
BACHELORARBEIT

Frau
Sabine Käßler

**Das Erfolgsgeheimnis von
Disneyfiguren am Beispiel der
Zeichentrickfilme**

Mittweida, 2012

BACHELORARBEIT

**Das Erfolgsgeheimnis von
Disneyfiguren am Beispiel der
Zeichentrickfilme**

Autor:
Frau Sabine Käppler

Studiengang:
Medienmanagement

Seminargruppe:
MM08w1-B

Erstprüfer:
Herr Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Herr Dipl.-Ing. Robert Krause

Einreichung:
Radebeul, 14. September 2012

Verteidigung/Bewertung:
Mittweida, 2012

BACHELORTHESIS

**The secret of Disney characters
success using the example of the
animated cartoons**

author:

Ms. Sabine Käßler

course of studies:

Mediamanagement

seminar group:

MM08w1-B

first examiner:

Mr. Prof. Peter Gottschalk

second examiner:

Mr. Dipl.-Ing. Robert Krause

submission:

Radebeul, 14.09.2012

defence/ evaluation:

Mittweida, 2012

Inhaltsverzeichnis

Darstellungsverzeichnis.....	5
I Einleitung.....	6
1. Was ist ein erfolgreicher Film?.....	9
2. Begriff der Figur.....	11
II Der Archetypus des Helden.....	13
1. Archetypen.....	13
2. Der Held.....	14
Pinocchio.....	16
Arielle, die Meerjungfrau.....	17
Rapunzel – Neu verföhnt.....	18
3. Reise des Helden nach Vogler.....	19
Gewohnte Welt.....	20
Ruf des Abenteurers.....	21
Weigerung.....	21
Begegnung mit dem Mentor.....	22
Überschreiten der ersten Schwelle.....	22
Bewährungsproben, Verbündete, Feinde.....	23
Vordringen zur tiefsten Höhle.....	23
Entscheidende Prüfung.....	24
Belohnung.....	25
Rückweg.....	25
Auferstehung.....	25
Rückkehr mit dem Elixier.....	26
4. Inwiefern trägt die „Reise des Helden“ zum Erfolg der Filme bei?.....	28
III Figur und Plot.....	30
1. Drei-Akt-Modell des klassischen Hollywoodkinos.....	31
2. Motivation des Helden.....	33
3. Inszenierung des Helden.....	37
Pinocchio.....	37
Arielle, die Meerjungfrau.....	40
Rapunzel – Neu verföhnt.....	42
Welche Auswirkungen hat die Inszenierung auf den Erfolg der Filme?.....	44
4. Universalität der Disneyhelden.....	46
5. Nebenfiguren.....	50
6. Liebesbeziehung.....	54
IV Themen der Disneyfilme.....	57
1. Faszination Märchen.....	60
2. Literarische Grundlage.....	63
Pinocchio.....	64
Die kleine Seejungfrau.....	69
Rapunzel.....	72
V Resümee.....	76
VI Anhang.....	79
1. Literaturverzeichnis.....	79
2. Internetquellen.....	83
3. Filmverzeichnis.....	84
4. Selbstständigkeitserklärung.....	85

Darstellungsverzeichnis

Darstellung 1: Die 12 Stadien der „Reise des Helden“ nach Vogler übertragen in die Drei-Akt-Struktur des klassischen Hollywoodkinos nach Field.....32

Darstellung 2: Pinocchio kurz vor seiner Verwandlung in eine lebendige Holzpuppe (Quelle: DVD Pinocchio, 11. Filmminute).....39

Darstellung 3: Arielle im Vergleich mit ihren sechs Schwestern (Quelle: DVD Arielle, die Meerjungfrau, 6. Filmminute, 18. Filmminute).....41

Darstellung 4: Charaktereigenschaften der Hauptfiguren aus Filmen der Meisterwerk-Reihe Disneys.....49

I Einleitung

Der Autor Robert McKee dringt in seinem Ratgeber zum Drehbuchschreiben „auf die Schaffung von Werken, die auf allen sechs Kontinenten das Publikum begeistern und jahrzehntelang in Wiederaufführungen weiterleben werden.“¹ Walt Disney hat dies mit seinen Filmen geschafft. Doch was machte seine Werke so erfolgreich?

In der folgenden Arbeit soll diese Frage geklärt werden, wobei im Besonderen Bezug zu den Protagonisten hergestellt wird. Warum funktionieren Figuren wie Pinocchio, Bambi, Arielle, Pocahontas oder Mulan in unterschiedlichen Kulturkreisen, generationsübergreifend und auch noch Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung? Erschuf Disney universell verwendbare Figuren? Oder kann der weltweite Erfolg darauf zurückgeführt werden, dass Walt Disney bereits existierende Literatur weiterentwickelte und zeitgemäß anpasste?

Dazu muss zunächst geklärt werden, wann ein Film erfolgreich ist. Was bedeutet „Erfolg“ überhaupt? Und inwieweit trifft dies auf die Filme Disneys zu? Obwohl mit Walt Disney sehr häufig Micky Maus und Donald Duck assoziiert werden, beziehe ich mich in meiner Arbeit ausschließlich auf die Zeichentrick- und Animationsfilme, welche zwischen 1937 und 2011 als sogenannte „Walt Disney Meisterwerke“² veröffentlicht wurden. Die insgesamt 51 abendfüllenden Trickfilme teile ich zunächst in drei Zeiträume ein, welche auch als Disney-Äras bezeichnet werden können. Aus jeder Ära wurde ein Film zur näheren Betrachtung ausgewählt.

1. 1937 – 1970: Dieser Abschnitt reicht von Disneys erstem abendfüllenden Zeichentrickfilm *SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE* (1937) bis zu *DAS DSCHUNGELBUCH* (1967), welcher den letzten Film bildet, den Walt Disney persönlich produzierte³. 1966 verstarb er jedoch noch während der Dreharbeiten zu *DAS DSCHUNGELBUCH*. Das Unternehmen blieb bis 1971 dennoch in der Familie: Roy O. Disney wurde bereits 1945 zum Co-Vorstandsvorsitzenden, übernahm diesen Posten 1966 schließlich vollständig und wurde zudem Präsident der Walt Disney Company. Die Anfänge der

1 Robert McKee: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, S. 10

2 Vgl. www.duckipedia.de/index.php5?title=Liste_aller_Walt_Disney_Meisterwerke

3 Vgl. Robin Allan in Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 37

Meisterwerk-Reihe fasse ich unter dem Begriff des **Golden Age** zusammen und beziehe mich dabei auf die Filme, welche Walt Disneys Handschrift tragen. Es entstanden u.a. PINOCCHIO (1940), DUMBO (1941), BAMBI (1942), CINDERELLA (1950), ALICE IM WUNDERLAND (1951), PETER PAN (1953), DORNRÖSCHEN (1959) und 101 DALMATINER (1961). Stellvertretend für diese Ära untersuche ich im folgenden den Film PINOCCHIO, welchen Walt Disney am meisten schätzte. Es war sein persönlicher Lieblingsfilm⁴.

2. 1984 – 2004: Unter der Leitung von Michael Eisner, dem neuen Chairman und Chief Executive Officer der Disney Company, entstand für Vermarktungszwecke das Label der **New Disney Classics**⁵ unter dem alle neu auf Leinwand erschienenen Filme anschließend auch auf VHS veröffentlicht wurden. In dieser Zeit wurden einige sehr bekannte Filme produziert: ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU (1989), DIE SCHÖNE UND DAS BIEST (1991), ALADDIN (1992), DER KÖNIG DER LÖWEN (1994), POCAHONTAS (1995), HERCULES (1997), MULAN (1998), ATLANTIS – DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT (2001) u.v.m. Für diesen Zeitraum habe ich **ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU** für die Analyse ausgewählt.
3. 2005 – heute: HIMMEL UND HUHN (2005) ist der erste computeranimierte Film aus dem Hause Disney und leitet damit eine neue Ära ein – die der **3D-Filme**. Zwar wurden in Zusammenarbeit mit den Pixar Animation Studios seit 1995 mehrere erfolgreiche 3D-Produktionen auf den Markt gebracht, doch versucht die Walt Disney Company in jüngster Vergangenheit eigenständig an den Erfolg der Pixar-Filme anzuknüpfen. In die Ära fallen HIMMEL UND HUHN (2005), TRIFF DIE ROBINSONS (2007), BOLT – EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE (2008) sowie **RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT** (2010). Letzterer zählt als 50. Meisterwerk der Disneyreihe und wird stellvertretend für die 3D-Ära untersucht. Ebenfalls in diesen Zeitraum fällt der Zeichentrickfilm KÜSS DEN FROSCH (2009), welcher zwar wieder mit der Tradition der handgezeichneten 2D-Filme einhergeht, in die Untersuchung aber trotzdem mit einbezogen werden kann.

Warum also „funktionieren“ die Figuren, welche Walt Disney erschuf? Welches bahnbrechende Erfolgsrezept entwickelte er? Da diese Frage nicht losgelöst von Plot und Thema eines Filmes betrachtet werden kann, untersuche ich die Figuren jeweils im Zusammenhang mit diesen filmischen Kriterien. Doch müssen für eine Figurenanalyse

4 Vgl. Rolf Giesen: Lexikon des Trick- und Animationsfilms. S. 331

5 Vgl. Janet Wasko: Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy, S.45

zunächst zwei Fragen geklärt werden: Wie soll mit Figuren umgegangen werden und welche analytische Methode liegt der Untersuchung zu Grunde. Denn je nachdem, welches Ziel mit der Analyse verfolgt wird, gibt es verschiedene Ansätze mit je unterschiedlichen Auswirkungen auf die Rezeption.

Ausgehend von den Figuren gehe ich auf den Plot und das Thema der Filme ein. Zuerst wird dazu die Definition des Helden nach Vogler geklärt. Es soll gezeigt werden, dass die Disneyfiguren als Helden bezeichnet werden können, um anschließend das Modell der „Reise des Helden“ näher zu erläutern. Dadurch können die mythologischen Muster der Disneyfilme überprüft werden. Denn jedem Werk aus dem Hause Disney liegt eine literarische Vorlage zu Grunde, welche zu einem Zeichentrick-Märchen umgewandelt wurde.

Im nächsten Kapitel beschäftige ich mich mit der Bedeutung der Figuren für die Geschichte sowie deren Handlungsmotivation, also dem Auslöser der Geschichte. Zudem untersuche ich die Inszenierung des Protagonisten anhand der genutzten filmischen Mittel. Dabei gehe ich auf die Frage ein, wie die Figuren nach Absicht der Filmemacher rezipiert werden sollen. Denn deren Darstellung im Film hat – gerade durch den Zeichentrickcharakter, welcher Zufälle ausschließt – stets eine Bedeutung, die sich bewusst oder unbewusst auf das Verständnis des Publikums auswirkt.

Das vierte Kapitel, welches sich mit den Themen Disneys befasst, streicht die Motive der Filme heraus. Denn das Thema eines Filmes ist ebenso wichtig für dessen Erfolg wie die Erschaffung interessanter Figuren und einer fesselnden Story. Liegen den Disneyfilmen immer gleiche Themen zu Grunde? Inwieweit orientieren sie sich an den europäischen Märchen, welche die Vorlagen für viele Produktionen darstellen? Und welche Faszination geht von Märchen im Allgemeinen aus? In diesem Kapitel wird zudem ein Bezug zu den literarischen Vorlagen der Filme hergestellt. Wieviel wurde aus den Ursprungswerken übernommen und welche Abänderungen gab es? Und was trugen die Veränderungen zu dem Erfolg der Filme bei?

Im abschließenden Resümee fasse ich meine Erkenntnisse nochmals zusammen und weise auf weitere Kriterien für den weltweiten Erfolg der Walt Disney Company hin.

1. Was ist ein erfolgreicher Film?

Ein Film kann in vielerlei Hinsicht erfolgreich sein. So kann es beispielsweise bereits als Erfolg gewertet werden, wenn es zu einer Realisation des vorliegenden Drehbuches kommt, also wenn die Finanzierung des Filmes gedeckt ist. Oder wenn ein Spielfilm in die Kinos kommt und sich eine geraume Zeit im Vorführraum halten kann, das heißt ein zahlendes Publikum Interesse zeigt. Dadurch werden Einnahmen erzielt, welche für einen wirtschaftlichen Erfolg stehen und unter dem Begriff Einspielergebnis⁶ laufen. Das heißt also, ein Film ist kommerziell gesehen erfolgreich, wenn er genügend Gelder und Produzentenerlöse einspielt, um die investierten Mittel und Rückstellungen, aber auch die Darlehen der Filmförderer zurückzahlen zu können. Wenn darüber hinaus noch mehr Gewinne erzielt werden können, spricht man in der Regel von einem sehr erfolgreichen Film. So erwies sich *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* (1989) beispielsweise als wahre Goldgrube für Disney. Gab es im Vorfeld noch die Befürchtung, der Film könne scheitern, so zerstreuten die Einspielergebnisse an den Kinokassen bereits in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung jegliche Zweifel. Mit insgesamt rund 111 Millionen US-Dollar in den USA und weiteren 99 Millionen US-Dollar weltweit⁷ überschattete *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* die vorangegangenen Disneyfilme bei weitem. Die nachfolgenden Werke, welche in den 1990er Jahren der New Disney Classics erschienen, wurden allesamt enorme finanzielle Erfolge. So spielte *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* (1991) in den Kinos der USA über 170 Millionen US-Dollar und weltweit sogar mehr als 200 Millionen US-Dollar ein⁸. *ALADDIN* konnte seit seiner Veröffentlichung 1992 weltweit bereits mehr als 500 Millionen US-Dollar Gewinn erzielen⁹, während mit *POCAHONTAS* (1995) beinahe 350 Millionen US-Dollar eingespielt wurden. Der kommerziell erfolgreichste Film Disneys bleibt bisher aber unumstritten *DER KÖNIG DER LÖWEN* (1994), welcher mit seinen Kino-Einnahmen von insgesamt mehr als 951 Millionen US-Dollar als weltweit erfolgreichster klassischer Zeichentrickfilm zählt¹⁰. Der neueste Disneyfilm der Meisterwerk-Reihe, welcher in dieser Arbeit betrachtet wird, konnte seit seiner Veröffentlichung 2010 ebenfalls schon beachtliche wirtschaftliche Erfolge erzielen. *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* brachte den Disneystudios durch die Einnahmen an den weltweiten Kinokassen bisher mehr als 580 Millionen US-Dollar ein

6 Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3824>

7 Vgl. www.moviejones.de/filme-2845/disney-arielle/boxoffice/index.html

8 Vgl. www.moviejones.de/filme-2875/disney-beauty-and-the-beast/boxoffice/index.html

9 Vgl. www.moviejones.de/filme-2841/disney-aladdin/boxoffice/index.html

10 Vgl. <http://boxofficemojo.com/alltime/world/>

und landet damit derzeit auf Platz 73 der wirtschaftlich erfolgreichsten Filme der Welt¹¹.

Nun haben aber längst nicht alle Disneyfilme während ihrer Erstveröffentlichung solch hohe Gewinne erzielt. Dennoch können auch Filme, welche finanziell zunächst ein Flop waren, später als erfolgreich angesehen werden. Wenn ein Film zum Beispiel Preise auf großen, internationalen Festivals gewinnen kann oder als kulturell wertvoll angesehen wird, ist dies ebenso als Erfolg zu werten. Denn gerade solche Filme können genrespezifisch einen hohen Beliebtheitsgrad erlangen und dadurch die Zeit überdauern. Als besonders anschauliches Beispiel soll hier *PINOCCHIO* (1940) dienen, welcher an den Kinokassen zunächst nicht annähernd so viele Erlöse erzielen konnte, wie sein Vorgänger *SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE* (1937). Ein Grund dafür ist der Beginn des Zweiten Weltkrieges, währenddessen Europa von der Außenwelt abgeschnitten war. Die europäischen Exportmärkte, welche zu diesem Zeitpunkt 45% der Einnahmen ausgemacht haben, brachen zusammen¹². *PINOCCHIO* wurde dadurch erst 1951 in den deutschen Kinos veröffentlicht. Auch andere Disney-Meisterwerke wie *DUMBO*, *FANTASIA* oder *BAMBI* feierten erst in den 1950er Jahren ihre deutsche Uraufführung. Heute zählt *PINOCCHIO* zu den 100 inspirierendsten Filmen der USA¹³ und wurde 1994 in die National Film Registry aufgenommen¹⁴. In diesem Verzeichnis werden kulturgeschichtlich bedeutende Filme aus den USA gelistet, um sie für die Nachwelt dauerhaft zu erhalten. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten mit der wirtschaftlichen Gewinnerzielung kann *PINOCCHIO* also dennoch als erfolgreicher Film im Sinne seiner zeitlosen Bedeutsamkeit und kultureller Wertschätzung gesehen werden.

Damit komme ich zurück zu meiner Ausgangsfrage, weshalb die Filme Walt Disneys kultur- und generationsübergreifend über Jahrzehnte hinweg „funktionieren“ - also Anklang beim Publikum finden. Robin Allan schreibt beispielsweise: „Trotz vielfältiger ästhetischer, kultureller, gesellschaftspolitischer und feministischer Kritik ist ihre Beliebtheit ungebrochen und aufgrund ihres künstlerischen Reichtums sind sie auch im 21. Jahrhundert noch als Klassiker zu bezeichnen.“¹⁵ So wählte die unabhängige und gemeinnützige Organisation American Film Institute 2008 die zehn besten Filme in je

11 Vgl. <http://boxofficemojo.com/alltime/world/>

12 Vgl. Dorina Linette Frerking: Filmsynchronisation als Instrument politischer Beeinflussung, Diplomarbeit, S. 66

13 Vgl. www.afi.com/100years/cheers.aspx

14 Vgl. www.loc.gov/film/registry_titles.php

15 Robin Allan: Disneys europäische Wurzeln. In: Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 37

zehn klassischen amerikanischen Filmgenres. Im Bereich Zeichentrick erlangte Disney mit Filmen wie SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE, PINOCCHIO, BAMBI oder DER KÖNIG DER LÖWEN sieben von zehn möglichen Nennungen, wobei auch TOY STORY (1995) und FINDET NEMO (2003) in der Liste auftauchen – beides Produktionen, welche in der Zusammenarbeit der Walt Disney Company und den Pixar Animation Studios entstanden sind. Doch der Bann der ersten abendfüllenden Filme aus der Ära des Golden Age bleibt noch immer ungebrochen: „Aus Literatur, Kunst und Musik schufen Disney und seine Mitarbeiter eine Reihe von Filmen, die heute selbst als Kunstwerke gelten, als solche unvergänglich sind und immer von Neuem Erstaunen und Entzücken hervorrufen.“¹⁶ Die Walt Disney Company ist das einzige amerikanische Animationsstudio, welches seit 75 Jahren besteht und erfolgreich abendfüllende Animationsfilme produziert. Wie schaffte es Walt Disney also, eine Formel für diese Erfolgsgarantie zu erschaffen?

Da ich in meiner Untersuchung von den Figuren der Filme ausgehe, soll zunächst der Begriff der Figur kurz umrissen werden. Wie sind Figuren zu verstehen und wie können sie davon ausgehend analysiert werden?

2. Begriff der Figur

Filme und deren Figuren können auf verschiedene Weise untersucht werden, je nachdem, welches Ziel man mit der Betrachtung verfolgt. So gibt es zum Beispiel dramaturgische und soziokulturelle Analysen, bei denen man herausfindet, wie Figuren von empirischen Rezipienten tatsächlich verstanden werden, während bei interpretativen Filmanalysen eher die Frage geklärt wird, wie die Figuren nach Absicht der Filmemacher rezipiert werden sollten. In psychoanalytischen Theorien konzentriert man sich vor allem auf den Zusammenhang intensiver Sozialbeziehungen, Prägungen durch die frühe Kindheit und pathologische Dispositionen der Persönlichkeit. Dagegen interessieren sich strukturalistisch-semiotische Theorien für die Ebene des Textes, untersuchen Prozesse der Zeichenverwendung und Bedeutungskonstitution und wollen allgemeine Oberflächen- und Tiefenstrukturen in Texten ausfindig machen. Im Kognitivismus wird wiederum der narrative Verstehensprozess im Rückgriff auf mentale

¹⁶ Robin Allan: Disneys europäische Wurzeln. In: Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 51

Vorgänge im Kopf und in der Analogie zur Alltagswahrnehmung erklärt.

Die unterschiedlichen Herangehensweisen an die Theorien zur Figurenanalyse hängen sehr stark damit zusammen, wie Figuren definiert werden. Denn je nachdem, als was eine Figur verstanden wird, entscheidet sich die Perspektive und Methodologie der Analyse: „Betrachtet man sie als menschliche Wesen, wird man vor allem ihre Persönlichkeitsmerkmale untersuchen; betrachtet man sie als Textbestandteile, wird man sich auf Darstellungsstrukturen konzentrieren; versteht man sie als mentale Konstrukte, wird man rezeptionspsychologisch vorgehen.“¹⁷ Doch eine zu einseitige Betrachtung führt zum Beispiel zur Vernachlässigung von inhaltlichen Fragen wie dem Menschenbild, der Wertevermittlung oder der emotionalen Anteilnahme. Den Überlegungen zur ästhetischen Figurengestaltung kann dadurch ebenfalls nicht genügend Beachtung geschenkt werden.

Eine Figur ist ein Kunstwerk, eine Metapher für die menschliche Natur.¹⁸

Jens Eder schlägt vor „Filmfiguren als wiedererkennbare fiktive Wesen mit einem Innenleben zu verstehen, die als kommunikativ konstruierte Artefakte existieren.“¹⁹ Sie entstehen durch unser kommunikatives Handeln und sind zugleich ein kommunikatives Mittel unserer Welt. In den einzelnen Kapiteln wird im Zusammenhang mit dem jeweiligen filmischen Kriterium noch näher auf relevante Definitionen eingegangen. Als erstes soll der Begriff des Helden, welcher in mythologischen Geschichten wie Märchen auftaucht, definiert werden. Dazu zunächst ein Blick auf die Studien zum Archetypus von Carl Gustav Jung.

17 Jens Eder: Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse, S. 62

18 Robert McKee: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, S. 403

19 Jens Eder: Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse, S. 708

II Der Archetypus des Helden

1. Archetypen

Bei vielen Drehbuchratgebern sind die Überlegungen Carl Gustav Jungs (1875 - 1961) sehr beliebt, der den Begriff eines kollektiven Unbewußten geprägt hat. Der Schweizer Psychologe verstand darunter „eine in jedermann vorhandene, allgemeine seelische Grundlage überpersönlicher Natur“²⁰ – also angeborenes und kulturübergreifendes Wissen sowie Verhaltensweisen, welche uns nie direkt bewusst sind, aber uns dennoch – insbesondere auf emotionaler Ebene – beeinflussen. Die Inhalte dieses kollektiven Unbewußten bilden die Archetypen – auch Dominanten, Imagos oder Urbilder. Sie entsprechen einer nicht erlernten Neigung, Dinge in einer gewissen Weise zu erfahren und bilden als uralte Wesensmerkmale das gemeinsame Erbe der gesamten Menschheit.

Darauf aufbauend folgten viele Dramaturgen und Literaturwissenschaftler der Unterscheidung verschiedener archetypischer Figuren. Joseph Campbell (1904 - 1987) betrachtete die Archetypen in seinen Mythosstudien unter einem biologischen Aspekt, als Ausdrucksformen der verschiedenen Organe unseres Körpers, die entscheidend über die Disposition eines jeden Menschen mitbestimmen. „Die Universalität dieser Urbilder oder Verhaltensmuster ermöglicht die gemeinschaftliche Erfahrung, die einen wichtigen Faktor des Geschichtenerzählens ausmacht.“²¹ Der Psychologe und Improvisationsschauspieler Gunter Lösel spricht von einer „Erwartungsmatrix, die in der Spezies Mensch verankert ist.“²² Christopher Vogler beobachtete, dass die Archetypen keine unabänderliche Rollenzuweisung an eine Figur sind, sondern vielmehr als flexibler Funktionsträger dienen, um eine Geschichte voranzubringen. Dadurch kann eine Figur im Verlauf einer Geschichte die Züge mehrerer Archetypen wie beispielsweise dem des Mentors, Schwellenhüters, Gestaltwandlers oder Schattens annehmen. Sie können aber auch als personifizierte Symbole unterschiedlicher menschlicher Eigenschaften, wie einfältig, hinterlistig, ängstlich, stolz, neugierig etc. aufgefasst werden. In diesem Sinne können sie als Facetten der Persönlichkeit einer Figur verstanden werden, die sich nach und nach in der Interaktion mit anderen

20 Carl Gustav Jung: Von den Wurzeln des Bewusstseins – Studien über den Archetypus, S. 4

21 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 81

22 Gunter Lösel: Das Archetypenspiel – Grundformen menschlicher Begegnungen, S. 10

Figuren zeigen. Da diese Eigenschaften so alt sind, wie die Menschheit selbst, finden wir sie in nahezu allen Geschichten, Sagen, Mythen, Märchen, Träumen oder eben auch Filmen. In Form des kollektiven Unbewußten tauchen sie in den Figuren, aber auch uns selbst auf, wodurch wir persönliche Wesensmerkmale in den verallgemeinerten Figuren wiederfinden.

Joseph Campbell untersuchte Helden-Mythen aus aller Welt und erkannte nicht nur, dass in den Träumen aller Menschen und Mythen sämtlicher Kulturen beständig wiederkehrende Charaktere – die Helden der Geschichten – existieren, sondern er stellte ebenso fest, dass es sich im Grunde jedes Mal um die gleiche Geschichte handelte, welche in unzähligen Varianten immer wieder aufs Neue erzählt wurde. Demnach folgen also sämtliche Erzählungen derselben Struktur – dem uralten Muster des Mythos. Christopher Vogler entwickelte Campbells Ideen weiter und wandte sie auf neuzeitliche und zeitgenössische Filme an. Unter dem Begriff der „Reise des Helden“ entstand so eine universell anwendbare, aber dennoch flexible Vorlage des Geschichtenerzählens, bestehend aus einer handvoll wiederkehrender Bauelemente, wie eben zum Beispiel den Archetypen.

Da die Filme Disneys zur Gattung der Märchen zählen und ihnen somit mythologische Ideen aus Fabeln, Sagen und Überlieferungen zu Grunde liegen, müssten sich die Stadien der „Reise des Helden“ nach Vogler in ihnen wiederfinden. Daher soll in diesem Kapitel zunächst geklärt werden, inwiefern die Protagonisten der Disneyfilme als Helden bezeichnet werden können und ob sie demnach die „Reise des Helden“ durchleben. Dadurch kann überprüft werden, ob die dramaturgische Gestaltung der Disneyfilme für deren Erfolg relevant ist und sich die Ideen Voglers in ihnen wiederfinden.

2. Der Held

Der Begriff des Helden kommt aus der griechischen Mythologie und bedeutet „schützen und dienen.“ Es handelt sich also um jemanden, der dazu bereit ist, seine persönlichen Bedürfnisse zum Wohl einer Gemeinschaft hintenan zu stellen, gegebenenfalls auch etwas sehr Wertvolles zu opfern. Nach Sigmund Freud steht der

Archetypus des Helden für das „Ich“ - jenen Teil der Persönlichkeit, welcher sich von der Mutter ablöst und sich damit als einzigartiges Wesen sieht und von der Gruppe losgelöst betrachtet werden möchte. Der Held befindet sich auf der Suche nach Ganzheit und Identität so wie wir auf der Suche nach uns selbst sind.²³

Um die Helden der Disneyfilme identifizieren zu können, muss zunächst der Unterschied zwischen der Hauptfigur und des Protagonisten geklärt werden, da sich diese nicht immer in einem Charakter bündeln, sondern sich mitunter auf zwei verschiedene Figuren verteilen. Der „main character“, also die Hauptfigur, ist der Perspektivträger und damit diejenige Person, durch dessen Augen die Zuschauer die Geschichte sehen und erleben und mit dem sie sich identifizieren. Dies kann zum Beispiel der Erzähler sein, der von außen einen Einblick in das Innere des Helden geben kann. Jiminy Grille ist also zum Beispiel die Hauptfigur in *PINOCCHIO*, da er zum einen der Erzähler der Geschichte, zum anderen aber auch das ausgelagerte Gewissen Pinocchios ist. Dadurch verschmelzen die beiden Figuren gewissermaßen zu einer. Der Zuschauer fiebert jedoch mit dem Protagonisten mit und möchte, dass dieser sein Ziel erreichen kann. Die Protagonisten sind nach Lee Masterson diejenigen Charaktere, welche die Handlung vorantreiben und dadurch als Sympathieträger fungieren²⁴. Alle anderen Charaktere des Filmes befassen sich mit dem Protagonisten und seinem Ziel – er ist also der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte, durch ihn werden alle Handlungsstränge miteinander verknüpft. So schreibt zum Beispiel Christopher Keane: „Der Charakter sollte die Ursache von allem, der Plot das Resultat sein“²⁵. Der Protagonist steuert die Geschichte, verändert sich oder andere Figuren und wird dadurch zum Helden. „Der Held ist normalerweise die aktivste Figur. Sein Wille und sein Verlangen bringen die Geschichte voran.“²⁶

Neben der ständigen Entwicklung der Handlung und dem Begriff der Selbstaufopferung gibt es noch ein drittes Merkmal, welches einen Helden kennzeichnet: die Begegnung mit dem Tod. Diese liegt jeder Geschichte, jedem Mythos, jeder Sage, jedem Märchen und jedem Film zu Grunde und bildet den eigentlichen Kern einer Geschichte. Sie ist der Ursprung des Heldenmythos, der Moment auf den die gesamte Geschichte hinarbeitet, die Gipfelung aller kleinen und großen Aufgaben, welche der Protagonist

23 Vgl. Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 87

24 Vgl. Lee Masterson: Casting Your Characters, www.fictionfactor.com/articles/casting.html

25 Christopher Keane: Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch, S. 46

26 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 91

meistern muss. In einer „entscheidenden Prüfung“ stellt sich der Held seinem gefährlichsten Feind, seiner größten Angst, und blickt damit dem Tod direkt ins Auge. Vogler spricht in diesem Zusammenhang von der Krise, welche nicht mit der Klimax der Geschichte verwechselt werden darf. Die Krise ist der „wichtigste Knotenpunkt im Nervensystem der Geschichte“²⁷ zu dem viele Handlungsstränge führen und viele Möglichkeiten ausgehen. Der Held steht dem entschiedensten Widerstand entgegen, kann aber durch dessen Bezwingen dem Tod ein Schnippchen schlagen und damit wiedergeboren werden. Oftmals kommt diese Krise, also der Tod und die Wiedergeburt, vor der Klimax, dem Höhepunkt der Geschichte. Die Begegnung mit dem Tod muss zudem nicht zwangsläufig den tatsächlichen oder symbolischen Tod der Figur bedeuten, sondern kann beispielsweise auch das Scheitern einer Unternehmung beinhalten, das Ende einer Beziehung oder das Absterben einer alten Persönlichkeit.

Nachdem die drei Hauptkriterien für einen Helden – Selbstaufopferung, Handlungsentwicklung und Todesbegegnung – erläutert wurden, kläre ich nun die Frage, ob Pinocchio, Arielle und Rapunzel die Helden der nach ihnen benannten Filme sind.

Pinocchio

Nach Vogler ist der Held der Geschichte zumeist die aktivste Figur des Filmes. Dies bedeutet, dass der Protagonist das Handlungsgeschehen durch bewusste Entscheidungen aktiv mitbestimmt und voran treibt. In PINOCCHIO ist die Holzpuppe in diesem Sinne bis zur 66. Filmminute eher passiv. Der kleine Mann aus Holz wird von Gepetto erschaffen und durch ihn zum Leben erweckt. Anschließend versucht die Welt der Erwachsenen Pinocchio für deren Machenschaften zu gewinnen. Er wird als Spielball benutzt und lässt sich durch seine kindliche Naivität leicht beeinflussen. Dennoch werden alle Handlungsstränge durch die Holzfigur verknüpft und vereinen sich in ihm. Pinocchio ist der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Der Zuschauer sympathisiert mit dem unschuldigen und tollpatschigen Jungen und möchte, dass dieser sein Ziel der Menschlichkeit erreicht. Pinocchio ist eindeutig der Protagonist der Geschichte, obwohl er sich erst am Ende zur aktivsten Figur wandelt.

²⁷ Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 276

Ausgelöst durch den unverhofften Verlust des Vaters übernimmt er Verantwortung²⁸. Die kommenden Entscheidungen trifft Pinocchio selbstständig: Die Suche nach dem Wal Monstro, die Flucht aus dem Bauch des Walfisches sowie die Rettung Gepettos auf hoher See. In diesen letzten 19 Minuten setzt Pinocchio die entscheidende Entwicklung des Filmes in Gang und stellt dabei die Familiengemeinschaft über sein persönliches Wohl. Er hat seine Lektionen gelernt und begibt sich nun in Gefahr, riskiert sogar sein eigenes Leben, um seinen Vater zu retten. Diese selbstlose Rettungsaktion führt zu seinem tatsächlichen Tod, doch wird er für seinen Mut und seine Selbstlosigkeit belohnt: Die blaue Fee verwandelt ihn in einen menschlichen Jungen – er wird wiedergeboren und hat dem Tod somit ein Schnippchen geschlagen.

Pinocchio erfüllt alle Merkmale einer Heldenfigur: er verknüpft alle Handlungsstränge, entwickelt sich stetig weiter, opfert sich selbst um andere zu retten und wird wiedergeboren.

Arielle, die Meerjungfrau

Als neugierige und selbstbewusste Königstochter verfolgt Arielle von Beginn an ihr Ziel, ein Mensch zu werden. Ausgelöst durch diesen innigen Wunsch wird die Handlung unabdingbar voran getrieben. Schon lange bevor der Zuschauer Arielle kennenlernt, hat diese mit dem Sammeln menschlicher Gegenstände begonnen und diese in einem Versteck gehortet. Um ihre Leidenschaft auszuleben, begibt sie sich auch in gefährliche Situationen und fehlt versehentlich bei einem wichtigen Auftritt als Sängerin. Dieses Handeln zu Beginn des Films löst eine Kausalkette von weiteren Ereignissen aus. Dabei dreht sich alles um Arielle und das Menschwerden – nicht nur ihre eigenen Handlungen, sondern auch die von Fabian, Sebastian, Ursula und ihres Vaters. Denn durch ihren hohen Stand als Prinzessin der Meere haben ihre Entscheidungen direkte sowie indirekte Auswirkungen auf ihr Umfeld. Die Handlungsstränge laufen alle in ihrer Person zusammen. Sie ist unumstritten die Protagonistin des Filmes, deren Wunscherfüllung die Zuschauer herbeisehnen.

Als es in der 67. Filmminute schließlich so aussieht, als ob sich ihre Träume in Luft auflösen, symbolisiert dies einen Scheintod. Sie stellt sich ihrem Schicksal – Mensch

²⁸ Vgl. DVD Pinocchio, 66. Filmminute

oder Meerjungfrau – und kann durch die Unterstützung ihrer Freunde die Intrige der Meereshexe aufdecken und erhält bei ihrer Wiedergeburt ihre kostbare Stimme zurück. Da die Machenschaften Ursulas nicht nur Arielle, sondern alle Meeresbewohner betreffen, erlangt sie einen solch hohen Status, dass sie gar nicht aktiv in die Bekämpfung der Hexe eingreifen muss. Dadurch bleibt sie die gutmütige Prinzessin, welche sich niemals durch unmoralisches Handeln oder gar einen Mord auf dieselbe Stufe wie ihre Widersacherin stellen würde.

Als Arielle ihr Ziel schließlich erreicht, hat sie sich nicht nur selbst weiterentwickelt, sondern auch eine Veränderung in den Figuren um sich herum herbeigeführt. Besonders die Krabbe Sebastian und ihr Vater lernten Toleranz den Menschen gegenüber. Gerade Triton konnte den „barbarischen Fischfressern“²⁹ zu Beginn nur Negatives abgewinnen und geht in seinen neuen Ansichten schließlich sogar so weit, dass er seine jüngste Tochter am Ende bereitwillig in die Welt der Menschen entlässt. Die Meerjungfrau fungiert als Katalysator: „diese Helden stehen zwar im Mittelpunkt der Geschichte [...], aber sie selbst ändern sich kaum; ihre Aufgabe besteht eher darin, Veränderungen in anderen Figuren zu bewirken.“³⁰ Desweiteren konnte durch die Kette an Ereignissen, ausgelöst durch die Protagonistin Arielle, die Meereshexe Ursula besiegt werden. Damit verändert sie die Welt zum Guten, rettet unzählige Meeresbewohner aus der Gefangenschaft Ursulas und bringt den Meeresbewohnern Frieden. *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* trägt zurecht den Titel der Heldin.

Rapunzel – Neu verföhnt

In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* steigt der Zuschauer nicht direkt in die gegenwärtige Handlung ein, sondern wird durch einen Prolog, gesprochen von Flynn Rider, zunächst über Rapunzels Vorgeschichte aufgeklärt. Anschließend übernimmt Rapunzel aktiv die Gestaltung der Handlung. Sie versucht ihre Ziehmutter Gothel davon zu überzeugen, nur einmal den Turm verlassen zu dürfen, handelt mit Flynn Rider die Vereinbarung aus, welche sie zum Schloss bringt, beendet die Schlägerei im Gasthaus „Zum Quietscheentchen“ und bringt durch den geschickten Einsatz ihrer meterlangen Haare die Handlung immer wieder voran. Durch die Besonderheit ihres Zauberhaares und die Tatsache, dass sie die verschwundene Prinzessin ist, spinnen sich alle Intrigen Gothels

²⁹ Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 13. Filmminute

³⁰ Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 102

um ihre Person. Die Handlungsstränge werden durch die Figur der Rapunzel bestimmt, voran gebracht und miteinander verknüpft, weshalb sie die Protagonistin des Filmes ist. Durch die jahrelange Gefangenschaft wird zudem die Sympathie der Zuschauer auf sie gelenkt. Man möchte, dass Rapunzel zu einem freien Menschen wird.

Dies erreicht sie durch das Bestehen ihrer letzten Prüfung während des Showdowns – also dem Klimax der Geschichte – in der 80. Filmminute. Die böse Stiefmutter fügte ihrem Geliebten schwere Wunden zu und will Rapunzel nun erneut verschleppen. Diese stellt sich bereitwillig in den lebenslangen Dienst Gothels, um Eugene mit der Kraft ihrer Haare retten zu können. Rapunzel opfert ihre Freiheit zum Wohle eines anderen Menschen. Die Aussicht auf eine erneute Gefangenschaft symbolisiert ihren Scheintod und als Belohnung für ihre Selbstlosigkeit erlangt sie die Freiheit. Eugene schneidet die Haare kurzerhand ab und erlöst Rapunzel dadurch von ihrer schwersten Bürde. Als optische Kennzeichnung der Wiedergeburt tritt ein brünetter Kurzhaarschnitt an die Stelle des langen, blonden Haarschopfes. Rapunzel hat sich äußerlich, aber auch innerlich verändert. Gleichzeitig führte sie aber auch eine charakterliche Veränderung von Flynn Rider zu Eugene Fitzherbert herbei. Sie fungiert also ebenso als ein Katalysator wie auch Arielle.

In den entscheidenden Situationen handelte Rapunzel ungeachtet der Gefahr selbstlos und steuerte von Beginn an den Verlauf der Geschichte. Sie verbindet alle Handlungsstränge, veränderte sich wie auch andere und war dazu bereit, ihre Freiheit zu opfern. Rapunzel ist nicht nur die Protagonistin, sondern auch die Heldin des Filmes.

3. Reise des Helden nach Vogler

Der Drehbuchautor Christopher Vogler beschreibt in seinem Werk „Die Odyssee des Drehbuchschreibers“ den konzeptionellen Begriff der „Reise des Helden“. Er entwickelte aus der Tiefenpsychologie Carl Gustav Jungs und den Mythosstudien von Joseph Campbell verschiedene Baumuster und Strukturen für das Geschichtenerzählen, welche universell einsetzbar sind und sich in beinahe jeder Geschichte wiederfinden. Vogler spricht von einer Art „Monomythos“, welcher allen je erzählten Geschichten im Kern zu Grunde liegt. Durch unzählige Variationen bleibt das Modell aber flexibel,

sodass eine Geschichte nicht automatisch einer anderen gleicht. „Das Modell erfasst den zeitlichen Fortschritt eines Films und verdeutlicht somit, wie die Handlung von Spielfilmen aufgebaut ist.“³¹ In Hollywood gilt die „Reise des Helden“ inzwischen als handliche Gebrauchsanweisung, als magische Formel für erfolgreiche Filme aller Genres – nicht nur Märchen und Fantasy, auch Komödien oder Actionfilme bedienen sich der Ideen. Vogler selbst betont jedoch, dass es sich lediglich um einen Leitfaden und keine festgeschriebene Formel handelt.³²

Da die untersuchten Disneyfiguren als Helden im Sinne Voglers betitelt werden können, bleibt die Frage, ob sie das erfolgserprobte Modell der „Reise des Helden“ durchlaufen und ob sich dadurch der spätere Erfolg der Filme schon vor deren Veröffentlichung erahnen ließ. Dazu soll im folgenden ein kurzer Überblick über die 12 Stadien der Reise gegeben werden. Die jeweiligen Stadien der Filme PINOCCHIO, ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU sowie RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT werden in den Beschreibungen ebenfalls erwähnt.

Gewohnte Welt

Zu Beginn einer jeden Geschichte müssen zunächst zahlreiche Informationen übermittelt werden. Handlungsort, Handlungszeit, Genre, Stimmung und Thema werden meist schon im Vorspann deutlich. Anschließend lernt der Zuschauer in der Regel die Hauptfigur sowie den Protagonisten kennen. Dessen Vorgeschichte kann dann wie bei RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT in einem Prolog erläutert werden oder der allwissende Erzähler leitet den Film mit dem märchentypischen Satz „Es war einmal...“ ein. Im Fall PINOCCHIO beginnt Jiminy beispielsweise mit „Vor sehr langer Zeit...“, während der Zuschauer bei ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU durch das Seemannslied von der Welt der Menschen in die Unterwasserwelt geleitet wird. Da der Held in den meisten Geschichten zu einer Reise in eine ihm unbekannte Welt aufbricht, wird er in seiner gewohnten Welt dargestellt. Dadurch erscheint der Kontrast zwischen dem Bekannten und Fremden besonders deutlich, ebenso wie die Entwicklung der Figuren. Der Zuschauer lernt Pinocchio im wohlbehüteten Hause Gepettos kennen und Rapunzel präsentiert ihr alltägliches Leben im Turm durch ein Lied. Die gewohnte Umgebung Arielles wird erst ohne sie vorgestellt, während der Zuschauer sie in der charakterlich für sie typischen Schiffswrackszene kennenlernt. Das erste Stadium der Reise dient also

31 Michaela Krützen: Dramaturgie des Films Wie Hollywood erzählt, S. 65

32 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 16-18

auch dazu, die Protagonisten zu charakterisieren und die Figurenkonstellation zu etablieren. Damit einher geht die Darstellung der Ziele des Helden – ihm fehlt etwas oder ihm wurde etwas genommen, was er nun zurück erlangen will (vgl. Kapitel 3.2.). Durch dieses Defizit wird das übergeordnete Thema des gesamten Filmes vermittelt.

Ruf des Abenteurers

Der Held wird dazu aufgefordert seine Reise anzutreten, indem er beispielsweise mit einem Problem konfrontiert wird oder vor einer Herausforderung steht. Dabei kann der Ruf zum Abenteuer von außen, aber auch von innen heraus kommen. In *PINOCCHIO* ist es das Gespräch zwischen dem Holzmann und der blauen Fee, in dem Pinocchio erfährt, wie er ein menschlicher Junge wird. Arielle hingegen möchte sich freiwillig in das Abenteuer Menschenwelt wagen. Der erste Ruf ereilt die Meerjungfrau, als sie sich in den menschlichen Prinzen Eric verliebt. Durch das Lied „Ein Mensch zu sein“ wird Arielles Sehnsucht musikalisch unterstützt. Doch die endgültige Aufforderung zur Reise tragen Flotsam und Jetsam an sie heran. Sie versprechen Arielle, dass ihre Wünsche in Erfüllung gehen, wenn sie sich mit der Seehexe einlässt. In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* kennzeichnet das Lied „Wann fängt mein Leben an?“ den inneren Wunsch der Protagonistin, sich aufzumachen um die Himmelslaternen zu sehen. Da diese nur einmal im Jahr erscheinen, ist der nahende Zeitpunkt der Ruf zum Abenteuer. Es wird also das äußere Ziel der Reise offenbart und erklärt damit die weitere Handlungsmotivation der Figur.

Weigerung

Der Held hat sich noch nicht vollständig auf das bevorstehende Abenteuer eingelassen, möchte vielleicht sogar wieder umkehren. Er reagiert widerstrebend, da ihm das Risiko der Reise bewusst wird. Deshalb ist noch ein weiteres Motiv notwendig, um die Dringlichkeit und Unausweichlichkeit des Aufbruchs zu verdeutlichen. Bei *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* jagt die böse Stiefmutter der Heldin buchstäblich Angst vor der Außenwelt ein. In dem Lied „Mutter weiß mehr“ überzeugt Gothel Rapunzel davon, im sicheren Turm zu bleiben. Die Protagonistin benötigt noch einen weiteren Anstoß. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* zögert die Heldin, mit Flotsam und Jetsam mitzugehen. Doch die Liebe zu Eric ist stärker als ihre Zweifel. Im Verhandlungsgespräch mit der

Meereshexe wird der Protagonistin schließlich bewusst, dass sie ihre Familie als Mensch nie wieder sieht. Außerdem gerät sie – laut Vertrag – in Ursulas Gefangenschaft, falls ihr Vorhaben scheitern sollte. In PINOCCHIO weigert sich der Held zunächst mit Fuchs und Kater den Weg des schnellen Erfolges zu gehen und bevorzugt die Schule.

Begegnung mit dem Mentor

Jeder Held hat einen Mentor, also jemanden, der ihm mit Rat zur Seite steht oder wertvolle Gaben überreicht. Er steht für die starken Bande mit den Eltern- oder Lehrerfiguren oder zwischen Gottheit und Mensch. Besonders für Kinder, die Hauptzielgruppe Disneys, ist diese Rolle enorm wichtig, da auch sie viele Mentoren in ihrem direkten Umfeld haben. Die Aufgabe des Mentors ist es, den Helden auf die unbekannte Welt vorzubereiten, ihn zu prüfen oder zu motivieren. Nicht selten ist der Mentor selbst ein Held, der seine eigenen Erfahrungen gesammelt hat und diese nun weitergibt. Jiminy Grille ist durch seine Funktion als Pinocchios Gewissen eine lehrende Figur und hilft dem Jungen, zwischen Recht und Unrecht zu unterscheiden, während Gepetto in seiner Rolle der Vaterfigur als Mentor fungiert. Gothel bereitet Rapunzel durch „Mutter weiß mehr“ auf die Gefahren vor, welche die Außenwelt bereithalten kann, während Flynn Rider unbewusst Rapunzels Willensbereitschaft und Eignung zum Aufbruch des Abenteuers prüft. Desweiteren erhält die Protagonistin durch Rider bereits in der 21. Filmminute die für sie bestimmte Krone. ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU hat verschiedene Mentoren, welche sie vor der Menschenwelt warnen. Die Krabbe Sebastian oder ihr Vater Triton versuchen sie von der Schönheit der Meereswelt zu überzeugen, während Ursula als negativer Mentor fungiert. Sie überreicht Arielle die Gabe des Zaubertranks und motiviert sie zur Verwandlung in einen Menschen. Der Mentor dient nur dazu, den Helden vorzubereiten – der unbekanntes Gefährliches muss sich der Protagonist alleine stellen.

Überschreiten der ersten Schwelle

Diese erste Schwelle markiert die Grenze zwischen der gewohnten Welt und dem Unbekannten. Ist der Held erst einmal bereit, allen Konsequenzen ins Auge zu sehen und sie zu übertreten, gibt es kein Zurück mehr. Das Abenteuer beginnt. Rapunzel

übertritt wortwörtlich eine Schwelle – die Fensterschwelle ihres Turmes. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* ist es der Moment, in dem sich die Prinzessin zum ersten Mal in einen Menschen verwandelt. Hatte sie bis zu diesem Moment noch die Möglichkeit, ihr Vorhaben abubrechen, so gibt es nun keinen Rückweg mehr. Bei *PINOCCHIO* markiert die erste Schwelle die 35. Filmminute, wenn der Holzbursche bei Stromboli arbeitet. Diese erste Schwelle steht in einer Drei-Akt-Struktur für den Wendepunkt zwischen dem ersten und zweiten Akt. Nachdem es im ersten Akt darum ging, dass der Held die Entscheidung zum Handeln trifft, befasst sich der zweite Akt nun mit der Handlung an sich. Jedoch können der erste Wendepunkt und das Überschreiten der ersten Schwelle nicht immer gleich gesetzt werden.

Bewährungsproben, Verbündete, Feinde

Schritt für Schritt lernt der Held in diesem Stadium der Reise, sich in der neuen Welt zurecht zu finden. Er besteht viele kleinere Prüfungen, wird immer wieder auf die Probe gestellt und dadurch auf seine großen Prüfungen vorbereitet. Er findet Verbündete, Freunde und Feinde, die ihn die Regeln der anderen Welt lehren. Bei *PINOCCHIO* geschieht der Lernprozess vor allem durch Fuchs und Kater sowie dem Puppenspieler Stromboli. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* stellt sich die Protagonistin in der Welt der Menschen recht ungeschickt an, was aber zur Erheiterung des Publikums beiträgt. Und auch bei *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* werden die Proben der Heldin u.a. für die Erzeugung von Komik genutzt. Rapunzel schafft es bei ihren Prüfungen aber auch, vermeintliche Widersacher als Verbündete zu gewinnen.

Vordringen zur tiefsten Höhle

Die tiefste Höhle meint den gefährlichsten Ort in der unbekanntesten Welt. Oft handelt es sich dabei um das Hauptquartier des gefährlichsten Feindes, wo sich das Ziel des Helden befindet. In *PINOCCHIO* steht der Wal Monstro für diese tiefste Höhle, welche sich ja auch auf dem Grund des Meeres befindet und wo Pinocchio das Ziel, weshalb er sich aufgemacht hat, schließlich erreicht. Bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* symbolisiert das Hochzeitsschiff die tiefste Höhle, auch wenn das Schiff selbst kein gefährlicher Ort ist. Dennoch laufen dort alle Erzählstränge zusammen und gipfeln schließlich in der entscheidenden Prüfung. Auch in *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* ist die tiefste Höhle kein

gruseliger Ort, sondern befindet sich emotional gesehen tief in der Protagonistin. Die Schwelle zu der Konfrontation mit den eigenen Gefühlen übertritt Rapunzel, als sie die schwebenden Laternen gemeinsam mit Eugene von dem Ruderboot aus sieht. Die Phase des Vordringens beinhaltet alle Vorbereitungen auf das Betreten der Höhle sowie die Konfrontation mit der größten Gefahr oder dem Tod.

Entscheidende Prüfung

In einer letzten, direkten Konfrontation muss der Held seine größte Angst bezwingen. Er tritt dem gegenüber, was er am meisten fürchtet und sucht so sein Schicksal. Bei der entscheidenden Prüfung geht es um Leben und Tod und der Held oder seine Ziele schweben in höchster Gefahr. In diesem achten Stadium der Reise kommt es zum Scheintod des Helden sowie seiner Wiedergeburt. „Im klassischen Heldenepos findet die entscheidende Prüfung genau dann statt, wenn man mit dem Tod des Helden rechnen muss: Vor ihm haben schon viele diesen Punkt erreicht, doch noch niemals hat jemand diese Situation lebend überstanden.“³³ In PINOCCHIO markiert das Zusammentreffen von Gepetto und Pinocchio im Bauch des Wales die entscheidende Prüfung. Die beiden versöhnen sich und Pinocchio erfüllt das Ziel seiner Reise – tapfer, aufrichtig und selbstlos zu handeln. Durch seinen Einfallsreichtum können sie die tiefste Höhle verlassen. Arielle muss fürchten, dass Eric die Meereshexe bereits geheiratet hat und sie damit ihren Geliebten verliert und in die Gefangenschaft Ursulas gerät. Es scheint, als wäre die Unternehmung bereits gescheitert. Doch durch die Hilfe der zahlreichen Verbündeten kann die Hochzeit aufgehoben werden. Arielle erlangt ihre Stimme zurück und wird damit wiedergeboren. Der Held besteht seine schwerste Prüfung und geht als veränderter Mensch daraus hervor. Rapunzel findet ihr Schicksal in der Liebe zu Eugene. Während das Paar die aufsteigenden Laternen vom See aus beobachtet, stellt sich Rapunzel ihren Gefühlen sowie ihrer Angst vor der ungewissen Zukunft. Sie nimmt allen Mut zusammen und zeigt Eugene, wie sehr sie ihm vertraut. Obwohl Rapunzel Angst vor einer herben Enttäuschung hat, gibt sie Eugene die gestohlene Krone zurück.

³³ Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 290

Belohnung

Nachdem die Todesgefahr überstanden ist, kann der Held seine Belohnung in Besitz nehmen. Dies können beispielsweise wertvolles Wissen, Lektionen des Lebens oder Erfahrungen sein, welche den Helden zu einem tieferen Verständnis oder einer Versöhnung mit den feindseligen Kräften führen. Auch Konflikte können beigelegt werden oder der Held konnte einen geliebten Menschen retten und nun ist eine Liebesszene seine Belohnung, wie bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* und *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT*. In *PINOCCHIO* ist es die Versöhnung mit dem Vater. Doch die „Reise des Helden“ ist damit noch nicht vorbei.

Rückweg

Nun beginnt der dritte Akt, in welchem sich der Held den Konsequenzen seines Handelns stellen muss und in seine gewohnte Welt zurückkehrt. Doch auf seiner Heimkehr verfolgt ihn der Schatten – es sind also noch nicht alle Gefahren und Bewährungsproben ausgestanden. Die Flucht Pinocchios und Gepettos vor dem wütend gewordenen Wal markiert deren Rückweg. Der Handlungsort bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* verlagert sich wieder ins Meer. Ursula nimmt Arielle, welche sich in eine Meerjungfrau zurückverwandelt hat, wie vereinbart gefangen. Da Triton für seine Tochter bürgt, wird Ursula zur Herrscherin der sieben Weltmeere. Arielle bekommt alle Konsequenzen ihres Handelns zu spüren. Den Konsequenzen der frisch entflammten Liebesbeziehung muss sich auch die Heldin aus *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* stellen. Als das Paar nach dem Ausflug auf dem See das Ufer betritt, überschreiten sie die Schwelle der Heimkehr und werden nun von den Intrigen Gothels verfolgt. Während Eugene von den Wachen des Schlosses zum Tode verurteilt wird, hat Rapunzel den Ärger ihrer Mutter auf sich gezogen, welche wiederum die Verschleppung Rapunzels an einen anderen Ort plant.

Auferstehung

In einem letzten, verzweifelten Schlag der feindlichen Mächte wird der Held ein letztes Mal geprüft. Hat er seine Lektionen auch wirklich gelernt? Der Protagonist muss seinen

Erkenntnisgewinn aus der entscheidenden Prüfung nun anwenden. Oftmals gibt es in diesem 11. Stadium eine erneute Todesbegegnung in Form eines Showdowns. Vogler bezeichnet diesen Moment als Klimax – den letzten explosiven Augenblick, den Höhepunkt der Energie und Spannung³⁴. In *PINOCCHIO* entsteht dieser Moment, als der Wal Monstro nach Pinocchio und Gepetto schnappt und sie beinahe erwischt. Dieser Kampf endet mit dem Tod des Helden. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* bläst sich die Meereshexe zu ungeahnter Größe auf. Sie ist nun im Besitz von Tritons Dreizack, welcher ihr Macht verleiht. Die Situation scheint aussichtslos, als Arielle gefangen in einem Strudel am Meeresboden liegt. Doch Ursulas Größenwahn führt letztlich auch ihr Ende herbei. Durch den Tod der Meereshexe wird nicht nur Triton, sondern auch unzählige weitere Meeresbewohner aus ihrer Gefangenschaft befreit. In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* zeigt die Heldin beim letzten Showdown wahre Größe und will sich selbst für ihren Geliebten opfern. Nach einer erneuten Todesbegegnung in Form des Freiheitsverlustes symbolisiert das Abschneiden der Zauberhaare die Wiedergeburt Rapunzels als neuen und eigenständigen Menschen.

Rückkehr mit dem Elixier

Im letzten Stadium der Reise kehrt der Held in seine gewohnte Welt zurück. Von seinem Abenteuer bringt er neu erworbene Erkenntnisse, Erfahrungen oder einen tatsächlichen Schatz mit. Dies kann zum Beispiel auch Liebe, Freiheit oder Wissen sein. Als Pinocchio wieder im Hause Gepettos ist, wird er mit der Verwandlung in einen menschlichen Jungen belohnt. Doch nicht immer kehren die Helden in ihre gewohnte Welt zurück. Manche bleiben auch in der neu entdeckten Welt. So hat Rapunzel endlich ihre wahre Identität gefunden und bleibt am Hofe ihrer Eltern, während sich Arielles Traum vom Menschsein endgültig erfüllt hat. In Märchenfilmen ist das „Happy End“ mit einer abgerundeten Liebesgeschichte eine gängige Methode, die Geschichte abzuschließen.

Die „Reise des Helden“ lässt sich durch den Mythen- und Märchencharakter der Disneyfilme gut auf diese anwenden. Dennoch kann sie mitunter nicht eins zu eins übertragen werden. So kann in *PINOCCHIO* auch die Vergnügungsinsel als tiefste Höhle betrachtet werden. Dort wird Gewalt verherrlicht, aber auch Alkohol und Zigarren. Die

³⁴ Vgl. Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 344

düstere Lichtstimmung und der Jahrmarktscharakter unterstreichen die Symbolik und verdeutlichen die Gefahr dieses Ortes, ebenso wie das Pik As, welches Pinocchio von Fuchs und Kater als Eintrittskarte erhält. Beim Kartenlegen symbolisiert es den Tod bzw. das Ende von etwas – von der Vergnügungsinsel geht also Gefahr aus. Demnach wäre die entscheidende Prüfung in PINOCCHIO die Einsicht, ein artiger Junge zu sein, anstatt zu einem Esel zu werden. Die Vergnügungsinsel hat zuvor noch keiner als Junge verlassen, aber Pinocchio schafft es noch rechtzeitig und kann von der Insel fliehen. Als er wieder aus dem Meer auftaucht, ist er wiedergeboren. In diesem Fall findet sich der Tod des Helden vor dem Höhepunkt der Geschichte und erfüllt damit den Zweck, dass Pinocchio erst seinem alten Ich entgegen treten muss, bevor er seinen Vater retten kann. Die entscheidende Prüfung führt also zum zentralen Wendepunkt in der Geschichte.

Das Beispiel PINOCCHIO zeigt, dass die Stadien der „Reise des Helden“ nicht zwingend in der vorgegebenen Reihenfolge passiert werden müssen, sie können sogar ganz fehlen, ebenso wie Klimax und Rückweg anders bestimmt werden können. Die Handlung in PINOCCHIO ist sehr komplex und kann sich daher schwer in gängige Muster, wie beispielsweise das Drei-Akt-Modell des klassischen Hollywoodkinos (vgl. Kapitel 3.1.) einordnen. Dennoch ist die „Reise des Helden“ für diese Untersuchung aus zwei Gründen hilfreich. Zum einen passen die fundamentalistischen und patriarchalen Tendenzen dieses Modells gut in die kreierten Filmwelten Disneys, welche sich an Märchen und Mythen orientieren. Und zum anderen arbeitete Christopher Vogler seit Mitte der 1990er Jahre als Story Analytiker für die Disneystudios und wirkte dadurch zum Beispiel maßgeblich bei der Entstehung von DER KÖNIG DER LÖWEN (1994) mit. Bereits vor der Entstehung der „Odyssee des Drehbuchschreibers“ schrieb Vogler eine praktische Einführung über den „Heros in tausend Gestalten“, welche inzwischen als Pflichtlektüre in der Story Abteilung von Disney gilt³⁵. Und tatsächlich folgen die meisten Filme der letzten 20 Jahre in beinahe linearer Lesart dem Modell der „Heldenreise“.

35 Vgl. Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 44

4. Inwiefern trägt die „Reise des Helden“ zum Erfolg der Filme bei?

Vogler fand in den universellen Mustern, Strukturen und Werkzeugen des Geschichtenerzählens auch ein Handbuch für das Leben. Aus den Geschichten der Menschheit lassen sich allgemeine Lektionen des Lebens ableiten. Somit ist die „Reise des Helden“ auch „ein vollständiger Ratgeber in der Kunst, Mensch zu sein“³⁶ - eine Projektionsfläche der menschlichen Entwicklung, in der sich jeder wieder erkennen kann. Dies ermöglicht eine Identifikation des Zuschauers mit den Figuren auf der Leinwand – die Grundlage, um beim Publikum eine emotionale Reaktion in Form von Empathie und Sympathie auszulösen. Die kognitiven Vorgänge beim Rezipienten laufen dabei auf einer sehr allgemeinen Verarbeitungsebene ab,³⁷ wodurch es überhaupt erst möglich ist, dass wir uns mit Trickfilmfiguren identifizieren, also gleichsetzen, können. Ein Zuschauer vergleicht sich zumeist unbewusst mit einer Filmfigur, sucht und findet gemeinsame Eigenschaften oder Einstellungen zwischen ihm und dem Charakter, um so die Motive und Handlungen des Protagonisten nachvollziehen zu können. Um diesen kognitiven Prozess zu unterstützen, empfiehlt Vogler Drehbuchautoren, ihre Helden mit universellen Eigenschaften, Gefühlen und Motivationen auszustatten: „Im Idealfall sollte jeder abgerundete Charakter zumindest mit einem Hauch von jedem Archetypus ausgestattet sein, denn es sind ja gerade die Archetypen in denen sich die Facetten einer komplexen Persönlichkeit zeigen.“³⁸ So ist Pinocchio beispielsweise nicht nur der Held der Geschichte, sondern auch ein Gestaltwandler, Trickster, Verbündeter und Schatten. Ebendiese archetypischen Eigenschaften erfüllen auch Arielle und Rapunzel, wobei diese beiden Figuren ebenso die Charakterzüge einer stereotypischen Disneyprinzessin inne haben: Sie sind schön, talentiert, intelligent, gutmütig und geschickt.

Da die Archetypen nach Jung das gemeinsame Erbe der Menschheit bilden und seine Überlegungen zum kollektiven Unbewußten der „Reise des Helden“ zu Grunde liegen, ist es Menschen aller Kulturkreise und Generationen möglich, sich mit den Disneyfiguren zu identifizieren. Die aktuellen Lebensumstände ermöglichen dabei unterschiedliche Rezeptionen und Interpretationen der Zuschauer, je nach Alter, Geschlecht, Herkunft, Kultur, Weltanschauung, usw. „Identifikationen hängen eng mit

36 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 10

37 Vgl. Torben Grodal: Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition, S. 91f.

38 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 94

lebensgeschichtlich bedeutsamen Themen der Zuschauer zusammen, mit aktuellen Lebenssituationen, mit unverarbeiteten Erlebnissen oder bei Kindern und Jugendlichen mit Entwicklungsthemen.“³⁹ Erwachsenen bietet Disney die Möglichkeit, nostalgisch in den eigenen Erinnerungen zu schwelgen, während Kinder und Jugendliche allgemeine Lebensgrundsätze aufnehmen und aus den Fehlern der Protagonisten lernen können. Die Walt Disney Company spricht also eine ungemein große Zielgruppe an.

³⁹ Lothar Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 176

III Figur und Plot

Ein Film entsteht nicht nur während des Produktionsprozesses, sondern auch im Bewusstsein des Publikums, welches während der Rezeption aktiv eine bedeutungsgenerierende Arbeit leistet. Filme fordern unsere Aufmerksamkeit, aber auch Erinnerungsvermögen sowie das Aufstellen von Hypothesen bezüglich der weiteren Geschichte und des Ausgangs des Films. Ein Zuschauer muss also Zusammenhänge erkennen, um Schlussfolgerungen bezüglich der Charaktere und ihrer Handlungen ziehen zu können. Es gibt dafür den Begriff des „Active Viewers“, wobei es im Grunde keine wirklich passiven Zuschauer gibt. Denn auch ein noch so passiver Konsument leistet wenigstens einen minimalen Decodierungsaufwand und (Re-)Konstruktionsprozess. „Insofern beschreibt *Active Viewer* metaphorisch das Phänomen, dass es ohne Rezipienten keine Bedeutung gibt und dass diese Bedeutung nicht für alle Rezipienten statisch festgelegt ist“⁴⁰. Die erzählte Geschichte entsteht also erst durch ein Zusammenwirken der narrativen und dramaturgischen Strukturen eines Filmes mit den kognitiven und emotionalen Aktivitäten der Zuschauer. Um im folgenden eine Verwechslung zwischen der eigentlichen Geschichte und dem Plot zu vermeiden, ist es sinnvoll die Begriffe zunächst kurz zu unterscheiden.

In der kognitiven Filmtheorie beschreibt David Bordwell den Begriff der Geschichte als ein imaginäres Konstrukt – eine kausal verknüpfte Kette von Ereignissen und handelnden Figuren. Diese abstrakte Struktur steht dabei in ständiger Beziehung mit dem „Geschichten-Wissen“ des Zuschauers, sodass dieser zum Beispiel Hypothesen formulieren und Handlungsschemata anwenden kann.⁴¹ Durch das szenenweise Anpassen der neu gewonnenen Informationen an die vorhergehenden Eindrücke, erschließt der Zuschauer einen narrativen Zusammenhang und es entsteht die Geschichte in seinem Kopf. Der Rezipient entwickelt also eine Bedeutung aus den auf der Leinwand gezeigten auditiven und visuellen Elementen. Diese darstellenden Merkmale kennzeichnen den architektonischen Aufbau des Filmes sowie die Repräsentation der Geschichte – sie bezeichnen den Plot⁴².

Mit Plot ist also ein System gemeint, in dem filmdramaturgische Elemente wie Figuren

40 Nils Borstnar, Eckhard Pabst, Hans Jürgen Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S. 27

41 Vgl. David Bordwell: Narration in the Fiction Film, S. 48ff.

42 Ebd.

oder Ereignisse nach bestimmten Prinzipien zusammengestellt werden. Er ist eine strukturierte Abfolge der Ereignisse einer Geschichte und umfasst dabei auch die visuellen und akustischen Darstellungsweisen. Durch die handlungsrelevanten Elemente stellt der Plot zum einen etwas vor, durch die ästhetischen Merkmale aber auch etwas dar. „Der Plot arrangiert die Ereignisse, Handlungen und Figuren eines Film- oder Fernsehtextes und steuert auf diese Weise den narrativen Prozess.“⁴³ Im Gegensatz zur Geschichte muss der Plot seine Elemente in keinem kausal-logischen Zusammenhang darstellen, sondern kann das Ursache-Wirkungs-Prinzip aufbrechen. Dadurch kann in einer Szene zunächst die Wirkung gezeigt und erst an späterer Stelle die Ursache erklärt werden. Während die Geschichte also den Inhalt – das „Was“ - umreißt, beinhaltet der Plot die Art und Weise der Darstellung – das „Wie“.

1. Drei-Akt-Modell des klassischen Hollywoodkinos

Durch die nähere Beschreibung der „Reise des Helden“ in Kapitel II muss die dramaturgische Struktur des klassischen Hollywoodkinos nicht noch einmal ausführlich behandelt werden. Dennoch soll an dieser Stelle eine kurze Erläuterung des Drei-Akt-Modells nach Syd Field erfolgen, welches er selbst als „Paradigma“ bezeichnete. Dieses kann nicht zwangsläufig mit der „Reise des Helden“ nach Vogler gleich gesetzt werden. Dennoch ist es möglich durch die Integrierung der von Field definierten Wendepunkte in die „Reise des Helden“ eine detailliertere Entwicklung der Hauptfigur zu zeigen⁴⁴. Dies wiederum dient zur Benennung der Handlungsmotivation der Helden, welche sich durch den gesamten Film zieht und für das Verständnis und die Logik einer Geschichte, aber auch die Identifikation der Zuschauer ausschlaggebend ist.

Die drei Erzählphasen, welche ein mythischer Held zu durchlaufen hat, wurden bereits von Joseph Campbell beschrieben und können in die drei Akte Trennung, Prüfung und Ankunft⁴⁵ unterteilt werden. Demnach verlässt der Protagonist in der ersten Phase seine vertraute Umgebung und betritt eine ihm unbekannte Welt. Im zweiten Akt muss sich der Held durch die Bewältigung verschiedener Aufgaben bewähren. Die existentielle Prüfung liegt ebenfalls in dieser Phase und entspricht dem Höhepunkt der

43 Lothar Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 135

44 Vgl. Michaela Krützen: Die Dramaturgie des Films, S. 123

45 Vgl. Ebd., S. 98ff.

Geschichte. Der letzte Akt umfasst die finale Auseinandersetzung in der die zu lösende Aufgabe bewältigt wird. Der Held kehrt dann in seine gewohnte Welt zurück oder wendet sich endgültig von dieser ab. Vergleicht man diese Dreiteilung einer Geschichte mit den Stadien der „Reise des Helden“, so kann folgende Aufteilung festgestellt werden:

1. Akt	2. Akt	3. Akt
I Gewohnte Welt	VI Bewährungsproben, Feinde,	X Rückweg
II Ruf des Abenteuers	Verbündete	XI Auferstehung
III Weigerung	VII Vordringen zur tiefsten Höhle	XII Rückkehr mit dem Elixier
IV Begegnung mit dem Mentor	VIII Entscheidende Prüfung	
V Überschreiten der ersten Schwelle	IX Belohnung	

Darstellung 1: Die 12 Stadien der „Reise des Helden“ nach Vogler übertragen in die Drei-Akt-Struktur des klassischen Hollywoodkinos nach Field

Der erste Wendepunkt befindet sich nach Field zwischen dem ersten und zweiten Akt, der zweite Wendepunkt markiert den Übergang vom zweiten in den dritten Akt. „Der Wendepunkt ist keine beliebige Wendung im Verlauf der Handlung, sondern eine Umorientierung in der Entwicklung der Hauptfigur(en).“⁴⁶ Da das Modell der Heldenreise die Erzählabschnitte von der Hauptfigur und ihrer Entwicklung ausgehend bestimmt, ähneln die beiden Wendepunkte nach Field den Schwellenübertritten in der „Reise des Helden“, können aber nicht immer mit ihnen gleichgesetzt werden. So liegt der erste Wendepunkt in *PINOCCHIO* bei der 35. Minute des Filmes – als Pinocchio das erste Mal auf Fuchs und Kater trifft und sich dazu entschließt, die unbekannte Welt der Künstler zu betreten anstatt zur Schule zu gehen. Der zweite Wendepunkt findet sich bei seiner Rückkehr nach Hause. Da Pinocchio dieses Verlassen vorfindet und ab diesem Moment die Handlung aktiv gestaltet, markiert diese Szene den zweiten Wendepunkt. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* findet sich der erste Wendepunkt in der 30. Filmminute. Arielle rettet Eric das Leben, wodurch ihr Wunsch, ein Mensch zu werden, konkrete Formen annimmt. Der zweite Wendepunkt ist durch ihre Rückverwandlung in eine Meerjungfrau gekennzeichnet. In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* wird der erste Wendepunkt in der 23. Minute des Filmes durch Rapunzels Entschluss, das Verlassen des Turmes ohne die Hilfe ihrer Mutter zu realisieren, markiert. Der zweite Wendepunkt findet sich in der 75. Filmminute. Die Heldin hat ihre wahre Identität entdeckt und lehnt sich nun aktiv gegen ihre Widersacherin Gothel auf.

⁴⁶ Michaela Krützen: Die Dramaturgie des Films, S. 111

Neben den zwei Wendepunkten, welche die Übergänge der drei Akte definieren, teilte Syd Field den zweiten Akt durch einen weiteren Punkt nochmals in zwei Hälften. Michaela Krützen spricht von einem zentralen Wendepunkt, an dem die Figur bemerkt, dass das Leben in der fremden Welt keine dauerhafte Lösung ist. Die Perspektive des Helden – und damit seine Bewegungsrichtung – verändert sich im Hinblick auf seine Umgebung.⁴⁷ Der zentrale Wendepunkt in *PINOCCHIO* findet sich auf der Vergnügungsinsel. Als sich Lemwick in einen Esel verwandelt, ändert sich Pinocchios Einstellung zum unbeschwerten Leben schlagartig. Arielle zweifelt durch die unerwartete Verlobung Erics mit einer anderen, ob sie tatsächlich in die Welt der Menschen gehört. Und in *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* verlässt die Heldin die unbekannte Welt nach einer Enttäuschung sogar freiwillig. Als Rapunzel glaubt, von Eugene verraten worden zu sein, kehrt sie mit ihrer Mutter zurück in den Turm.

2. Motivation des Helden

Da die Wendepunkte nun bestimmt sind, soll die Motivation der Disneyhelden und damit die anfängliche Problemstellung der Figuren untersucht werden. Christopher Vogler spricht in diesem Zusammenhang von einer Mangelsituation, welche im Besonderen alle Märchenhelden – über kulturelle, räumliche und zeitliche Grenzen hinweg – miteinander verbindet.⁴⁸ Diese Mangelsituationen haben neben der initialen Auslösung der Geschichte noch eine weitere wichtige Funktion: Sie tragen viel dazu bei, „daß wir Sympathie für den Helden empfinden und uns wünschen, daß er am Ende das fehlende Element finden wird“⁴⁹. Sie sind also existentiell für die Identifikation des Zuschauers mit der Figur sowie dem Spannungsaufbau und spielen daher für die Beantwortung meiner Frage, weshalb Disneyfilme solch enorme Erfolge verbuchen können, eine wesentliche Rolle. Bilden die Mangelsituationen der Disneyhelden eine gute Identifikationsgrundlage, sind die Motive nachvollziehbar und fiebern die Zuschauer dadurch mit dem Protagonisten mit?

Der englische Theaterregisseur Peter Brooks attestierte Figuren einen „motor of desire“, verstand sie sogar als „desiring machines“. Eine innere Kraft treibt den Helden

47 Vgl. Michaela Krützen: Die Dramaturgie des Films, S. 119-120

48 Vgl. Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 175

49 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 176

den ganzen Film über an, dient als seine Motivation und definiert dessen Zielstellung.

Ambition is inherently totalizing, figuring the self's tendency to appropriation and aggrandizement, moving forward through the encompassment of more, striving to have, to do, and to be more.⁵⁰

Die Ursache für den Ehrgeiz ist ein nicht befriedigtes Bedürfnis. Dem Helden fehlt etwas oder ihm wurde etwas weggenommen. So wünscht sich der alte Gepetto im Film PINOCCHIO nichts sehnlicher als einen eigenen Sohn. Der Aufhebung seines Mangels kommt er ein ganzes Stück näher, als die blaue Fee seinen Wunsch erhört und sein neuestes Werk – eine liebevoll hergestellte Marionette aus Pinienholz – zum Leben erweckt. Da Pinocchio aber noch immer eine Holzfigur ist, geht nun Gepettos Wunsch direkt auf Pinocchio über. Pinocchio soll ein „richtiger“, also ein menschlicher Junge werden. Ob dieses Ziel am Ende erreicht wird, hängt dabei allein von Pinocchios Lebensweise und dem Bestehen seiner Abenteuer ab. Deutlich wird dies durch die Recht-Unrecht-Fragestellung, welche den ganzen Film über besteht. Und obwohl sich die Holzfigur bereits wie ein menschlicher Junge benimmt und Gefühle zeigt, ist durch seine hölzerne Beschaffenheit die Zielstellung stets präsent.

Sobald das Ziel klar erkennbar ist, wird auch die Motivation der Figuren, ihr innerer Antrieb begründbar. Peter Brooks unterstreicht, dass seine Ausführungen zum Ehrgeiz und Streben einer Figur vor allem den männlichen Helden vorbehalten ist: „The female plot is not unrelated, but it takes a more complex stance toward ambition“⁵¹. Weiblichen Figuren bedarf es offenbar einer weiteren Handlungsbegründung.

In der 14. Filmminute von ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU singt die junge Königstochter das Lied „Ein Mensch zu sein“. In diesem Lied wird sie zum einen charakterisiert, definiert aber auch ihren sehnlichsten Wunsch. Das sie es selbst singt, ist eine weitverbreitete Methode aus der Musicalszene, die sich Disney dort abschaute. „In almost every musical ever written, there's a place usually early in the show where the leading lady sits down on something [...] and sings about what she wants most in life.“⁵² Ab diesem Moment erkennt der Zuschauer den Sinn in Arielles Handlungen. Durch den Tausch ihrer Flosse gegen zwei Beine erhofft sie sich Freiheit und Unabhängigkeit zu erlangen und nicht mehr von ihrem Vater bestimmt zu sein. Dahinter steckt der (unbewusste)

50 Peter Brooks: Reading for the Plot - Design and Intention in Narrative, S. 39

51 Ebd., S. 39

52 Leonard Maltin: The Disney films, S. 291

Gedanke des Erwachsenwerdens und der Selbstverwirklichung. Ihr Wunsch erhält schließlich eine noch größere Gewichtung und Dringlichkeit als sie sich in den menschlichen Prinzen Eric verliebt.

Auch in *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* spielt das Thema der Selbstverwirklichung eine Rolle. Rapunzel sieht jedes Jahr an ihrem Geburtstag kleine Lichter in den Himmel aufsteigen. Sie weiß, dass es keine Sterne sein können und möchte herausfinden, was sich dahinter verbirgt. Doch ihre Ziehmutter verwehrt es ihr strikt, den Turm zu verlassen. Hinter den Himmelsleuchten verbirgt sich ihr unbewusster Wunsch nach Freiheit, welchem sie bereits zu Beginn des Filmes mit dem Lied „Wann fängt mein Leben an?“ Ausdruck verleiht. Sie möchte dem tristen Alltag entfliehen, Abenteuer erleben und sich selbst verwirklichen. Als kurz vor ihrem 18. Geburtstag der Dieb Eugene in ihren vier Wänden landet, sieht sie ihre Chance auf einen einmaligen Ausflug. Als sich der Wunsch der Himmelsleuchten in der 65. Filmminute schließlich erfüllt, wird die Liebe zu Eugene zum neuen Handlungsmotiv.

„Das Figuren mit einer Motivation für ihr Handeln versehen werden“, so Michaela Krützen, „ist eine neuzeitliche Erfindung“⁵³. Diese Annahme wird dadurch unterstützt, dass Pinocchio nicht von selbst den Wunsch verspürt hat, ein menschlicher Junge zu werden. Es ist vielmehr ein Gefallen, den er Gepetto tun möchte. Auch weitere Filme aus der Anfangszeit Disneys lassen eine wirkliche Zielstellung der Hauptfiguren vermissen: In *BAMBI* (1942), *PETER PAN* (1953) sowie *SUSI UND STROLCH* (1955) leben die Protagonisten ohne Verpflichtungen oder einen strukturierten Tagesplan, sondern reagieren auf die Geschehnisse in deren Umfeld. Erst gegen Ende der Filme werden sie aktiv und verfolgen ein konkretes Ziel – nämlich wenn Freunde in Gefahr geraten und gerettet werden müssen. Zuvor existiert keine übergeordnete Handlungsmotivation, kein innerer Antrieb oder ein sehnlicher Wunsch. Es gibt aber auch Gegenbeispiele für diesen Zeitraum. So sucht *ALICE IM WUNDERLAND* (1951) nach einem weißen Kaninchen mit permanentem Zeitdruck, in *DAS DSCHUNGBUCH* (1967) soll Mogli zu den Menschen zurückgebracht werden, während er viel lieber im Urwald bleiben möchte und in *ARISTOCATS* (1970) versucht eine ausgesetzte Katzenfamilie wieder nach Hause zu finden. In diesen Filmen verfolgen die Figuren eine konkrete Lösung für ein Problem, welches sich wiederum aus der Handlung heraus ergeben hat. Einen sehnsüchtigen Wunsch lassen allerdings auch sie vermissen.

53 Michaela Krützen: Dramaturgie im Film, Seite 31

In der Zeit der New Disney Classics gewinnt schließlich der Begriff der Selbstverwirklichung an Bedeutung. Arielle wünscht sich nichts sehnlicher als ihre Fischflosse gegen zwei menschliche Beine einzutauschen. Dadurch erhofft sie sich Freiheit und Unabhängigkeit. Ähnlich verhält es sich auch in Filmen wie *TARAN UND DER ZAUBERKESSEL* (1985), *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* (1991) oder *ALADDIN* (1992). Die Hauptfiguren wollen aus ihrem derzeitigen Umfeld ausbrechen, ihren Horizont erweitern und etwas aus ihrem Leben machen. Die Selbstfindung ist als ein übergeordnetes Ziel zu verstehen, welches auch in den neuesten Filmen zu finden ist. Rapunzel findet durch die Reise zum Königsschloss nicht nur heraus, wer ihre wahren Eltern sind, sondern lernt auch wer sie wirklich ist.

Die konkret benannten Ziele – ein Mensch zu werden, die Himmelslaternen sehen bzw. die Partnerschaft mit einem geliebten Menschen – sind in der Geschichte stets präsent und erklären die Handlungen der Figuren. Durch die klare und lineare Erzählweise – der Plot hält sich für ein einfacheres Verständnis an das Ursache-Wirkungs-Prinzip – sind die Aktionen für Zuschauer aller Altersklassen gut nachvollziehbar. Doch was trägt die Handlungsmotivation zur Identifikation des Publikums mit dem Helden bei? Walt Disney hatte dafür bereits ein einfaches, aber gut funktionierendes Rezept:

Disney speaks to 'the child in us all', while simultaneously constructing the meaning of 'childhood' in some very partial – albeit inevitably contradictory – ways.⁵⁴

Jeder, egal ob jung oder alt, hat als Kind sowie als Jugendlicher ähnliche Erfahrungen gesammelt und kann sich dadurch mit den Helden der Disneyfilme identifizieren – ob die Unterscheidung von Recht und Unrecht wie in *PINOCCHIO* oder die Abnabelung von den Eltern wie bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* und *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT*. Auch das Gefühl von kindlicher bzw. jugendlicher Naivität oder des Verliebtseins hat jeder schon einmal erlebt. Während sich Kinder also direkt angesprochen fühlen, sich womöglich auch selbst in einer ähnlichen Situation sehen, können sich Erwachsene rückblickend über ihre eigene Kindheit amüsieren. Dadurch erreicht die Walt Disney Company eine große Zielgruppe und erschließt sich durch die Rezipientengruppe der Kinder auch noch zukünftig Abnehmer für ihre Filme. Denn wer als Kind einen Disneyfilm ins Herz geschlossen hat, wird ihn möglicherweise auch nach 10, 20, 30 oder 40 Jahren noch einmal mit Freude sehen und ihn an seine eigenen Kinder weitergeben.

⁵⁴ David Buckingham: *Dissin' Disney: critical perspectives on children's media culture*. Media, Culture & Society, 1997, S. 286

3. Inszenierung des Helden

Ein wesentlicher Bestandteil der Disneyfilme war schon immer die Musik. Jeder Wissenschaftler, der die Filme Disneys untersucht, nennt dieses Element als eines der wichtigsten Kriterien. So sind beispielsweise Filme wie *SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE* (1937), *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* (1989) oder *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* (1991) in ihrem Charakter ganz an den klassischen Musical-Stil angelehnt. Die Lieder geraten dadurch in den Vordergrund und erhalten eine besondere Bedeutung. Die hohen Qualitätsansprüche sowie das musikalische Können der disneyschen Komponisten zeigen die Auszeichnungen bei den Academy Awards: sieben Mal ein Oscar für die beste Filmmusik⁵⁵ und sieben Mal ein Oscar für den besten Song⁵⁶, wovon *PINOCCHIO* sowie *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* jeweils in beiden Kategorien gewannen. 1996 führte die Akademie wegen des durchschlagenden Erfolges von Disney in der Kategorie Beste Filmmusik sogar eine Zweiteilung ein: Beste Musik in Komödien/Musicals und Beste Musik im Drama.⁵⁷ Allerdings wurde die Kategorie im Jahr 2000 wieder abgeschafft. „Endlich sehe ich das Licht“ aus *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* konnte 2011 eine Nominierung bei den Academy Awards erreichen.

Die musikalische Untermalung der Märchen scheint also durchaus Auswirkungen auf den Erfolg der Filme zu haben. Daher soll diese im folgenden Abschnitt näher untersucht werden. Es stellt sich dabei die Frage, wie die Disneyhelden nach Absicht der Filmemacher rezipiert werden sollen. Um dies beantworten zu können, wird neben dem filmischen Element der Musik auch auf die Kameraarbeit sowie die Lichtsetzung der Filme *PINOCCHIO*, *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* und *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* eingegangen. Der Zeichentrickcharakter der Disneyfilme setzt dazu die detaillierten Überlegungen der Animateure voraus. Denn bei einem gezeichneten Film passiert nichts zufällig. Jede Szene ist genauestens durchdacht.

Pinocchio

PINOCCHIO war der erste Film, der von dem Einsatz einer Multiplan-Kamera umfangreich Gebrauch machte. Zur Zeit seiner Entstehung war dieses Verfahren äußerst beliebt, da

⁵⁵ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Oscar/Beste_Filmmusik

⁵⁶ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Oscar/Bester_Song

⁵⁷ Vgl. Andreas Platthaus: Von Mann & Maus: Die Welt des Walt Disney, S. 244

es unscharfe Konturen realisieren und räumliche Tiefe simulieren konnte, indem der Vorder-, Mittel- und Hintergrund gestaffelt angeordnet war. Der Einsatz dieser Technik machte PINOCCHIO mit Produktionskosten von etwa 2,6 Millionen US-Dollar⁵⁸ zu einem der teuersten Filme seiner Zeit. Während des Entstehungszeitraumes von 1937 bis 1940 verlangte Walt Disney von seinen Mitarbeitern äußerst präzise Arbeit. Der Film zeugt daher von Einfallsreichtum und Perfektionismus. Nichts wurde dem Zufall überlassen.

Pinocchio wird sehr oft in einer Halbtotale und etwas aufsichtig gezeigt. Durch die ganzkörperliche Darstellung werden die unmenschlichen Bewegungen Pinocchios, wie beispielsweise das Drehen des gesamten Körpers, mit Ausnahme des Kopfes, hervorgehoben und können durch den Zuschauer genau betrachtet werden. Viele detailreiche Einblendungen oder interessante Perspektiven bereichern dank des Charakters der Grille Jiminy die Sicht auf Pinocchio. So finden sich im Zusammenhang mit der Grille einige untersichtige Kameraeinstellungen oder aber beispielsweise die Detailaufnahme von Pinocchios Auge, als dieser in Strombolis Käfig sitzend durch das Schlüsselloch⁵⁹ schaut. Es wurde also auf eine Rund-um-Darstellung des Helden geachtet. Die besondere Anziehungskraft Pinocchios wird bereits nach fünf Minuten des Filmes unterstrichen. Obwohl Jiminy die Augen über gehen, als er sich in Gepettos Heim umsieht, ist das Meisterwerk des Holzschnitzers doch das Einzige, zu dem die Grille sofort hingeht. „Und dann sah ich etwas ganz besonders Hübsches.“⁶⁰

In Dialogen, gerade mit Fuchs und Kater, finden sich vor allem halbnaher Einstellungsgrößen. Und auch eine Vogelperspektive wurde gedreht, als Pinocchio gemeinsam mit dem ehrenwerten John und Gideon durch die Stadt zieht. Eine weitere Totale findet sich am Ende des Filmes als Pinocchio dem Wal Monstro begegnet. Hier soll – ähnlich wie bei Jiminy – auf das Größenverhältnis hingewiesen werden. Die Kameraeinstellungen dienen also auch zur Aufnahme von subjektiven Perspektiven. Zwei Beispiele verdeutlichen zudem das Einfallsreichtum der Realisatoren: Noch als Marionette stellt Gepetto seiner Goldfischdame Cleo Pinocchio vor. Der Zuschauer sieht aus Cleos Sicht – nämlich aus einem Goldfischglas heraus – wie die Holzpuppe auf das Glas zuläuft. In einer späteren Szene steht das Bild plötzlich über Kopf. Beim zweiten Auftritt der blauen Fee versucht Pinocchio sich zu verstecken und sieht sie

58 www.imdb.de/title/tt0032910/business

59 Vgl. DVD Pinocchio, 45. Filmminute

60 Ebd., 5. Filmminute

zuerst kopfüber durch seine Beine hindurch. Seine Erscheinung wirkt sehr plastisch, das Pinienholz glänzt wie poliert. Die Animatoren versuchten, ihn wie einen realen Jungen aussehen zu lassen. (Darstellung 2) Gleichzeitig hört man immer wieder das klappernde Holz, wenn er sich bewegt.



Darstellung 2: Pinocchio kurz vor seiner Verwandlung in eine lebendige Holzpuppe

Die Lichtstimmung ist den gesamten Film über eher düster. Es wurde mehrere Male nur eine frontale Lichtquelle eingesetzt. Oftmals hellt aber auch nur Kerzenschein die Räume auf. Wenn allerdings die blaue Fee erscheint, strahlt sie ein starkes, etwas bläuliches Licht aus, ähnlich einer Xenonlampe. Dadurch entstehen extreme Schlagschatten. Diese entstehen auch, als Pinocchio in Strombolis Wagen fest sitzt und es heftig gewittert. Die Blitze leuchten kurz und heftig auf, hinterlassen dann aber wieder Dunkelheit. Im Meer, wenn Pinocchio und Jiminy nach dem Wal suchen, wurden viele Unterwasser-Lichtspiele eingefügt.

Die musikalische Begleitung der Handlung unterstreicht die Stimmungen und erzeugt Spannung. Dabei gibt es kaum Momente, in denen keine Musik gespielt wird. Drei Lieder kennzeichnen besonders die Stationen der Handlung. „Mich halten keine Fäden fest“ ist Showmusik für Pinocchios Auftritt auf der Bühne und dient zu seiner Charakterisierung sowie zur Unterstreichung seiner Besonderheit. Er singt davon, dass er ohne die Fäden glücklich ist und wünschte, die Menschen wären auch so. Dies ist ironisch, weil er zu diesem Zeitpunkt ganz und gar nicht selbstbestimmt ist, sondern sich im Gewahrsam Strombolis befindet. Pinocchio springt fröhlich auf der Bühne herum, behält aber seine Bescheidenheit und Tollpatschigkeit. Den musikalischen

Leitfaden in PINOCCHIO bildet das fröhliche Lied „Kleiner Mann aus Holz“, welches dreimal gespielt wird – immer verbunden mit einem Freudentanz. Beim ersten Mal hat Gepetto die Marionette gerade fertiggestellt, das zweite Mal ist die Holzpuppe lebendig geworden und das dritte Mal hat sich Pinocchio in einen menschlichen Jungen verwandelt. „Kleiner Mann aus Holz“ symbolisiert also die verschiedenen Entwicklungsstadien Pinocchios. Den Oscar in der Kategorie „Bester Song“ bekam PINOCCHIO aber für das Anfangslied „When you wish upon a star“, welches die thematische Grundlage des Filmes bildet und repräsentativ für ihn steht. Außerdem wurde es später zum Symbol des ganzen Konzerns. Komponist Leigh Harline und Liedtexter Ned Washington legten mit PINOCCHIO also einen wichtigen Meilenstein für Disney.

Arielle, die Meerjungfrau

Bereits in den 1930er Jahren plante Disney eine Umsetzung der Geschichte ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU – allerdings als Silly Symphony⁶¹, einem musikalischen Kurzfilm. Doch es gab zu viele Bedenken, weshalb die Idee erst 1985 durch den Regisseur Ron Clement erneut auflebte. Den Animatoren und Zeichnern der 1980er Jahre lagen dadurch aber bereits einige Vorlagen zur Realisierung der Charaktere vor. Durch die Rückkehr Disneys zum Musical-Filmformat profitierte zudem der amerikanische Komponist Alan Menken. Mit ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU begann eine fruchtbare Zusammenarbeit zwischen den Disneystudios und dem Komponisten, welche Menken acht Oscars bescherte. Ursprünglich sollte ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU ebenso wie PINOCCHIO mit Hilfe der Multiplan-Kamera gedreht werden. Doch diese befand sich zu der Zeit in einem furchtbaren Zustand, weshalb man auf ihren Einsatz verzichtete.

Knapp fünfeinhalb Minuten nach Beginn des Filmes erscheint die Heldin aus ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU zum ersten Mal. Der äußerliche Unterschied zu ihren sechs Schwestern fällt sofort auf. Ihre Haare haben die seltene Farbe rot und umschmeicheln ihr Gesicht, da sie diese offen trägt. (Darstellung 3) Außerdem wird sie in einer für sie charakteristischen Situation vorgestellt. Ihre Leidenschaft für die menschliche Welt sowie ihre Abenteuerlust und Neugierde werden in der Schiffswrackszene ebenso deutlich wie ihre Furchtlosigkeit. Durch den Unterwasser-Charakter des Filmes können

61 Vgl. Ken Farrell: Warman's Disney Collectibles Field Guide, S. 334

die Meeresbewohner aus allen Perspektiven gezeigt werden und sind immer in Augenhöhe, auch wenn sie unterschiedlich große Körper haben. Um die Weite des Meeres zu unterstreichen werden zudem viele Totalen benutzt. Wenn Arielle schwimmt, sieht der Zuschauer sie halbtotale, hin und wieder aber auch halbnah. Dadurch werden ihre geschmeidigen Bewegungen gut sichtbar und sie kann beispielsweise von unten nach oben schwimmen⁶². Im Dialog hingegen bleibt die Einstellungsgröße halbnah oder nah. Im Gespräch mit ihrem Vater wird sie meist etwas aufsichtig gezeigt, da er die Respektperson ist. Auffällig ist, dass die verliebten Blicke Arielles immer nah oder im close aufgefangen werden. Zudem gibt es viele Kamerafahrten oder -verfolgungen, zum Beispiel als sie das Lied „Ein Mensch zu sein“ das erste Mal singt. Am Ende des Filmes vergrößert sich Ursula um ein Vielfaches. Die Kameraperspektiven passen sich der Übergröße an und zeigen Arielle beispielsweise ganz klein in dem Strudel. Das Prinzip wird in der 9. Filmminute ebenfalls benutzt, dort allerdings zur Erheiterung der Zuschauer. Scuttle hält das Fernrohr falsch herum, sodass er Arielle und Fabius weit entfernt sieht, obwohl sie direkt vor ihm sind.



Darstellung 3: Arielle im Vergleich mit ihren sechs Schwestern

Das Meer als Schauplatz bietet unendlich viele Möglichkeiten von Lichtspielen und Reflektionen des Sonnenlichtes. Die Grundstimmung wirkt durch das lichtdurchflutete Meer sehr freundlich und wechselt nur handlungsbedingt zu düsteren Momenten. Zum Beispiel wenn Triton Arielles Sammlung menschlicher Gegenstände zerstört oder als Ursula das Verwandlungsgeschäft in ihrer Höhle abschließt. Dort gibt es nur eine frontale Lichtquelle, welche die Aufmerksamkeit auf sich zieht und einen Blick in das Dunkel der Höhle vermeiden soll. Als Arielle Eric gerettet hat und er gerade aufwacht, scheint die Sonne direkt hinter ihrem Kopf, sodass ihr Gesicht kaum zu erkennen ist. Auch hier gibt es nur eine Lichtquelle, doch symbolisiert diese, dass Eric von Arielles

⁶² Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 16. Filmminute

Schönheit geblendet ist.

Aber es ist nicht nur ihr schönes Äußeres, sondern vorallem ihr Gesang, der Eric verzaubert. Arielles Stimme ist ein wesentliches Element für die gesamte Handlung. Durch sie kann sie ihren Prinzen für sich gewinnen, sie ist die Bezahlung, welche ihr die menschlichen Beine verschaffen und sie lässt sie am Ende beinahe scheitern. Die Krabbe Sebastian spricht Arielles Gesangstalent in der 5. Filmminute sogar direkt an: „Und sie hat so eine wunderschöne Stimme.“ In dem Film-Musical sorgen die Lieder also nicht nur für Emotionen, Tempo und Dramatik, sondern sie entwickeln auch die Geschichte. Das Lied „Ein Mensch zu sein“ bildet das musikalische Leitmotiv und ist dreimal – immer in Verbindung mit der Protagonistin – zu hören. Das erste Mal, als Arielle sich und ihr Ziel vorstellt, dann als sie Eric gerettet hat und schließlich als sich ihr Traum erfüllt hat. Jedes Mal ist der Text etwas abgewandelt und passt sich dem aktuellen Stand der Handlung an. Das Lied zeigt also den nächsten Schritt, die Weiterentwicklung der Geschichte.

Rapunzel – Neu verföhnt

Obwohl *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* ein computeranimierter 3D-Film ist, wollte der Animation Supervisor Glen Keane ihn wie einen handgezeichneten Disneyfilm wirken lassen. Die Tradition der früheren Werke sollte wieder aufgelebt werden, was auch bedeutet, vorhandene Techniken zu perfektionieren oder gar komplett neue in das Genre zu bringen. Um also eine Oberfläche zu erschaffen, welche zwar wie gemalt aussieht, aber nicht an Tiefe und Dreidimensionalität verliert, wurde eine vollkommen neue 3D-Technik sowie nicht fotorealistische Rendertechniken benutzt. Beim „Multi-Rigging“ werden die einzelnen Bildebenen innerhalb einer Szene aus unterschiedlichen Entfernungen aufgenommen. Auf jeder Ebene konnte so der bestmögliche optische Eindruck erzielt werden. Als Inspiration für den optischen Stil wandte man sich der Rokoko-Zeit zu, im Besonderen den Gemälden von Jean-Honoré Fragonard.⁶³

Die Gestaltungsmittel im 50. Meisterwerk Disneys passen sich immer sehr genau an die Aussagen der entsprechenden Szenen an. Die Kameraeinstellung bei den Gesprächen

⁶³ Vgl. Bill Desowitz: *Chicken Little & Beyond: Disney Rediscovered its Legacy Through 3D Animation* www.awn.com/articles/chicken-little-beyond-disney-rediscovered-its-legacy-through-3d-animation/page/6%2C1

zwischen Rapunzel und ihrer Stiefmutter liegen zwischen nah und amerikanisch, je nachdem wie nah die beiden sich emotional stehen. Gothel wird oft untersichtig gezeigt, was entweder eine belehrende oder bedrohende Wirkung hat. In jedem Fall wird dadurch das Machtverhältnis zwischen Mutter und Tochter deutlich. Als Rapunzel darauf kommt, dass sie die verschwundene Prinzessin ist, sehen wir zuerst ihre weit aufgerissenen Augen im close und anschließend wird sie gegenüber Gothel als untersichtig gezeigt. Durch die Erkenntnis hat sie über die Mutter triumphiert – allerdings hält dieser Moment nicht lange an, denn kurz darauf präsentiert sich Gothel extrem untersichtig.⁶⁴ Rapunzel ist nun die Untergebene. Die Darstellung der Beziehung von Flynn Rider und Rapunzel wird ebenfalls durch die Kameraarbeit unterstützt. Als sich die beiden das erste Mal treffen, schlägt sie den Dieb nieder. Folglich wird Rapunzel in den kommenden Dialogen untersichtig gezeigt. Er ist in ihren Augen ihr Gefangener.⁶⁵ Später wird Flynn Rider versuchen, sie zu belehren und zu einer Rückkehr zu überreden. Dann wird Rapunzel aufsichtig gezeigt. Am Ende des Filmes allerdings, als Rider schwer verwundet ist und die beiden sich in Rapunzels Territorium – dem Turm – befinden, ist sie wieder untersichtig dargestellt. Der Turm selber wird ebenfalls immer untersichtig dargestellt, um seine Höhe zu unterstreichen. Das aufsichtig-untersichtig-Prinzip lässt sich noch an vielen weiteren Stellen des Filmes finden.

Mittels Kamerafahrten und -zooms werden die Zuschauer oft aus einer Szene heraus- und in eine neue hineingeführt. Wenn Rapunzel den Turm das erste Mal verlässt und die Welt des Waldes entdeckt, wird sehr viel mit Totalen gearbeitet. Bei den Haartricks werden zudem Kamerafahrten benutzt. Die Haare selbst werden von der Kamera aber nur dreimal komplett abgefahren. Wenn sich Rider und Rapunzel emotional näher kommen, springt auch die Kamera näher an die beiden heran. Es wird dann viel mit einer Nahen gearbeitet. Detailreiche Bilder kommen kaum vor. Rapunzels Erinnerung an ihre Eltern wird über ein weiteres filmisches Mittel betont. Durch Rückblenden werden in der 74. Filmminute Szenen wiederholt, in denen Rapunzel ihre Eltern sieht und die Krone aufsetzt.

Die Lichtsetzung und -stimmung passt sich ebenfalls sehr detailliert den entsprechenden Situationen an. Wenn die böse Stiefmutter oder die Stabbington-Brüder auftreten, verdunkelt sich stets die Lichtstimmung. Als Rapunzel beispielsweise ihre Ziehmutter darum bittet, den Turm verlassen zu dürfen, wirft diese alle Fenster

64 Vgl. Rapunzel – Neu verhöhnt, 77. - 79. Filmminute

65 Ebd. 26. - 30. Filmminute

des Turmes zu und Rapunzel steht im Scheinwerferlicht. Nichts um sich herum sehend, erschreckt Gothel sie aus der Dunkelheit. Später, als sich Flynn Rider und Rapunzel in wärmender Lagerfeuerromantik besser kennenlernen, taucht Gothel plötzlich aus der Dunkelheit auf und zieht Rapunzel in den dunkleren Wald, weg vom Schein des Feuers. Insgesamt ist die Lichtstimmung des Filmes dennoch freundlich, mit viel Sonnenschein, wodurch Licht- und Schattenspiele im Wald möglich werden. Außerdem werden durch die Sonne Spitzlichter gesetzt. Als Quelle für Licht kommen zudem Rapunzels Haare mehrfach zum Einsatz. Die Leuchtkraft der Zauberhaare rettet sie und Flynn Rider sogar vor dem Ertrinken⁶⁶.

Die magischen Haare beginnen aber erst zu leuchten, wenn ein bestimmtes Lied gesungen wird. „Blume leuchtet schön“ zieht sich durch den gesamten Film und wird immer wieder aufgegriffen. Im Prolog wird es von Gothel gesungen, später dann nur noch von Rapunzel. Die Melodie gehört zu ihrer Person. „Wann fängt mein Leben an?“ singt Rapunzel zweimal. Zuerst als sie sich und ihren Wunsch vorstellt und als sie dieses Ziel mit dem Verlassen des Turmes erreicht hat. In dem Gasthaus „Zum Quietscheentchen“ leitet sie das Lied „Ich hab 'nen Traum“ ein, gibt dann aber an die Raufbolde ab. Dort gibt es ebenso ein Spotlight wie auch bei „Mutter weiß mehr“, welches zweimal in abgewandelter Form gesungen wird. Die zusätzlichen Choreographien der Figuren verleihen dem Film einen Musical-Charakter. Als das Königreich am Ende die Rückkehr der verschwundenen Prinzessin feiert, wird das Fest mit der Melodie von „Ich hab 'nen Traum“ untermalt. Die musikalischen Themen kehren also immer wieder.

Welche Auswirkungen hat die Inszenierung auf den Erfolg der Filme?

Walt Disney war stets ein Vorreiter in Sachen Zeichentrickfilm: ob der Einsatz von innovativer Technik, die Entwicklung erfolgreicher Charaktere, die Verbindung von historischer und populärer Kultur oder die Erschaffung eines atemberaubenden Kinoerlebnisses. Und auch nach seinem Tod blieben die Disneystudios Pioniere auf dem Gebiet des Animationsfilms, was das Publikum dankend annahm.

So hat sich zum Beispiel die Kameraarbeit seit dem Golden Age merklich

⁶⁶ Vgl. DVD Rapunzel – Neu verhöhnt, 48. Filmminute

weiterentwickelt. Besonders zwischen PINOCCHIO und RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT fällt der Unterschied auf. Die Kamera passt sich in dem 3D-Abenteuer Szene für Szene, Situation für Situation immer wieder von neuem an die Gegebenheiten an, was sich durch die steigende Komplexität der Figuren erklären lässt (vgl. Kapitel 3.4.). In nahezu jeder Einstellung verändert sich die Position der Kamera, während beispielsweise Schwenks und Zooms in den 1940er Jahren noch schwer umzusetzen waren und demzufolge auch weniger auftreten.

In PINOCCHIO finden sich zudem nur wenige Totalen, während diese in ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU sowie RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT immer öfter zur Einordnung der Protagonisten in die Umgebung genutzt werden. Bei PINOCCHIO wurden durch die Totalen lediglich die Größenverhältnisse unterstrichen. Im Bereich des Detailreichtum und der Kreativität wiederum hat PINOCCHIO mehr zu bieten. Die interessanten Perspektiven durch Jiminys Blickwinkel zum Beispiel, welche bei Arielle zumindest durch den Lebensraum Meer eingebaut werden konnten. Und auch Szenen wie der Blick durch das Schlüsselloch oder wenn die blaue Fee auf dem Kopf steht, fehlen in den neueren Filmen gänzlich. Dabei bietet ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU ebenso eine Überkopfszene, wenn sie mit Eric in der Pferdekutsche fährt⁶⁷. Dort wurde das Bild aber nicht gespiegelt.

In PINOCCHIO gab es den gesamten Film über eine dominierende Lichtstimmung. In den neueren Disneyfilmen passt sich die Lichtsetzung nun ebenso wie die Kameraarbeit immer konkreter den jeweiligen Situationen an und wechselt dadurch öfter. Beim Auftritt der intriganten Figuren wird es düster, ansonsten bleibt es weitreichend freundlich. Durch den Musical-Charakter von ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU sowie RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT wird zudem der Einsatz von Spotlights häufiger genutzt. In den neueren Filmen kommen außerdem mehr Lieder mit Gruppenchoreographien vor, was dem Musical-Charakter der Filme entspricht. Durch die filmische Umsetzung wird also das einfache Verständnis von Handlung und Thema unbewusst unterstützt. Dies dürfte gerade den Erfolg bei Kindern, welche sich bei der Rezeption vorallem auf die visuelle und akustische Darstellung beziehen, erklären.

Desweiteren haben alle drei Filme eines gemeinsam: Es gibt immer ein musikalisches Leitmotiv, welches den Helden charakterisiert, ihn den Film über begleitet und dessen

⁶⁷ Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 55. Filmminute

Weiterentwicklung kennzeichnet. In *PINOCCHIO* ist es „Kleiner Mann aus Holz“, bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* „Ein Mensch zu sein“ und in *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* „Wann fängt mein Leben an?“ Die Lieder sind zudem die einzigen Darstellungsmittel, welche die Aufmerksamkeit von den Disneyfiguren auf die Melodie an sich lenken. Die Musik ist nicht mehr nur Begleitung, sondern tritt in den Vordergrund und wird damit ein wesentlicher Bestandteil der Filme. Die Lieder sind mitunter sogar so präsent, dass die Walt Disney Company mehrere Soundtracks separat veröffentlichte und sogar ganze Musicals aus den Filmen inszenierte. Dadurch konnten zusätzliche Einnahmen generiert werden.

4. Universalität der Disneyhelden

Bereits der griechische Philosoph Aristoteles (384 - 322 v. Chr.) befasste sich in seiner *Poetik* ausführlich mit dem Aufbau des Dramas sowie deren Wirkung auf das Publikum. Während er die Figuren noch stark der Handlung unterordnete und ihnen, wenn überhaupt, ihren individuellen Charakter erst später hinzufügte, rückten im 19. Jahrhundert einzigartige und komplexe Figuren immer mehr in den Vordergrund. Der Blick fiel vermehrt auf die psychologischen Tiefen in den Figuren und ihre innere Zerrissenheit. Doch kann diese Entwicklung auch in den Disneyfilmen festgestellt werden? Wurden die Figuren in Disneyfilmen mit den Jahren komplexer und legten die Autoren und Zeichner mehr Wert auf deren Persönlichkeit? Und schaffte es Disney, universell einsetzbare Figuren zu entwickeln?

Drehbuchratgeber sowie Film- und Literaturkritiker wie Robert McKee oder Seymour Chatman vertreten die Auffassung, dass Struktur gleich Figur ist, Figur gleich Struktur⁶⁸ und damit die Frage nach der Priorität oder Dominanz nicht bedeutsam sei.

Stories only exist where both events and existents occur. There cannot be events without existents. And though it is true that a text can have existents without events (a portrait, a descriptive essay), no one would think of calling it a narrative.⁶⁹

Walt Disney war es stets wichtig, dass seine Filme nicht zu kompliziert werden. Deshalb sollten die Charaktere keine großartige innere Veränderung durchleben, sondern in

⁶⁸ Robert McKee: *Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*, S. 116

⁶⁹ Seymour Chatman: *Story and discourse*, S. 113

ihrem Kern stets die gleichen bleiben. Überflüssige Szenen, die den Plot nicht voranbrachten oder die Figuren entwickelten, wurden stets gestrichen. So kann während des gesamten Filmes der einzigartige Charakter eines Helden hervorgehoben werden. „Die Zuschauer haben nur zwei Möglichkeiten, etwas über die Personen in den Filmen zu erfahren: Sie können die Personen direkt bei Handlungen und Interaktionen beobachten, oder sie erfahren indirekt etwas über sie, z.B. aus Dialogen anderer Personen, Zeitungsberichten, Tagebüchern oder Ähnlichem.“⁷⁰

Durch eine Addition all der beobachtbaren Eigenschaften der Figur – Alter, Geschlecht, Statusposition, Beruf, Bildung, äußeres Erscheinungsbild, Mimik, Gestik, Werte, Persönlichkeit, etc. - erhält man eine unverwechselbare Ansammlung von Merkmalen, welche die Charakterisierung bilden. Diese ist nicht zu verwechseln mit dem Charakter einer Figur, welcher das innere Wesen unter der Oberfläche des äußeren Scheins markiert. Ob eine Figur liebevoll oder grausam ist, großzügig oder selbstüchtig, aufrichtig oder verlogen, mutig oder feige – all dies zeigt sich erst, wenn das Innerste einer Figur offengelegt wird. Robert McKee schreibt in seinem Ratgeber zum Drehbuchschreiben, dass sich der wahre Charakter eines Helden erst dann offenbart, wenn er eine Entscheidung unter Druck treffen muss. Dabei ist der Druck, welcher auf der Figur lastet, ausschlaggebend für die Enthüllung des innersten Wesens.⁷¹ „Große Handlungen charakterisieren die Figur in zentralen ethischen Werten, kleine in den anderen Persönlichkeitsbereichen.“⁷²

Bei der Betrachtung von PINOCCHIO und ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU erkennt man eine große Weiterentwicklung der Figurenpersönlichkeit. Dem kleinen Holzmann können insgesamt nur wenige Charaktereigenschaften zugeschrieben werden, während Arielle in ihrer Person schon viel komplexer ist. Sie ist kein Kind mehr, sondern bereits eine junge Erwachsene, die weiß, was sie vom Leben will. Pinocchio hingegen wurde im wahrsten Sinne des Wortes gerade erst geboren und muss nun seine ersten Lektionen in der Welt lernen. Dementsprechend prägen ihn auch typisch kindliche Eigenschaften. Pinocchio und Arielle verfolgen aber dasselbe Ziel: Sie wollen zu Menschen werden. Die Zielstellung verrät dem Zuschauer deren Platz in der Gesellschaft: Beide sind Außenseiter, sind anders als die anderen. Pinocchio durch seine Einzigartigkeit – eine lebendige Holzpuppe, wo gibt es sowas schon? – und Arielle, weil sie sich als

70 Lothar Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 169

71 Robert McKee: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, S. 117

72 Thomas Koch: Literarische Menschendarstellung. Studien zu ihrer Theorie und Praxis, S. 265 ff.

Meeresbewohnerin zu der Welt an Land hingezogen fühlt.

Dass sich die Hauptfigur vom Rest der Gesellschaft abhebt und die Rolle eines Außenseiters einnimmt, um später Ruhm zu ernten, folgt dem amerikanischen Erfolgsprinzip vom Tellerwäscher zum Millionär. Dieser Geschichtsaufbau findet sich seit den New Disney Classics in jedem Film der Meisterwerk-Reihe. In dieser Zeit wurden die Protagonisten älter. Sie waren keine Kinder mehr, sondern junge Erwachsene. Diese Entwicklung besteht noch bis heute.

Zwischen Arielle und Rapunzel ist in dieser Hinsicht kaum eine Weiterentwicklung zu beobachten. Die Charaktere ähneln sich sogar sehr. Beide sind Prinzessinnen und gehören damit zu den Auserwählten der Gesellschaft, die mit Schönheit und Talent gesegnet wurden. Beide verfolgen zielstrebig ihren sehnlichsten Wunsch und beide möchten sich von ihren Eltern loslösen, um ihr eigenes Leben zu führen. Sie sind 16 und 18 Jahre alt, also mitten in der Pubertät, wodurch sich die Rebellion gegen die jeweilige Elternfigur erklärt. Außerdem entwickelt sich bei beiden Figuren eine Liebesgeschichte, die glücklich endet – ein Markenzeichen Disneys.

Während es zwischen dem Golden Age und den New Disney Classics also einige Veränderungen bezüglich der Heldenpersönlichkeit gab, sind sich die Charaktere seither recht ähnlich. Es bleibt daher die Frage, ob es Charaktereigenschaften gibt, die jeder Hauptfigur eines Disneyfilmes zugeschrieben werden können. Bei der Sichtung von 24 Filmen aus der Meisterwerk-Reihe fiel auf, dass nahezu jeder Protagonist – egal ob Kind oder Jugendlicher – als neugierig und abenteuerlustig charakterisiert werden kann. (Darstellung 4) Einzig DORN RÖSCHEN und Tiana aus KÜSS DEN FROSCH (2009) zeichnet diese Eigenschaft nicht grundlegend aus. Die Macher legen außerdem viel Wert auf Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit ihrer Helden sowie auf gute Manieren und Höflichkeit. Bei nahezu allen Hauptfiguren der untersuchten Filme konnte zudem eine gewisse Naivität und Leichtgläubigkeit festgestellt werden, welche durch deren Gutmütigkeit unterstrichen wird. Da sich diese Eigenschaften offenbar in fast jedem Disneyfilm seit den 1940er Jahren wiederholen, kann in diesem Zusammenhang von universellen Persönlichkeitsmerkmalen gesprochen werden. Demnach liegen beinahe jedem Disneyhelden die folgenden Eigenschaften zu Grunde: neugierig bzw. wissbegierig, ehrlich und aufrichtig, abenteuerlustig, höflich, gutmütig und naiv. Die Merkmale sind – wie das obligatorische „Happy End“ – ein Markenzeichen Disneys geworden. Seit den

Filmen der New Disney Classics ist außerdem eine zunehmende Hilfsbereitschaft sowie Selbstlosigkeit der Charaktere zu vermerken.

Film (Jahr)	neugierig, wissbegierig	abenteuer- lustig; Ent- deckungs- drang	gutmütig, liebepoll	hilfsbereit	naiv	ehrlieh, aufriehtig	selbstlos	höflich, gute Ma- nieren	tollpat- schig
Schneewittchen und die Sieben Zwerge (1937)	X		X	X	X	X		X	
Pinocchio (1940)	X		X	X	X	X	X	X	X
Bambi (1942)	X	X	X	X		X	X	X	X
Alice im Wunderland (1951)	X	X	X		X	X		X	
Peter Pan (1953)	X	X		X				X	
Susi und Strolch (1955)	X		X		X	X		X	
Dornröschen (1959)			X	X	X	X		X	
Das Dschungelbuch (1967)	X	X			X				X
Aristocats (1970)	X		X		X	X		X	
Taran und der Zauberkessel (1985)	X	X	X		X	X	X		
Oliver & Co. (1988)	X	X				X			
Arielle, die Meerjungfrau (1989)	X	X	X		X	X	X	X	
Die Schöne und das Biest (1991)	X	X	X	X		X	X	X	
Aladdin (1992)	X	X	X	X	X	X	X	X	
Der König der Löwen (1994)	X	X	X	X	X		X		X
Pocahontas (1995)	X	X	X	X		X	X	X	
Hercules (1997)	X	X		X	X	X	X		X
Mulan (1998)	X	X	X	X	X		X	X	
Atlantis (2001)	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Der Schatzplanet (2002)	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Himmel und Huhn (2005)	X		X	X	X	X	X	X	X
Bolt – Ein Hund für alle Fälle (2008)	X		X	X	X	X	X		
Küss den Frosch (2009)		X	X	X		X	X	X	
Rapunzel – Neu verhöhnt (2010)	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Darstellung 4: Charaktereigenschaften der Hauptfiguren aus Filmen der Meisterwerk-Reihe Disneys

Doch hat diese Erschaffung von universell einsetzbaren Disneyhelden auch Auswirkungen auf den Erfolg der Filme? Vogler schreibt, dass jeder Held Eigenschaften besitzen sollte, mit denen sich jeder Mensch identifizieren kann. Denn „Eine Geschichte lädt uns dazu ein, für einige Zeit einen Teil unserer eigenen Identität in den Helden zu investieren.“⁷³ Dazu werden die Figuren mit bewundernswerten Eigenschaften ausgestattet und zu einzigartigen Wesen geformt. Das die Disneyhelden keiner Fliege Leid zufügen können – auch nicht ihren ärgsten Todfeinden – empfindet der Zuschauer beispielsweise als bewundernswert, da die wenigsten Menschen ihre Gefühle so sehr in Zaum halten können. Ebenso verhält es sich mit der heldentypischen Opferbereitschaft, welche dem Publikum Respekt einflößt. Der Zuschauer sieht zu dem Helden auf und möchte womöglich ein klein wenig wie er sein. Das Wesensmerkmal der Neugierde dagegen ist eine angeborene Charaktereigenschaft, ein Teil der menschlichen Persönlichkeit, welcher nach Jung im kollektiven Unbewußten vererbt wird und damit jedem Menschen und jeder je erfundenen Figur zu Grunde liegt. Dem Publikum fällt es also leicht, sich mit Disneyfiguren, ob des Zeichentrickcharakters, zu identifizieren und sich für die Dauer des Filmes in die Psyche des Helden zu projizieren.

73 Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, S. 89

Dennoch verlieren perfekte Figuren, welche das personifizierte Gute repräsentieren, schnell ihre Anziehungskraft. Sie sind zu vorhersehbar, wodurch die Gefahr besteht, dass sich das Publikum auf Dauer langweilt. Wie aber schaffte es Disney, dennoch populäre Filme zu produzieren?

5. Nebenfiguren

Die heroischen Attitüden eines Protagonisten können dem Zuschauer schnell die Spannung nehmen. Disney schreibt seinen Helden ungern kleine Schönheitsfehler und Mängel zu. Dadurch wirken die Charaktere aalglatt. Diese Eindimensionalität wirkt sich aber negativ auf die Identifizierung des Publikums mit der Figur aus. So schreibt beispielsweise Vogler, dass eine Figur umso interessanter wird, je mehr Konflikte in ihr toben. Eine perfekte Figur ohne Fehler und Mängel wirkt unglaubwürdig und verliert die Aufmerksamkeit der Zuschauerschaft.

Schwächen und Unvollkommenheiten, Schrullen und Laster machen einen Helden unbedingt menschlicher und anziehender. Es scheint sogar, als würde das Publikum solche Gestalten besonders lieben, als könne es sich um so besser mit einer Figur identifizieren, wenn diese wenigstens einige neurotische Züge aufweist.⁷⁴

Dennoch hält Disney an seinen bewährten Heldenfiguren – tapfer, selbstlos, aufrichtig, gutmütig – fest. Warum sind die Filme also trotzdem so beliebt?

Ein Merkmal zieht sich durch jeden Disneyfilm: der Held bzw. die Heldin bekommt immer einen tierischen Begleiter zur Seite, welcher als treuester Freund fungiert. Diese Nebenfiguren vereinen oftmals einige Eigenschaften in sich, welche als charakterliche Mängel im Sinne Voglers bezeichnet werden können. So spricht die Grille Jiminy aus *PINOCCHIO* mit den Holzfiguren Gepettos als wären sie lebendig⁷⁵ und verschläft seinen ersten Tag als offizielles Gewissen⁷⁶. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* erfreut sich die Heldin sogar über drei treue Begleiter. Die Flunder Fabius steht ihr in gefährlichen Situationen wie der Schiffswrackszene bei⁷⁷, obwohl er ein Angsthase ist, dies aber abstreitet. Die Seemöwe Scuttle ist davon überzeugt, alles über die Welt der Menschen zu wissen,

74 Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 95

75 Vgl. DVD *Pinocchio*, 6. Filmminute

76 Vgl. Ebd., 32. Filmminute

77 Vgl. DVD *Arielle, die Meerjungfrau*, 6. - 9. Filmminute

erzählt aber den größten Unfug⁷⁸. Und die Krabbe Sebastian erhält einige Slapstick-Einlagen, also sehr körperbetonte Handlungen der Komik. Ein Beispiel dafür ist sein Auftritt in Arielles geheimer Zufluchtsstätte in der 18. Filmminute. Er stürzt und reißt lautstark mehrere Gegenstände mit sich. In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* vereint der treue Begleiter der Heldin, das Chameleon Pascal, weniger charakterliche Mängel als der Schimmel Maximus. Obwohl er ein edles Ross des Königshofes ist, verhält er sich des öfteren wie ein Spürhund⁷⁹ - das Pferd ist festentschlossen den Dieb Flynn Rider zu finden.

Diese Beispiele zeigen, dass die tierischen Freunde des Helden einen wichtigen Nutzen erfüllen: sie dienen der Komik im Film. Durch ihre Tollpatschigkeit, ihr niedliches Aussehen oder weil sie solche Quasselstrippen sind, bekommt das Publikum genügend Möglichkeit sich über sie zu amüsieren. Mitunter werden die tierischen Freunde sogar zu einem Teil der Persönlichkeit des Helden, wie in *PINOCCHIO* und *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* die Grille Jiminy und das Chameleon Pascal. Die Neurosen sowie Mimik und Gestik der Tiere erinnern dabei an menschliche Verhaltensweisen, wodurch dem Zuschauer eine Identifikationsgrundlage geboten wird. „Es gibt keine Komik außerhalb dessen, was wahrhaft menschlich ist.“⁸⁰ Die Voraussetzung zur Komik der Tiere ist also, dass wir Wesenszüge unserer selbst wie zum Beispiel Augen rollen, rot werden oder eingeschnappt sein in ihnen wiederfinden. Die Tiere dienen als Spiegelbild oder Gegenstück menschlicher Eigenarten und Torheiten – der Mensch sieht in der Tierwelt ein Abbild seiner selbst, transferiert Marotten und schräge Eigenarten auf sie, wodurch Stereotypen wie der gerissene Fuchs oder der dumme Esel entstanden sind. Disney behalf sich dieses seit Jahrtausenden mündlich und schriftlich überliefertem Phänomen, welches der französische Schriftsteller Joseph-Marie Lo Duca aufzeigte⁸¹.

So wird Jiminy Grille zum Beispiel ganz rot, als ihn die blaue Fee fragt, ob er nicht Pinocchios Gewissen sein möchte⁸² und Maximus zeigt in *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* menschliche Wesenszüge wie Verwunderung und Trotz, ist beleidigt und erfreut, was durch die übertriebene Mimik und Gestik besonders komisch wirkt.⁸³ Da diese Art des Humors ebenso wie die Slapstick-Einlagen vorallem auf visueller Ebene geschieht,

78 Vgl. Arielle, die Meerjungfrau, 9. - 10. Filmminute

79 Vgl. DVD Rapunzel – Neu verhöhnt, 35. Filmminute, 44. Filmminute

80 Henri Bergson: Das Lachen: ein Essay über die Bedeutung des Komischen, S. 12

81 Vgl. Joseph-Marie Lo Duca: Le dessin animé, S. 122

82 Vgl. DVD Pinocchio, 17. Filmminute

83 Vgl. DVD Rapunzel – Neu verhöhnt, 60. Filmminute

werden im Besonderen Kinder davon angesprochen. Sie können sich herzlich darüber amüsieren, wenn tollpatschige Quasselstrippen gegen einen Gegenstand laufen oder beispielsweise die Krabbe Sebastian in *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* seinen Kampf mit dem französischen Koch ausficht⁸⁴. Da Kinder in der Regel weniger auf die Dialoge in einem Film achten, baute Disney diese Ebene für Erwachsene aus und gestaltete sie für ein reiferes Publikum interessant und ansprechend. Gerade Parodien und Ironie sind für Kinder nicht greifbar, amüsieren dafür aber umso mehr die Erwachsenenwelt. Die komischen Elemente der Dialogebene werden meist ebenfalls von den tierischen Nebenfiguren, auch „Sidekicks“⁸⁵ genannt, erzeugt. So scheitert Jiminy Grille in seinem ersten Gespräch mit Pinocchio, als er versucht, ihm den Begriff der Versuchung sowie Recht und Unrecht zu erklären⁸⁶ und Sebastian wandelt gängige Sprichwörter um: „Teenager [...] Gibt man ihnen die kleine Flosse, schwimmen sie über dich hinweg.“⁸⁷ In *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* finden sich indes unzählige Beispiele für ironische Momente oder Parodien. Das Lied „Wann fängt mein Leben an?“ verherrlicht das triste Leben im Turm, der Diebstahl der Krone erinnert an *MISSION IMPOSSIBLE*⁸⁸ und die Figur der bösen Stiefmutter ist in höchstem Maße ambivalent – freundlich und hinterlistig zugleich. Diese Aspekte sind für Kinder schwer zu verstehen und sprechen daher vor allem Erwachsene an, welche die Walt Disney Company ebenso erreichen will.

Disney himself was always insistent that he was offering *family* entertainment, and was unhappy at the idea that children would be attending the films unescorted by their parents – although of course economic motivations play a part here too.⁸⁹

Ironie, Wortwitz und Parodien sowie Slapstick-Einlagen müssen nicht nur von den tierischen Freunden des Helden ausgehen. Im neuesten Disneymärchen *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* zeichnet sich der Liebespartner der Heldin durch freche Sprüche aus und ärgert sich darüber, dass seine Nase auf den Fahndungsbildern nie naturgetreu aussieht.⁹⁰ Mitunter sorgt aber auch der Held selbst für komische Momente, wie zum Beispiel Arielle, als diese noch Probleme hat mit ihren neuen Beinen an Land zurecht zu kommen oder sich mit einer Gabel die Haare kämmt. Da Arielle im Film eine charakterliche Wandlung durchmacht – von der selbstbewussten und geschickten Meerjungfrau zum tollpatschigen Menschen – wird der Nebenfigur Sebastian in

84 Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 52. Filmminute

85 Vgl. Janet Wasko: *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*, S. 115

86 Vgl. DVD Pinocchio. 17. - 19. Filmminute

87 Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 16. Filmminute

88 Vgl. DVD Rapunzel – Neu verföhnt, 9. Filmminute

89 David Buckingham: *Dissin' Disney: critical perspectives on children's media culture*, S. 285

90 Vgl. DVD Rapunzel – Neu verföhnt, 17. Filmminute

ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU noch eine weitere Bedeutung zugemessen. Er sorgt für Kontinuität im Film, da er der Heldin als einzige Figur in beiden Welten, an Land und im Meer, zur Seite stehen kann. In PINOCCHIO steht die Grille Jiminy dem Helden in beiden Welten unterstützend zur Seite. Er soll Pinocchio helfen Recht und Unrecht zu unterscheiden. Der hölzerne Junge gerät aber immer dann in brenzlige Situationen, wenn die Grille nicht anwesend ist, was ihn unschuldig erscheinen lässt. Bei der letzten Prüfung, welche Pinocchio im Bauch des Walfisches und der anschließenden Flucht besteht, glänzt Jiminy ebenfalls mit Abwesenheit. Dies unterstreicht aber, dass Pinocchio seine Lektionen tatsächlich gelernt hat und selbstständig entscheiden kann, was Recht und Unrecht ist.

Die Nebenfiguren, im Besonderen die tierischen, erfüllen neben der Kontinuität also noch zwei wesentliche Ziele: Zum einen dienen sie durch ihre charakterlichen Mängel zur Identifikation, zum anderen sorgen sie über jene Eigenschaften auch für Momente der Komik. Dadurch avancieren die tierischen Charaktere mitunter zu den beliebtesten Figuren des Filmes. Seit den New Disney Classics zieht sich aber noch ein weiteres Merkmal durch die Filme: der (Schein-)Tod von Nebenfiguren.

In ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU erleiden die Figuren Triton und Eric im Verlauf der Handlung je einen scheinbaren Tod. Arielles Vater opfert sich in der 69. Minute des Filmes selbstlos und begibt sich in die Gefangenschaft der Meereshexe Ursula, während Eric seinen Hund Max vor den Flammen des sinkenden Schiffes rettet⁹¹. Er wird ohnmächtig, kann aber durch Arielle gerettet werden und kommt am Strand langsam wieder zu sich.

Der Scheintod von Nebenfiguren findet sich auch in weiteren Filmen der New Disney Classics: In TARAN UND DER ZAUBERKESSEL (1985) opfert sich Gogi zum Wohle der Gemeinschaft, der verzauberte Prinz aus DIE SCHÖNE UND DAS BIEST (1991) erleidet in seinen zwei Kämpfen schwere Verwundungen, im DER KÖNIG DER LÖWEN (1994) stirbt Mufasa, lebt aber in Simba weiter und in POCAHONTAS (1995) stirbt der Krieger Koko und ihr Geliebter John Smith wird zum Tode verurteilt. Auch in RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT scheint eine Nebenfigur zu sterben. Eugene wird bei dem Versuch, Rapunzel zu retten, von der bösen Stiefmutter schwer verletzt. Doch durch die Liebe der Heldin und einen letzten Funken Heilkraft in ihr kann sie ihn schließlich retten.

⁹¹ Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 23. Filmminute

Dieses Phänomen des Todes von Nebenfiguren sowie deren Wiedergeburt im Sinne der entscheidenden Prüfung nach Vogler zieht sich durch nahezu jeden Film der New Disney Classics sowie der 3D-Ära. Doch weshalb lässt Disney seine Nebenfiguren zumeist einen grausameren Scheintod erleiden als der Held ihn zu durchleben hat? Eine Erklärung wäre, dass die Nebenfiguren mitunter als zweiter Held der Geschichte fungieren und ihre eigene Reise durchleben. Dazu gehört eben auch das Bestehen der entscheidenden Prüfung. Dagegen spricht aber zum Beispiel *SUSI UND STROLCH* (1955), wo der Spürhund Pluto bei der Rettungsaktion von Strolch von dem Hundefänger überfahren wird⁹². Vielleicht erschien es Disney in Hinblick auf sein kindliches Publikum zu brutal, den Helden der Geschichte solch einer grausamen Situation auszusetzen.

6. Liebesbeziehung

Das „Happy End“ ist aufgrund der literarischen Märchenvorlagen ein unumstrittenes Markenzeichen Disneys geworden. Seit *SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE* (1937) leben die Protagonisten zum Schluss „glücklich bis ans Ende ihrer Tage“. Daran hat sich nichts geändert – und wird es auch in Zukunft nicht, wenn Disney an seinen Standards festhalten möchte. Im folgenden soll nun untersucht werden, wie sich die entstehende Romanze zwischen Prinz und Prinzessin entwickelt hat. Gewinnt die Liebesbeziehung an Bedeutung? Oder steht die Geschichte der Hauptfigur im Vordergrund, unabhängig von einem Partner? Und kann ein Film auch ohne eine Liebesbeziehung erfolgreich sein? Dabei ist festzuhalten, dass die Thematik der Liebe für erwachsene Zuschauer wesentlich mehr Gewichtung hat als für Kinder, die mit einer Romanze noch recht wenig anfangen können und ihr daher wenig Bedeutung beimessen.

Mit *Schneewittchen* wurde die disneysche Sicht auf eine vollkommene Liebesbeziehung zwischen Prinz und Prinzessin geboren. Das wunderschöne Mädchen gerät in Gefahr und ihr starker Held rettet sie. Trotzdem finden sich in der Ära des Golden Age Filme, welche erst gar keine Liebesbeziehung beinhalten. *Pinocchio* hat zwar ein liebevolles Vater-Sohn-Verhältnis, aber er lernt kein Mädchen kennen. Die blaue Fee ist die einzige weibliche Person in diesem Film und nimmt für ihn die Rolle

⁹² Vgl. DVD *Susi und Strolch*, 69. Filmminute

einer Mutter ein – sie schenkt ihm das Leben und hilft ihm verständnisvoll aus der Patsche. Auch Dumbo lernt keine Freundin kennen und Alice bleibt im Wunderland ebenfalls allein.

Seit *PETER PAN* (1953) bekommen die Disneyhelden aber standardmäßig einen nahezu gleichwertigen Partner an die Seite. Zumeist sind diese vom anderen Geschlecht, sodass sich eine Liebesbeziehung entwickeln oder zumindest andeuten kann. Ausnahmen bilden in den New Disney Classics *CAP UND CAPPER* (1981), *OLIVER & CO.* (1988) sowie *DER SCHATZPLANET* (2002), wobei in diesem Film die Nebenfiguren eine Liebschaft beginnen. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* ist das Ziel der Protagonistin ab der 20. Filmminute sogar unmittelbar mit dem Beginn einer glücklichen Beziehung zwischen Arielle und ihrem Prinzen Eric verbunden. Der Film dreht sich thematisch zu einem Großteil um die Suche der schönen Prinzessin nach ihrem starken Prinzen – ein wahres Märchen.

Die Bedeutung einer Liebesgeschichte in den Filmen nimmt also zu. Und nicht nur das, sie gehört mittlerweile beinahe in jeden Film, welcher nach dem klassischen Erzählstil aufgebaut ist. Dies kann damit begründet werden, dass das Publikum bereits mit bestimmten Erwartungen an einen Film herangeht – eine Liebesbeziehung, wenn auch nur angedeutet, vervollständigt eine Geschichte⁹³. Das 50. Meisterwerk Disneys bestätigt dies, obwohl das Ziel der Protagonistin nicht die Liebe direkt, sondern die Freiheit und Unabhängigkeit ist. Doch Flynn Rider hilft Rapunzel dabei, ihr Ziel zu erreichen, wandelt sich dadurch zu Eugene Fitzherbert und als Belohnung bekommen beide ihre große Liebe. Zudem wird Flynn Rider als selbstständiger Charakter und mit eigenen Handlungsmotiven in die Geschichte eingeführt. Er entwickelt sich weiter und offenbart Rapunzel seinen wahren Charakter. Flynn Rider alias Eugene Fitzherbert kann also nicht mehr nur als bessere Hälfte der schönen Prinzessin gesehen werden, sondern lässt sich neben Rapunzel als zweiter Held bestimmen. Die beiden sind sich ebenbürtig und entwickeln gemeinsam die Geschichte.

Dies ist allerdings keine neomodische Entwicklung. In Filmen wie *SUSI UND STROLCH* (1955), *CAP UND CAPPER* (1981) oder *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* (1991) impliziert bereits der Titel, dass es zwei wichtige Helden geben wird. Dennoch findet der verstärkte Fokus auf die Vergangenheit der zweitwichtigsten Figur in der 3D-Ära ihren derzeitigen

93 Vgl. Christopher Keane: Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch, S. 56-57

Höhepunkt. In *BOLT – EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE* (2008) sowie *KÜSS DEN FROSCH* (2009) beschäftigt sich die Geschichte beinahe ebenso viel mit der Vergangenheit der Nebenfiguren Mittens und Prinz Naveen wie mit der Backstory der Helden.

Doch wenn ein Beziehungspartner solch große Relevanz für die modernen Disneyfilme hat, stellt sich die Frage, weshalb sich *PINOCCHIO* trotzdem solch großer Beliebtheit erfreut. Denn die einzige angedeutete Beziehung in diesem Film ist jene zwischen dem Kater Figaro und dem Goldfisch Cleo, wobei die beiden als Freunde zu bezeichnen sind. Um den Erfolg von *PINOCCHIO* – gerade in seiner kulturell wertvollen Form – begründen zu können, wird die Untersuchung nachfolgend auf den Bereich des Filmthemas erweitert.

IV Themen der Disneyfilme

Wir verfolgen nur ein Ziel, und das ist gute Unterhaltung. Wir versuchen, unseren Geschichten eine Art Pointe zu geben, das muß nicht unbedingt moralische Belehrung sein, aber doch ein lohnenswertes Thema.⁹⁴

Das Hauptthema, welches einem Film zu Grunde liegt, ist in der Regel nicht mit der bereits besprochenen Handlungsmotivation des Helden gleichzusetzen. Denn zwischen dem, was ein Held will („want“), also welches konkrete äußere Ziel er verfolgt, und dem was er braucht („need“), also sein „wahres Bedürfnis“, liegt ein Unterschied.⁹⁵ So fesseln den Zuschauer beispielsweise nicht die Himmelslaternen aus *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT*, sondern der charakterliche Mangel der Heldin. Rapunzel fehlt die Freiheit, weshalb sie nie ihre wahre Identität erfahren konnte. Der Zuschauer erfährt bereits im Prolog des Filmes von ihrer königlichen Abstammung, doch die Heldin selbst sieht die Erfüllung ihres Lebenstraumes zunächst in dem Aufsuchen der schwebenden Lichter – ihrem Ruf zum Abenteuer. Durch diese ungerechtfertigte Mangelsituation Rapunzels sympathisiert der Zuschauer mit ihr, entwickelt einen „ausgeprägten Widerwillen gegen das Vakuum“⁹⁶ und möchte, dass sie gegen ihr Defizit vorgeht und es am Ende des Filmes überwunden hat. Wer kämpft, kann verlieren, wer nicht kämpft, hat schon verloren. Es gibt also zwei Konflikte: Der äußere Konflikt ist durch die fehlende Freiheit gekennzeichnet und dient dazu, die Handlung voranzutreiben, während der innere die Suche Rapunzels nach sich selbst beinhaltet. Als sie ihr „wahres Bedürfnis“ gestillt hat und sie im Königsschloss ihre neue Heimat bezieht, kann *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* mit einer geschlossenen Handlung enden. Das „need“ steht für die Mangelsituation der Heldin und das Erreichen für den Erkenntnisgewinn, welchen die Heldin auf ihrem Weg des Lernprozesses erreichen konnte.

Das Thema der Selbstverwirklichung und Identitätssuche liegt auch *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* zu Grunde. Sie möchte ein Mensch sein, doch ist dieser Wunsch in der Unterwasserwelt nicht besonders angesehen, sind die Menschen doch „barbarische Fischfresser“⁹⁷. Ihrem äußeren Ziel, der Erfüllung ihrer Liebe zu Eric, liegt der Wunsch nach Akzeptanz – im Besonderen von ihrem Vater – zu Grunde. Sie konnte zwar auch ohne seinen Segen in die Welt der Menschen aufbrechen, doch brachte dies nur

94 Richard Schickel: *Disneys Welt: Zeit, Leben, Kunst und Kommerz des Walt Disney*, S. 13

95 Vgl. Jens Eder: *Die Figur im Film*, S. 720

96 Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 175

97 Vgl. DVD *Arielle, die Meerjungfrau*, 13. Filmminute

Probleme mit sich. Nachdem die väterliche Liebe aber schlussendlich zur Toleranz geführt hat und Arielle sich der Bedeutung der Familie bewusst geworden ist, kann der Film in geschlossener Form enden. Der Film zeigt, dass wahre Liebe keine Grenzen kennt.

Die Thematik in *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* gleicht der von *PINOCCHIO*. Auch er möchte als äußeres Ziel die Menschlichkeit erlangen, doch sein eigentliches „need“ besteht in einem Harmoniebedürfnis, welches sich durch den Wunsch nach Akzeptanz und einer Familie ausdrückt. Der Film enthält die Hauptaussage, dass Träume wahr werden und Wünsche in Erfüllung gehen können. Besonders auffällig bei *PINOCCHIO* ist außerdem die zentrale Schwäche, das „flaw“⁹⁸ des Helden. Da er ein richtiger Junge werden will, aber im Grunde noch gar nicht weiß, wie er das anstellen soll, versucht er es allen Recht zu machen. Seine Lebenserfahrung und emotionale Intelligenz liegt jedoch bei null, weil die Holzpuppe erst zum Leben erweckt wurde. Folglich nimmt Pinocchio alle Eindrücke ungefiltert wahr und ist durch seine kindliche Naivität besonders anfällig für die Verlockungen der Erwachsenenwelt. Möchte er sein äußeres Ziel erreichen, muss er auch an seiner größten Schwäche arbeiten. Es gibt also insgesamt bis zu drei Motiv-Typen - „want“, „need“ und „flaw“ - welche miteinander konfliktieren können, aber nicht müssen.

Die Filme Disneys gründen jedoch auf noch mehr Themen als nur den „wahren Bedürfnissen“ der Helden. So verherrlicht Disney in seinen Werken das Wald- und Wanderleben sowie die bäuerlich-ländliche Welt und verbindet sie dadurch mit Stimmungen wie Gemütlichkeit, Wohlbehagen, Harmonie, Herzlichkeit und Wohlbefinden – Werte, welche allgemeine menschliche Sehnsüchte widerspiegeln. Seine Faszination für die Tier-, Pflanzen- und Landwelt gründete sich auf seine Zeit in Marceline, Missouri, wo er zwischen 1906 und 1911 einige prägende Jahre seiner Jugend auf einer Farm verbrachte. Als Stadtmensch beeindruckte ihn das Leben auf dem Land und die Tiere auf der Farm⁹⁹, was besonders in den Filmen des Golden Age wie *SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE* (1937), *BAMBI* (1942) oder *DORNRÖSCHEN* (1959) deutlich wird. Die Verwendung von Märchen und Fabeln als Stoffgrundlage unterstützen die ländlichen Motive in den Filmen zusätzlich, ebenso wie die Behandlung der Familie als höchstes Gut. Der Verlust von Elternteilen ist ein

98 Vgl. Jens Eder: *Die Figur im Film*, S. 720

99 Vgl. Robin Allan: *Disneys europäische Wurzeln*. In: *Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, S. 37

elementares Märchenmotiv, welches sich Disney aneignete und in vielen seiner Filme zu finden ist. So stirbt Bambis Mutter durch die Gewehrkugel eines Jägers als das Rehkitz noch sehr jung ist und in DER KÖNIG DER LÖWEN sieht der kleine Simba nicht nur wie sein Vater von einer Herde Gnus überrannt wird, sondern glaubt auch noch, an dessen Tod Schuld zu tragen. Doch nicht immer muss die Trennung von den Eltern durch den Tod geschehen. Bei PINOCCHIO werden Vater und Sohn durch die bösen Mächte der fremden Welt getrennt gehalten, in ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU ist die Heldin durch ihr Leben an Land örtlich von ihrer Familie getrennt und Rapunzel wird von der bösen Stiefmutter vor ihren wahren Eltern versteckt gehalten. Da Rapunzel aber in Gothel ihre Mutter sieht, hat sie nach Verlassen des Turmes Gewissensbisse. In RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT verliert die Heldin also gleich zweimal ihre Elternfiguren, wobei Gothel am Ende sogar stirbt.

Die Trennung von den Eltern bzw. der tatsächliche Verlust von Mutter oder Vater zeigt, dass die familiäre Gemeinschaft nicht selbstverständlich ist und spiegelt eine existentielle, menschliche Angst wider. Durch das Aufheben dieses Defizites, zum Beispiel durch die Neugründung einer eigenen Familie, wird sie am Ende der Filme als größtes Glück und wertvollstes Gut zelebriert. Die Romanze als solche hat in den Disneyfilmen immer mehr an Bedeutung gewonnen und kann daher ebenfalls als eigenes, den Filmen zu Grunde liegendes Thema gesehen werden (Vgl. Kapitel 3.6.). Allerdings ist die Liebe für Kinder noch nicht so relevant und spricht daher vor allem eine erwachsene Zielgruppe an, welche die Erfahrungen der ersten großen Liebe sowie der Trennung bereits selbst durchlebt hat. Mit „When you wish upon a star“ aus PINOCCHIO tauchte erstmals ein weiteres elementares Disneythema konkret auf. „Das Lied soll zeigen, dass man sich beim Anblick eines Sterns etwas wünschen darf. Später wurde es dann so etwas wie das Symbol für das Unternehmen.“¹⁰⁰ Und tatsächlich kann die Wunschthematik und Sternsymbolik in nahezu jedem Disneyfilm wiedergefunden werden, ebenso wie die Unterstreichung moralischer Werte wie Ehrlichkeit, Mut oder Fleiß. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Kampf zwischen Gut und Böse. Die Unterscheidung von Recht und Unrecht, der Wunsch nach Gerechtigkeit und der Sieg des Guten über das Böse thematisiert jeder Film. Dabei wird vor allem der schön-ist-gut-Stereotyp immer wieder aufgegriffen, wie Psychologie-Professoren der Appalachian State University feststellten: „attractive characters are portrayed as being more morally virtuous and less aggressive, and as achieving more positive life

¹⁰⁰Vgl. DVD Pinocchio, Audiokommentar, 00:01:25

outcomes than unattractive characters.“¹⁰¹ Die einfache und eindeutige Darstellung der guten und bösen Figuren hat sich Disney dabei ebenfalls von den Märchen abgeschaut.

1. Faszination Märchen

Das Märchen berührt in seiner ursprünglichen Art den Mythos. Beide, Märchen wie Mythos, bringen das Welt- und Selbstverständnis der Menschen zum Ausdruck. Besonders in den religiösen Mythen wurde ein existentielles Problem dargestellt, welches sich aus dem menschlichen Sein und Dasein ergibt. So haben Mythen eine lebensbestimmende Realität für Kultur und Gesellschaft, geben Halt, Sicherheit aber auch Identitätsbewusstsein. Die Heldenmythologie beruht dabei auf einer historischen Grundlage, während die Göttermythologie versucht, Naturvorgänge auf übernatürliche Ursachen zurückzuführen, um sie dadurch zu erklären. Eugen Drewermann schreibt, dass Märchen dann entstehen, „Wenn die Mythen ihres religiösen Gehaltes entkleidet werden“¹⁰². Demnach stellen auch Märchen allgemein menschliche Probleme symbolisch dar und bieten Lösungen in einer einfachen Form an. „Märchen sind nicht phantastisch und unrealistisch, sie sind im Gegenteil höchst realistisch“¹⁰³. Obwohl die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Fantastischem im Märchen fließend sind, zeigen sie doch die inneren Konflikte der Menschen und existentielle Ängste wie zum Beispiel das Bedürfnis, geliebt zu werden, die Furcht als nutzlos zu gelten, die Liebe zum Leben oder die Angst vor dem Tod. Dabei müssen Kinder wie Erwachsene das Problematische des Lebens akzeptieren und sich ihm stellen. Bruno Bettelheim schreibt über die Botschaft, welche Märchen vermitteln:

Der Kampf gegen die heftigen Schwierigkeiten des Lebens ist unvermeidlich und gehört untrennbar zur menschlichen Existenz, wenn man aber nicht davor zurückschreckt, sondern den unerwarteten und oft ungerechten Bedrängnissen standhaft gegenübertritt, überwindet man alle Hindernisse und geht schließlich als Sieger aus dem Kampf hervor.¹⁰⁴

Märchen bieten also nicht nur die Auseinandersetzung mit grundlegenden

101 Bazzini et al.: Do Animated Disney Characters Portray and Promote the Beauty-Goodness Stereotype? S. 2706 - 2707

102 Eugen Drewermann zit. In: Adelheid Stein: Das sozialtherapeutische Rollenspiel mit Märchen und Mythen, S. 19

103 Bernd Wollenweber: Thesen zum Märchen. In: Siegfried Schödel: Arbeitstexte für den Unterricht, S. 62

104 Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 14

menschlichen Nöten, sondern vermitteln durch die Vereinfachung auch Lösungen dafür. So wird beispielsweise nur das erzählt, was wirklich wichtig ist. Ein Leitsatz, den auch Walt Disney befolgte. Zudem gibt es eine konsequente Formgebung, welche sich im Besonderen durch den einleitenden Satz „Es war einmal...“ sowie den Satzsatz „Und wenn sie nicht gestorben sind, so leben sie noch heute“ auszeichnet. Dieser letzte Satz, welcher zum Beispiel auch „Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage“ lauten kann, zeigt gerade Kindern, dass sich durch wahre Liebe die Angst vor dem Tod zerstreuen lässt. Märchen spielen in einer kleinen Welt mit klaren, festgelegten Rollen und einem einfachen Verständnis von Faulheit und Fleiß, Schönheit und Häßlichkeit, Stärke und Schwäche. Und gerade dort liegt ihre Faszination. In Märchen begegnen uns alle Möglichkeiten des Lebensvollzuges in polarisierten, eindimensionalen Charakteren und auf solch unverblünte Weise, dass dadurch auf einfache Art Normen und Werte vermittelt werden können. Dies ist im Besonderen für Kinder wichtig, welche durch die charakterlichen Polaritäten die Unterschiede überhaupt erst erfassen können.

So wird es in einem traditionellen Märchen wie PINOCCHIO keine ambivalenten Figuren geben. Pinocchio, Jiminy Grille, die blaue Fee, Gepetto sowie Figaro und Cleo stehen auf der Seite der Guten, während Fuchs und Kater, Stromboli, der Kutscher und Lemwick negative menschliche Eigenschaften repräsentieren. Seit den New Disney Classics tauchen jedoch vereinzelt auch ambivalente Charaktere auf, wie Meg aus HERCULES oder John Silver aus DER SCHATZPLANET. In RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT ist die Stiefmutter durch ihre egoistischen Absichten und der vorgegaukelten mütterlichen Fürsorge eine äußerst ambivalente Figur, was auch ihre Faszination ausmacht. Durch die Bestrafung der Bösen – oftmals sogar durch den Tod – und die Belohnung der Guten, wird der Glaube an die Gerechtigkeit in der Welt erhalten. Dennoch dient nicht dies vorderrangig für die moralische Erziehung von Kindern, sondern vielmehr die Identifikation mit dem Helden. Seine inneren und äußeren Konflikte bilden dabei die Moral. „Das Kind identifiziert sich mit dem guten Helden nicht, weil er gut ist, sondern weil sein Wesen es zutiefst positiv anspricht.“¹⁰⁵ Dadurch können die Märchenhelden als exemplarische Vorbilder zur Lebensbewältigung dienen. Im Fall von PINOCCHIO werden die Bösewichte Fuchs und Kater, Stromboli, der Kutscher und der Wal Monstro am Ende nicht vernichtet, sondern treiben weiter ihr Unwesen. Über die Gründe lässt sich nur mutmaßen, naheliegend ist jedoch eine pädagogische Absicht. Möglicherweise wollte Disney zeigen, dass sich diese Gefahren nicht auslöschen lassen,

105 Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 16

sondern auf jeden lauern.

Karl Ernst Meier unterstreicht, dass Märchen im Besonderen für die sprachlich-literarische, geistig-seelische, fantastisch-magische, ethische und existentielle Entwicklung eines Kindes wichtig sind¹⁰⁶. Und auch, wenn sie mitunter eine grausame Wirklichkeit spiegeln, wie zum Beispiel der plötzliche Tod der Mutter aus *BAMBI*, so wird doch immer eine elementare Nachricht übermittelt: am Ende wird alles gut. Märchen „vermitteln die Gewißheit, daß ein lohnendes, gutes Leben in Reichweite des Menschen liegt, auch wenn viele Hindernisse dazwischenzutreten scheinen – aber nur, wenn man nicht vor den gefährvollen Kämpfen zurückschreckt, ohne die man niemals wahre Identität erlangen kann.“¹⁰⁷ Und obwohl ihre Entstehung mitunter schon viele Jahrhunderte zurückliegt, spiegeln sie doch universelle Phantasien, Wünsche, Ängste und Hoffnungen der Menschen wider. Die psychische Dynamik von Emotionen wie Trauer, Liebe und Hass hat sich seither nicht verändert, weshalb die Geschichten noch immer unsere Gefühle ansprechen. Disney erkannte die Bedeutsamkeit dieser Tatsache: „Wir wissen, wie man ans Herz klopft. Andere haben Intellekt. Wir treffen auf dem emotionalen Weg“¹⁰⁸.

Zusammenfassend noch einmal die wichtigsten und für diese Arbeit relevantesten Kennzeichen von Märchen:

- immergleiche Struktur (z.B. „Es war einmal...“)
- spiegeln menschliche Konflikte und existentielle Ängste wider
- bieten Lösungen für die Schwierigkeiten des Lebens an
- einfache, eindimensionale und universelle Charaktere
- phantastische, wundersame Wesen wie sprechende Tiere oder Pflanzen, Riesen, Drachen, Hexen, etc.
- vereinfachen alle dargestellten Situationen
- beinhalten Moral
- fördern die Persönlichkeitsentwicklung, insbesondere von Kindern
- Gewissheit auf ein „Happy End“
- zeitlose Themen, welche ein breites Publikum unterhalten

106Vgl. Juliane Kipp: Kinder brauchen Märchen, www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/2372.html

107Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 32

108Vgl. Walt Disney in: Regina Dahmen-Ingeloven: Animation: Form Follows Fun, S.132

Die große Kunst der Märchen liegt darin, dass sie durch ihren offensichtlichen sowie versteckten Sinn alle Ebenen der menschlichen Persönlichkeit gleichzeitig ansprechen und dadurch „den noch unentwickelten Geist des Kindes genauso wie den differenzierten Erwachsenen“¹⁰⁹ erreichen. Dies schafft auch Disney mit seinen Filmen, wodurch sie nicht nur auf ein junges Publikum beschränkt sind.

2. Literarische Grundlage

Es ist kein Geheimnis, dass sich Walt Disney für die Ideen seiner Filme an literarischen Vorlagen aus Europa bediente. „Ihm gefiel die Wirkungskraft und Allgemeingültigkeit dieser einfachen Erzählungen mit deutlicher Moral“¹¹⁰ und er erkannte die Bedeutung der europäischen Literatur für seine Kurzfilme. Auf einer 11-wöchigen Reise durch Europa im Sommer 1935 kaufte er fast 350 Bücher, von denen 90 aus Frankreich, 81 aus England, 15 aus Italien und 149 aus Deutschland kamen¹¹¹. Disney sammelte über Jahre alle ihm zugänglichen Informationen über europäische Künstler der Literatur-, Kunst- und Musikszene und schaffte dadurch eine immense Vielfalt an Inspirationsquellen für sich und seine Mitarbeiter. „Unbefangen verarbeitete er ganz unterschiedliche und scheinbar widersprüchliche Anleihen: Shakespeare und die Vandeville-Komödie, das Avantgarde-Kino und das populäre Kino, die klassische Malerei und Kinderbuchzeichnungen, Strawinsky und die Mundharmonika.“¹¹² Diese Vermischung von Genres machte die Filme Disneys einzigartig, hatte aber auch zur Folge, dass die ursprüngliche, mitunter recht düstere Geschichte teilweise sehr stark abgewandelt, angepasst und amerikanisiert wurde. „Die Filme strahlen Vitalität und Optimismus aus, Eigenschaften, die ebenso wie der Rückgriff auf Formen der Populärkultur wie Kino und Comicstrips als typisch amerikanisch gelten.“¹¹³ Es soll daher kurz erläutert werden, inwieweit die Disneyfilme von ihrer literarischen Vorlage abweichen und weshalb sie dadurch mitunter sogar populärer wurden als die Erzählgrundlage.

109Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 12

110Bruno Girveau/Roger Diederer: Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 53

111Ebd., S. 27

112Ebd., S. 29

113Ebd., S.41

Pinocchio

„Die Abenteuer des Pinocchio“ entstanden Ende des 19. Jahrhunderts. In einer italienischen Wochenzeitung erschienen 1881 kleinere Fortsetzungsgeschichten des hölzernen Jungen und wurden dadurch so beliebt, dass sich ihr Schöpfer Carlos Collodi (1826 - 1890) 1883 dazu entschied, ein Buch daraus zu machen. Der Stoff wurde mehrfach verfilmt, wobei die Disneystudios 1940 die Zweiten waren, die das Potential der Geschichte erkannten. Dennoch finden sich gewaltige Unterschiede zwischen dem literarischen Werk Collodis und deren „Disneyfication“¹¹⁴.

Das „gewöhnliche Stück Brennholz“¹¹⁵, welches sprechen kann und von seinem Finder Meister Kirsche an den einfachen Holzschnitzer Gepetto verschenkt wird, macht Disney zu einer liebevoll hergestellten Marionette aus feinstem Pinienholz. Gepetto ist nicht mehr bettelarm, sodass er seinen einzigen, von Flecken übersäten Mantel verkaufen muss, um Pinocchio eine Fibel für die Schule kaufen zu können. Sondern er ist ein talentierter Meister seines Handwerkes und sein zweistöckiges Häuschen ist prall gefüllt mit wunderschönen Schnitzereien. Auch den jähzornigen Charakter von Pinocchios Vater wandelt Disney ab und zeichnet ihn liebevoll, gutmütig und mit einem großen Herzen. Der Holzbub selbst ist in Collodis Werk frech, gehässig, widerspenstig, selbstsüchtig und reißt Gepetto aus. Als dieser ihn wieder einfangen will, kommt er ins Gefängnis und findet Pinocchio am nächsten Morgen reumütig in seinem Heim. Der Holzjunge lernt seine ersten Lektionen und als er sich auf den Weg zur Schule macht, beginnen seine Abenteuer weit ab vom beschützenden Vater.

Pinocchio wird von der Musik eines Puppentheaters angelockt und um den Eintritt bezahlen zu können, verkauft er die Fibel, für welche sein Vater dessen einzigen Mantel hergab. Die Marionetten auf der Bühne freuen sich, Pinocchio zu sehen und feiern ein großes Fest, sehr zum Widerwillen des Puppenspielers. Dieser will Pinocchio zunächst verbrennen, bekommt dann aber Mitleid und gibt ihm etwas Geld für seinen kranken Vater. Auf dem Rückweg begegnet der Holzbub das erste Mal Fuchs und Katze, die ihm von einem Wunderfeld erzählen, wo man Geldmünzen vergräbt, die am nächsten Tag zu einem Baum voller Gold gewachsen sind. Als er die darauffolgende Nacht allein unterwegs ist, wird er von zwei Mordgesellen verfolgt, die an sein Geld wollen. Da sie

¹¹⁴Vgl. E. Michael Iba, Thomas L. Johnson: The German Fairy Tale Landscape – The storied world of the brothers Grimm, S. 121

¹¹⁵Carlos Collodi: Pinocchio, S. 5

es nicht aus seinem Mund bekommen, hängen sie Pinocchio bis zum Morgen an einen Baum und warten, bis er tot ist. In dieser ausweglosen Situation taucht eine Fee mit türkisfarbenen Haar auf und rettet Pinocchio. Sie pflegt ihn gesund und die beiden freunden sich an.

Als der hölzerne Junge schließlich wieder auf dem Weg zu seinem Vater ist, lässt er sich von Fuchs und Katze erneut übers Ohr hauen. Er zeigt sie vor Gericht an, doch wird er dafür selbst verhaftet. Nach vier Monaten kommt er durch glückliche Umstände aus dem Gefängnis frei und begibt sich mit der Hilfe einer Taube auf die Suche nach seinem Vater. Dieser hat in seiner Sorge ein Boot gebaut und Pinocchio sieht nur noch wie er von einer riesigen Welle erfasst wird. Er eilt zur Rettung, doch kann er Gepetto nirgends sehen. Erschöpft gibt er auf und landet auf der Insel der fleißigen Bienen. Dort trifft er erneut die Fee, geht zur Schule und soll sogar ein richtiger Junge werden.

„Die Abenteuer des Pinocchio“ zeigen die verschiedenen Einflüsse auf, mit denen sich ein heranwachsendes Kind konfrontiert sieht: die Elternfiguren wollen es zu einem guten Menschen erziehen, ehrlich und hart arbeitend, während Gauner und Taugenichtse wie Fuchs und Katze versuchen, es für ihre Machenschaften zu missbrauchen. Die inneren Konflikte des Kindes vereinen sich dabei in der Figur des Pinocchio. Zum einen möchte er brav sein, seinen Vater und die Fee nicht enttäuschen, sondern gehorchen. Auf der anderen Seite will er Spaß haben, sich nichts sagen lassen und schon gar nicht etwas gegen seinen Willen tun. So verschmäht er zunächst die Birnenschalen und Kerngehäuse, weil sie nicht schmecken, bis er sie vor lauter Hunger schließlich doch isst¹¹⁶. Ebenso verhält es sich mit der Medizin, welche ihm die Fee zu seiner Genesung geben will. Er sträubt sich so lange, bis er „vier kohlschwarzfarbene Kaninchen, die auf ihren Schultern eine kleine Totenbahre trugen“¹¹⁷ erblickt. Er schlägt gutgemeinte Ratschläge zunächst trotzig aus, um am Ende festzustellen, dass er darauf hätte hören sollen. Als Pinocchio schließlich bekehrt scheint und dank seines Fleißes und seiner Ausdauer mit der Verwandlung in einen menschlichen Jungen belohnt werden soll, ergibt er sich erneut einer Versuchung und fährt mit einem Schulkameraden ins Spielzeugland. Für diese Dummheit muss er nach fünf Monaten Unbekümmertheit schlussendlich mit der Verwandlung in einen Esel bezahlen, was er bitter bereut.

¹¹⁶Vgl. Carlos Collodi: Pinocchio, S. 24

¹¹⁷Carlos Collodi: Pinocchio, S. 58

Warum? Weil [...] ich ein Holzbub ohne Vernunft bin... und ohne Herz.¹¹⁸

Im Gegensatz zum Disneyfilm verwandelt sich Collodis Pinocchio gänzlich in das Huftier und landet als tanzende Attraktion in einem Zirkus. Als er sich am Vorderbein verletzt, wird er erneut verkauft und soll zu einer Trommel verarbeitet werden. Sein neuer Besitzer entschließt sich, ihm durch Ertränken im Meer den Garau zu machen. Doch dadurch ergibt es sich, dass die Fische seinen Eselskörper fressen und der Holzbub Pinocchio seine ursprüngliche Gestalt zurück erlangt. Als er im Meer davon schwimmt, wird er von einem riesigen Haifisch gefressen – und trifft in dessen Bauch seinen Vater wieder. Die beiden können fliehen und fortan pflegt Pinocchio seinen Vater gesund, geht arbeiten und verdient Geld. Der verantwortungsbewusste Holzbub hält diesen Vorsatz lange durch und wird von der Fee mit dem türkisfarbenen Haar am Ende sogar mit der Verwandlung in einen menschlichen Jungen belohnt.

Zum Dank für dein gutes Herz vergebe ich dir all die Lausbübereien, die du bis heute angestellt hast. Kinder, die ihren Eltern in Unglück und Krankheit beistehen, verdienen großes Lob und viel Liebe, auch wenn sie nicht gerade Musterbeispiele für Folgsamkeit und gutes Betragen sind.¹¹⁹

„Die Abenteuer des Pinocchio“ bilden eindeutig die Basis für den Disneyfilm – viele Ideen wie die Begegnung im Bauch des Walfisches, die sprechende Grille oder die Verwandlung in einen richtigen Jungen wurden übernommen. Dennoch überwiegen die Abänderungen, sodass die literarische Vorlage und PINOCCHIO bis auf die thematischen Schwerpunkte nur noch wenige Gemeinsamkeiten aufweisen.

So gab es in Collodis Ausführungen zuerst das verzauberte Stück Holz, aus welchem anschließend die Puppe entstand, während dies im Disneyfilm genau anders herum ist. Gepetto hat seine Marionette gerade fertig gestellt, als sie durch seinen innigen Wunsch lebendig wird. Die blaue Fee ist die erste Person, die Pinocchio trifft und die Grille Jiminy steht ihm von da an als treuer Begleiter zur Seite. In der literarischen Vorlage hat die sprechende Grille hingegen eine wesentlich kleinere Rolle, wird bei ihrem ersten Auftritt sogar von dem wütend gewordenen Pinocchio erschlagen. Die Holzpuppe will nicht zur Schule gehen, sondern ein Vagabundenleben führen, was der Grille leid um ihn tut: „weil du ein Holzbub bist, und – noch schlimmer – einen Holzkopf hast.“¹²⁰ Später wird die sprechende Grille jedoch noch dreimal auftauchen und erneut

118Carlos Collodi: Pinocchio, S. 131

119Ebd., S. 165

120Ebd., S. 16

versuchen, ihn zur Vernunft zu bringen. Doch nicht nur das Insekt scheitert mehrfach an der Bekehrung von Pinocchio zum Guten. Auch die Fee mit dem türkisfarbenen Haar, welche Pinocchio sehr lieb gewinnt, eine wichtige Bezugsperson darstellt und später sogar die Mutterrolle für ihn einnehmen wird, muss sehr geduldig sein. Immer wieder bereut der hölzerne Junge seinen Ungehorsam, gelobt Besserung und kehrt mehrmals zur Schule zurück. Doch erst sehr spät lernt er tatsächlich aus seinen Fehlern, welche immer schwerwiegendere Konsequenzen mit sich bringen. Im Gegensatz dazu bereut Disneys Pinocchio seine Taten zwar auch immer wieder, trägt aber kaum eine Schuld an den Schwierigkeiten, in die er gerät. Vielmehr wird er von den Nebenfiguren in diese Situationen gedrängt und kann sich aufgrund seiner Leichtgläubigkeit sowie seiner zentralen Schwäche, dem „flaw“, nicht dagegen wehren. Die Grille Jiminy steht ihm bei seinen Abenteuern stets zur Seite, während sich Collodis Pinocchio allein durch die Welt schlägt. Die Trennung von den Eltern – insbesondere dem Vater – ist dabei in beiden Werken allgegenwärtig. Immer wieder bereut Pinocchio, dass er weggelaufen ist und möchte nur zu seinem Vater. Die Familie wird als das höchste und wichtigste Gut in den Mittelpunkt der Geschichte gerückt und ihr Verlust als existentielle Urangst deutlich. Doch das Märchen bietet auch eine Lösung, wie mit dem Mangel umzugehen ist: Wenn der Held allein in die Welt hinauszieht, Abenteuer erlebt und Prüfungen besteht, kann er sich dort selbst finden – ebenso wie den Menschen, welcher ihm die Trennungsangst nimmt¹²¹.

Neben der Trennung von den Eltern ist auch die Versöhnung mit ebenjenen in beiden Werken ein wichtiger Bestandteil, da diese letztendlich zur Verwandlung Pinocchios in einen menschlichen Jungen führt. Dabei unterscheidet sich die Rettungsaktion des Vaters aber in beiden Versionen. In Collodis Werk sitzt Gepetto zwei Jahre lang im Bauch des Haifisches fest und nur durch einen Zufall gelangt auch Pinocchio dort hin. Er muss seinen Vater nach der gelungenen Flucht erst lange Zeit pflegen, bis er schließlich verwandelt wird. In der Disneyverfilmung erfährt der Holzjunge durch die blaue Fee, dass sich Gepetto im Bauch des Wales Monstro befindet und eilt aktiv zu dessen Rettung. Nach der gelungenen Flucht scheint Pinocchio tot. Doch dank seines heldenhaften Einsatzes wird er mit der Verwandlung belohnt.

Die moralische Lehrstunde, welche Collodi wie auch Disney erteilen, erhält vor allem durch die Nebenfiguren die nötige Tiefe. Während in der literarischen Vorlage aber

¹²¹Vgl. Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 18

wesentlich mehr fabelhafte Wesen auftauchen, beschränkt sich Disney auf einige wenige wie Fuchs und Kater, die Fee und natürlich Jiminy. Auch die Abenteuer, welche Pinocchio zu bestehen hat sowie die Lektionen, welche er lernen muss, werden im Film auf ein Minimum reduziert, dafür aber pointiert. Die Beziehung des Helden zur blauen Fee ist in PINOCCHIO nur sporadisch und für Fuchs und Kater stellt er ein konkretes Mittel zum Zweck dar.

Die Geschichte des Pinocchio spricht im Besonderen Maße ein junges Publikum an, welches sich in den Konflikten seiner Figur wiederfindet und zudem lernt, dass Faulheit, Lügen und Ungehorsam kein gutes Ende nehmen. Denn Hochmut kommt vor dem Fall. Die Entwicklung von der Holzpuppe zum menschlichen Jungen kann als Prozess des Erwachsenwerdens gesehen werden, welcher mit Rückschlägen gesäumt ist, falls man nicht aufpasst. Desweiteren lassen sich alle Kriterien eines guten Märchen ausfindig machen:

Soll eine Geschichte ein Kind fesseln, so muß sie es unterhalten und seine Neugier wecken. Um aber sein Leben zu bereichern, muß sie seine Phantasie anregen und ihm helfen, seine Verstandeskräfte zu entwickeln und seine Emotionen zu klären. Sie muß auf seine Ängste und Sehnsüchte abgestimmt sein, seine Schwierigkeiten aufgreifen und zugleich Lösungen für seine Probleme anbieten.¹²²

All dies schafft Collodi mit seinen Abenteuern des Pinocchio und folglich färbt der Erfolg auch auf die Disneyverfilmung ab, selbst wenn einige Elemente gestrichen und andere stark abgewandelt wurden. Die Kernaussagen bleiben gleich, ebenso wie die Emotionen, welche hervorgerufen werden und die Lösungen für die Probleme des hölzernen Jungen. Und da sich auch Erwachsene in ihre Kindheit zurück versetzt fühlen, werden in ihnen nostalgische Erinnerungen ausgelöst. Doch nicht nur das. Weil sich Pinocchio stets unausweichlich in schwierige Situationen bringt – fast so, als würde er sie magisch anziehen – wird im älteren Publikum der Beschützerinstinkt geweckt. Mütter und Väter empfinden ein Gefühl der Fürsorge und erst, wenn es Pinocchio schafft, Verantwortung zu übernehmen anstatt Dummheiten anzustellen, sind sie von ihrer Sorge um ihn erlöst.

¹²²Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen, S. 11

Die kleine Seejungfrau

Das 28. Disney-Meisterwerk gründet auf dem Märchen „Die kleine Seejungfrau“, welches Hans Christian Andersen (1805 - 1875) im Jahre 1837 veröffentlicht hat. Der dänische Schriftsteller schreibt darin über die Sehnsucht nach einer unsterblichen Seele, bedingungslose Liebe und thematisiert den Tod sowie das Leben danach. Die disneysche Verfilmung hat mit dieser ursprünglichen Geschichte nicht mehr viel gemein.

So existiert in dem Andersen-Märchen beispielsweise eine sehr enge Bindung zwischen der jüngsten, schönsten Königstochter und ihren fünf Schwestern. Die Heldin, welche keinen Namen trägt, erzählt ihren Schwestern von der Liebe zu einem menschlichen Prinzen und als sie zwei Beine erlangt hat, besuchen die Schwestern die kleine Seejungfrau in ihrem neuen Zuhause, wollen am Ende sogar aktiv ihren Tod verhindern. Dafür wird die Beziehung zwischen Vater und Tochter in dem Disneyfilm weiter ausgebaut und mit Konflikten behaftet, welche es zu überwinden gilt. Die Figur der Großmutter, welcher Andersen einen wichtigen Part einräumte, streicht Disney komplett. In der literarischen Vorlage diente sie vor allem dazu, den königlichen Seejungfrauen die Welt der Menschen näher zu bringen. Denn anders als bei *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* ist diese nicht verboten, sondern wird geduldet. Die Prinzessinnen dürfen im Alter von 15 Jahren das erste Mal bei Nacht zur Meeresoberfläche schwimmen und die Menschenwelt betrachten. Anschließend können sie diese jederzeit besuchen. Die Seejungfrau von Andersen muss als jüngste Königstochter am längsten auf dieses Recht warten, trifft aber an ihrem 15. Geburtstag gleich auf einen menschlichen Prinzen, welcher ihr nicht mehr aus dem Kopf gehen mag. Er segelt mit seiner Mannschaft in einen schweren Sturm und als das Schiff zerbricht, ertrinkt er beinahe. Doch die Seejungfrau rettet ihn und bringt den Ohnmächtigen an einen Strand, wo er von einem jungen Mädchen gefunden wird. Die erste Begegnung der beiden Liebenden hat Disney also recht identisch übernommen – abgesehen von dem jungen Mädchen, welches den Prinzen an Land findet. Anders verhält es sich mit dem Charakter der Heldin. Während der dänische Schriftsteller die Seejungfrau als „seltsames Kind, still und versonnen“¹²³ beschreibt, wandelt Disney seine Arielle in eine selbstbewusste und sehr emotionale Frohnatur um, was ein wichtiges Erfolgskriterium des Filmes darstellt – ebenso wie die Einführung der Figuren Sebastian, Fabius und

123 Andersen Märchen – Erster Band: Die kleine Seejungfrau, S. 116

Scuttle. Sie sind für die Erzeugung von Komik sehr wichtig (vgl. Kapitel 3.5.), aber auch um Streitigkeiten und Konflikte aus dem realen Leben in den Film zu integrieren¹²⁴. Sie symbolisieren freundschaftliche Treue, welche Andersen durch die fünf Schwestern erzeugt.

Über das Verbleiben von Arielles Mutter wird kein Wort verloren, während im Andersen-Märchen ihr vorangegangener Tod zumindest kurz angesprochen und ihr Fehlen damit erklärt wird. An ihre Stelle tritt die Großmutter, welche in dem dänischen Werk die Rolle eines Mentors einnimmt. In der Disneyverfilmung wird die Seemöve Scuttle zur Erläuterung der Menschenwelt eingesetzt, doch weiß dieser im Grunde gar nicht, wovon er redet. Eine weibliche Bezugsperson fehlt Disneys Arielle gänzlich, da auch keine enge Beziehung zu ihren Schwestern besteht. Die einzige feminine (Mentoren-)Rolle hat die Meereshexe Ursula inne, welche der Königstochter den Verwandlungstrank zusammenbraut. Diese Szene unterscheidet sich im Disneyfilm teilweise stark vom dänischen Original.

Nachdem sich die Seejungfrau in den Prinzen verliebt hat, schwimmt sie immer wieder zur Oberfläche und hofft, ihn zu erblicken. Doch dies ist zunächst vergebens. Als sie mit ihren Schwestern darüber redet, verbreitet sich die Nachricht und schließlich kennt jemand seinen Aufenthaltsort. Andersens Seejungfrau sucht die Nähe des Prinzen und schwimmt immer wieder zu seinem Königreich. Ihre Sehnsucht nach ihm wächst und der Wunsch, ebenfalls ein Mensch zu sein, entwickelt sich langsam. Daher fragt sie die Großmutter über die Menschen aus und erfährt, dass diese im Gegensatz zu den Meermenschen eine Seele besitzen, welche nach deren Tod in den Himmel aufsteigt. Die Seejungfrau möchte ebenfalls eine unsterbliche Seele erlangen, doch dies gelingt nur, wenn sich ein Mensch in sie verliebt und die beiden heiraten.

Eines Abends, als im Schloss ihres Vaters ein großes Fest gefeiert wird, entschließt sich die Meerprinzessin schließlich, die Seehexe aufzusuchen. Diese erwartet sie bereits und schlägt ihr einen Handel vor: Die Seejungfrau bekommt zwei Beine, muss dafür aber ihre Stimme hergeben. Diesen Pakt hat Disney übernommen – auch Arielle gibt ihre Stimme als Bezahlung für die Menschenbeine her. Doch die Hexe von Andersen schneidet der Seejungfrau dazu die Zunge ab und weist sie auf die bevorstehenden, schrecklichen Schmerzen hin:

¹²⁴ Vgl. DVD Arielle, die Meerjungfrau, 37. Filmminute

[E]s ist, als ob ein scharfes Schwert dich durchdringe. [...] Du behälst deinen schwebenden Gang, keine Tänzerin kann sich so leicht bewegen wie du, aber jeder Schritt, den du machst, ist, als ob du auf scharfe Messer trätest¹²⁵.

Und tatsächlich wird die Seejungfrau bei ihrer Verwandlung ohnmächtig vor Schmerzen und behält diese bei jedem Schritt, den sie fortan tut, bei. In *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* muss sich die Heldin solchen Qualen nicht aussetzen. Ein weiterer äußerst wichtiger Unterschied zwischen der dänischen Version und der Disneyverfilmung liegt in der Zeitraffung. Während Disney seiner Arielle drei Tage für das Erreichen ihres Zieles gibt, existiert bei Andersen keine zeitliche Frist der Verwandlung.

[H]ast du erst menschliche Gestalt bekommen, so kannst du niemals wieder eine Seejungfrau werden!¹²⁶

Die Trennung von gewohnter und unbekannter Welt wird also auf Dauer sein und falls sich der Prinz nicht in die Seejungfrau verliebt, sondern eine andere heiratet, stirbt sie ohne eine unsterbliche Seele erhalten zu haben.

Die Seejungfrau verbringt lange Zeit im Schloss des Prinzen, kann ihn durch ihren Tanz sogar betören und es scheint, als würde er sich in sie verlieben. Doch dann soll der Prinz die Tochter des Nachbarkönigs heiraten. Zunächst schließt er dies aus, weil er sich nur in das Mädchen, welches ihm damals das Leben rettete, verlieben könne. Ohne zu wissen, dass dies eigentlich die Seejungfrau war, bricht er trotzdem auf, um die unbekannte Prinzessin kennenzulernen. Als er sie erblickt, fällt er aus allen Wolken, da es ebendieses Mädchen von damals ist. Ironischerweise sagt er zu der Seejungfrau: „Das Beste, das ich niemals erhoffen durfte, ist mir erfüllt worden. Du wirst dich über mein Glück freuen, denn du meinst es von allen am besten mit mir!“¹²⁷

Der Prinz heiratet die Tochter des Nachbarkönigs und die Seejungfrau sieht ihrem Ende ohne eine unsterbliche Seele während der Hochzeit bereits entgegen. In der Nacht vor ihrem Tod erscheinen aber ihre fünf Schwestern und wollen ihr helfen. Sie gaben der Seehexe ihre langen Haare und bekamen dafür ein Messer, mit dem die Seejungfrau den Prinzen noch vor Sonnenaufgang töten soll. Sein warmes Blut werde ihre Beine wieder in einen Fischeschwanz verwandeln und sie damit vor dem Tod bewahren.

125 Andersen Märchen – Erster Band: Die kleine Seejungfrau, S. 130

126 Ebd., S. 130

127 Ebd., S. 135

Vor ein solch grausames Dilemma stellt Disney seine Heldin nicht. Arielle tritt zwar gegen die Meereshexe Ursula an und muss sich mit ihrem Vater Triton versöhnen, doch erlangt sie am Ende nicht nur ihre Stimme zurück, sondern verwandelt sich endgültig in einen Menschen und heiratet ihren Prinzen. Ein „Happy End“ aus dem Hause Disney, welches märchenhafter kaum sein könnte. Außerdem wird in *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* das Todesthema bei weitem nicht so ausführlich behandelt wie in Andersens Märchen. Die geringere Präsenz des Lebensendes sowie das Auslassen von dem Dilemma der Seejungfrau können als Kriterium für den Erfolg des Disneyfilmes gewertet werden. Da der Tod gerade durch Bilder besonders intensiv vermittelt werden kann, erscheint dessen Abschwächung für Kinder sinnvoll. Und auch die Erfüllung der Liebesgeschichte, welche ja das Ziel der Heldin darstellte, ist eine Genugtuung für den Zuschauer.

„Die kleine Seejungfrau“ könnte aber nicht als Märchen betitelt werden, wenn nicht ein gutes Ende gewiss wäre. Die Heldin bringt es nicht über ihr Herz, den geliebten Prinzen zu töten, weshalb sie sich in die Wellen des Meeres stürzt. Anstatt aber zu sterben, verwandelt sie sich zu einer Tochter der Luft.

Du arme kleine Seejungfrau hast mit ganzem Herzen nach demselben gestrebt wie wir. Du hast gelitten und geduldet, hast dich zur Luftgeisterwelt erhoben und kannst dir nun selbst durch gute Zwecke nach drei Jahrhunderten eine unsterbliche Seele erringen.¹²⁸

Rapunzel

Im Gegensatz zu *PINOCCHIO* und *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU* liegt *RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT* kein Kunstmärchen, sondern ein Volksmärchen nach den Gebrüder Grimm zu Grunde. Der Unterschied liegt darin, dass sie volkstümliches und anonymes Erzählgut sind, dass durch die mündliche Überlieferung über die Jahrhunderte immer wieder verändert, abgewandelt und angepasst wurde. Demnach ist es möglich, dass noch andere Varianten des Märchens Rapunzel existieren als jene, welche die Basis meiner folgenden Ausführungen bildet.

In dem bekannten Volksmärchen Rapunzel wünschen sich Mann und Frau schon lange ein Kind. Sie sind im Gegensatz zu dem Königspaar aus der Disneyverfilmung einfache Leute und blicken von ihrem Fenster aus auf den Nachbargarten, welcher einer

¹²⁸Andersen Märchen – Erster Band: Die kleine Seejungfrau, S. 139

Zauberin gehört. Als die Frau schwanger wird, verspürt sie ein unendliches Verlangen nach den Rapunzeln, die im Garten der Nachbarin wachsen und überredet ihren Mann, welche zu stehlen. Dadurch wächst ihr Verlangen nach den Rapunzel aber umso mehr, weshalb sie ihren Gatten erneut zu der Nachbarin schickt. Diese erwischt ihn auf frischer Tat und aus lauter Verzweiflung verkauft er der Zauberin sein ungeborenes Kind, wofür er so viele Rapunzeln erhält, wie er will. Durch diese Vorgeschichte erklärt sich der Name des Kindes, was die Disneyverfilmung vermissen lässt. Es ist anzunehmen, dass die Drehbuchautoren dem Märchen einen solch hohen Bekanntheitsgrad zugemessen haben, dass sie der Meinung waren, es bedarf keiner Erläuterung des Namen Rapunzel. Ein weiterer Unterschied zwischen der grimmschen und der disneyschen Geschichte liegt in der Freiheitsberaubung der Heldin. Während die Zauberin aus dem Volksmärchen das Kind erst mit zwölf Jahren in den Turm sperrte, wurde die Disneyprinzessin von Anfang an weggesperrt. Das bedeutet also, dass die grimmsche Rapunzel einige Jahre lang die Welt kennenlernen konnte bevor sie ungeklärterweise von jener ferngehalten wurde.

Eine weitere Abänderung findet sich durch den Rollentausch von Rapunzel und ihrem Geliebten. In dem Volksmärchen ist sie die Tochter einfacher Eltern und ihr Geliebter ist der junge Königssohn, welcher ihren Gesang erhörte und sich Hals über Kopf in sie verliebte. Jeden Tag kommt er an ihren Turm, bis er den Trick mit der Zauberformel „Rapunzel, Rapunzel, lass dein Haar herunter“ herausfindet und sie gleich heiraten will. Das Disneymärchen tauscht die Charaktere und überträgt Rapunzel die königliche Rolle, während Flynn Rider ein Dieb ist und nur zufällig in ihrem Turm landet. Im Gegensatz zu seinem literarischen Vorbild verhält er sich frech, unfreundlich, genervt und widerwillig. Die beiden verlieben sich erst auf ihrer gemeinsamen Reise ins Königreich. Und auch hier liegt ein großer Unterschied, denn die Rapunzel aus dem Märchen der Gebrüder Grimm plant zwar, den Turm zu verlassen, um mit ihrem Liebsten zusammen zu sein, doch erst die selbstbewusste Disneyprinzessin setzt dies auch wirklich um. Diese Reise in die unbekannte Welt macht einen wichtigen Teil des Filmes aus und trägt wesentlich zu dessen Erfolg bei.

Die Bestrafung, welche den Verlust des Geliebten sowie das Abtrennen der Haare beinhaltet, gestaltet sich trotz ähnlicher Motive verschieden. Die Gebrüder Grimm schreiben, dass Rapunzel der Stiefmutter von ihrem Prinzen erzählt und sie ihr darauf hin die langen Haare abschneidet. Durch diese war es der Stiefmutter, aber auch dem

Prinzen, überhaupt erst möglich, den Turm herauf zu kommen. Rapunzel wird in die Wüstenei geschickt und bringt Zwillinge zur Welt, während ihr Königssohn aus dem Turm stürzt und in Dornen landet, welche ihm das Augenlicht nehmen. Der Prinz irrt jahrelang umher, bis er eines Tages in der Wüstenei landet und es zu einem freudigen Wiedersehen kommt.

Er vernahm eine Stimme, und sie deuchte ihn so bekannt; da ging er darauf zu, und wie er herankam, erkannte ihn Rapunzel und fiel ihm um den Hals und weinte. Zwei von ihren Tränen aber benetzten seine Augen, da wurden sie wieder klar, und er konnte damit sehen wie sonst.¹²⁹

Der Königssohn nimmt seine Frau und Kinder mit in sein Reich „und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage.“

Die Disneyverfilmung lehnt sich an die heilenden Tränen Rapunzels an, wenn es auch auf andere Weise zu der Situation kommt. Eugene wird von der bösen Stiefmutter den Turm hinauf gelockt, dann aber mit einem Dolch schwer verwundet. Gothel will Rapunzel erneut verschleppen, doch diese geht sogar freiwillig mit ihr, falls sie ihren Geliebten heilen darf. Bei Disney ist es an dieser Stelle Eugene, welcher die Zauberscheitel der Rapunzel abschneidet und die Stiefmutter ist diejenige, welche aus dem Turm fällt und sich in Staub auflöst. Nun ist aber Eugene noch immer schwer verwundet und die Kraft der magischen Haare dahin. Daher spricht auch Disney den trauernden Tränen Rapunzels heilende Fähigkeiten zu, sodass die beiden glücklich in Rapunzels Königreich leben können.

Die Ähnlichkeiten der beiden Versionen des Märchens Rapunzel halten sich in Grenzen. Die langen, goldfarbenen Haare, die wunderschöne Gestalt der Heldin sowie der hohe Turm sind die elementare Basis der Geschichte. Die Trennung von den Eltern sowie das Leben bei einer bösen Stiefmutter sind für Volksmärchen wie auch für Disneyfilme ein häufig auftretendes Motiv. Die heilende Kraft der Tränen ist vermutlich eine Idee, welche Disney aus der literarischen Vorlage übernommen hat, ebenso wie der Name der bösen Stiefmutter, welche in beiden Got(h)el heißt.

Ein wesentlicher Unterschied besteht im Rollentausch von Königssohn zu Dieb bzw. einfachem Mädchen zur stereotypen Disneyprinzessin. Außerdem erhalten die Disneycharaktere eine komplexere Persönlichkeit, sind facettenreicher und durchlaufen

¹²⁹ Gebrüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen, S. 122

beide einen Entwicklungsprozess, wie er für das klassische Hollywoodkino typisch ist. Die Freiheitsberaubung seit der Geburt sowie der Aufbruch in eine unbekannte Welt sind die Schlüsselemente der Disneyverfilmung, da die kleinen und großen Prüfungen der Helden Spannung und Heiterkeit hervorrufen. Unterstützt wird der Familienspaß durch die vielen verrückten Nebenfiguren und die frechen Sprüche des männlichen Helden, welche nicht im Stil eines grimmschen Märchens wären.

V Resümee

Der Erfolg der Disneyfilme gründet sich auf verschiedene Komponenten, welche in einem inspirierenden Wechselspiel zusammenwirken. Der Begriff der Universalität – also Allgemeingültigkeit – bildet dabei einen wesentlichen Faktor, welcher sich durch alle Bereiche zieht. So tragen die universellen Strukturen und Baumuster, welche seit Jahrhunderten das Geschichtenerzählen erfolgreich dominieren, ebenso zum Erfolg bei wie die lineare und einfach verständliche Erzählweise. Die Helden durchleben eine Entwicklung vom Außenseiter der Gesellschaft zum gefeierten Individuum am „Happy End“, vermitteln dadurch allgemeine Lektionen des Lebens und bilden die menschliche Entwicklung ab.

Eine weitere wesentliche Komponente ist die Identifikation des Zuschauers mit den liebevoll gestalteten Helden. Diese berufen sich auf das kollektive Unbewußte sowie die Archetypen, in denen jeder Zuschauer – generations- und kulturübergreifend – einige persönliche Wesensmerkmale wiederfindet. Die Universalität der Figuren ist ein Markenzeichen Disneys geworden, welches sich als Erfolgsgarant über die Jahrzehnte bewährt hat und eine gemeinschaftliche Erfahrung für jeden Zuschauer bereit hält. Die Nebenfiguren vereinen in ihrer Gesamtheit zudem charakterliche Mängel, Treue und Komik, was sie besonders liebenswürdig macht und den Unterhaltungswert der Filme ungemein fördert.

Neben dem dramaturgischen Aufbau und den Figuren sind es zudem die zeitlosen Themen der Disneyfilme, welche relevant und ausschlaggebend für deren Erfolg sind. Meist vorgegeben durch die literarischen Vorlagen thematisieren sie existentielle Ängste und sprechen universelle menschliche Sehnsüchte nach Harmonie, Liebe, Gerechtigkeit oder Wohlbefinden an. Durch die Amerikanisierung der oft düsteren Märchen, welche sich intensiv mit dem Tod auseinandersetzen, strahlen die Filme Vitalität, Lebensfreude und Optimismus aus. Sie sprechen alle Ebenen der menschlichen Persönlichkeit an, wodurch sie für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet sind – und damit eine breite Zielgruppe erfassen.

Die erfolgreichsten seiner Filme stellen menschliche Erfahrungen als universell dar, und zwar sowohl die alltäglichen als auch die tiefgründigen Erfahrungen „ganz gewöhnlicher Menschen“.¹³⁰

Der heutige Erfolg der Walt Disney Company geht im Besonderen auf die Filme aus der Anfangszeit, dem Golden Age, zurück. Als Walt Disney noch persönlich an der Entstehung mitwirkte, wurden die Werke durch und durch perfektioniert und genossen trotz des Zeichentrickcharakters das Ansehen des Publikums. Er wagte einen mutigen Schritt, etablierte den Animationsfilm in den weltweiten Vorführsälen der Kinos und bediente sich dabei nicht nur allgemeiner Klischees, sondern verband klassische mit populärer Kunst und Kultur. Und auch „wenn er nicht als Erfinder des Zeichentrick gelten kann, ist Disney doch der erste, der auf dieses Genre so viel Sorgfalt und künstlerisches Raffinement verwandt hat“¹³¹. Die Beliebtheit der Disneyfilme im 21. Jahrhundert profitiert vor allem von den Werken der 1990er Jahre. Mit *ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU*, *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST*, *ALADDIN* und im Besonderen *DER KÖNIG DER LÖWEN* erschuf sich die Walt Disney Company einen Ruf, welcher bis heute auf allen sechs Kontinenten anhält und das Publikum bereits seit Jahrzehnten begeistert. Nach dem Motto „Wo Disney draufsteht, ist auch Disney drin“ wird die Erwartungshaltung der Zuschauer erfüllt – das Publikum weiß, was es für sein Geld bekommt.

Und da die Walt Disney Company ebenfalls weiß, wie sie das Geld des Publikums bekommt, erweiterte sie ihre Tätigkeiten bereits früh. 1955 wurde der erste Themenpark in Anaheim, Kalifornien, gegründet und die Veröffentlichung der erfolgreichen Soundtracks startete ebenfalls Mitte der 1950er Jahre. Da die Musik einen wesentlichen Teil der Filme ausmacht, konnte nicht nur der Verkauf der Tonträger zusätzliche Einnahmen generieren, sondern auch die Etablierung einer Musicalsparte. Dazu kamen ein umfangreiches Merchandising und zahlreiche Spartenprogramme im Fernsehen, wie zum Beispiel der Disney Channel. Seit 2009 gehört nun auch Marvel Entertainment zur Disneyfamilie und bedient die Abteilung der Superhelden-Comics. All diese Bereiche förderten und fördern den Erfolg der Filme zusätzlich, da sich Disney als Marke für seichte Familienunterhaltung mehr und mehr etablierte.

¹³⁰Bruno Girveau/Roger Diederer: Disneys wunderbare Welt und seine Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 51

¹³¹Ebd., S. 29

Heute gilt das Unternehmen als einer der größten Medienkonzerne der Welt und umfasst zahlreiche Sub-Unternehmen wie zum Beispiel die Touchstone Pictures, die Hollywood Pictures oder die Pixar Animation Studios. Den weltweiten Erfolg verdankt das Disneyimperium dabei nicht nur seinen verschiedenen Geschäftsbereichen, sondern in erster Linie den abendfüllenden Zeichentrickfilmen mit ihren universellen Figuren, welche den Grundstein für vielfältige Vermarktungsstrategien legten.

VI Anhang

1. Literaturverzeichnis

Altendorfer, Otto, Hilmer, Ludwig (Hrsg.): *Medienmanagement Band 1: Methodik – Journalistik und Publizistik – Medienrecht*. Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden 2009.

Andersen Märchen: *Erster Band*. Insel Taschenbuch Verlag. Leipzig 1975.

Annalee R. Ward: *The Lion King's Mythic Narrative – Disney as Moral Educator*. *Journal of Popular Film and Television*. Vol. 23, Nr. 4. Winter 1996.

Barthes, Roland: *S/Z*. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft (stw). Frankfurt am Main 1987.

Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbrach, Kathrin: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Herbert von Halem Verlag. Köln 2007.

Bazzini, Doris / Curtin, Lisa / Joslin, Serena / Regan, Shilpa / Martz, Denise: *Do Animated Disney Characters Portray and Promote the Beauty-Goodness Stereotype?* *Journal of Applied Social Psychology*. Vol. 40, Nr. 10. 2010.

Bergson, Henri: *Das Lachen: Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*. Verlag der Arche. Zürich 1972.

Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*. Deutscher Taschenbuch Verlag. München 2004.

Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press. Wisconsin 1985.

Borstnar, Nils / Pabst, Eckhard / Wulff, Hans Jürgen: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2008.

Brode, Douglas: *Multiculturalism and the Mouse – Race and Sex in Disney Entertainment*. University of Texas Press. United States of America 2005.

Brooks, Peter: *Reading for the Plot – Design and Intention in Narrative*. Harvard University Press. New York 1984.

Buckingham, David: *Dissin' Disney: critical perspectives on children's media culture*. *Media, Culture and Society*. SAGE Publications. Vol. 19. 1997.

- Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main 1999.
- Chatman, Seymour: *Story and Discourse – Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University. United States of America 1978.
- Dahmen-Ingenhoven, Regina: *Animation: Form Follows Fun*. Birkhäuser GmbH. Basel 2004.
- Der Brockhaus in fünf Bänden – Band 5: Shap* – Z. F. A. Brockhaus GmbH. Leipzig 2004.
- Dundes, Lauren: *Disney's modern heroine Pocahontas: revealing age-old gender stereotypes and role discontinuity under a facade of liberation*. The Social Science Journal. Vol. 38. Herbst 2001.
- Eder, Jens: *Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse*. Schüren Verlag. Fulda 2008.
- Farrell, Ken: *Warman's Disney Collectibles Field Guide*. Krause Publications. China 2006.
- Filmtheorien – der Reader für alle, die das gleichnamige Seminar in der Arbeitseinheit Medien- und Organisationspsychologie verpasst haben*. Universität des Saarlandes. Wintersemester 2004.
- Frerking, Dorina Linette: *Filmsynchronisation als Instrument politischer Beeinflussung*. Diplomarbeit. GRIN Verlag. 2010.
- Gebrüder Grimm: *Kinder- und Hausmärchen*. Gondrom Verlag GmbH. Bindlach 2002.
- Giesen, Rolf: *Lexikon des Trick- und Animationsfilms*. Schwarzkopf & Schwarzkopf. Berlin 2003.
- Girveau, Bruno / Diederer, Roger (Hrsg.): *Walt Disneys wunderbare Welt – und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*. Hirmer Verlag München. München 2008.
- Grodal, Torben: *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford University Press. New York 1997.
- Iba, E. Michael / Johnson, Thomas L.: *The German Fairytale Landscape – The storied world of the brothers Grimm*. Die Deutsche Bibliothek. 2006.
- Jung, Carl Gustav: *Von den Wurzeln des Bewusstseins – Studien über den Archetypus*. Rascher Verlag Zürich. Zürich 1954.
- Keane, Christopher: *Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch*. Autorenhaus Verlag GmbH. Berlin 2010.

- Koch, Thomas: *Literarische Menschendarstellung. Studien zu ihrer Theorie und Praxis*. Stauffenburg. Tübingen 1991.
- Krützen, Michaela: *Die Dramaturgie des Films – Wie Hollywood erzählt*. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main 2011.
- Lawson, Andrea: *Mental Illness in Disney Animated Films*. Can J Psychiatry. Vol. 49, Nr. 5. Mai 2004.
- Lo Duca, Joseph-Marie: *Le dessin animé: Histoire, esthétique, technique, Introduction de Walt Disney*. Prisma. Paris 1948.
- Lösel, Gunter: *Das Archetypenspiel – Grundformen menschlicher Begegnungen*. Buschfunk Verlag. Planegg 2008.
- Maltin, Leonard: *The Disney films*. Hyperion. New York 1995.
- McKee, Robert: *Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. Alexander Verlag Berlin. Berlin 2007.
- Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2008.
- Möller-Nass, Karl-Dietmar / Schneider, Hasko / Wulff, Hans Jürgen: *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*. MAkS Publikationen Münster. Münster 1995.
- Ohler, Peter: *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. MAkS Publikationen. Münster 1994.
- Platthaus, Andreas: *Von Mann & Maus: Die Welt des Walt Disney*. Henschel. Berlin 2001.
- Scherf, Walter (Hrsg.): *Carlo Collodi: Pinocchio*. Loewes Verlag Ferdinand Carl KG. Bayreuth 1983.
- Schickel, Richard: *Disneys Welt: Zeit, Leben, Kunst und Kommerz des Walt Disney*. Kadmos-Verlag. Berlin 1997.
- Schödel, Siegfried: *Arbeitstexte für den Unterricht. Märchenanalysen*. Reclam. Stuttgart 1977.
- Smith, Murray: *Engaging Characters – Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford University Press. United States of America 1995.
- Stein, Adelheid: *Das sozialtherapeutische Rollenspiel mit Märchen und Mythen*. Books on Demand GmbH. Norderstedt 2005.

Stockhammer, Katrin: *Von Schneewittchen zu Lightning McQueen: Die stilistischen Charakteristika der Disney-Filme und ihre Weiterentwicklung*. Diplomarbeit. Wien 2008.

Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Zweitausendeins. Frankfurt am Main 2006.

Wasko, Janet: *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Polity Press. Cornwall 2001.

2. Internetquellen

www.duckipedia.de/index.php5?title=Liste_aller_Walt_Disney_Meisterwerke
(Zugriff: 13. Mai 2012)

www.awn.com/articles/ichicken-littlei-beyond-disney-rediscovered-its-legacy-through-3d-animation/page/6%2C1 (Bill Desowitz: Chicken Little & Beyond: Disney rediscovered its Legacy Through 3D Animation. Zugriff: 19. Juli 2012)

http://de.wikipedia.org/wiki/Oscar/Beste_Filmmusik (Zugriff: 23. Juli 2012)

http://de.wikipedia.org/wiki/Oscar/Bester_Song (Zugriff: 23. Juli 2012)

www.fictionfactor.com/articles/casting.html (Lee Masterson: Casting Your Characters. Zugriff: 21. August 2012)

www.moviejones.de (Zugriff: 24. August 2012)

<http://boxofficemojo.com/alltime/world/> (Zugriff: 24. August 2012)

www.imdb.de/title/tt0032910/business (Zugriff: 24. August 2012)

www.afi.com/100years/cheers.aspx (Zugriff: 28. August 2012)

www.loc.gov/film/registry_titles.php (Zugriff: 28. August 2012)

www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/2372.html (Juliane Kipp: Kinder brauchen Märchen. Zugriff: 3. September 2012)

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3824> (Vinzenz Hediger, Patrick Vonderau: Einspielergebnis. Zugriff: 6. September 2012)

3. Filmverzeichnis

ALADDIN. 1992. Regie: John Musker, Ron Clements

ALICE IM WUNDERLAND. 1951. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU. 1989. Regie: John Musker, Ron Clements

ARISTOCATS. 1970. Regie: Wolfgang Reithermann

BAMBI. 1942. Regie: David D. Hand

BOLT – EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE. 2008. Regie: Chris Williams, Byron Howard

CAP UND CAPPER. 1981. Regie: Ted Berman, Richard Rich, Art Stevens

DAS DSCHUNGELBUCH. 1967. Regie: Wolfgang Reithermann

DER KÖNIG DER LÖWEN. 1994. Regie: Roger Allers, Rob Minkoff

DER SCHATZPLANET. 2002. Regie: Ron Clements, John Musker

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST. 1991. Regie: Gary Trousdale, Kirk Wise

DORNRÖSCHEN. 1959. Regie: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reithermann

KÜSS DEN FROSCH. 2009. Regie: John Musker, Ron Clements

OLIVER & CO. 1988. Regie: George Scribner

PETER PAN. 1953. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

PINOCCHIO. 1940. Regie: Hamilton Luske, Ben Sharpsteen

POCAHONTAS. 1995. Regie: Mike Gabriel, Eric Goldberg

RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT. 2010. Regie: Nathan Greno, Byron Howard

SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE. 1937. Regie: David D. Hand

SUSI UND STROLCH. 1955. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

TARAN UND DER ZAUBERKESSEL. 1985. Regie: Ted Berman, Richard Rich

4. Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Radebeul, den 14. September 2012

Sabine Käßler