbstreferenzielle Verfahrensweisen‘ der Filme. Anhand dieser diskursiven Themenfelder können für die exemplarisch herangezogenen Märchenfilme im Allgemeinen und in den anschließenden Analysen zu *Once upon a time* (Kitsis / Horowitz 2012–2013) und *Pans Labyrinth* (Toro 2007) im Besonderen wesentliche Verfahren narrativer Hybridisierungen herausgestellt werden, insofern die Filme aufgrund ihrer Systemreferenzen, Gattungsmuster, Motiven und Normrealitäten filmästhetische Aneignungen von Märchen poetisch sichtbar machen.

⁷ Genrehybridität kann als signifikantes Merkmal aktueller Märchenproduktionen gelten. Exemplarisch sei an dieser Stelle auf *Hänsel & Gretel Hexenjäger* (Wirkola 2013) verwiesen, der in seiner Filmästhetik Action-, Horror- und Historienelemente aufruft und diese mit bekannten Erzählstrukturen des Krimis und des Westerns zusammenführt.

Grenzreflexionen und Transgressionen durch popularisierte Transformationsleistungen

Grenzen und Grenzräume in filmischen Märchenallusionen weisen derzeit vielfältige Bedeutungsebenen auf. In Rekurrenz auf ihre klassischen Textvorlagen sind poetische Grenzziehungskünste häufig als geographische, kulturelle oder soziale Trennlinien konzipiert, die in den traditionellen Erzählungen oftmals von den Figuren zu überwinden sind (vgl. Köhler 1990: 134–142). Im Zuge von „komplexeren Weltdeutungen“ (Heidtmann 2007: 106) sind die überlieferten Grenzvorstellungen jedoch zugunsten eines symbolischen Verständnisses von Grenzen gewichen, indem sie als kulturelle Ordnungsgröße, soziale Praxis und diskursive Konstruktion verstanden werden. Aktuelle Märchenfilme reflektieren daher in Auseinandersetzung mit Grenzziehungen ambivalente Strukturen, die das vielschichtige Verhältnis von Ausschluss und Verbindung betreffen, das sie auch zu klassischen Märchen und deren filmischen Repräsentationen aufweisen. Denn einerseits sollen Motiviken und Strukturen traditioneller Märchen und ihrer populären Aneignungen für den Zuschauer erkennbar bleiben – die Grenzen verleihen in diesem Kontext Identität, Kontur, Umriss und Gestalt –, andererseits leisten sie aber eine Ablösung von diesen Inszenierungen, indem sie eine diskursive Abgrenzung verbürgen und dadurch Narrative, kulturelle Kontexte sowie zeitgenössische Ausdeutungen transformieren. Grenzziehungen und Grenzauflösungen generieren somit einen filmgeschichtlichen Dialog aktueller Märchenfilme mit ihren älteren Pendanten.

Am Beispiel von *Shrek* (Adamson / Jenson 2006) zeigen sich deutlich jene filmischen Darstellungsmittel, wie Zitationen, Parodie, Plagiat, Pastiche und Collage, mit denen eine Vielzahl aktueller Märchenfilme kulturell etablierte Codes und Stile traditioneller Märchen und populärer Märcheninszenierungen transformiert. Selbstreflexiv bezieht er sich deshalb auf Funktionsweisen von klassischen Märchen, auf ihre modernen Popularisierungsprozesse sowie auf die ihnen inhärenten Grenzziehungsmechanismen. Zentrale interfilmische Referenzen jener grenzauflösenden Märchenfilme wie *Shrek* sind hierbei die Filme der Walt Disney Studios, die zwischen den 1930er und 1990er Jahren produziert wurden. Durch Aneignung motivischer Ausdeutungen dieser Trickfilme

und durch deren Verbindung mit der Reflexion sozialer Strukturen zeigen moderne Märchenfilme (vgl. Clements / Musker 2010; Edwards / Edwards 2007; Miller 2012) die homogenisierten Narrationen dieser stark mimetisch orientierten Produktionen als durch radikale Ausschlussmechanismen zustande kommend. Bevorzugte normative Rahmungen traditioneller Märchenfilme, wie eine Erzählstimme aus dem Off, die aus einem visualisieren Märchenbuch die folgende Geschichte prologisch einleitet, werden in *Shrek* und zahlreichen weiteren Animations- und Trickfilmen in der Zerstörung des Märchenbuchmotivs exponiert (vgl. Greno / Howard 2011; Clements / Musker 2010). Der Oger reißt beispielsweise die Buchseiten heraus, um sie als Toilettenpapier zu nutzen. Neben der Aneignung und gleichzeitigen Transformation einer Purifizierungspraxis Grimm'scher Provenienz löst sich *Shrek* mit dem Akt der Zerstörung von normativ überlieferten Märchentraditionen und öffnet sich für grenzauflösende Diskurse. Thematisch werden im Film Grenzziehungen durch die Kreierung eines „perfect kingdom[s]“ (Adamson / Jenson 2006, DVD, 87 min., 17:17–17:19 min. (Kap. 4)) reflektiert, in dem sämtliche Fabel- und Märchenwesen registriert und in einen ghettoähnlichen Sumpf ausgewiesen werden. In der Inszenierung von DuLoc als ästhetische Adaption des Disneylands mit Farquaat-Kostüm und Drehkreuz am Eingang und den dahinter liegenden Häusern der Mainstreet, verhandelt *Shrek* Grenzziehungen von Märchen in Themenparks. Das DuLoc-Informationslied weist zudem darauf hin, dass für die Hervorbringung des „perfect place“ (Adamson / Jenson 2006, DVD, 87 min., 21:04–21:05 min. (Kap. 5)) diverse Regeln zu befolgen sind. *Shrek* konterkariert jedoch diese normativen Ausschlussverfahren, indem das Lied die Melodie von *It's a small world* aufgreift und damit explizit auf der Attraktion des Disneylands beruht, die Freundschaft und Versöhnung propagiert. Gerade in der Umcodierung der Intertexte zu Disneyfilmen und ihren Referenzen auf das Disneyland werden normative Setzungen populärer Zeichentrickfilme und ihrer kommerziellen Vermarktung diskursiviert.

Ebenfalls greifen Walt Disney Produktionen wie *Verwünscht* (Lima 2008), *Rapunzel – neu verhöhnt* (Greno / Howard 2011) oder *Küss den Frosch* (Clements / Musker 2010) bevorzugt ihre eigenen tradierten Grenzziehungen und Grenzerfahrungen auf, um an diesen Transformationen zu vollziehen. Märchen- und Realwelt sind in *Verwünscht* filmästhetisch

und diskursiv voneinander getrennt, so dass für den Märchenkosmos ein ganzheitliches und vor allem simplifizierendes (Disney-)Weltbild konstitutiv ist, das seine Figuren und ihre Rollen ebenso determiniert wie dies in der Gegenüberstellung der Realwelt des heutigen New Yorks geschieht, in dem die Personen ihre Rollen aufgrund von Zuschreibungen erhalten. In der Konfrontation beider Welten durch Überschreitung ihrer Grenzen inszenieren aktuelle Märchenfilme (vgl. Kitsis / Horowitz 2012; Burton 2010; Toro 2007) häufig die „soziale Produktion von Raum als eine[n] vielschichtigen und oft widersprüchlichen gesellschaftlichen Prozess“ (Bachmann-Medick 2006: 289), der durch die Vermischung verschiedener Ordnungsmuster zustande kommt. In diesen Welten findet eine „spezifische Verortung kultureller Praktiken, eine Dynamik sozialer Beziehungen, die auf die Veränderbarkeit von Raum hindeuten“ (ebd.) statt, so dass es zu Aushandlungen kontrastierender Normen kommt. Folgen reeller sowie imaginärer Grenzziehungen sind dabei meist das Bewusstwerden des anders Seins und Wahrnehmung von Differenz, was zunächst zu einer weiteren Vertiefung der Grenzen führt. Transformative Prozesse nähern die Welten jedoch reziprok aneinander an, so dass es in der filmischen Narration häufig zu Hybridbildungen der als zunächst deutlich getrennt inszenierten Welten kommt, was *Verwünscht* beispielsweise in den Hochzeiten darstellt, die das Märchenhaft-Gefühlvolle und das Rational-Vernünftige des Trickfilmuniversums und der Empirie ausgleichen. Gerade in der Vermischung aus märchenhafter Fiktion und einer zeitgenössischen Erfahrungswirklichkeit konzipieren Märchenfilme oftmals jene Neucodierungen, die an weitere Diskurse wie Gender, Moralität, poetische Gerechtigkeit und Geschichte anschlussfähig werden.

Filmische Transformationen von normativ wirkenden Geschlechterdarstellungen

Neben normativen, räumlichen und popkulturellen Grenzauflösungen verhandeln aktuelle Märchenallusionen auch soziokulturelle Funktionen von Männlichkeit und Weiblichkeit neu. Ist in traditionellen Volks- und Kunstmärchen und deren mimetischeren Verfilmungen die Verortung von Identitäten noch wesentlich über ein dichotomisches Bild von Geschlechtscharakteren gewährleistet, werden klassische Rollenbilder in derzeitigen Adaptionen in Frage gestellt. Das Geschlecht und seine

märchenhafte Festschreibung werden nun als kulturelle Interpretation verstanden, so dass durch das aktualisierte Bild von Geschlechtsidentität und Geschlechterrolle auch der Ort der Figuren innerhalb der gesellschaftlichen Ordnung neu bestimmt werden muss. Aus diesem Grund kommt es häufig zur Überkreuzung des umcodierten Genderdiskurses mit weiteren gesellschaftlichen Machtverhältnissen wie Klasse oder Ethnizität, die im gleichen Kontext in der filmischen Narration zur Disposition stehen.

Insofern sich derzeitige Märchenfilme, auch wenn ihr Plot ahistorisch verortet bleibt, als moderne Adaptionen traditioneller Stoffe begreifen (vgl. Zipes 2011: 10) wird die Umcodierung von Geschlechterrollen und den damit verbundenen Erzählverfahren für den Rezipienten häufig offengelegt. So bezieht sich Schneewittchen in *Spieglein, Spieglein* (Singh 2012) direkt auf Umschreibeprozesse von Geschlechtsidentitäten in der märchenhaften Narration:

Snow White: „I’ve read so many stories where the prince saves the princess in the end. [...] I think it’s time we changed that ending.“

Prince Andrew: „No, no, no, Snow. You’re trying to mess with tried and true storytelling. It’s been focus-grouped and it works. Just let me save you, please!“ (Singh 2012, DVD, 102 min., 80:00–80:16 min. [Kap. 9])

Die Zuschreibungen von Männlichkeit und Weiblichkeit werden hier als nicht mehr zeitgemäß wahrgenommen, auch wenn sie in „many stories“ tradiert sind. Die Asymmetrie zwischen den Geschlechtern löst sich weitgehend auf oder wird sogar umkehrt, so dass das „true storytelling“ hinterfragt und gerade durch Diskursivierungen hierarchischer Geschlechterkonzeptionen eine Transformation überlieferter Erzählmuster ermöglicht wird. Der Trickfilm *Küss den Frosch* (Clements / Musker 2010) nutzt ebenfalls diskursive Geschlechtercodierungen, um narrative Transformationen an klassischen Vorlagen zu vollziehen. Lottie ist dabei als intertextuelle Repräsentation traditioneller Disney-Prinzessinnen wie Dornröschen und Cinderella inszeniert, während ihr in Tiana eine Frauenfigur gegenübergestellt wird, die sich nur noch symbolisch auf populäre Weiblichkeitsbilder der Disney- und Märchenfiguren bezieht. Die afroamerikanische Hauptfigur strebt daher keine Harmonisierung des Gegensätzlichen in einer Märchenhochzeit und dem Leben im Schloss an; das Motiv bleibt lediglich in ihrem Wunsch nach einem eigenen Restaurant

mit dem Namen ‚Tianas Palace‘ bestehen. *Küss den Frosch* führt anhand von Strukturen der Metamorphose und Transformation selbstreflexiv die Verfahren vor, die Hybridisierungen in der eigenen medialen Geschichte von Disneys Märchenverfilmungen erlauben. Die Verwandlungen finden daher ihre metatextuelle Entsprechung in der Inszenierung der Entwicklungslinie filmischer Märchenprinzessinnen, die somit als Konstrukt kultureller Vorstellungen erkennbar werden. Die in diesem und weiteren Filmen vollzogenen genderspezifischen Transformationsleistungen zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie auf die märchenhafte Narration rückwirken und deren Aktualisierung mitbestimmen. Das komplexere Weltbild, das solche Filme repräsentieren beruht dabei nicht zuletzt darauf, dass die Grenzauflösungen ein mehrdimensionales Erzählen ermöglichen, das durch sozio-kulturelle mehrdimensionale Wahrnehmungsperspektiven geprägt ist und damit nicht mehr an eine geschlechtlich geprägte Identität rückgebunden werden kann.

Mehrdimensionalisierungen der poetischen Gerechtigkeit

Indem viele Märchenfilme normativ wirkende Geschlechterdarstellungen umcodieren, entstehen oftmals Irritationen im Kontrast zu den klassischen Rollenerwartungen. Dichotomisierungen in ‚gut‘ und ‚böse‘ weichen ebenso wie ‚das Weibliche‘ und ‚das Männliche‘ häufig zu Gunsten einer Mehrdimensionalität in den Wahrnehmungsperspektiven, mit denen psychologische Motivationen der jeweiligen Märchenfiguradaptionen und transformative Grenzverschiebungen im Umgang mit der klassischen Moraldidaxe und der poetischen Gerechtigkeit einhergehen (vgl. Bausinger 1990a: 316-323).

Exemplarisch inszeniert David Slades *Hard Candy* (Slade 2005) das Rotkäppchen-Märchen als psychologisch motiviertes Kammerspiel, welches das Thema der Pädophilie verhandelt, wie es diverse tiefenpsychoanalytische Deutungsansätze an die Grimm'sche Erzählversion herantragen (vgl. Kawan 2004: 861). Auf der Grundlage dieser Interpretationsheuristik verschiebt *Hard Candy* jedoch stereotype Rollenerwartungen, so dass klare Grenzziehungen in ‚gut‘ und ‚böse‘ diskursiviert werden und Entscheidungen über die poetische Gerechtigkeit an den medialen Blick des Zuschauers übergehen. Realverfilmungen wie *Hard Candy*, die dichotomische Setzungen

aufweichen und sich hierdurch von moralisierenden Indienstnahmen entfernen, vollziehen vermehrt Aneignungen der klassischen Märchenstoffe im Erfahrungsrahmen einer zeitgenössischen Gegenwart, wobei sie sich auch in ihrer Ästhetik von populären Stilmitteln der Märchendarstellung distanzieren (vgl. Tarantino 2010; Leigh 2012). Slades Film verhandelt diese transformative Übertagung, indem er zu Beginn einen fiktiven Raum in der Chatkonversation zwischen der 14-jährigen Hayley und dem 32 Jahre alten Jeff eröffnet. Sie verabreden sich dort „for real“ (Slade 2005, *Hard Candy*, DVD, 104 min., 02:19 min. (Kap. 2)), so dass die Rotkäppchenhandlung, auf die sich der Film bezieht, aus ihrem Fiktionsrahmen – hier aus der Fiktion eines virtuellen Mediums – in die Erfahrungswirklichkeit überführt wird.⁸ In einem selbstreferenziellen Verfahren deckt der exponierte mediatisierte Blick filmische Verfahren von Illusionsbildungen auf. Während der Kastrations-OP, die auf das Bauchaufschneiden des Wolfes im Märchen rekurriert, führt Hayley in einer angeblichen Liveübertragung Jeff den operativen Vorgang vor Augen und zwingt ihn zum Zusehen (vgl. Slade 2005, DVD, 104 min., 62:32–66:40 min. (Kap. 11)). Obwohl sie ihm nur ein Video einer Schweinekastration vorführt, obsiegt die suggestive Illusionsbildung des Mediums Film. Während Jeff das Video sieht und somit der eindringlichen Illusion der Kamerabilder ausgesetzt ist, bleiben dem Rezipienten diese Bilder vorenthalten. Ebenso zeigt die Kamera nicht jene belastenden Fotografien, die Jeff als Pädophilen ausweisen. Die perspektivische Strategie eines visuellen Verschweigens verweigert dem Zuschauer die Möglichkeit, eindeutige Zuschreibungen vorzunehmen und über poetische Gerechtigkeit zu entscheiden. Filmische Auseinandersetzungen mit der märchenhaften Moraldidaxe und der poetischen Gerechtigkeit sind im aktuellen Märchenfilm dementsprechend zwar Produkte eines medialen Erzählens, gehen aber häufig mit einer Aktualisierung der Stoffe in die gegenwärtige Erfahrungswirklichkeit einher. Durch diese Historisierungsstrategien der märchenhaften Kontexte werden Ordnungen heterogener – geschlossene Weltbilder einer aus Zeit und Raum losgelösten Märchenwelt können nicht mehr aufrechterhalten werden.

⁸ Aktuelle Märchenfilme, in denen Grenzüberschreitungen aus dem Fiktionalen in eine empirische Erfahrungswirklichkeit vorgenommen werden, verhandeln in diesem Kontext vermehrt Fragen der Wahrnehmung, Ausdeutung, und der Prozesshaftigkeit von Grenzüberwindungen (vgl. Kitsis / Horowitz 2012; Lima 2008; Burton 2010).

Historisierungen enthistorisierter Märchenverortungen

In den Auseinandersetzungen des modernen Gegenwartskinos mit Märchenelementen, die ihre Transformationsleistungen aus produktiven Wechselwirkungen von märchenhafter Fiktion und zeitgenössischer Erfahrungswirklichkeit beziehen, verhandeln auch einige Filmproduktionen die Divergenz des fiktionalen und faktualen Erzählens neu (vgl. Geilert / Voorgang 2014). Aufschreibe- und Tradierungsprozesse werden oftmals in einem selbstreferenziellen Verfahren im Hinblick auf die Mediengeschichte des Films mit seinen narrativen Transformationsleistungen und ästhetischen Aneignungen der Märchenstoffe als Bestandteil diskursiver Praktiken im kollektiven Gedächtnis ausgelotet (vgl. Tarantino 2010). Gleichzeitig vollziehen diese Filme eine Historisierung ihrer enthistorisierten Referenztexte, womit sie die Erzählungen in historische Kontexte einbinden und literarische Gattungs- sowie filmische Genregrenzen auflösen.

Die ahistorische Verortung des klassischen Märchens wird beispielsweise in Catherine Hardwicke's *Red Riding Hood* (Hardwicke 2011) zeitlich in einem mittelalterlichen Dorf aufgehoben, weshalb der Film eine Variante der ursprünglichen Legendenbildung des Märchens nahelegt, bevor dieses von den Brüdern Grimm in ihrer Sammlung von Volksmärchen umgeschrieben wurde. Das Erklärungsmodell von den volkstümlichen Ursprüngen der Märchenhandlung koppelt der Film jedoch an die filmische Erfahrung des Rezipienten, indem er beispielsweise die Transformation des Märchenwolfes in einen Werwolf, in Anlehnung an populäre Filmproduktionen wie *Twilight* (Hardwicke 2010), entwirft. Indem sich vermehrt filmische Märchenadaptionen selbstreflexiv auf ihre Mediengeschichte beziehen, machen sie sich durch interfilmische Verweise zu einem Experimentierfeld einer neuen märchenhaften Narration, die zentrale ästhetische und diskursive Konzepte durch Metafiktionen, Genre-Brüche oder kulturelle Neubestimmungen erproben.

Hybridisierungen von Märchen und Legende verhandelt auch Terry Gilliams *Brothers Grimm* (Gilliam 2007), indem er der märchenhaften Fiktion eine historisierende Erfahrungswirklichkeit gegenüberstellt. Die prologische Einblendung „Once upon a time...1796“ (Gilliam 2007, DVD, 119 min., 00:24–00:34 min. (Kapitel 1)) zu Anfang des Films führt die historische

Ereignisgeschichte mit dem zeitlich ungebundenen, formelhaftem Gestus einer märchenhaften Narration zusammen und macht somit die Ahistorizität des Märchens als fiktionalen Rahmen für die Inszenierung realgeschichtlicher Zusammenhänge fruchtbar. Der Film exponiert durch seine Situierung in ereignisgeschichtlichen Kontexten die Divergenz von Aufklärung und Gegenaufklärung. In der Besetzung deutscher Gebiete durch die napoleonische Armee stellt er der französischen Aufklärung den volkstümlichen Aberglauben an Legenden und Märchen gegenüber. Die Brüder Grimm werden zunächst als aufgeklärte Rationalisten eingeführt, die den mythischen Volksglauben für ihre Geschäfte durch Trickbetrügerei und Illusionsbildung ausnutzen. Aktuelle Märchenfilme, wie *Brothers Grimm*, die Hybridisierungen zwischen dem Empirischen und der märchenhaften Fiktion hervorbringen, inszenieren das vormalig Getrennte im Verlauf der Handlung oft als zunehmende Durchdringung der Dimensionen von märchenhafter Poetizität und Erfahrungswirklichkeit, so dass die tradierten Märchengeschichten zum legitimen und realen Bestandteil dieser Wirklichkeit werden (vgl. Kitsis / Horowitz 2012; Litvack / Oster 2013). Mit der Vermischung aus Fiktion und Realität geht daher auch zunehmend eine Vermengung der einzelnen Märchengeschichten einher, die sich für Legendenstoffe öffnen (vgl. Sanders 2012; Miller 2012; Singer 2013). Diese Filme reflektieren hierbei häufig Prozesse der Tradierung, so dass beispielsweise die Brüder Grimm zum Ende des Films hin ihr Buch mit sämtlichen Aufzeichnungen zurück erhalten, das fast verbrannt und in Vergessenheit geraten wäre. Inszeniert wird eine fiktionale Authentizität in der Überlieferung der Grimm'schen Märchensammlung, die auf einer scheinbaren historischen Erfahrungswirklichkeit der beiden Brüder basiert. Die Rezeption dieser möglichen Produktionsästhetik märchenhafter Erzählungen oszilliert dabei zwischen Fiktion und Faktizität, insofern sie im Spannungsfeld von tatsächlichen märchenhaften Ereignissen und ihren Hervorbringungen durch Trick, Lüge und Illusion eingeordnet ist.

Selbstreferenzielle Verfahrensweisen zwischen märchenhafter Fiktion und kultureller Erfahrungswirklichkeit

Das Motiv der Illusionsbildung durch Trickbetrug nutzt eine Vielzahl der aktuellen Märchenfilmproduktionen, um auf einer Metaebene das eigene mediale Verhältnis zu Fiktionalisierungstechniken im Rückbezug auf das Empirische zu reflektieren (vgl. Singh 2012; Gilliam 2007; Miller 2012).

Die fantastische Welt von Oz (Raimi 2013) unterwirft die Divergenz des fiktionalen Märchenkosmos und der dargestellten Realität einer mehrfachen Grenzziehungskunst. Der Grenzraum beider Welten wird dabei formal durch Filmtechniken ästhetisiert. Das Handlungsgeschehen in der Realwelt präsentiert das Filmformat 4:3 und etabliert es in Schwarz-Weiß-Bildern; nachdem Oscar in die Märchenwelt eintritt, wechselt die Darstellung zu 16:9 und Farbe. Die Rahmung der realen Kontexte durch das Filmformat sowie die dichotomische Zeichnung in Schwarz-Weiß-Bildern verweisen hierbei auf die Eindimensionalität dieser Welt, die im Kontrast zum farbenprächtigen Märchenkosmos steht. Idealisierungen von Märchenweltdarstellungen werden neben Ästhetisierungstechniken oftmals durch christliche Symbole und Verweise erzeugt.⁹ Oscar tritt beispielsweise als Erlösergestalt auf, dessen Wunder und Auferstehung von den Toten auf einer medial inszenierten Illusionsbildung und auf Trickbetrug basieren. In einem überaus selbstreferenziellen Verfahren, das auf Fiktionsbildungen und visuelle Techniken des Mediums Film selbst verweist, baut er einen Projektor, mit dem er den Hexen seine entkörperlichte geistige Zaubermacht vorspielt. Potenziert wird diese visuelle Täuschung durch *special effects*, was durch die 3D-Präsentation im Kino zusätzlich gesteigert wird. Indem *Die fantastische Welt von Oz* den Blick auf seine eigene narrative und filmästhetische Beschaffenheit lenkt, tritt er wie auch weitere Märchenfilmadaptionen, die das Erzählen selbst zum Diskurs erklären, in einen filmgeschichtlichen Dialog mit älteren Verfilmungen. Die zeitgenössischen Märchenfilme transformieren ihre Motive und Strukturen dabei insofern, dass sie über selbstreflexive Darstellungsweisen gleichzeitig einen Blick auf Produktions- sowie Rezeptionsprozesse zulassen und ihre mediale Beschaffenheit konstitutives Element der märchenhaften filmischen Narration wird.

⁹ Derzeitige Märchenfilmillusionen, die den Märchenkosmos oder einzelne Figuren als idealisiertes Gegenbild zur Empirie entwerfen, weisen häufig starke Tendenzen zu Harmonisierungen auf. Diese sind mit einem Wertekanon verbunden, der Moral, Ethik und Purifizierungen betont, so dass die Filme für religiöse Motive anschlussfähig werden (vgl. Sanders 2012; Hardwicke 2011, Gilliam 2007).

„Fortsetzen, abwandeln, weitermachen“¹⁰. Serielles Erzählen klassischer Märchen in *Once upon a time*

Durch fortwährende Transformationsleistungen, Grenzauflösungen sowie variierende Wiederholungen werden märchenhafte Erzählungen in ihrer Narration komplexer und damit für eine serielle Dynamik zugänglich, weil diese sich von einer „Aura der Abgeschlossenheit“ (ebd.) verabschiedet. Serien wie *The 10th Kingdom* (Carson / Wise 2012), *Pushing Daisies* (Fuller u.a. 2009) oder *Grimm* (Litvack / Oster 2013) inszenieren das märchenhafte serielle Erzählen als Bestandteil einer populären Ästhetik, indem sie aufgrund ihrer hohen Reproduzierbarkeit und ihrer breiten Adressierungsfähigkeit immer neue Variations-, Fortsetzungs- und Anschlussmöglichkeiten generieren. Mit der Rekurrenz auf klassische Grimm'sche Märchen und deren populären Verfilmungen, wird Rekursivität, also die Neuabstimmung von Fortsetzungsmöglichkeiten auf bereits Erzähltes zum wesentlichen Merkmal dieser Serien. Die Reziprozität fantastischer und empirischer Welten aktualisiert dabei märchenhafte Strukturen und Diskurse, so dass TV-Serien die Märchengattung bis heute nicht als etwas endgültig Abgeschlossenes begreifen. Entsprechend weisen sie diese als beständig erneuerbar und zur Fortschreibung bestimmt aus – Merkmale, die für die Ästhetik ihrer eigenen seriellen Narration gelten.

Eine besonders komplexe und reflektierte Narration etabliert in diesen Zusammenhängen *Once upon a time* (Kitsis / Horowitz 2012–2013), da sich hier nicht nur Empirie und Märchenkosmos wechselseitig durchdringen, sondern das serielle Erzählen Adaptionstrategien, Systemreferenzen, Gattungsmuster, Motiven und Normrealitäten filmästhetischer Aneignungen zeitgenössischer Märchenallusionen poetisch sichtbar werden lässt. Die titelgebende Einleitungsformel als gattungsmäßige „Selbstanzeige“ (Iser 1993: 26) gilt dabei als Erkennungszeichen des Märchens, obwohl sie noch keine Verortung im Fiktionalen gegenüber der Wirklichkeit vornimmt. Vielmehr exponiert die adverbiale Fügung des „Es war einmal“ eine Unverfügbarkeit der Umstände und Ereignisse, von denen erzählt wird, durch die Bezeichnung ihres Vergangenseins. Die Vergangenheit des Erzählten ist hierbei nicht näher bestimmt – ein Verfahren mit dem märchenhafte Serien im Allgemeinen und *Once upon a*

¹⁰ Die „variierende Wiederholung“ (Kelleter 2012: 11), die vor allem für das serielle Erzählen konstitutiv ist, versteht Kelleter als Grundbedingung für die Existenz jeder Narration.

time im Besonderen brechen, indem sie eine zeitgenössische Historisierung ihrer enthistorisierten Kontexte vornehmen. Angesiedelt im Bundesstaat Maine erhält die fiktive Kleinstadt ‚Storybrooke‘ eine reale räumliche und zeitliche Festschreibung, die eine konkrete Verortung der ahistorischen Märchensujets beinhaltet. Parallel zu den Ereignissen in der nicht-magischen Welt werden in Rückblenden die Geschichten der Märchenfiguren im ‚enchanted forest‘ erzählt. Anders als aktuelle Märchenfilme oder Serien, die der zeitgenössischen Erfahrungswirklichkeit einen enthistorisierten Märchenkosmos gegenüberstellen, löst *Once upon a time* die ahistorische Struktur hier jedoch auf, indem die Serie die magische Welt ebenso zeitlichen Prozessen unterwirft wie die Realwelt. Transformationen des märchenhaften Erzählens werden auf diese Weise durch Hybridisierungen beider Welten erzeugt und entwickeln sich zum konstitutiven Merkmal des fantastischen Kosmos selbst. Weniger geht es daher in der Narration der Märchen um die Darstellungen singulärer Ereignisse, sondern um heterogene Entwicklungsprozesse. Da sie die Figuren genauso betreffen, wie die magische Welt, kommt es zu mehrfachen Überformungen und Umcodierungen in der Narration, denn das Märchenhafte hat an sich bereits eine Umschreibung und Grenzauflösung erfahren – noch bevor es mit der Empirie konfrontiert wird.

Serielle Transformationsbewegungen in der märchenhaften Welt sind vor allem in Bezug auf Aktualisierungen von Gender-, Individualitäts-, Moral-, und Wahrnehmungsdiskursen von Belang. Diese sind sowohl Resultat von Aufhebungen der ahistorischen Verortung sowie Produkt des mediengeschichtlichen Erzählens von Märchen. Die diskursiven Umcodierungen haben zur Folge, dass sich die Märchenwelt in *Once upon a time* von einer Abstraktheit in der Simplifizierung des vorgegebenen Realen verabschiedet und anders als klassische Texte und Verfilmungen keine Distanz zu konkreten Dingen durch unvollständige Kennzeichnungen mehr hervorbringt. In der Serie werden die distinkten und unscharfen Konturen der fantastischen Sphäre aufgehoben (vgl. Antonsen 2007: 77), die Personen sowie ihre Umgebung prägen. Damit entfernt sie sich von einer mimetischen und dichotomischen Darstellung, wie es das Aufgreifen Grimm’scher Märchen, Namen und Bezeichnungen

vermuten lassen könnte.¹¹ Das serielle Erzählen, das insbesondere eine psychologische und bildgeschichtliche Motivation der Figuren durch beständiges Fortschreiben gewährleistet, vollzieht eine Öffnung hin zu komplexeren Erzählstrategien. So löst sich die Serie durch das beständige Weitererzählen der Märchen von teleologischen Handlungsverläufen eines formelhaften „und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende“ ab. Die Geschlossenheit klassischer Märchenerzählungen wird aufgebrochen, indem es „no more happy endings“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 14:10-14:12 min. (Episode 01)) gibt und sich die Märchen mit der Entbindung aus ihrem normativen Rahmen für diskursive Anknüpfungen öffnen. Die verhandelten Stoffe beziehen sich zwar stark auf die Grimm'schen Vorlagen und deren popkulturelle Varianten, allerdings finden nicht nur Umcodierungen einzelner Figuren statt, sondern darüber hinaus strukturelle Transformationen durch die Öffnung einzelner Märchen hin zu weiteren Erzählungen des Genres. Möglich wird dies, da der „enchanted forest filled with all the classic characters we know“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 00:06-00:10 min. (Episode 01)) ist, in dem sich die Charaktere eine gemeinsame Lebenswelt teilen. Die Durchlässigkeit der Grenzen der einzelnen Märchen erhöht sich somit, sie überlagern und überkreuzen sich oder bedingen einander. Aus einzelnen Erzählungen entsteht eine hybride Vereinigung, die eine sich immer weiter und stärker vernetzende Narration aufspannt. Schlüsselfiguren werden zu Grenzgängern zwischen den vormals einzelnen Märchen und erhalten funktionale Mehrfachcodierungen. Rumpelstilzchen ist beispielsweise eine der Figuren, die sich für Transgressionen öffnet, indem sein zauberisches Potential Cinderellas Verwandlung für den Ball herbeiführt, das Motiv der Kindesentführung ihn strukturell zum Ungeheuer aus *Die Schöne und das Tier* (Beaumont 1987) macht, während seine im klassischen Märchen festgeschriebene Vertragsgebundenheit dazu führt, dass er als das Krokodil aus *Peter Pan* (Barrie 1930) für den Verlust von Hooks Hand verantwortlich ist. Grenzauflösungen und Ambiguitäten potenzieren sich zudem durch komplexe verwandtschaftliche Beziehungen der Figuren untereinander. Genealogische Konzepte werden zu einem wesentlichen

¹¹ Die Serie rekurriert vor allem auf bekannte Figuren aus Volksmärchen wie Rumpelstilzchen, Aschenputtel, Rotkäppchen, Schneewittchen, Hänsel und Gretel sowie viele weitere, die durch einen Fluch in die diesseitige Welt transportiert werden und dadurch die Erinnerung an ihre märchenhafte Vergangenheit verlieren.

Handlungselement, indem der historische Aufbau der Welten ein Erzählen über mehrere Generationen hinweg zulässt. Die genealogische Situierung der Märchenfiguren nutzt die Serie dabei als stilistisches Mittel sozialer und kultureller Integration, wobei die Verortung in eine genealogischen Reihe zunächst eine scheinbare Geschlossenheit und Möglichkeit zur Abgrenzung suggeriert (vgl. Weigel 2006: 15). Verwandtschaftliche Beziehungen sind in *Once upon a time* jedoch polyvalent, weil sie hauptsächlich durch Adoptionen, Kindesdiebstahl, Verwechslungen und Ehen ohne Nachkommenschaft zustande kommen. Familien entstehen also ebenfalls durch Hybridisierungen aus unterschiedlichen Märchengeschichten. Die Tochter der Müllerin aus Rumpelstilzchen wird exemplarisch zur bösen Königin des Schneewittchen-Märchens. Diese heiratet wiederum Prinz Charming, der im Austausch mit seinem Zwillingbruder die Rolle des Königssohns übernimmt. Das Kind dieser Ehe, Emma, ist sich ihrer Herkunft jedoch nicht bewusst und begreift sich als Waise, da sie getrennt von ihren Eltern in der Realwelt aufwächst, wo sie ihren Sohn zur Adoption freigibt, den wiederum die böse Königin an Kindes statt annimmt. Weil es sich bei der Vererbung und Tradierung hier nur bedingt um ein natürliches Erbe handelt, sind es vor allem kulturelle Praktiken, welche die Figuren nutzen, um Überliefertes an nachfolgende Generationen weiterzugeben. *Once upon a time* exponiert in diesem Zusammenhang vor allem die Tradierung von (Märchen-)Wissen, wobei eine Weitergabe desselben durch Tradition, Überlieferung und Erbe evoziert wird. Die Elemente, die sich im kulturellen Erbe niederschlagen, dienen im Allgemeinen der normativen Orientierung. Damit gilt es als ein paradigmatischer Ort, an dem die ethischen Grundlagen einer Kultur verdichtet zutage treten, produziert und reproduziert werden (vgl. Langbein 2001: 148). Insofern das kulturelle Erbe Besitz, Werte und Wissen bezeichnet, die über Generationen weitergegeben werden, stellt es eine Praxis dar, die soziale Einheiten strukturiert. Wesentlich für *Once upon a time* ist, dass es in dieser Funktion demnach auch die Erinnerung an die eigene Geschichte bewahrt. Durch den Fluch und den damit verbundenen Wechsel der Realitäten erfährt das Erinnerungsvermögen der Märchenfiguren jedoch eine Auslöschung. Wissen, Tradition und kulturelles Erbe sind dadurch sowohl im individuellen wie auch im kollektiven Gedächtnis ausgeschaltet. Als einziger Erinnerungsträger bleibt Henrys Märchenbuch übrig. In der

Konfrontation einzelner Figuren mit diesem Gegenstand, zeigt sich jedoch, dass er keine Bedeutung an sich aufweist, sondern zunächst mit Wissen und interpretativen Strategien aufgeladen werden muss, um glaubhaft zu sein. Die Lücken im Märchenbuch und in der bestehenden Überlieferung verdecken Fiktionen und weitere narrative Strategien, weil der Text allein keine ‚Wahrheit‘ beinhaltet, die Antworten auf der Suche nach genealogischen ‚Ursprüngen‘ geben kann. Neben der Mehrfachcodierung der Märchenfiguren wird vor allem Emmas Recherche nach ihrer eigenen (genealogischen) Geschichte über das Buch in pluralisierende Geschichten aufgespalten, wobei diese Adaptionen immer auch auf die Geschichte ihrer eigenen Literarisierung zurückweisen.

Die Transformationen, die in der Märchenwelt durch funktionale Mehrfachcodierungen und Herleitungen verwandtschaftlicher Beziehungen vorgenommen werden, potenzieren Transgressionsprozesse in die diesseitige Welt, da die Figuren hier weitere Identitäten erhalten.¹² Die Hybridisierung beider Welten hat zur Folge, dass der ‚enchanted forest‘ und die empirische Wirklichkeit weitgehend die jeweiligen Ordnungssysteme des Anderen aufgreifen können, und die Welten in einem reziproken Verhältnis zueinander stehen. Damit verabschiedet sich die Serie von dem Postulat, dass man „die Welt an das Märchen heranbringen [kann], aber nicht das Märchen an die Welt“ (Jolles 1956: 193), insofern die Wirkungen des Wunderbaren und Unmöglichen in beständige Wechselbeziehung mit der bestehenden Wirklichkeit treten. Anders als in Filmen, die eine strikte Trennung der Sphären aufrechterhalten, werden Ordnungen nicht mehr suspendiert; jegliche Welten sind füreinander durchlässig und hängen voneinander ab. Der Fluch der bösen Königin betrifft daher nicht nur den ‚enchanted forest‘, sondern auch weitere magische Welten¹³ sowie die Stadt Storybrooke. Der magische Zauber versetzt die Märchenwelt

¹² Die Identitäten in der Empirie weisen jedoch meist strukturelle oder popkulturell geprägte Ähnlichkeiten zu ihren märchenhaften Pendanten auf. Sydney Glass beispielsweise, der im Märchenkosmos vom Dschinn von Agrabah zum Spiegel der bösen Königin wurde, bleibt in der Realwelt als Chefredakteur der Zeitung ‚Daily Mirror‘ Vertreter eines Mediums; Rumpelstilzchens *alter ego*, Mr. Gold, ist ein beständig Verträge abschließender Pfandleiher und Jiminy Grille, das gute Gewissen Pinocchio, hält seine Funktion als Psychologe in Storybrooke aufrecht.

¹³ *Once upon a time* konfrontiert nicht nur den ‚enchanted forest‘ mit der Empirie, sondern trennt davon weitere magische Welten ab. Diese sind Kunstmärchen entlehnt, so dass Orte wie Wonderland oder Neverland parallel existieren.

sowie einen Teil der Realwelt erst in einen für Volksmärchen typischen ahistorischen Zustand. Die Serie reflektiert dabei diese zeitliche Struktur, wenn sie in der Folge „Welcome to Storybrooke“ (Kitsis / Horowitz 2013, DVD, 946 min. (Episode 17)) aufzeigt, dass keinerlei charakterliche oder den Plot bestimmende Entwicklung in einem zeitlosen Zustand möglich ist. Insofern *Once upon a time* historischen Wandel als konstitutiv für seine serielle Narration ausweist und Ahistorizität als lediglich Redundanzen erzeugend darstellt, rückt die Erzählstruktur selbst in den Blick. Mit Henrys Märchenbuch, verschiedenen Erzählsträngen, Rückblenden und dem Wechsel von auktorialen und personalen Kameraperspektiven etabliert die Serie ihre eigene märchenhafte Geschichtsschreibung als Merkmal ihrer Gestaltung. Die ästhetischen Geschichten neigen im Verlauf des Geschehens zu verstärkten Selbstbeobachtungen, so dass sie immer neue Abwandlungen, Verzweigungen und Vermischungen – auch auf Ebene der seriellen Formgenese – produzieren (vgl. Mittel 2012). Mit filmischen Intertexten zu populären Märchenproduktionen sowie durch Genremischungen aus Komödie, Drama, Fantasy-, Historien-, Liebes- und Detektivfilm reflektiert die TV-Serie ihre eigene Mediengeschichte, die sich gleichzeitig bewusst mit den diskursiven Neuverortungen des Genres auseinandersetzt.

Die Märchen und das Erzählen über sie, werden zu einem unabschließbaren Vorgang, da die Welten, in denen sie spielen nicht in sich geschlossen sind und Fortschreibungen zu immer weiteren Geschichten beinhalten. Entsprechend ist Henrys Märchenbuch, nachdem es für kurze Zeit verschwunden ist, durch weitere Geschichten ergänzt, während ‚reale‘ Ereignisse zum Bestandteil der fiktionalen Welt werden können und damit ebenfalls neue Märchen generieren:

Jefferson: „Stories? What’s a story? When you were in high school, did you learn about the Civil War? [...] Did you read about it, perchance, in a book? How is that any less real than any other book?“

Emma: „History books are based on history.“

Jefferson: „And storybooks are based on what, imagination? Where’s that come from? It has to come from somewhere.“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 23:14–23:38 min. (Episode 17))

Das Erzählen gilt in *Once upon a time* als ein Konstruktionsakt, so dass jede Form der Narration an das Märchenhafte anschlussfähig wird. „History“ ist dabei lediglich eine Perspektive, die an Texte und Ereignisse herangetragen wird, die aber keine Grenzziehung zur Fantastik mehr besitzt. Die Geschichten aus seinem Märchenbuch betrachtet Henry deshalb in einem Kontext, der sie der Etymologie des Märchens annähert, indem die ‚Mär‘ als Kunde, Bericht und Erzählung für ihn keine fiktionale Narration darstellt, sondern ein reales Geschehen, dessen Erinnerung im kollektiven Gedächtnis ausgelöscht wurde. Der aufgestellte Universalitäts- und Wahrheitsanspruch der Wissensbestände des Märchenbuches unterliegt für andere Figuren jedoch einer Relativierung, weil sie als Material der Dichtung verstanden werden. Zudem stellen die erzählten Märchen bereits eine Transformation der klassischen Varianten dar, die mit Anleihen aus dem zeitgenössischen Wissensfundus angereichert sind. Auf diese Weise wechseln die Bezüge einander ab, überlagern sich und brechen die Geschlossenheit der Welt weiter auf. Indem die Figuren an starken Trennlinien der Welten festhalten, begreifen sie das Fantastische als einen ontologischen Fremdkörper, insofern die Gesetzmäßigkeit der Märchenwelt auf die Wirksamkeit von Unbestimmtem angewiesen ist, das weder erklärt noch in Ordnungen der Empirie integriert werden kann. In Emma und anderen Figuren wird somit das Verständnis des traditionellen Zaubermärchens mit seinen romantischen ‚Urfassungen‘ gegen Vorstellungen eines tradierten Geschichtswissens ausgespielt.

Die Demarkationslinien zwischen Fiktion und Wahrheit, zwischen poetischem Erzeugnis und verlorenem Wissen werden in *Once upon a time* vor allem im Zuge von kriminalistischen Ermittlungen erschlossen. Emma als Sheriff der Stadt nutzt dabei die gleichen Techniken des Spurenlesens zur Erschließung von Identitäten und Ereignissen wie Henry mit seinem Märchenbuch. Dieses ermöglicht die Sichtung und Sortierung des vorgefundenen Materials und eröffnet einen Raum aus Repräsentation, Rezeption und Interpretation, wobei sich Henry wesentlich auf die im Märchenbuch angelegten Spuren und die überlieferten Artefakte aus dem ‚enchanted forest‘ bezieht, während sich die Ermittlungen seiner Mutter auf die Ereignisse in der Stadt beschränken. Bei der exponierten Tätigkeit des Spurenlesens geht es um ein Sammeln und ein Interpretieren von Indizien (vgl. Ginzburg 1988: 78–125). Da von einer Spur nur dann zu

sprechen ist, wenn die Spur tatsächlich als solche gelesen wird, etabliert sie sich als Ort, an dem sich Vergangenheit und Gegenwart kreuzen, ein Kontrast, der sich dadurch erweitert, dass sich Henrys Ausdeutungen auf eine weit zurückliegende Vergangenheit beziehen, während Emma sich auf die Jetzt-Zeit konzentriert. Als Figur der Abwesenheit dient die Spur allerdings nicht der Reproduktion der Vergangenheit, sondern ermöglicht lediglich deren Rekonstruktion, die ebenso sehr vom Interpretieren der Spur abhängt wie von ihrem Urheber (vgl. Krämer 2007: 17). Emma besitzt daher nicht das Vermögen Spuren der Märchenwelt zu dechiffrieren, um beispielsweise Pinocchios zunehmend verholztes Bein zu erkennen. Die Lücken, die in den Interpretationen von Emma und Henry fortwährend entstehen, insofern sie sich nur auf eine Sphäre beziehen, obwohl die Welten sich gegenseitig durchdringen, formen einen rezeptionellen Imperativ. Denn strukturell ist *Once upon a time* so angelegt, dass der Zuschauer aufgrund einer auktorialen Perspektive der Kamera und des Erzählmodus, beide Formen des Spurenlesens miteinander kombinieren und entsprechend der Erzählstruktur hybridisieren kann, um Identitäten zu verorten und die wechselseitige Durchdringung von Realität und Fiktion zu erkennen. Bei den Bewohnern des „enchanted forest[s]“ handelt es sich nämlich um „the classic characters we know – or think we know“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 00:05–00:12 min. (Episode 01)), also um Figuren, die dem Zuschauer aufgrund von Lektüre, Film und ihren popkulturellen Varianten weitgehend vertraut sind. Die Wendung des „or think we know“ deutet jedoch darauf hin, dass diese Charaktere Transformationen unterworfen wurden, die eine eindeutige Zuordnung zunächst erschweren. Zahlreiche Folgen sind dementsprechend so angelegt, dass der Rezipient gemeinsam mit Emma die Identität der Figuren in der Realwelt erforscht, während filmische Rückblenden ihre Geschichte(n) in der Märchenwelt darbieten. Dabei werden die Identitäten nur selten direkt enthüllt.¹⁴ In den meisten Fällen präsentiert sich dem Zuschauer durch intertextuelle Spuren zu popkulturellen Inszenierungen und Versatzstücken der Prätexte ein Geflecht von Hinweisen in beiden Welten, das eine kriminalistische Entschlüsselung der Figuren möglich

¹⁴ Ausnahmen sind Figuren wie Schneewittchen, die böse Königin sowie Prinz Charming und Rumpelstilzchen, die aufgrund ihrer tragenden Funktion für die gesamte Serie zunächst einen offengelegten märchenhaften Anknüpfungspunkt für den Zuschauer bilden.

macht.¹⁵ Die Komplexität der rezeptionellen Verortung der Charaktere resultiert nicht zuletzt daraus, dass die Figuren des ‚enchanted forests‘ zwar wesentlich den Grimm’schen Märchen entstammen, aber eine Öffnung hin zu Sagen und Legenden besteht und Figuren wie Lancelot oder Robin Hood ebenfalls zum märchenhaften Personal gehören. Ebenso sind Figuren aus Kunstmärchen Teil der seriellen Narration, auch wenn deren Welten wie Wonderland, Neverland oder die Welt Frankenssteins eine stärkere Grenzziehung zum Märchenwald aufweisen, indem sie lediglich durch Portale betreten werden können.

Once upon a time nimmt in seinen Transformationen eine Loslösung aus dem ahistorischen Zustand zu Gunsten einer Fixierung von Ort und Zeit vor und baut in seinen Rückblenden und verschiedenen Welten eine mehrsträngige nicht chronologische Handlung auf. Diese ist dabei eine originelle Handlung im Gegensatz zum stereotypen Plot und bezieht sich auf charakteristische Schauplätze. Gleichzeitig etabliert die Serie mehrdimensionale gemischte Charaktere und ein komplexes Weltbild ohne eindeutiges Happyend. In all diesen Merkmalen folgt die Ästhetik der Narration typischen Elementen des Kunstmärchens (vgl. Neuhaus 2005: 9). Dabei zeichnet sie sich „einerseits durch die wiederholte Aufführung lieb gewonnener Figurenkonstellationen und bekannter Handlungsmuster aus, sie kann andererseits aber nicht immer dieselbe Geschichte in gleicher Form erzählen, wenn sie populär bleiben [...] möchte“ (Kelleter 2012: 23), weshalb sie ihre Märchen zahlreichen Transformationen unterwirft. Aus populären Volksmärchen, deren popkulturellen Varianten sowie in ihrer Verbindung mit Sagen und Legenden generiert *Once upon a time* eine Narration, die sich selbst fortschreibt und damit ein neues Kunstmärchen hervorbringt, das heterogenste Elemente miteinander vereint. Die Erzählung ist dabei polysemisch und verweigert eine Geschlossenheit, insofern es

¹⁵ Während sich beispielsweise Emmas Nachforschungen nach dem Verschwinden Mary Magrets auf Jefferson beziehen, wird die Geschichte seines märchenhaften *alter egos* in Rückblenden zum ‚enchanted forest‘ dargeboten. Zwar enthüllt sich seine Identität erst gegen Ende der Folge als die des verrückten Hutmachers aus *Alice in Wonderland* (Carroll 1971), dadurch dass er dem Sheriff in der Realwelt Tee serviert, er in der Märchenwelt seiner Tochter eine Kuscheltier schenken will, das aussieht wie der weiße Hase aus der Disney-Verfilmung und er mit Hilfe eines Hutes zwischen Welten reist und schließlich das Wonderland selbst durch einen Spiegel betritt, was auf die Fortsetzung der Erzählung verweist (vgl. Carroll 1908), kann der Zuschauer jedoch sehr viel früher eine Einordnung Jeffersons vornehmen.

sich nicht um „stories in the most traditional sense“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 39:35–39:38 min (Episode 09)) handelt, sondern um Transformationen, die Evidenzen erzeugen und Bedeutungen fortwährend verschieben. Die kontinuierliche Bezugnahme der seriellen Erzählung auf ihre eigene Fortsetzbarkeit, die durch Öffnungen, mehrfache Codierungen der Märchen und Reflexionen filmischer Erzählstrategien verbürgt ist, führt zu narrativen Selbstentgrenzungen. Durch das Netz diskursiver Verweise sowie durch die auf verschiedenen Ebenen stattfindenden Hybridisierungen wird *Once upon a time* zu einer märchenhaften Fortschreibung, die bis in die Gegenwart reicht und ein andauernder Prozess ist. Eine Geschichte aus Geschichten: „we’re writing [...] right now.“ (Kitsis / Horowitz 2012, DVD, 946 min., 33:27–33:28 min. (Episode 20))

Transformationen des historischen und märchenhaften Erzählens in *Pans Labyrinth*

In der Ausdeutung klassischer Märchen durch Transformationen in kunstmärchenhafte Erzählstrukturen, wie es *Once upon a time* im seriellen Spiel mit vielfältigen Realitäts- und Fiktionsebenen vollzieht, entstehen kulturell evozierte Hybridisierungen zwischen Märchen und Realität. Angesiedelt im ereignisgeschichtlichen Kontext des faschistischen Spaniens im Jahr 1944, setzt sich Guillermo del Toros Kunstmärchen *Pans Labyrinth* (Toro 2007) mit dem reziproken Verhältnis zwischen historischen und poetischen Erinnerungsformen auseinander, indem er einer historisierenden Erfahrungswirklichkeit die ahistorische Verortung des Märchens gegenüberstellt. Historisches und märchenhaftes Erzählen treten hierbei zunächst als getrennte Entitäten auf. Die ersten Bilder des Films verorten als prologische Einblendung die folgende Geschichte in realgeschichtlichen Kontexten. Schriftlich informiert der Film über ein faschistisches Spanien um 1944 in den letzten Monaten der Partisanenkämpfe gegen das Franco-Regime (vgl. Toro 2007, DVD, 115 min., 00:45-01:00 min. (Kapitel 1)). Nach einem harten Schnitt zeigen die nächsten Bilder ein blutendes, sterbendes Mädchen, das sich später als die Protagonistin Ofelia erweist. Im filmtechnischen Verfahren der Zeitumkehr läuft langsam ihr Blut wieder in die Nase zurück, während kurz darauf eine Erzählstimme aus dem Off als zweite prologische Instanz mit den Worten „Es heißt, dass vor langer, langer Zeit“ (Toro 2007, DVD,

115 min., 01:22-01:25 min. (Kapitel 1)) das historisch-chronologische Erzählen durch eine rückwärtsgewandte märchenhafte Narration ablöst. Mit einer Kamerafahrt durch Ofelias Augen berichtet der Erzähler ein tradiertes Volksmärchen, in dem „man sich erzählt[]“ wie die Prinzessin „im unterirdischen Reich“ (Toro 2007, DVD, 115 min., 01:27-01:29 min. (Kapitel 1)) in die Welt der Menschen flüchtet. Dort angekommen verliert sie durch die Blendung der Sonne jede Erinnerung an die Märchenwelt und stirbt nach kurzer Zeit. Nachdem er ihre Rückkehr in die Unterwelt prophezeit, sehen wir die in einem Märchenbuch lesende Ofelia (vgl. Toro 2007, DVD, 115 min., 01:38 min. (Kapitel 1)). Der Film verknüpft somit ihr weiteres Schicksal, das durch ihren gewalttätigen Stiefvater geprägt ist, mit der märchenhaften Sage und mit dem Erinnerungsdiskurs eines faschistischen Spaniens im Zweiten Weltkrieg.

Im Gegensatz zu *Once upon a time* betreffen die Erinnerungsverluste hier nicht das gesamte kollektive Gedächtnis, sondern den individuellen Erinnerungsbestand der Märchenprinzessin. In der metaphorischen Blendung durch das Sonnenlicht repräsentiert er dabei rationalistische Verdrängungsprozesse des Fantastischen. Konserviert bleibt die Märchengeschichte in mündlicher Überlieferung am Beispiel der Erzählstimme und in lesbaren Spuren der dargebotenen historischen Gegenwart. Das Setting der Handlung ist daher auf jene gattungsmäßigen „Selbstanzeige[n]“ (Iser 1993: 26) ausgerichtet, die motivisch auf volksmärchenhafte Ursprünge hindeuten: Das Quartier des Hauptmanns ist eine alte Mühle, die sich in einem abgelegenen Wald befindet und Ofelias biologischer Vater war Schneider. Überall im Wald befinden sich Relikte einer volkstümlichen Praxis, „die schon immer da waren“ (Toro 2007, DVD, 115 min., 07:57-07:59 min. (Kapitel 1)) und dadurch noch vor literarisierten Hybridisierungsleistungen in Ofelias Märchenbuch existieren. Kulturelle Transformationen eines volkstümlichen Märchenwissens in einen modernen Erfahrungsrahmen erfolgen durch Aufschreibe- und Tradierungsprozesse und werden in der Metamorphose des zunächst insektengleichen Helferwesens des Pans reflektiert, das sich am Vorbild einer Schattenrisszeichnung aus Ofelias Märchenbuch in eine Feengestalt verwandelt (vgl. Toro 2007, DVD, 115 min., 18:15-18:47 min. (Kapitel 4)). Der Film greift hier Vorstellungen einer naturhaften Ursprünglichkeit auf, die allerdings durch vielfältige transformative

Hybridisierungen nicht mehr in ihrer Originalität benannt werden kann. Der Pan besitzt daher viele Namen, die „nur der Wind und die Bäume“ (Toro 2007, DVD, 115 min., 21:28-21:32 min. (Kapitel 5)) kennen. Ebenso stellt seine äußere Gestalt eine amorphe Mischung aus verschiedensten kulturell divergierenden Volksmärchen dar.¹⁶ Das poetische Erinnern als ahistorische und überzeitliche Konstante inszeniert hierdurch einen Märchenkosmos, der eine genuin mythisch-narrative Zeitrechnung jenseits einer modernen Historiographie aufweist. Der zyklischen Zeitwahrnehmung in der Märchenwelt wird in vielfältigen Close-ups auf die Taschenuhr von Ofelias Stiefvater und Hauptmann des Franco-Regimes eine lineare Zeitrechnung der historischen Gegenwart gegenübergestellt. Beide Welten zeichnen sich in ihren unterschiedlichen Zeitauffassungen durch differierende Ordnungsvorstellungen aus. Während der Hauptmann Ordnungen auf der Grundlage rationalistischer Planbarkeit und eines grenzziehenden Reinheitsparadigmas konzipiert, (vgl. Douglas 1985) werden diese in der Märchenwelt im Symbol des Labyrinths als „Sinnbild einer komplexen, sich dem rationalen Zugriff des Individuums entziehende Erfahrung“ (Gramatzki 2008: 199) als undurchschaubar repräsentiert. Mercedes, das Hausmädchen und Spionin der Résistance, warnt Ofelia daher, die historische Gegenwart im Übergang durch das Labyrinth nicht zu verlassen, „sonst findest du vielleicht nicht mehr zurück“ (Toro 2007, DVD, 115 min., 08:02-08:05 min. (Kapitel 2)).

Übergänge zwischen den divergierenden Welten inszeniert *Pans Labyrinth* in den Dimensionen seiner Filmästhetik als ein System der Öffnungen und Schließungen. Zugang zur Märchenwelt, in der Ofelia der klassischen Motive folgend mehrere Prüfungen durchläuft, gewähren ihr Kreidetüren, das Märchenbuch und das Tor zum Labyrinth. In den Aneignungen klassischer Motive aus vielfältigen Intertexten „on classic nineteenth and twentieth century children’s fiction“ (Clark 2010: 53), konzipiert der Film aus populären Kunstmärchen wie *Peter Pan* (Barrie 1930), *Alice in Wonderland* (Carroll 1971) und *The Wonderful Wizard of Oz* (Baum 1994) und einer Vielzahl weniger bekannter Volksmärchen aus unterschiedlichen

¹⁶ In der Darstellung des Pans als Mischwesen werden die hybriden Darstellungsverfahren deutlich, mit denen *Pans Labyrinth* Märchenallusionen aus intertextuellen Referenzen zu populären Kunstmärchen und einer Vielzahl weniger bekannter Volksmärchen unterschiedlicher Kulturkreise kreiert (vgl. hierzu Clark 2010: 52-63; Zipes 2011: 358-359).

Kulturkreisen eine neue Märchenallusion. Die Darstellung der Märchenwelt, die in reziproke Beziehung zu Ofelias historischer Erfahrungswirklichkeit rückt, besteht daher aus der mehrfachcodierten Ästhetik eines hybriden Märchenwissens. Bedingt durch den realhistorischen Kontext der grausamen Kampfhandlungen und die Gewalttätigkeit des Stiefvaters etabliert der Film ästhetische Analogien in der Grausamkeit und Düsternis beider Welten, womit sich der Märchenkosmos von den üblichen hellen, farbenprächtigen und fantastischen Darstellungen moderner Märchenfilme ablöst und sich zunehmend im Horrorgenre verortet.¹⁷ Poetische und historische Narrationen öffnen sich somit für Transgressionen, die auf Bildebene in szenischen Parallelisierungen zwischen den einzelnen Handlungssträngen entstehen. Ofelias Prüfungen sind beispielsweise ästhetische Äquivalente der Ereignisse in der Realwelt. Der vom Hauptmann ausgerichtete Gesellschaftsabend, an dem er am Kopf einer reich gedeckten Tafel sitzt, wird in einer exakten Nachinszenierung in den Bildsequenzen der zweiten märchenhaften Prüfungsaufgabe aufgegriffen. Durch intratextuelle Verweise erzeugt die Narration des Films immer wieder transformative Hybridisierungsleistungen eines überlieferten Märchenfundus mit Ofelias erlebter Erfahrungswirklichkeit, in denen ein grenzauflösendes Potenzial divergierender Erinnerungskonzepte sowie ihrer Aufschreibe- und Tradierungsprozesse angelegt wird.

In der Hybridität aus poetischen und historischen Erinnerungen transformiert der Film etablierte Perspektiven auf die Geschichte des spanischen Bürgerkriegs, die das Selbstverständnis einer nationalen Geschichtsschreibung bis in die heutige Gegenwart bestimmen. In der Setzung einer historischen Zäsur nach 1944 etablierte sich insbesondere in europäischen Ländern wie Spanien und Italien, die über eine starke Partisanenbewegung verfügten, eine antifaschistische Geschichtsschreibung (vgl. Mattioli 2010). Als Sieger der Geschichte schrieben sie nach 1944 an einem kulturellen Erinnerungsmythos, der die Homogenität des gesamten Volkes gegen die faschistische Bedrohung exponiert. Lange Zeit wurde hier die eigene faschistische Vergangenheit aus dem kulturellen Gedächtnis verdrängt und in den Geschichtswissenschaften

¹⁷ *Pans Labyrinth* experimentiert mit Genrehybridität, die Übertragungen der literarischen Märchengattung hin zur Medialität des Films erlaubt.

als heuristisches Tabu behandelt (vgl. Bernecker / Brinkmann 2006). Die Partisanenbewegung im Film setzt diese historische Zäsur nicht nur indem sie den Stützpunkt des Hauptmanns bis auf die Grundmauern niederreißt, sondern auch indem sie jede Erinnerung an ein faschistisches Spanien für die nachkommenden Generationen auslöscht. Auf die Bitte des Hauptmanns hin, seinem Sohn die Stunde seines Todes zu berichten, antwortet Mercedes: „Er wird noch nicht einmal Ihren Namen erfahren“ (Toro 2007, DVD, 115 min., 103:29-103:31 min. (Kapitel 17)). Diesen Erinnerungsdiskurs verbindet *Pans Labyrinth* mit der ahistorischen und überzeitlichen Verortung des Märchenkosmos, dem eine genuin mythisch-narrative Zeitrechnung jenseits einer modernen Historiographie zugrunde liegt. Ofelias Tod und die damit initiierte Heimkehr der Prinzessin in den Märchenkosmos, hinterlassen zeitlose Spuren in der realen Welt.¹⁸ Diese kreieren ein märchenhaftes Erzählen, das die Erinnerung an ihr Opfer für Figuren und Rezipienten ermöglicht, wobei die Überformung und Transformation des Realitätssystems in eine kontrastive Märchenwelt in Aussicht gestellt wird. In dieser Reziprozität zwischen märchenhafter Fiktion und historisierender Faktizität legt *Pans Labyrinth* die Mechanismen von Geschichtskonstruktionen und Erinnerungsmythen offen, die als poetisches Narrativ erkennbar werden und über die der Film kulturelle Wahrnehmungsbedingungen von historischer Authentizität neu auslotet (vgl. Geilert / Voorgang 2014). Durch diese Strategie wird „die Grenze zwischen dem Wunderbaren und dem Wahrscheinlichen [...], zwischen dem Wirklichen und dem Mythischen, zwischen der bürgerlichen Welt [...] und dem [...] Märchen“ (Fielder 1988: 57–74) in *Pans Labyrinth* permanent aufgehoben.

Schlussbetrachtung

In ihrer Vorrede zu den *Kinder- und Hausmärchen* kritisieren die Brüder Grimm Bearbeitungen, welche „die Märchen zu verschönern und poetischer auszustatten vorhaben“, und befürworten stattdessen „ein freies Auffassen

¹⁸ Das klassische Motiv der Heimkehr transformiert *Pans Labyrinth*, indem er Ofelias Tod zwar durch intertextuelle Verweise auf klassische Kunstmärchen wie *The Wonderful Wizard of Oz* inszeniert, diese jedoch von „the patina of Disneyesque convention“ (Clark 2010: 53) ablöst zugunsten wechselseitiger Transgressionen zwischen märchenhaften und historischen Narrationen. (Vgl. zum Motiv der Heimkehr in *Pans Labyrinth*: Clark 2010: 61-62)

derselben zu eigenen, ganz der Zeit angehörenden Dichtungen; denn wer hätte Lust, der Poesie Grenzen abzustecken?“ (Grimm 1985: 20) Der aktuelle Märchenfilm entwickelt sich in den vergangenen Jahren zunehmend zu einem Genre, dessen ästhetisches und narratives Instrumentarium durch mehrfache Transformationen und Hybridisierungen eines überlieferten Märchenwissens geprägt ist. In Ablösung von mimetischen Verarbeitungen, etabliert sich Märchenhaftes in den Filmen zum referenziellen Fundus, dessen poetisches Potential in medialen Kontexten erprobt wird. Zwar eignen sich Filme und TV-Produktionen weiterhin klassische Märchenvorlagen, wie die Grimm'schen Varianten an, weichen aber dichotomische Konzepte auf, indem sie vormals ausgeschlossene Diskurse in Form einer neuen Demarkationslinie verhandeln. Auf diese Weise verbinden derzeitige Märchenallusionen Identitäten verschiedener Bereiche, führen das Getrennte aufeinander zu und lassen es in wechselseitiger Abhängigkeit erscheinen. Dies betrifft vor allem die Figurenkonzeption und die damit einhergehende Opposition von ‚gut‘ und ‚böse‘ (vgl. Bausinger 1990a: 316–323), die Reziprozität empirischer und magischer Welten sowie binäre Geschlechtskonzeptionen. Darüber hinaus erproben sie Wechselwirkungen von historisierten und enthistorisierten Kontexten, Bedingungsmöglichkeiten von poetischer Gerechtigkeit sowie Verfahren der (filmischen) Illusionsbildung. In ihrer Narration werden intertextuelle und motivische Verweise zum Bezugspunkt, wobei die Filme diese Mechanismen reflektieren und Transformationen unterwerfen. Dabei sind es vermehrt kulturelle Übertragungsleistungen, die einen Bruch mit stereotypen Märchenbetrachtungen und -indienstnahmen erlauben. Aktuelle Märchenadaptation greifen dementsprechend Strukturen klassischer Märchen auf, modernisieren jedoch deren Erzählformen, indem sie überlieferte Prätexte und -filme dekonstruieren und in neuen diskursiven Vernetzungen zusammenfügen. „Die literaturidentische, klassische Märchenverfilmung hat weitgehend ausgedient“ (Heidtmann 2007: 105); in Folge narrativer Transformationsleistungen und Neucodierungen entstehen Filmproduktionen, die aufgrund ihrer Systemreferenzen, Gattungsmuster, Motiviken und Normrealitäten filmästhetische Aneignungen der Gattung poetisch sichtbar machen. *Once upon a time* und *Pans Labyrinth* stellen dabei im Besonderen das normative Potential von Märchen und Märchenadaptation aus, um es dann gezielt

Grenzauflösungen zu unterziehen. Die TV-Produktion etabliert dies über einen diskursiven Zugang im seriellen Erzählen, so dass die Märchen und deren Narration, zu einem unabschließbaren Vorgang werden, da sie Fortschreibungen zu immer weiteren Geschichten beinhalten. Toros Film dagegen macht eine Vielzahl von tradieren Märchenstoffen für eine filmästhetische Transformation fruchtbar, so dass die Reziprozität von märchenhafter Fiktion und historisierender Faktizität in *Pans Labyrinth* ein neues fantastisches Erzählen generiert.

Gemeinsam ist den zeitgenössischen Produktionen, dass sie Märchenwissen beständig adaptieren, erneuern und dadurch den klassischen Märchenfilm im reflektierten Umgang mit intertextuellen und ästhetischen Verfahren sowie durch kulturelle Übertragungsleistungen umcodieren. Im Zuge ihrer grenzauflösenden und hybridisierenden Transformationsleistungen etablieren sich aktuelle Märchenfilme derzeit sowohl in ihrer diskursiven Vernetzung, in ihrer Narration als auch in ihrer Ästhetik als genuin (post) moderne, eigenständige Erzählgattung.

Literaturverzeichnis

- Antonsen, Jan Erik** (2007): *Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung*, Paderborn.
- Bachmann-Medick, Doris** (2006): *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*, Reinbeck bei Hamburg.
- Barrie, James Matthew** (1930): „Peter Pan“ in: Ders.: *Peter Pan and other plays* [1904], New York, S. 25-146.
- Baum, Frank Lyman** (1996): *The Wonderful Wizard of Oz* [1900], Stuttgart.
- Bausinger, Hermann** (1990a): „Gut und böse“, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. 6, Berlin, Sp. 316-323.
- Ders.** (1990b): „Historisierung und Enthistorisierung“, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. 6, Berlin, Sp. 1091-1097.
- Beaumont, Madame Leprince de** (1987): „Die Schöne und das Tier“, in: Strich, Christian (Hg.): *Das große Märchenbuch. Die schönsten Märchen aus ganz Europa*, Zürich, S. 48–59.
- Bernecker, Walther L. / Brinkmann, Sören** (2006): *Kampf der Erinnerungen. Der spanische Bürgerkrieg in Politik und Gesellschaft 1936–2006*, Nettersheim.

- Carroll, Lewis** (1908): *Through the looking-glass and what Alice found there* [1871], London.
- Carroll, Lewis** (1971): *Alice in Wonderland* [1865], New York.
- Clark, Roger / McDonald, Keith** (2010): „A Constant Transit of Finding‘: Fantasy as Realisation in Pan’s Labyrinth“, in: *Children’s Literature in Education* (41/1), S. 52-63.
- Douglas, Mary** (1985): *Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu*, Berlin.
- Fielder, Leslie** (1988): „Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne“, in: Wolfgang Welsch (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexzte der Postmoderne-Diskussion*, Weinheim, S. 57-74.
- Foucault, Michel** (1995): *Wahnsinn und Gesellschaft. Eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft* (1961), Frankfurt am Main.
- Ders.** (1996): *Diskurs und Wahrheit. Die Problematisierung der Parrhesia. Berkeley-Vorlesungen 1983*, Berlin.
- Geilert, Sabrina / Voorgang, Juliane** (2014): „Es war einmal...‘ historische Authentizität – Tarantinos *Inglourious Basterds*: eine filmische Absage an die Dominanz des Faktischen? Narrative Geschichtstransformationen durch Märchen und Märchenmotivik“, in: *Geschichtstransformationen – Transformations of History*, [im Druck].
- Ginzburg, Carlo** (1988): „Spurensicherung. Der Jäger entziffert die Fährte, Sherlock Holmes nimmt die Lupe, Freud liest Morelli – die Wissenschaft auf der Suche nach sich selbst“, in: Ders.: *Spurensicherungen*, München, S. 78-125.
- Gramatzki, Susanne** (2008): „Labyrinth“, in: Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Stuttgart, S. 199–200.
- Grimm, Jakob / Grimm, Wilhelm** (1985): „Kinder- und Hausmärchen gesammelt durch die Brüder Grimm“, in: Rölleke, Heinz (Hg.): *Vollständige Ausgabe auf der Grundlage der dritten Auflage (1837)*, Frankfurt am Main.
- Halbwachs, Maurice** (2006): *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen*, Frankfurt am Main.
- Harms, Anke** (2012): „Shrek meets Schneewittchen. Was Film- und Fernsehproduktionen aus Märchen machen“, in: *Frankfurter Forschung* (3), S. 53-56.
- Heidtmann, Horst** (1998): „Herrscher des Waldes und König der Löwen. Die Märchenfilme der Walt-Disney-Company“, in: *Tausend und ein Buch* (4), S. 23-30.
- Ders.** (2007): „Von Dornröschen zum Shrek. Wandlungen des Märchenfilms“, in: Barsch, Achim / Seidel, Peter (Hg.): *Märchen und Medien. Schriftreihe Ringvorlesungen der Märchen-Stiftung Walter Kahn*, Bd. 6, Baltmannsweiler, S. 90-107.
- Heinke, Susanne / Rabe, Beate** (2010): „Frau Holles Gesichter. Entwicklungslinien des deutschen Märchenfilms“, in: Franz, Kurt u.a. (Hg.): *Faszinierende Märchenwelt*.

- Das Märchen in Illustration, Theater und Film*, Bd. 39, Baltmannsweiler, S. 236-348.
- Höfig, Willi** (1984): „Film“, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. 4, Berlin, Sp. 1111-1132.
- Iser, Wolfgang** (1993): *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Frankfurt am Main.
- Jolles, André** (1956): *Einfache Formen. Legende/ Sage/ Mythe/ Rätsel/ Spruch/ Kasus/ Memorabile/ Märchen/ Witz*, Halle.
- Kawan, Christine Shojaei** (2004): „Rotkäppchen“, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. 11, Berlin, Sp. 854-868.
- Kelleter, Frank** (2012): „Populäre Serialität. Eine Einführung“, in: Ders. (Hg.): *Populäre Serialität. : Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, Bielefeld, S. 11-46.
- Köhler, Ines** (1990): „Grenze“, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*, Bd. 6, Berlin, Sp. 134-142.
- Krämer, Sybille** (2007): „Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme“, in: Dies. u.a. (Hg.): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*, Frankfurt am Main, S. 11-33.
- Kreuzer, Stefanie** (2007): „Märchenhafte Metatexte: Formen und Funktionen von Märchenelementen in der Literatur“, in: Hauthal, Janine u. a. (Hg.): *Metaisierungen in Literatur und anderen Medien*, Berlin, S. 282-302.
- Langbein, Ulrike** (2001): „Erbe“, in: Pethes, Nicolas / Ruchatz, Jens (Hg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon*, Reinbek, S. 147-148.
- Lüthi, Max** (1990): *Märchen. 8., durchgesehene und ergänzte Auflage*, Stuttgart.
- Mattioli, Aram** (2010): „Viva Mussolini!“ *Die Aufwertung des Faschismus im Italien Berlusconi*, Paderborn.
- Mittel, Jason** (2012): „Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartfernsehen“, in: Kelleter, Frank (Hg.): *Populäre Serialität. : Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, Bielefeld, S. 92-121.
- Neuhaus, Stefan** (2005): *Märchen*, Tübingen.
- Ranke, Kurt** (1958): „Beobachtungen zum Wesen und zur Funktion des Märchens“, in: *Studium Generale* 11, Berlin, S. 647-664.
- Schmitt, Christoph** (1993): *Adaptionen klassischer Märchen im Kinder- und Familienfernsehen*, Frankfurt am Main.
- Schickel, Richard** (1968): *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, New York.

Weigel, Sigrid (2006): *Genea-Logik. Generation, Tradition und Evolution zwischen Kultur- und Naturwissenschaften*, München.

Zipes, Jack (2011): *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-Tale Films*, New York.

Filmografie

Adamson, Andrew / Jenson, Vicky (2006): *Shrek – Der tollkühne Held*, DVD, 87 min., Unterföhring: DreamWorks Animation LLC. (Kalifornien 2001)

Burton, Tim (2004): *Big Fish*, DVD, 120 min., München: Sony Pictures Home Entertainment. (Kalifornien 2003)

Ders. (2010): *Alice im Wunderland*, DVD, 104 min., München: Walt Disney Company. (Kalifornien 2010)

Carson, David / Wise, Herbert (2012): *Das zehnte Königreich*, DVD, 425 min., München: Koch Media AG. (Kalifornien 2001)

Clements, Ron / Musker, John (2010): *Küss den Frosch*, DVD, 93 min., München: Walt Disney Company. (Kalifornien 2009)

Edwards, Cory / Edwards, Todd (2007): *Die Rotkäppchen-Verschwörung*, DVD, 87 min., Berlin: Studiocanal. (Kalifornien 2005)

Forster, Marc (2011): *Wenn Träume fliegen lernen*, DVD, 97 min., Berlin: Studiocanal. (Kalifornien 2005)

Fuller, Bryan u.a. (2009): *Pushing Daisies – Die komplette erste Staffel*, DVD, 362 min., Hamburg: Warner Bros. (Kalifornien 2009)

Gilliam, Terry (2007): *Brothers Grimm*, DVD, 119 min., München: Concorde. (Kalifornien 2005)

Greno, Nathan / Howard, Byron (2011): *Rapunzel – neu verhöhnt*, DVD, 96 min., München: Walt Disney Company. (Kalifornien 2010)

Hardwicke, Catherine (2010): *Twilight – Bis(s) zum Morgengrauen*, DVD, 117 min., München: Concorde. (Kalifornien 2009)

Dies. (2011): *Red Riding Hood – unter dem Wolfsmond*, DVD, 96 min., Hamburg: Warner Bros. (Kalifornien 2011)

Jeunet, Jean-Pierre (2004): *Die fabelhafte Welt der Amélie*, DVD, 117 min., Hamburg: Universal. (Frankreich 2001)

Kitsis, Edward / Horowitz, Adam (2012): *Once upon a time: The complete first season*, DVD, 946 min., Kalifornien: ABC Studios (2011).

Dies. (2013): *Once upon a time: The complete second season*, DVD, 946 min., Kalifornien:

ABC Studios (2012).

- König, Ulrich u.a.** (2012): *Die 20 schönsten Märchen der Brüder Grimm – Sechs auf einen Streich – ARD Jubiläumsbox*, DVD, 1200 min., Eisingen: KNM Home Entertainment GmbH. (Deutschland 2008–2012)
- Leigh, Julia** (2012): *Sleeping Beauty*, DVD, 99 min., Köln: Alive. (Australien 2011)
- Lima, Kevin** (2008): *Verwünscht*, DVD, 103 min., München: Touchstone. (Kalifornien 2007)
- Litvack, Cameron / Oster, Steve** (2013): *Grimm*, DVD, 913 min., Hamburg: Universal. (Kalifornien 2011)
- Luhrmann, Baz** (2002): *Moulin Rouge*, DVD, 123 min., Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment. (Australien 2001)
- Lynch, David** (2003): *Wild at Heart*, DVD, 119 min., Hamburg: Universal. (Kalifornien 1990)
- Miller, Chris** (2012): *Der gestiefelte Kater*, DVD, 87 min., Unterföhring: Paramount. (Kalifornien 2011)
- Raimi, Sam** (2013): *Die fantastische Welt von Oz*, DVD, 125 min., München: Walt Disney Company. (Kalifornien 2013)
- Sanders, Rupert** (2012): *Snow White and the Huntsman*, DVD, 122 min., Hamburg: Universal. (Florida 2012)
- Singer, Brian** (2013): *Jack and the Giants*, DVD, 109 min., Hamburg: Warner Bros. (Kalifornien 2013)
- Singh, Tarsem** (2012): *Spieglein, Spieglein*, DVD, 102 min., Berlin: Studiocanal. (Kalifornien 2012)
- Slade, David** (2005): *Hard Candy*, DVD, 104 min., München: Lionsgate Entertainment. (Kalifornien 2005)
- Tarantino, Quentin** (2010): *Inglourious Basterds*, DVD, 148 min., Hamburg: Universal. (Kalifornien 2009)
- Toro, Guillermo Del** (2007): *Pans Labyrinth*, DVD, 115 min., München: Universum Film. (Spanien 2006)
- Willing, Nick** (2012): *Neverland – Reise in das Land der Abenteuer*, DVD, 179 min., München: Concorde. (Kalifornien 2011)
- Wirkola, Tommy** (2013): *Hänsel & Gretel Hexenjäger*, DVD, 83 min., Unterföhring: Paramount. (Kalifornien 2012)