

Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von
Wolfgang Semar, Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

Arbeitsbereich
Bachelor of Science in Information Science

Schrift 147

Die Entwicklung inhaltlicher Sprachbegriffe für eine verbesserte Erschliessung von Kinder- und Jugendzeichnungen

Eine qualitative Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen

Regina Eicher

Chur 2022

Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von Wolfgang Semar,
Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

Schrift 147

Die Entwicklung inhaltlicher Sprachbegriffe für eine verbesserte Erschliessung von Kinder- und Jugendzeichnungen

Eine qualitative Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten
Märchen

Regina Eicher

Diese Publikation entstand im Rahmen einer Thesis zum Bachelor of Science FHGR
in Information Science.

Referent: Michel Pfeiffer

Korreferentin: Ana Petrus

Verlag: Fachhochschule Graubünden

ISSN: 1660-945X

Ort, Datum: Chur, März 2022

Abstract

Das Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung der Stiftung Pestalozzianum in Zürich erhalten, erschliesst und vermittelt einen einmaligen Sammlungsbestand von Kinder- und Jugendzeichnungen. Um einen Beitrag an eine verbesserte Erschliessung der Märchen Darstellungen aus dem Archivbestand zu leisten, werden mittels einer inhaltlich-strukturierenden und zusammenfassenden qualitativen Inhaltsanalyse inhaltliche Sprachbegriffe von 12 ausgewählten Märchen entwickelt. Als der Bachelorthesis übergeordnete Zukunftsvision ist eine maschinelle Wiedererkennungslleistung eines spezifischen Märchens in einer Zeichnung zu verstehen. Die Inhaltsanalyse der Märchentexte bringt inhaltlich beschreibende Sprachbegriffe und Indikatoren für ein bestimmtes Märchen, als Stichworte und RDF-Tripel formuliert, hervor. Deren Validierung durch die ikonographische Analyse von ausgewählten Zeichnungen zeigt die Stärken und Schwächen der entwickelten Methode und der erarbeiteten inhaltlichen Sprachbegriffe auf.

Schlagworte: Qualitative Inhaltsanalyse, inhaltliche Bilderschliessung

Vorwort

Diese Bachelorthesis entstand im Rahmen des informationswissenschaftlichen Studiums an der Fachhochschule Graubünden (FHGR). Als gelernte Buchhändlerin vermögen Texte und die starke Auseinandersetzung damit die Autorin in Begeisterung zu versetzen – Ist es doch immer wieder erstaunlich, was Sprache, Geschichten und die eigene Vorstellungskraft auslösen und wie sich ganz bestimmte «Szenen» einzuprägen vermögen. Märchen, vor allem ihre filmischen Umsetzungen, waren fester Bestandteil der Kindheit. Es fasziniert, die eigene Vorstellung, also die ganz individuell entstehenden «Bilder im Kopf», mit den veräusserten «Konstrukten» Anderer zu vergleichen. Die Auseinandersetzung mit Zeichnungen zeigt die Grenzen des eigenen Denkens, Erinnerens und Erfahrens auf, da alles Wahrgenommene mit dem eigenen Wissensschatz abgeglichen wird. So verbindet jedes Individuum die Inhalte eines Bildes unterschiedlich. Bilder verlangen eine Übersetzungsleistung von den «Bildern im Kopf» in eine veräusserte Form. Dass die Arbeit mit dem Medium Bild mit vielen Herausforderungen verbunden ist, hat die Autorin unter anderem im Modul «Bilderschliessung» sowie während der Praktikumszeit in der «Fotostiftung Schweiz» erfahren, in welchem Erschliessungsarbeiten von Fotografien im Fokus standen. In diesen persönlichen Erfahrungen in Beruf und Studium gründet auch die Motivation für die Bearbeitung der vorliegenden Bachelorthesis und die Auseinandersetzung mit Texten, Zeichnungen und deren Erschliessung.

Mein Dank gilt dem Hauptreferenten, Herrn Prof. Dr. phil. Michel Pfeiffer, für die Sensibilisierung für dieses Themengebiet, für die gegebenen Freiheiten, die gesteckten Grenzen und die Betreuung bis zur Schreibphase sowie der Stiftung Pestalozzianum für das entgegengebrachte Vertrauen und den gewährten Zugang zur Bilddatenbank. Die in der Arbeit abgebildeten Zeichnungen sind aus dem Bestand der Sammlungen Pestalozzianum.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Forschungsstand und Forschungsfragen	5
3	Märchen und die qualitative Inhaltsanalyse in der Theorie.....	13
3.1	Märchen: Definition, Merkmale und Märchenarten	13
3.2	Inhaltsanalyse: Definition, Grundformen und Ablauf	17
4	Die Entwicklung von inhaltlichen Sprachbegriffen	23
4.1	Festlegung des Ausgangsmaterials.....	24
4.2	Ziel, Thema & Ablauf der Inhaltsanalyse	26
4.3	Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse ausgewählter Märchen	33
4.3.1	Hänsel und Gretel	33
4.3.2	Bremer Stadtmusikanten	35
4.3.3	Das hässliche junge Entlein.....	36
4.3.4	Das Märchen vom falschen Prinzen	37
5	Auseinandersetzung mit den Zeichnungen	41
5.1	Bildanalyse und -betrachtung nach Panofsky.....	44
5.2	Validierung der erarbeiteten Sprachbegriffe	45
5.2.1	Hänsel und Gretel	48
5.2.2	Bremer Stadtmusikanten	50
5.2.3	Das hässliche junge Entlein.....	52
5.2.4	Das Märchen vom falschen Prinzen	55
5.3	Was die Validierungsergebnisse zeigen.....	56
6	Fazit aus der Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen	59
6.1	Ausblick auf den weiteren Forschungsbedarf.....	61
7	Quellenverzeichnis	63
8	Anhang A Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse.....	67
9	Anhang B: Entwicklung der inhaltlichen Sprachbegriffe (Tabellenausschnitt «Hänsel und Gretel»).....	81
10	Anhang C: Validierung der inhaltlichen Sprachbegriffe (Tabellenausschnitte)...	83

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Allgemeines Ablaufmodell einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015, S. 62).....	22
Abbildung 2: Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen	32
Abbildung 3: Junge, «Hänsel und Gretel», NLS_205_052, AdKJ, ohne Datum	48
Abbildung 4: Junge, «Hänsel und Gretel mit der Hexe», IJ_050_007, AdKJ, 1931	49
Abbildung 5: Junge, «Tiere im Wald», NLS_203_057, AdKJ, ohne Datum	51
Abbildung 6: Mädchen, «Hahn, Katze, Hund und Esel im Wald», NLS_019_156, AdKJ, ohne Datum.....	52
Abbildung 7: Junge, «Das hässliche junge Entlein», IJ_032_065, AdKJ, 1952	53
Abbildung 8: Mädchen, «Das hässliche junge Entlein», NLS_020_020, AdKJ, ohne Datum.....	54
Abbildung 9: Junge, «Das hässliche graue Entlein», IJ_308_060, AdKJ, 1952.....	55
Abbildung 10: Mädchen, «Das Märchen vom falschen Prinzen von Wilhelm Hauff», IJ_106_135, AdKJ, 1949	56

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Auswahl der zu untersuchenden 12 Märchen anhand des Datenbankindexes, Stichtag 18.03.21	25
Tabelle 2: Auswahl der Märchen für die Validierung der Methode und der Sprachbegriffe	46

Abkürzungsverzeichnis

AdKJ	Archiv der Kinder- und Jugendzeichnungen
BBF	Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung
BT	Bachelorthesis
DIPF	Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung
FHGR	Fachhochschule Graubünden
IRAND	International Research and Archives Network for Historical Children's and Youth Drawings
KHM	Kinder- und Hausmärchen
RDF	Resource Description Framework

1 Einleitung

Bildung ist Zukunft – und Verantwortung. Dieses Credo leitet die Stiftung Pestalozzianum an der Pädagogischen Hochschule Zürich in ihrem Schaffen. Die Stiftung hat ihren Ursprung im Jahr 1875 und war ein Institut für Pädagogik, das die Unterstützung und Entwicklung von Volksschule und Lehrerbildung zum Ziel hatte. In ihrer heutigen Form setzt sich die Stiftung «für eine starke Volksschule und ein leistungsfähiges Bildungswesen» und die historische Bildungsforschung ein.¹ Die Stiftung fördert den Dialog und Austausch zwischen Bildungswesen und Öffentlichkeit sowie die Erforschung der Bildungsgeschichte. Dafür werden verschiedene Projekte lanciert. «Sammlungen Pestalozzianum» ist eines dieser Projekte, das die national und international bedeutenden Sammlungsbestände erschliesst, erhält, restauriert, digitalisiert und so für Forschende wie auch für die Öffentlichkeit zugänglich macht und vermittelt.² Zu dieser historisch wichtigen Sammlung zählen unter anderem visuelle Unterrichtsmaterialien (wie historische Glasdias), Vor- und Nachlässe bekannter Pädagoginnen und Pädagogen, die historischen Bestände der Forschungsbibliothek oder eine einmalige Sammlung an Kinder- und Jugendzeichnungen.

Letztere sind Gegenstand des Teilprojekts «Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung» (AdKJ), dessen Sammlung ca. 70'000 Zeichnungen, Scherenschnitte, Collagen und Drucke umfasst. Dieser umfangreichen Sammlung liegt die 1932 gegründete Abteilung «Internationales Institut für das Studium der Jugendzeichnung» des Pestalozzianums in Zürich zu Grunde. In den Beständen des Archivs der Kinder- und Jugendzeichnung sind Schulzeichnungen aus dem pädagogischen Reformprojekt «Neues Zeichnen»³ zu finden, die von Schweizer Lehrpersonen gesammelt wurden. Des Weiteren sind Werke aus Zeichnungs-Wettbewerben wie beispielsweise dem Schweizer Pestalozzi-Kalender-Wettbewerb sowie aus Schenkungen und Nachlässen von Schweizer Lehrpersonen Teil der Sammlung. Die Sammlungsbestände des Archivs wurden durch Ausstellungen im In- und Ausland national wie auch international bekannt, woraus durch Schenkungen und Tausch internationale Zeichnungen aus rund 50 Ländern hinzugekommen sind. Durch

¹ Über die Stiftung Pestalozzianum und die Gesellschaft Pestalozzianum, in: pestalozzianum, https://pestalozzianum.ch/de/Ueber_uns/, [Stand: 19.06.2021]

² Über das Projekt, in: pestalozzianum, <https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/sammlungen-pestalozzianum/uber-das-projekt/>, [Stand: 08.08.2021]

³ Ziel des Reformprojekts war es, das Zeichnen nach eigener Vorstellung zu fördern, vgl.: AdKJ Sammlungen, in: pestalozzianum, https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/Archiv_der_Kinder-_und_Jugendzeichnung/sammlungen/, [Stand: 10.07.2021]

die Mitgliedschaft bei einer internationalen Verbundpartnerschaft wird ein Eintrag in das UNESCO-Weltdokumentenerbe unter dem Arbeitstitel «Kinder- und Jugendzeichnungen. Historische Dokumente von Krieg, Konflikt und Genozid» angestrebt.⁴

Nach Anna Lehninger, ehemalige Teilprojektleiterin vom AdKJ, entstand der Grossteil der Zeichnungen zwischen 1930 und 1980, manche gar im 18. Jahrhundert.⁵ Oftmals liegen nicht nur die Zeichnungen selbst, sondern auch die Dokumentation des Entstehungszusammenhangs vor, denn die Institutionen und Lehrpersonen dokumentierten wann, wo, von wem und unter welchen Umständen die Zeichnungen entstanden sind. Die inhaltliche Erschliessung ermöglicht eine Kontextualisierung der Zeichnungen und macht sie damit für die Öffentlichkeit und Forschung nutz- und erfahrbar. Die Zeichnungen machen die pädagogische Reformierung des Schweizer Zeichenunterrichts, Veränderungen in der Gesellschaft und historische Ereignisse sichtbar. Darüber hinaus zeigen sie die Welt(an)sicht der Kinder und Jugendlichen und geben Einblick in deren Alltag und ihre Erfahrungen.⁶ Ströter-Bender sieht Kinder- und Jugendzeichnungen als wertvolle Kommentare des kulturellen Gedächtnisses, welche die Traditionen, Bräuche, Märchen, Träume und Themen der Kinder wiedergeben (2021, S. 17).

Ziel des Teilprojekts AdKJ ist es, die Zeichnungen zu digitalisieren sowie formal und inhaltlich zu erschliessen. Dabei werden sie zeithistorisch und bildungsgeschichtlich eingeordnet. Dies ermöglicht es, die Zeichnungen als Zeitdokumente und Bildquellen zu erhalten sowie zugänglich und nutzbar zu machen. Die Zeichnungen werden digitalisiert und erschlossen, wobei sie mit Angaben zur Herkunft, angewendeten Technik und Angaben zum Bildinhalt angereichert werden. Die vollständig erschlossenen Sammlungsbestände werden über das Bildarchiv Pestalozzianum, respektive über das «Portal Sammlungen»⁷ zugänglich gemacht. Die Bilddatenbank, beziehungsweise das Retrieval darin, hat Verbesserungspotenzial. An diesem Punkt setzt die vorliegende BT an, die einen Beitrag für die Verbesserung der Erschliessung und des Retrievals der Kinder- und Jugendzeichnungen der Stiftung Pestalozzianum leistet. Als Untersuchungsgegenstand dienen Märchendarstellungen von Kindern und Jugendlichen aus dem

⁴ Anna Lehninger, Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung – Sammlungsgeschichte, in: pestalozzianum, https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/Archiv_der_Kinder-_und_Jugendzeichnung/, [Stand: 13.04.2021]

⁵ Anna Lehninger, Teilprojekt Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung, in: pestalozzianum, <https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/sammlungen-pestalozzianum/uber-das-projekt/teilprojekt-adkj/>, [Stand: 13.04.2021]

⁶ Anna Lehninger, Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung – Sammlungsgeschichte

⁷ Startseite, in: sammlungen pestalozzianum, <https://sammlungen.pestalozzianum.ch>, [Stand: 20.06.2021], Hinweis: «Das Portal befindet sich im Aufbau. Es sind noch nicht alle Teilbestände vollständig verfügbar.»

Sammlungsbestand des Archivs der Kinder- und Jugendzeichnung. Als eine Art Zukunftsvision zu verstehen, ist die Vorstellung, dass zukünftig nicht nur der Mensch, sondern auch eine Maschine ein Märchen anhand einer Zeichnung (wieder-)erkennen kann. Diese maschinelle Vorgehensweise würde allfällig entstandene Brüche zwischen der Zeichnung als Repräsentation des Märchens und dem Märchen wiederherstellen. Es stellt sich unweigerlich die Frage, wie eine Maschine ein spezifisches Märchen erkennen kann. Aus der BT sollen inhaltliche Sprachbegriffe basierend auf dem Märchentext als beschreibende «Konzepte» hervorgehen, die der Beschreibung und Erkennung der Märchen dienen.

Um für die Entwicklung von inhaltlichen Sprachbegriffen eine Basis zu schaffen, sind in nachstehendem Kapitel der Stand der Forschung und die zu beantwortenden Forschungsfragen Thema. Einerseits werden Projekte, die mit dem Teilprojekt AdKJ vergleichbar sind, sowie die Erforschung von Kinder- und Jugendzeichnungen thematisiert. Andererseits wird ein Blick auf die Märchenforschung und andere Wissenschaftsbereiche geworfen, die Anhaltspunkte für die Methodenentwicklung bieten könnten. Da die BT mit dem Medium Bild wie auch mit Texten arbeitet, werden diese Bereiche soweit sinnvoll und möglich separat behandelt. Kapitel 3 umfasst die theoretischen Konzepte, Definitionen und Überlegungen zu den Märchen als Textsorte wie auch zur Methode der qualitativen Inhaltsanalyse. Nach dieser theoretischen Auseinandersetzung wird in Kapitel 4 die praktisch durchgeführte inhaltsanalytische Arbeit mit den Märchentexten aufgezeigt. Darin werden Ziel und Ablauf der Inhaltsanalyse sowie das gewählte Vorgehen beschrieben. In Kapitel 4.3 sind die erarbeiteten inhaltlichen Sprachbegriffe für die vier für die Validierung ausgewählten Märchen dargestellt.⁸ Darauf folgt in Kapitel 5 die Auseinandersetzung mit den Kinder- und Jugendzeichnungen sowohl in der Theorie als auch in der Praxis, denn die erarbeiteten Sprachbegriffe wurden mittels Zeichnungen aus den Sammlungen des AdKJs validiert (Kapitel 5.3). In Kapitel 6 wird ein Fazit der geleisteten Arbeit gezogen, die Forschungsfragen beantwortet und der Erkenntnisgewinn festgehalten. Teil von diesem abschliessenden Kapitel ist ausserdem der weitere Forschungsbedarf mit und an den inhaltlichen Sprachbegriffen.

⁸ Anhang A beinhaltet die Sprachbegriffe der nicht in Kapitel 4.3 aufgeführten acht Märchen.

2 Forschungsstand und Forschungsfragen

Historische Kinder- und Jugendzeichnungen sind nach dem im Jahr 2017 an der Kunstakademie Düsseldorf und der Universität Paderborn gegründeten «International Research and Archives Network for Historical Children's and Youth Drawings» (IRAND) bisher wenig untersucht und sollen vermehrt Gegenstand von Forschungen werden. IRAND sieht die Zeichnungen als Zeitdokumente an, die die Weltbilder und Bildwelten der Kinder und Jugendlichen erfahrbar machen und so für unterschiedliche Forschungsfelder bedeutende Quellen sein können.⁹ Wie die Stiftung Pestalozzianum orientiert sich auch das IRAND an den Bestrebungen der UNESCO – die kulturelle Vielfalt und den internationalen Austausch zu fördern. Seit 2020 ist IRAND eine kooperierende Institution im «UNESCO Memory of the World Programme (MoW) International Advisory Committee (IAC), Sub-Committee on Education and Research (SCEaR)»¹⁰. Das Netzwerk sammelt selbst Kinder- und Jugendzeichnungen, verbindet Universitäten, Forschungsinstitute, Archive und Sammlungen und fördert den Austausch mit Workshops, Konferenzen, Ausstellungen und Publikationen. Aus dieser Arbeit geht beispielsweise der von Jutta Ströter-Bender (2021) herausgegebene Sammelband mit Forschungsbeiträgen hervor, der bekannte, aber auch weniger bekannte Sammlungsbestände von Kinder- und Jugendzeichnungen, und vor allem deren Provenienzen thematisiert.¹¹

Die Anwendungsfelder von Kinderzeichnungen in Psychologie und Pädagogik sind vielseitig, was sich auch in der vorhandenen Fülle an einschlägiger Literatur äussert. Die Publikation «Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck» von Kirchner et al. (2010) zeigt den (damaligen) Forschungsstand auf und führt die Vielfalt der Forschungsperspektiven und -fragen in der Kinder- und Jugendzeichnungsforschung im (kunst-)pädagogischen Kontext vor Augen. Zeichnungen von Kindern und Jugendlichen sind darüber hinaus besonders in der Entwicklungspsychologie oder in therapeutischen Kontexten von Interesse und finden breite Anwendung (siehe Schuster (2010) oder Richter (2000)). Kleeberg-Niepage (2016) verweist des Weiteren auf den Einsatz und das Potenzial von Zeichnungen als Datenquelle, insbesondere für die kulturvergleichende Kindheits- und

⁹ Historical Children's and Youths Drawings, in: IRAND, <https://international-archives.net>, [Stand: 10.06.2021]

¹⁰ Siehe Jutta Ströter-Bender und Kunibert Bering im (SCEaR) Newsletter 2019/2 (December), S. 10–18: Between Peace, War and Genocide: Children's and Youth Drawings of the 20th Century. The International Research Archive Network for Historical Children's and Youth Drawings

¹¹ Jutta Ströter-Bender (Hrsg.): Das Erbe der Kinder – Provenienzforschung und Sammlungsgeschichte von Kinder- und Jugendzeichnungen, Tectum Verlag, Baden, 2021

Jugendforschung und macht auf die damit verbundenen Herausforderungen aufmerksam. Ströter-Bender und Bering (2019, S. 12) betonen, dass Zeichnungen von Kindern und Jugendlichen oftmals hinsichtlich psychologischer, ästhetischer und gestalterischer Komponenten erforscht wurden – nicht aber hinsichtlich deren historischen und bildungsmethodischen Bezügen, die den Zeichnungen innewohnen.

Sammlungen von Kinder- und Jugendzeichnungen sind in Europa in verschiedenen Institutionen wie Museen, Archiven und Bildungsstätten zu finden und wurden dementsprechend mit unterschiedlichen Intentionen zusammengestellt (Ströter-Bender & Bering, 2019, S. 10–11). Ähnliche Bestrebungen, sowie ein dem Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung ähnlicher Sammlungs Aufbau hat unter anderem die «Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung» (BBF) des DIPF¹² in Berlin. In ihrem Archiv sind «Archivalien zur Bildungsgeschichte der DDR, Nachlässe deutscher Pädagoginnen und Pädagogen, Aktenbestände pädagogischer Institutionen und Spezialsammlungen mit unterschiedlichen Schwerpunkten wie beispielsweise Schülerzeichnungen» zu finden.¹³ Basis der Spezialsammlung stellt die Sammlung von Schülerzeichnungen des «Bundes Deutscher Kunsterzieher e.V.» (BDK) dar. Diese umfasst ca. 14'000 Schülerzeichnungen, die über das Archiv einsehbar sind. Die Erschließung und Digitalisierung der Zeichnungen ist jedoch noch ausstehend.¹⁴

Bei Weitem nicht im selben Sammlungsumfang und -ausmass, jedoch in ihrer Absicht dem Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung ähnlich, ist das Dr.-Birgit-Dettke-Archiv in Erfurt¹⁵. Es beherbergt 12'000 vom gemeinnützigen «Verein KinderKunst e.V.», und vorwiegend von Kunsterzieherinnen und Kunsterziehern gesammelte, künstlerische Arbeiten von Kindern und Jugendlichen aus den vergangenen 100 Jahren. Zudem ist das ebenso als gemeinnütziger Verein geführte «Österreichische Dokumentationszentrum für Bildnerisches Gestalten von Kindern und Jugendlichen»¹⁶ in Wien zu nennen, das rund 40 Sammlungen von Kinder- und Jugendkunst mit ca. 30'000 Kunstwerken umfasst. Die tatsächliche Aufarbeitung – die umfassende Erschließung und Digitalisierung der

¹² Das «Deutsche Institut für Internationale Pädagogische Forschung» (DIPF) ist das Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation. Vgl.: <https://www.dipf.de/de/institut/das-dipf>

¹³ Archiv, in: [bbf.dipf, https://bbf.dipf.de/de/die-bbf/archiv](https://bbf.dipf.de/de/die-bbf/archiv), [Stand: 22.06.2021]

¹⁴ Schülerzeichnungen, in: [bbf.dipf, https://bbf.dipf.de/de/sammeln-entdecken/besondere-bestaende-sammlungen/schuelerzeichnungen](https://bbf.dipf.de/de/sammeln-entdecken/besondere-bestaende-sammlungen/schuelerzeichnungen), [Stand: 11.06.2021]

¹⁵ Der «Verein KinderKunst e.V.» wurde von der Kunsterzieherin Dr. Birgit Dettke gegründet und wird seit 2002 ehrenamtlich geführt. Dr.-Birgit-Dettke-Archiv, in: [kinderkunst-ev, https://www.kinderkunst-ev.de](https://www.kinderkunst-ev.de), [Stand: 11.06.2021]

¹⁶ Österreichisches Dokumentationszentrum für Bildnerisches Gestalten von Kindern und Jugendlichen, in: [kinderkunst, http://www.kinderkunst.at/dokumentationszentrum/geschichte](http://www.kinderkunst.at/dokumentationszentrum/geschichte), [Stand: 08.08.2021]

Bestände – ist in beiden Beispielen noch ausstehend. In den bis ins 15. Jahrhundert zurückreichenden Beständen des MUNAÉ¹⁷, dem «Musée national de l'Éducation» in Rouen, Frankreich, werden rund 950'000 Objekte aufbewahrt – darunter auch Kinderzeichnungen, die jedoch nicht Schwerpunkt der Sammlung sind. Eine umfangreiche und historisch bedeutende Kinderkunst-Sammlung weist das «International archive of children's and youth people's art»¹⁸ in Hyvinkää, Finnland, auf. Etwa die Hälfte des Sammlungsbestandes, hauptsächlich aus Zeichnungen, Gemälden und Drucke bestehend, ist digitalisiert, indiziert und steht Forschenden zur Verfügung. Sie weisen insbesondere auf die mögliche Erforschung der Kinderkunst aus kulturwissenschaftlicher Sicht hin¹⁹. Es kann festgestellt werden, dass es mit dem Projekt der Stiftung Pestalozzianum annäherungsweise vergleichbare Projekte gibt, diese sich jedoch nicht auf die inhaltliche Erschließung fokussieren oder aber die Erschließungsarbeiten noch in einem früheren Stadium sind.

Die Inhaltsanalyse als Methode wird in den unterschiedlichsten Wissenschaftsbereichen eingesetzt. So nennt zum Beispiel Werner Früh die Psychologie, Soziologie, Linguistik, Literaturwissenschaften, Kommunikations- und Medienwissenschaften oder die Ethnologie als Disziplinen, die (unter anderem) inhaltsanalytisch arbeiten (2017, S. 13–15). Für die Inhaltsanalyse der Märchentexte stellen die Sprach- und Literaturwissenschaften naheliegende Wissenschaftsbereiche dar: Doch wie werden darin Texte analysiert? Die Textlinguistik stellt in der germanistischen Forschung eine Teildisziplin der Sprachwissenschaft dar und setzt sich ausschliesslich mit schriftlichen Texten auseinander. Untersucht werden ebendiese auf Gliederung und Aufbau, wobei «formale und funktionale» Eigenschaften sowie konstitutive Merkmale der Texte herausgearbeitet werden (Krieg-Holz & Bülow, 2016, S. 3). Die linguistische Textanalyse strebt die strukturell-sprachliche Analyse des Textes auf einer grammatischen und thematischen Ebene an. So werden beispielsweise Fragen zur Art und Weise der Themenentfaltung und Themenbehandlung im Text beantwortet sowie auf die dafür verwendeten (Schlüssel-)Wörter eingegangen. Des Weiteren wird der Text unter kommunikativ-funktionalen Gesichtspunkten analysiert und die Frage nach der Textfunktion – im Sinne von beispielsweise einer Informations- oder Appellfunktion – gestellt (Brinker et al., 2018, S. 9–10, 154). Die Autorin schätzt für

¹⁷ The collections, in: National Museum of Education, <https://www.reseau-canope.fr/musee/en/whats-on/the-collections.html>, [Stand: 23.06.2021]

¹⁸ International archive, in: artcentre, <https://www.artcentre.fi/en/international-archive/>, [Stand: 23.06.2021]

¹⁹ Research, in: artcentre, <https://www.artcentre.fi/en/research/>, [Stand: 23.06.2021]

vorliegende BT die Analysen der Linguistik als auf einer zu «tiefen» Textschicht arbeitend ein. Die Auseinandersetzung mit den Forschungsinteressen und Vorgehensweisen der Linguistik hat nichtsdestotrotz auf die Vielschichtigkeit und die Besonderheiten von Texten als Untersuchungseinheit sensibilisiert. Und wie sieht es in der Literaturwissenschaft aus? Diese lässt sich in drei Bereiche untergliedern: Die Literaturtheorie, die den Begrifflichkeiten Text oder Autor auf den Grund geht, sie definiert und abgrenzt; die Literaturgeschichte, die Werke und Autoren im Kontext ihrer jeweiligen Epoche untersucht sowie die Textanalyse, beziehungsweise die Textinterpretation. Es existiert eine Vielzahl von methodischen Ansätzen, die in der Literaturwissenschaft Anwendung finden. Nünning & Nünning versuchen die Methoden anhand des Kommunikationsmodells einzuordnen: In jene, die sich am Sender (Autor'in), am Empfänger (Leser'in), am kulturellen Kontext, am Code (im Sinne von einem gemeinsamen Verständnis durch dieselbe Sprache und Konventionen) und dem Text an sich orientieren. Textbezogene Analysen interessieren sich für «thematische, formale oder sprachliche Merkmale», sind durch die gesetzten Schwerpunkte meist sehr spezifisch angelegt und arbeiten eher mit interpretierenden Ansätzen. Die textorientierten Analysen werden auch anhand der verschiedenen Textgattungen unterschieden, was im Falle von Märchentexten bedeutet, einen Blick auf die Erzähltextanalyse zu werfen. In diesem Bereich gibt es zwar Einführungswerke, jedoch wenig Methodenliteratur. Mit dem «erzähltextanalytischen Werkzeugkasten» wird ein Instrumentarium mit Kategorien für die narratologische Textanalyse geboten. Diese Art von Textanalyse orientiert sich aber nebst der erzählten Geschichte stark an der Erzählstrategie und der «erzählerischen Vermittlung». (Nünning & Nünning, 2010, S. 15–21, 91–99)

Die Grundlagen der Zeichnungen sind im vorliegenden Fall Märchen, die früher mündlich tradiert, später schriftlich festgehalten, vorgelesen, in Theater, Film und Fernsehen adaptiert und schliesslich zu einem fixen Bestandteil unserer Gesellschaft wurden. Nachstehend wird auf deren Erforschung eingegangen und dabei vor allem auf Kathrin Pöge-Alders²⁰ Lehr- und Einführungswerk «Märchenforschung» Bezug genommen, das sich transdisziplinär und international mit den Forschungsfragen und -erkenntnissen auseinandersetzt.

²⁰ Kathrin Pöge-Alder: Referentin für historische und gegenwärtige Alltagskultur (Volkskunde) beim Landesheimatbund Sachsen-Anhalt e. V., Lehrauftrag an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig. Schwerpunkte: historisch-vergleichende Erzählforschung, Migration, Oral History. (2016)

Märchen stellen innerhalb der Erzählforschung einen der bedeutendsten Bereiche dar, wobei die erzählende Person, das Erzählen an sich sowie die Erzählung selbst (früher und heute) Gegenstand der Untersuchungen sind. Die Erzählforschung, respektive die Märchenforschung ist unterschiedlichen Disziplinen zuzuordnen. So zum Beispiel den Literaturwissenschaften, wobei die Aufmerksamkeit der Textgattung und dem Text als Werk eines Autors gilt; der Volkskunde, die die Performanz, die Rezeption und das aktuelle Erzählen thematisiert; der Pädagogik, die sich für den Einfluss von Märchen auf die Kindsentwicklung interessiert oder der Theologie, die Ähnlichkeiten zur Bibel untersucht. Die Märchenforschung beschäftigt sich also mit der Herkunft, allfälligen Gemeinsamkeiten, den mündlichen oder schriftlichen Überlieferungswegen, der Rezeption, Erzähltypen und -motive und stellt formale und inhaltliche Fragen an die Märchen – um hier nur einige Beispiele zu nennen. Fragestellungen zur Interpretation von Märchen werden vorwiegend in der Sekundärliteratur, meistens hinsichtlich psychoanalytischer Aspekte, gestellt und beantwortet. Die geografisch-historische Methode ist in der Märchenforschung von grosser Bedeutung. In ihrer ursprünglichsten Form (nach der sog. «Finnischen Schule»²¹) ist damit die Suche nach der «Urform» des Erzähltextes gemeint. Dabei werden jegliche Materialien zu einem Märchen zusammengetragen und hinsichtlich den Parametern Ort und Zeit geordnet und auf beispielsweise Verbreitungswege, Veränderungen und Unterschiede hin untersucht. (Pöge-Alder, 2016, S. 15–20)

Es wurde aber auch kritisch hinterfragt, inwiefern die Rekonstruktion der Urform als eine Art «Archetypus» möglich und vor allem auch nützlich ist.²² Lüthi (1979, S. 73) betont, dass durch die «Finnische Schule» die Märchenforschung international organisiert und vorangetrieben wurde und eine Fülle an Forschungsmaterialien und -ergebnissen hervorbrachte. Basierend auf der «Finnischen Schule» ist in der Märchenforschung auch heute die Fokussierung auf verschiedene Varianten und Versionen²³ der Märchentexte und deren geografische Verbreitung und historische Belege elementar. Die Märchenforschung geht vermehrt Fragen zur Bedeutung des Erzählstoffes für die Rezipient*innen und die erzählende Person, dem kulturellen Kontext von einzelnen Varianten und Versionen oder auch Fragen zu den Vorgängen von mündlichen Überlieferungen nach. (Pöge-

²¹ Die Finnische Schule ist nach ihrem Entstehungsort, Finnland, benannt und wurde von Kaarle Krohn und Antti Aarne gegründet. Sie haben die geographische Methode von Julius Krohn übernommen, der der Überzeugung war, dass «*die Geschichte des Märchens nicht geschrieben werden könne, bevor die Geschichte jedes einzelnen Märchentyps erforscht sei.*» (Lüthi, 1979, S. 70)

²² Vgl. auch Pöge-Alders kritische Auseinandersetzung mit der Methode (2016, S. 102–108)

²³ Variante steht für den Versuch, mit philologischen Methoden das Original zu rekonstruieren, Version wiederum betont, dass Märchen immer wieder (neu) bearbeitet und adaptiert werden. (Pöge-Alder, 2016, S. 17)

Alder, 2016, S. 17) Anfangs des 20. Jahrhunderts publizierte Antti Aarne, finnischer Märchenforscher, ein Verzeichnis der verschiedenen Märchentypen, auf dessen Typenindex und -nummerierung die Forschung häufig Bezug nimmt²⁴. Aarne versuchte die Märchen anhand der «Sujets», also der Inhalte (wie beispielsweise übernatürliche Gegenspieler, magische Gegenstände etc.) zu klassifizieren, wobei sich formale und inhaltliche Unterscheidungsmerkmale durchaus überschneiden (Lüthi, 1979, S. 16–17).

Das von Vladimir Jakovlevič Propp²⁵ entwickelte Erzählmodell für Märchen war für die Märchenforschung und darauf basierende weiterführende strukturalistische Ansätze und Forschungsergebnisse modellbildend (Pöge-Alder, 2016, S. 17). Propp erarbeitete in seiner 1928 erschienenen «Morphologie des Märchens» Strukturmerkmale anhand 100 russischer Zaubermärchen. Propp sah die Untersuchung der Struktur sämtlicher Märchenarten als *«die wichtigste Voraussetzung für eine historische Erforschung des Märchen»*. Dasselbe galt für die Analyse formaler Gesetzmässigkeiten – denn nur so sei eine Vergleichsbasis für die historische Forschung hergestellt (1972, S. 22–23). Propp erarbeitete 31 Funktionen für Zaubermärchen, die die wesentlichen Bestandteile eines Märchens repräsentieren. Unter einer Funktion versteht er eine *«Aktion einer handelnden Person, die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird»* (1972, S. 27). Dass Märchen mittels einer Analyse nach typischen Strukturelementen und Handlungsmuster klassifiziert werden und dabei die Texte in Handlungssegmente zerlegt, in eine Reihenfolge gebracht, die Rollen der Figuren ermittelt, die Handlungsmotivationen herausgearbeitet und so die Handlungsstruktur analysiert wird, mag für vorliegende BT nach einem Anhaltspunkt klingen. Mittels seiner Handlungsstrukturanalyse wies er das Vorhandensein von sich in unterschiedlichen Märchen wiederholenden Mustern nach. Jedoch galt die Zielsetzung mehr der Erschaffung eines universal gültigen Systems, das eine Klassifikation von Märchen zulässt. Für Propp war also die Frage *«Was»* die Märchenfiguren tun, wichtiger als die Frage *«Wer»* und *«Wie»*. So scheinen der Autorin seine erarbeiteten Funktionen (wie zum Beispiel: Verrat, Mithilfe, Schädigung, Mangelsituation) für die Erschliessung der Kinder- und Jugendzeichnungen von einer zu generischen Natur zu sein.

²⁴ Stith Thompson überarbeitete und erweiterte den Index stark. Dieser war fortan als Aarne-Thompson-Index (AaTh) bekannt. Heute ist eine von Hans-Jörg Uther überarbeitete Fassung zum neuen Standard geworden und wird als Aarne-Thompson-Uther-Index (ATU) bezeichnet. (Pöge-Alder, 2016, S. 62)

²⁵ Alternative Schreibweise: Wladimir Jakowlewitsch Propp

Die Märchentexte sind in der BT in einen besonderen Kontext eingebettet, da sie in Verbindung mit Repräsentationen in Form von Kinder- und Jugendzeichnungen stehen. Dieser besondere Kontext verlangt das Ausarbeiten einer individuellen Vorgehensweise für die qualitative Inhaltsanalyse der Märchentexte, die es in der BT zu entwickeln gilt. Um einen Beitrag an die Erschliessung der Kinder- und Jugendzeichnungen der «Sammlungen Pestalozzianum» und an die Zukunftsvision einer maschinellen Märchenerkennung zu leisten, werden in vorliegender BT folgende Fragestellungen untersucht:

- Welche Methodik eignet sich für die Erarbeitung der inhaltlichen Sprachbegriffe und wie kann die Methode entwickelt werden?
- Welche inhaltlichen Sprachbegriffe sind entscheidende Indikatoren für die (Wieder-)Erkennungsleistung von Märchen?

3 Märchen und die qualitative Inhaltsanalyse in der Theorie

Um mit Texten und Zeichnungen von Märchen arbeiten zu können, gilt es vorerst zu bestimmen, was ein Märchen ist, was es als Textsorte auszeichnet und welche Märchenarten unterschieden werden. Dies ist insofern von Bedeutung, dass sich die inhaltsanalytische Arbeit mit den Märchentexten an deren Eigenschaften und Merkmalen orientiert. Die Kenntnisse über die theoretischen Grundlagen und die Besonderheiten dieser Textsorte werden als notwendige Grundlage für eine zielgerichtete Durchführung der Inhaltsanalyse erachtet. In Kapitel 3.2 wird die Inhaltsanalyse, deren Definition, Vorgehensweisen und Ablauf thematisiert.

3.1 Märchen: Definition, Merkmale und Märchenarten

Etymologisch betrachtet stellt das Wort «Märchen» eine Verkleinerungsform vom mittelhochdeutschen *mære* oder *Mär* dar, was wiederum vom althochdeutschen *māri* abstammt. In ihrer ursprünglichen Bedeutung wurde unter Mär «Kunde, Bericht, Erzählung, Gerücht» verstanden (Lüthi, 1979, S. 1). In der heutigen Bedeutung wird eine Mär als «Erzählung, seltsame Geschichte, unglaubwürdiger oder unwahrer Bericht»²⁶ umschrieben. Lüthi bezeichnet «Märchen» oder «Märlein» als eine kurze Erzählung (1979, S. 1). Er betont darüber hinaus, dass die Verkleinerungsform «Märchen» eine «Bedeutungverschlechterung» zur Folge hatte. Dies widerspiegelt sich in der umgangssprachlichen Bedeutung, die das Märchen als eine «unglaubwürdige, [als Ausrede] erfundene Geschichte»²⁷ definiert. Lüthi spricht von einer Gegenbewegung im 18. Jahrhundert, die Feenmärchen und die Märchen aus 1001 Nacht populärer werden, und das Märchen eher in ein positives Licht rücken liess.

Ein Märchen wird des Weiteren auch als eine «*im Volk überlieferte Erzählung, in der übernatürliche Kräfte und Gestalten in das Leben der Menschen eingreifen und meist am Ende die Guten belohnt und die Bösen bestraft werden*»²⁸ beschrieben. Aber auch hiermit liegt keine trennscharfe Definition vor. Hinzu kommt, dass der Begriff des Märchens in verschiedenen Sprachen unterschiedlich spezifiziert Anwendung findet (Lüthi, 1979, S. 1–2): In der deutschen Sprache wird unter einem «Märchen» zumindest eine

²⁶ Bedeutung Maer, in: duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Maer>, [Stand: 06.08.2021]

²⁷ Bedeutung Märchen, in: duden, https://www.duden.de/rechtschreibung/Maerchen_Erzaehlung_Geschichte_Luege, [Stand: 06.08.2021]

²⁸ Bedeutung Märchein, in: duden

spezifische Art einer Erzählung, die von «Zauber, Wunder und Übernatürlichem» geprägt ist, verstanden. In anderen Sprachen hingegen sind die Bezeichnungen auf einer allgemeineren Ebene (zum Beispiel «tale» im Englischen oder «conte» im Französischen), beinhalten auch verwandte Textgattungen oder aber die Bezeichnung steht lediglich für einen Teil der Märchengattung («fairy tale»). Thompsons Definition eines Märchens zeigt gar die Verwendung des deutschen Ausdrucks «Märchen» in seinem englischsprachigen Werk «The Folktales»:

«A Märchen is tale of some length involving a succession of motifs or episodes. It moves in an unreal world without definite locality or definite characters and is filled with the marvelous.» (Thompson, 1977, S. 8)

Kurt Ranke wiederum definierte ein Märchen als *«eine von den Bedingungen der Wirklichkeitswelt mit ihren Kategorien Zeit, Raum und Kausalität unabhängige Erzählung wunderbaren Inhaltes, die keinen Anspruch auf Glaubwürdigkeit erhebt.»*²⁹ (Lüthi, 1979, S. 4). Der Begriff «Märchen» wurde stark von den «Kinder- und Hausmärchen» von Jacob und Wilhelm Grimm geprägt. Es etablierten sich sowohl in der Wissenschaft als auch im alltäglichen Gebrauch Ausdrücke wie «Gattung Grimm», Buchmärchen oder Individualmärchen. Der Gattung «Märchen» zugehörig, behandelten die Brüder Grimm auch Fabeln, Legenden, Novellen, Rätsel, Parabeln, Schwänke – um hier nur eine Auswahl zu nennen und den (damals) weit gefassten Gattungsbegriff aufzuzeigen. In der Märchenforschung – wie auch in vorliegender Arbeit – wird die Definition des Märchenbegriffs durch die Auseinandersetzung, respektive durch die Abgrenzung zu benachbarten Textgattungen und dem Herausarbeiten der Merkmale vorgenommen. (Pöge-Alder, 2016, S. 26–31)

Lüthi zählt Sagen, Legenden, Mythen, Fabeln sowie Schwänke als dem Märchen benachbarte Gattungen auf, da sie ebenfalls «Übernatürliches» und «Wunderhaftes» beinhalten (1979, S. 6–15). Eine Sage ist eine sachlich, zeitlich und räumlich gebundene Erzählung, die von einem ausserordentlichen historischen oder numinosen Ereignis erzählt. Dies geschieht mit dem Anspruch, die eher düster wirkende Geschichte als tatsächliche Wirklichkeit zu vermitteln. Eine besondere Rolle nehmen die meist geheimnisvollen und numinosen Wesen und Gestalten in den Sagen ein – in den Märchen liegt der Fokus eher auf der Handlung. Das Übernatürliche wohnt beiden Gattungen inne, jedoch

²⁹ Kurt Rankes Definition wurde in *Betrachtungen zum Wesen und zur Funktion des Märchens*, Studium generale, 11, 647–664, (1958) publiziert und ist aus *Märchen* von Max Lüthi (1979) zitiert.

wird damit anders umgegangen: In der Sage herrscht Verwunderung darüber, im Märchen wird es als Selbstverständlichkeit erzählt und auch als solche hingenommen. Die Legende wiederum ist der Sage ähnlich, basiert jedoch auf einem festen religiösen System. Das Übernatürliche, Wunderhafte darin wird mit Gott assoziiert, respektive das Numinose wird als von Gott bewirkt dargestellt. Des Weiteren verfolgt die Legende das Ziel «erbaulich» zu sein – das Märchen hingegen will belehren und unterhalten. (Pöge-Alder, 2016, S. 40–46), (Lüthi, 1979, S. 6–10)

Um die drei Gattungen in Lüthis Worten nochmals zusammenzufassen (1979, S. 11): *«In Sagen, Legenden, Märchen werden die Vorgänge auf den Menschen bezogen, in der Sage auf den vom Außerordentlichen Getroffenen, in der Legende auf den Träger des Sakralen, im Märchen auf die von Wundern getragene handelnde Figur.»*

In Mythen hingegen sind es Götter (manchmal in Menschen- oder Tiergestalt), die Erschaffung einer anderen, nicht irdischen (Götter-)Welt und eine von der «Zeitlichkeit» losgelöste Handlung, die diese Textgattung kennzeichnen. Nach Lüthi ist die Begrifflichkeit des Mythos aber «noch umstrittener und unklarer» als diejenige des Märchens. (Lüthi, 1979, S. 11)

Mit der Gattung der Fabeln gehen Tiere, Pflanzen, Dinge oder gar Körperteile, die sprechen sowie die Handlung und die Geschichte vorantreiben, einher. Die Figuren sind jedoch auf ihren «Nutzen» und auf die jeweilige Bedeutung, die sie innerhalb der Geschichte spielen, reduziert. Die Fabel ist darüber hinaus für ihre pädagogischen Absichten bekannt (Neuhaus, 2017, S. 7). Ein Schwank verfolgt hingegen eher satirische Absichten und neigt zur Parodie und Komik. Es wird – wie im Märchen auch – von Unmöglichem erzählt, jedoch mit dem Ziel die Rezipient*innen zum Lachen zu bringen. Schwänke sind aber nicht eine eigenständige Textgattung, sondern sind vielmehr als eine Möglichkeit in jeder Gattung zu verstehen. Der Schwank unterscheidet sich zudem insofern vom Märchen, dass er «auf eine Pointe hin erzählt» wird und die Struktur nicht so sehr definiert und festgelegt ist, wie es beim Märchen der Fall ist. (Pöge-Alder, 2016, S. 47–48), (Lüthi, 1979, S. 12–14)

Lüthi nennt als Merkmale für das Märchen das Vorhandensein von verschiedenen Episoden, einen klaren Bau, ein künstlich-fiktiver Charakter, eine gewisse Leichtigkeit und Verspieltheit, die eher unbedeutende Rolle des Belehrenden sowie das Zusammenkommen von Wirklichkeit und Nichtwirklichkeit (1979, S. 3). Die Merkmale lassen sich bei der Betrachtung der unterschiedlichen Märchenarten noch differenzierter herausarbeiten.

In der Märchenforschung werden für die Volksmärchen Begrifflichkeiten wie «eigentliche Märchen», «eigentliche Zaubermärchen», «Wundermärchen» oder «traditionelle Märchen» verwendet (Lüthi, 1979, S. 2–5). Seit Anfang des 19. Jahrhunderts wird «Märchen» oftmals als Synonym für «Volksmärchen» verwendet, die keiner bestimmten Autorenschaft zuzuweisen sind. Die Wege der mündlichen Überlieferungen sind schwer nachzuvollziehen und das Erzählen wurde durch die Erfindung des Buchdrucks aus den Städten verdrängt (Neuhaus, 2017, S. 4–5). Das europäische Volksmärchen, das nach Lüthi als eine Art Grund- oder Idealtyp zu verstehen ist, zeichnet sich durch den Einsatz eines bestimmten Personals, Requisitenbestand und Handlungsablaufs sowie die Tendenz zu einer spezifischen Darstellungsart, respektive zu einem bestimmten Stil aus (1979, S. 25–32): Heldin oder Held sowie deren Gegner oder Gegnerin sind Träger der Handlung, die weiteren Figuren sind alle auf die Heldin oder den Helden bezogen. Die weiteren Figuren fungieren in der Rolle des Helfenden, des Partners, des Schädigenden, des Geretteten oder als Kontrastfigur. Auffallend ist die starke Polarisierung und Gegenüberstellung von Gegensätzen wie Gut und Böse, Schön und Hässlich oder Gross und Klein. Typisch für die Märchenwelt sind zudem Figuren von der Über- oder Unterwelt, wie Feen, Hexen, Zwerge oder Zauberer. Dazu kommen bestimmte Gegenstände, respektive Requisiten, die Alltags- oder Zauberdinge sein können. Die Gabe, die dem Helden oder der Heldin bei der Bewältigung einer Herausforderung hilft oder nützlich ist, stellt jedoch das Hauptrequisit dar. Die Darstellungsart des Volksmärchens ist sehr auf die Handlung fokussiert und reduziert: Es werden äusserst kurz, prägnant und klar Figuren und Requisiten beschrieben. An dieser Stelle soll auch auf Lüthi's Werk «Das europäische Volksmärchen» hingewiesen werden, das mit einem literaturwissenschaftlichen Ansatz eine Stilanalyse vornimmt und die Eigenschaften des Volksmärchens herausarbeitet. So betont Lüthi darin beispielsweise die Eindimensionalität, die die Wahrnehmung der Märchenhelden und -heldinnen auszeichnet. Er verweist auf die Unterscheidung von Figuren aus der jenseitigen und der diesseitigen Welt, die aber von der handelnden Märchenfigur nicht differenziert als solche wahrgenommen werden. Zum Beispiel werden magische Gegenstände oder Gegebenheiten von der Märchenfigur einfach als solche hingenommen und nicht als einer anderen «Dimension» zugehörig empfunden. Des Weiteren fasst Lüthi unter dem Begriff der Flächenhaftigkeit den Verzicht auf «räumliche, zeitliche, geistige und seelische Tiefengliederung» und setzt das «Ineinander und Nacheinander» vielmehr in ein «Nebeneinander» (Lüthi, 1978, S. 23). Figuren sowie Handlungsstränge sind häufig eindimensional dargestellt und Ausführungen zur Gefühls- und Gedankenwelt der Figuren sind eine Seltenheit. Die Heldin oder der Held ist oftmals allein

unterwegs und Aspekte wie zwischenmenschliche oder verwandtschaftliche Beziehungen sind nur dann von Bedeutung, wenn sie es für den Fortlauf der Handlung sind. Beschreibungen der Umgebung und der Umwelt, in welcher die Handlung angesiedelt ist, fehlen und Zeit- und Ortsangaben werden in der Regel keine gemacht. Kontraste, Extreme, reine Farben, Metalle und Mineralien, Formeln, Zahlensymbolik, Verbote, Tests und Belohnungen oder Strafen sind weitere Merkmale des Volksmärchens. Der Handlungsverlauf ist in seiner grundlegendsten Form eine Ausgangslage, die von einem Mangel oder einer Notsituation geprägt ist, worauf die Konfrontation mit einer Herausforderung und dessen Überwindung folgt. Dieses Schema von Herausforderung/Überwindung, respektive Aufgabe/Lösung wiederholt sich oft zwei, manchmal auch drei Mal, weshalb auch von einer zwei- oder dreiteiligen Erzählung gesprochen wird. Des Weiteren ist es möglich und üblich, dass die Handlung in drei Abläufen dargestellt wird – beispielsweise, wenn die Heldin oder der Held drei Arbeiten erbringen muss. Somit zeichnet sich der Handlungsverlauf typischerweise durch eine einführende Notsituation, zwei oder drei zu bewältigenden Herausforderungen und die endgültige Überwindung derer aus. (Lüthi, 1979, S. 25–32), (Lüthi, 1978, S. 8–24)

Dem gegenüber steht das Kunstmärchen, das oft genau gegenteilige Merkmale aufweist: Der Autor oder die Autorin sind bekannt, die Handlung ist nicht linear, sondern komplexer und mit Nebenhandlungen und zeitlichen Rückblenden ausgestaltet. Es finden sich ausserdem Orts- und Zeitangaben darin, die Sprache ist komplizierter und die Figuren sind mehrdimensional und psychologisiert dargestellt – sie machen gar eine Entwicklung durch. Jedoch hat das Kunstmärchen die durch einen Mangel geprägte Ausgangssituation, das Erscheinen von wunderbaren Requisiten und Figuren sowie Symbolik und Metaphorik mit dem Volksmärchen gemein. (Neuhaus, 2017, S. 5–12)

3.2 Inhaltsanalyse: Definition, Grundformen und Ablauf

Bernard Berelson publizierte im Jahr 1952 erstmals ein systematisch und theoretisch fundiertes Methodenwerk zur Inhaltsanalyse³⁰ und legte diese fest als «*a research technique for the objective, systematic, and quantitative description of the manifest content of communication.*»³¹. Dieser erste Definitionsversuch wurde allein im Bereich der Kommunikations- und Medienforschung, in welcher sich nach Früh (2017, S. 14) die

³⁰ Bernard Berelson, *Content Analysis in Communications Research*, 1952 Glencoe Free Press

³¹ B. Berelson, 1952, S. 18, zitiert aus Brosius et al. (2012, S. 130)

Inhaltsanalyse als Forschungsmethode etabliert hat, verschieden ausgelegt. Früh, selbst Kommunikations- und Medienwissenschaftler, definiert die Inhaltsanalyse folgendermaßen: *«Die Inhaltsanalyse ist eine empirische Methode zur systematischen, intersubjektiv nachvollziehbaren Beschreibung inhaltlicher und formaler Merkmale von Mitteilungen, meist mit dem Ziel einer darauf gestützten interpretativen Inferenz auf mitteilungsexterne Sachverhalte.»* (2017, S. 29)

Der Soziologe und Kommunikationsforscher Klaus Merten wiederum definiert die Inhaltsanalyse als *«eine Methode zur Erhebung sozialer Wirklichkeit, bei der von Merkmalen eines manifesten Textes auf Merkmale eines nicht-manifesten Kontextes geschlossen wird.»*³² Dabei wird die Erhebung der sozialen Wirklichkeit als eher interpretativ verstanden – Somit ist nicht-manifest im Sinne von «nicht direkt aus dem Text ableitbar» zu verstehen. (Brosius et al., 2012, S. 131)

Die Methode der Inhaltsanalyse wird in verschiedensten Disziplinen, mit unterschiedlichen Intentionen angewendet. Nach dem Psychologen und Soziologen Philipp Mayring sind die bestehenden Definitionen stark durch das Fachgebiet der jeweiligen Autorenschaft geprägt und meist zu fachspezifisch. Allen gemein ist, dass das Untersuchungsobjekt bei einer Inhaltsanalyse Materialien sind, die durch Kommunikation entstanden sind. Die Kommunikation liegt dabei in einer festgehaltenen, «fixierten» Form vor – Nicht nur im sprachlichen Sinne als Text verstanden, sondern auch in Form von Musik, Bildern oder Symbolen. Doch die Methode bezieht sich nicht nur auf den tatsächlichen Inhalt von Kommunikation, was eine Definition des Inhaltsanalyse-Begriffs zusätzlich erschwert. Mayring selbst bezeichnet die Inhaltsanalyse als schlussfolgernde Methode, weshalb er eher für die Bezeichnung «kategoriegeleitete Textanalyse» plädiert. (Mayring, 2015, S. 11–13)

Die Inhaltsanalyse erlebte durch Wirkungsanalysen der Kriegsberichterstattung in den 1940er Jahren ihre Blütezeit. Zu dieser Zeit kam auch der Begriff der «Content Analysis» auf, wobei vor allem mit quantitativen Ansätzen gearbeitet wurde (Kuckartz, 2018, S. 14). Die computerisierte, automatische Inhaltsanalyse, die auf eine statistische Auswertung setzt, wird von Kuckartz als «Mainstream der Content Analysis» bezeichnet und ist im deutschsprachigen Raum unter dem Begriff «computerunterstützte Inhaltsanalyse» (kurz CUI) bekannt (2018, S. 27). Dabei wird die Codierung durch einen Diktionär automatisch und wortbezogen vorgenommen. Dem gegenüber steht die Forderung nach einer

³² K. Merten, 1995, S. 59, zitiert aus Brosius et al. (2012, S. 131)

qualitativen «Content Analysis», die laut Kuckartz erstmals von Siegfried Kracauer eingebracht wurde (2018, S. 15, 23). Diese soll die Inhalte nicht nur oberflächlich erfassen (wie Kracauer es quantitativen, «klassischen» Inhaltsanalysen vorwirft) und als Ergänzung zu den quantitativen Inhaltsanalysen angesehen werden. Hierbei wird der Mehrdeutigkeit und Bedeutung von Worten mehr Relevanz beigemessen und die Codierung und Auswertung geschieht durch menschliche «Interpretation, Klassifikation und Bewertung» (Kuckartz, 2018, S. 27). Textverstehen und -interpretation sind hier also von grösserer Bedeutung.

Eine andere Art die Methoden zu unterscheiden, ist je nach verwendetem Skalenniveau: Für Messungen werden bestimmte Merkmale und deren Ausprägungen untersucht. Dabei können unterschiedliche Messniveaus zum Einsatz kommen. Bei der qualitativen Inhaltsanalyse wird häufig eine Nominalskala verwendet, die mit sich logisch ausschliessenden Ausprägungen arbeitet. Die beiden Methodenbegriffe quantitative und qualitative Inhaltsanalyse müssen sich nicht per se ausschliessen. Es können durchaus auch quantitative Begriffe in qualitativen Analysen vorkommen, beispielsweise wenn das erarbeitete Analyseinstrument einer qualitativen Inhaltsanalyse mittels quantitativen Verfahren angewendet wird. Die damit erhobenen Ergebnisse können dann wiederum auf die ursprüngliche, qualitative Vorgehensweise und Fragestellung bezogen interpretiert werden. (Mayring, 2015, S. 17–22)

Die Bezeichnung der qualitativen Inhaltsanalyse wurde durch das von Mayring verfasste, erste Methodenlehrwerk³³ zur qualitativen Inhaltsanalyse in der Literatur und Methodendiskussion wieder vermehrt aufgenommen. Darin erarbeitete er mit dem Hinzuziehen von Ansätzen aus unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen Grundsätze und Konzepte für die Entwicklung einer qualitativen Inhaltsanalyse. Stamann et. al kritisieren daran jedoch, dass Mayring nicht auf die «methodologischen Grundannahmen» ebendieser Disziplinen eingeht (2016, S. 4). Jedoch nennt Mayring folgende Besonderheiten und Zielsetzungen, die kennzeichnend für eine qualitative Inhaltsanalyse sind: die Analyse von fixierten Inhalten der Kommunikation mittels einem systematischen, regel- und theoriegeleiteten Vorgehen sowie das Ziehen von Rückschlüssen auf spezifische Punkte (2015, S. 13). Kuckartz wiederum zählt die kategorienbasierte und kategorienzentrierte Vorgehensweise, das systematische, durch Regeln festgelegte Vorgehen, die Betrachtung nicht nur

³³ P. Mayrings *Qualitative Inhaltsanalyse* wurde 1982 erstmals publiziert und liegt heute in der 12. überarbeiteten Auflage vor (Mayring, 2015)

eines Teils, sondern der gesamten Daten, die hermeneutisch inspirierte Datenentstehung und -reflexion sowie das Arbeiten mit Gütekriterien zu den für die qualitative Inhaltsanalyse charakteristischen Kernpunkten (2018, S. 26). Schreier hingegen betont, dass in der einschlägigen Literatur kein Konsens darüber besteht, was unter qualitativer Inhaltsanalyse zu verstehen ist und was sie als Methode und Verfahren ausmacht (2014, S. 2). Zudem existiert eine Vielzahl von unterschiedlichen Bezeichnungen der inhaltsanalytischen Methoden und Verfahren, die sich auch auf unterschiedliche Prozessschritte beziehen. So ist beispielsweise von inhaltlich- oder formal-strukturierender, evaluativer, explikativer, summativer oder typenbildender Inhaltsanalyse die Rede – um hier nur eine Auswahl zu nennen. Die Bezeichnungen der spezifischen Verfahren unterscheiden sich allein zwischen Kuckartz und Mayring, weshalb – um Klarheit zu schaffen – nachstehend lediglich auf Mayring Bezug genommen wird.

Mayring versteht qualitative Inhaltsanalyse im Sinne einer systematischen qualitativ orientierten Textanalyse, was für ihn Verständnis und Interpretation des Textes bedeutet. Es werden von ihm drei Grundformen des Interpretierens aufgeführt (2015, S. 65–68):

- **Strukturierung:** Filterung von bestimmten Aspekten durch zuvor definierte Ordnungskriterien oder aber die Einschätzung des Materials anhand spezifischer Kriterien. Bei einer inhaltlich-strukturierenden Vorgehensweise würde dies bedeuten, zuvor definierte inhaltliche Aspekte zu identifizieren und das Untersuchungsmaterial hinsichtlich dieser Aspekte systematisch zu beschreiben (Schreier, 2014, S. 5).
- **Explikation:** Durch suchen und sammeln von zusätzlichem Material über die einzelnen Textteile wird dessen Erläuterung, Erklärung und Deutung möglich.
- **Zusammenfassung:** Reduktion des Materials auf die wesentlichen Inhalte. So wird durch Abstraktion das Entstehen von einem überschaubaren Textkorpus angestrebt, der das ursprüngliche Material adäquat abbildet.

Bei der Zusammenfassung als Grundform des Interpretierens wird das ganze Material in die Analyse einbezogen und dementsprechend auf das Elementare reduziert. Wenn diese Reduktion lediglich mit bestimmten Bestandteilen, die durch vorher festgelegte Definitionskriterien eruiert werden, gemacht wird, handelt es sich um eine induktive Kategorienbildung. Die Vorgehensweise lebt also nicht von vorgängig formulierten Theoriekonzepten, sondern definiert die Kategorien direkt aus dem Material heraus – indem verallgemeinert wird und daraus dann Kategorien gebildet werden. Dies bildet das Material gegenstandsnahe und ohne Verzerrungen ab. Hierfür gilt es zuerst ein Selektionskriterium zu definieren, das die Basis für die Kategoriendefinition bildet. Richtwert dafür ist

die Fragestellung der Inhaltsanalyse. Ebenfalls zu beachten ist das vorgängig zu fixierende Abstraktionsniveau bei der Kategorienbildung und -formulierung. Dem gegenüber steht das deduktive Vorgehen bei der Definition der Kategorien. Die Deduktion arbeitet stark mit zuvor konsultierten Theorien, Forschungen und theoretischen Überlegungen. Aus dieser Theoriearbeit heraus wird operationalisiert und ein Kategoriensystem erstellt. Die deduktive Kategoriendefinition kann beispielsweise bei einer strukturierenden Inhaltsanalyse eingesetzt werden. Die induktive Kategorienbildung kommt nach Mayring bei qualitativ orientierten Textanalysen oft zum Einsatz. (Mayring, 2015, S. 65–68, 86–87)

Um den generellen Ablauf einer qualitativen Inhaltsanalyse aufzeigen zu können, gilt es vorerst einige Begriffe zu definieren. Kuckartz betont auch hier, dass in der Literatur keine einheitliche Verwendung der Begrifflichkeiten anzutreffen sei und an mancher Stelle gar eine explizite Definition der Begriffe fehle (2018, S. 30).

Nicht so bei Kuckartz selbst, weshalb nachstehend seine Definitionen Eingang finden. Am Anfang jeder Inhaltsanalyse steht die Festlegung und Definition der Auswahleinheit, die als «Grundeinheit» der inhaltsanalytischen Arbeit zu verstehen ist. So wird definiert, welche Objekte einer Untersuchung unterzogen werden (und welche nicht). Teil davon ist die Analyseeinheit, die üblicherweise einem «Fall» entspricht. Kuckartz veranschaulicht dies mit dem Beispiel einer Zeitung, die als Auswahleinheit definiert wurde und den jeweiligen Artikeln darin, die als Analyseeinheiten angesehen werden (können – je nach Forschungsfrage). Eine Kategorie (auch Konzept oder Variable genannt) wird als «Ergebnis der Klassifizierung von Einheiten» oder als strukturierender Begriff mit meist hohem Grad an Komplexität beschrieben. Davon werden dann verschiedene Kategorienarten wie die thematische, formale, analytische, natürliche oder evaluative unterschieden. Ein Kategoriensystem wiederum stellt die Gesamtheit aller Kategorien dar und ist oftmals hierarchisch aufgebaut. Des Weiteren sind Gütekriterien wie die Objektivität, Validität (Gültigkeit) und Reliabilität (Zuverlässigkeit) am Ende der inhaltsanalytischen Arbeit von Bedeutung. Im Falle der Inhaltsanalyse wird hier beispielsweise die Intercodier-Reliabilität berechnet um bei mehreren codierenden Personen³⁴ die Übereinstimmung ihrer Codierleistungen zu überprüfen. (Kuckartz, 2018, S. 29–39)

Ein klassischer Ablauf einer qualitativen Inhaltsanalyse sieht eine Planungs-, Entwicklungs-, Test-, Codier- und Auswertungsphase vor (Kuckartz, 2018, S. 45). Ausserdem

³⁴ Mit codieren ist hierbei die Zuordnung des Untersuchungsmaterials in die jeweiligen Kategorien gemeint.

betont Mayring nach dem Festlegen des Materials in der Planungsphase weitere Schritte, wie eine Analyse der jeweiligen Entstehungssituation und der Eigenschaften der Materialien, woraufhin dann die Richtung der Analyse festgelegt wird. Wie dies in seinem allgemeinen inhaltsanalytischen Ablaufmodell aussieht, zeigt Abbildung 1:

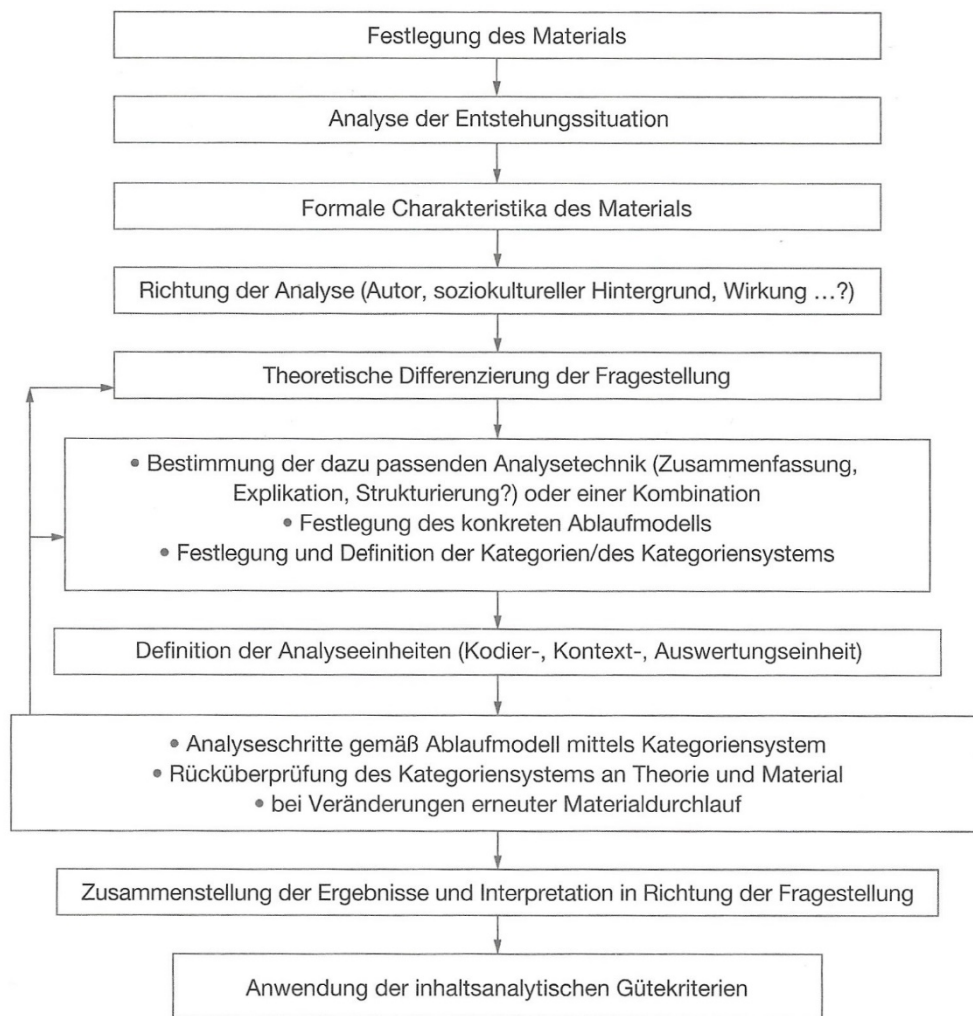


Abbildung 1: Allgemeines Ablaufmodell einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015, S. 62)

Je nach Forschungsgegenstand und Forschungsfrage(n) ist dieses allgemeine Ablaufmodell unterschiedlich stark zu modifizieren. Nach diesem theoriegeleiteten Kapitel zum Untersuchungsgegenstand sowie den methodischen Ausführungen zur qualitativen Inhaltsanalyse befasst sich nachstehendes Kapitel mit dessen praktischer Umsetzung und der Entwicklung von inhaltlichen Sprachbegriffen von 12 ausgewählten Märchen.

4 Die Entwicklung von inhaltlichen Sprachbegriffen

Was lässt uns ein spezifisches Märchen erkennen? Diese Art Grundfrage leitet die vorliegende BT an. Im Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung (AdKJ) sammeln sich mehrere zehntausend Zeichnungen – mitunter von Märchen – womit sich die Frage stellt, welche Märchen in den Zeichnungen entdeckt werden können. Um die Erschliessung der Zeichnungen zu verbessern und einen Beitrag an die zu Beginn geschilderte Zukunftsvision³⁵ zu leisten, gilt es, eine geeignete Methodik für die Entwicklung inhaltlich beschreibender Sprachbegriffe für 12 ausgewählte Märchen zu erarbeiten. Es liegt ein Erkenntnisinteresse für inhaltliche Sprachbegriffe vor, die auf ein ganz bestimmtes Märchen schliessen lassen. Die Frage nach Indikatoren für ein bestimmtes Märchen wird anhand der weiteren Bearbeitung der entwickelten inhaltlichen Sprachbegriffe zu beantworten versucht und als eine Art weiterführende Fragestellung verstanden. Methodisch wird dafür auf die qualitative Inhaltsanalyse der Märchentexte zurückgegriffen. Die Überlegung beruht darauf, dass die lange Zeit mündlich tradierten und schlussendlich schriftlich festgehaltenen Märchen die Ursprungsquelle aller weiteren Adaptionen, wie beispielsweise filmische Umsetzungen, sind. Märchen werden von ihrer Handlung «getrieben» und funktionieren mit einem ganz bestimmten Bestand an Personal und Requisiten. Die Autorin geht deshalb davon aus, dass die Adaptionen stets nahe am Text sind und sich der «Kern» der Geschichte, unabhängig davon, ob eine Theateraufführung oder ein Bilderbuch rezipiert wird, gleich bleibt. Die hier gegebene Ausgangslage verlangt eine individuelle Analyse der Märchentexte, weshalb Ansätze und Vorgehensweisen aus den erwähnten theoretischen Konzepten kombiniert und angepasst wurden. Dieses Kapitel hat den Anspruch, die entwickelte Methodik nachvollziehbar zu machen. Hierfür wird im nachfolgenden Kapitel vorerst ein Blick auf die Auswahl des zu analysierenden Materials geworfen. Darauf folgt das Festlegen von Ziel und Thema der Inhaltsanalyse, Erläuterungen zu den darin gelegten Schwerpunkten sowie das Ablaufmodell. So wird ein möglichst theorie- und regelgeleitetes Vorgehen sichergestellt. Welche inhaltlichen Sprachbegriffe als Indikatoren für ein spezifisches Märchen angesehen werden und wie sie entstanden sind, ist Inhalt des Kapitels 4.3. Eine Auswahl der erarbeiteten Sprachbegriffe und Indikatoren werden dann anhand des Hinzuziehens von Kinder- und Jugendzeichnungen validiert, was Thema des Kapitels 5.2 ist.

³⁵ Zukunftsvision: Ein System, das es möglich macht, maschinell spezifische Märchen in den Zeichnungen zu erkennen. Siehe auch Kapitel 1.

4.1 Festlegung des Ausgangsmaterials

Das Untersuchungsmaterial stellen Märchentexte und Repräsentationen davon in Form von Kinder- und Jugendzeichnungen dar. Als Grundlage für die Auswahl der zu untersuchenden Märchen diente ein am Stichtag 18.03.2021 erstellter Index, der die fertig erschlossenen und digitalisierten Zeichnungen in der Pestalozzi-Bilddatenbank nachweist. Der Index beinhaltet unter anderem die jeweilige Ressourcen-ID und den Inhalt des Metadatenfelds «Kanon». Mittels dem Metadatum «Kanon» wird (in vorliegendem Fall) der Titel der Erzählung oder des Märchens erfasst, das durch die jeweilige Zeichnung repräsentiert wird. Diese «Kanonisierung» der Sammlungsbestände lässt einen märchenspezifischen Zugang zu den entsprechenden Kinder- und Jugendzeichnungen zu. Um mit den Zeichnungen operieren zu können, die als Repräsentation eines Märchens oder einer Erzählung identifiziert und erschlossen sind, wurden diejenigen Datensätze gelöscht, die keinen Eintrag im Metadatenfeld «Kanon» aufwiesen. Der Index wurde dahingehend bereinigt, dass nur noch die erschlossenen Märchen gelistet waren. Somit wurden Repräsentationen von Volksliedern, Sagen, Legenden, Gedichten, Erzählungen, Balladen oder Bibelgeschichten gelöscht. Die Auswahl der zu untersuchenden Märchen orientiert sich an der Häufigkeit der indexierten Märchendarstellungen. Die Häufigkeiten sind dynamisch, da die Erschliessung noch nicht abgeschlossen ist und laufend neue Datenbankeinträge dazukommen. Nichtsdestotrotz dienen sie bei der Auswahl der Märchen als Entscheidungsgrundlage. Die mit Hilfe des Indexes herausgearbeiteten Häufigkeiten wurden stichprobenartig mit einer Zählung der Repräsentationen in der Bilddatenbank kontrolliert. Dabei wurde in der einfachen Suche nach einem bestimmten Märchen gesucht und diejenigen Datensätze gezählt, die die Suchbegriffe im Titel hatten oder als Repräsentationen des gesuchten Märchens erkennbar waren. Da diese Kontrolle nur kleine Diskrepanzen aufwies, wurde der Index daraufhin nach Autorenschaft geordnet und diejenigen Märchen aus dem Index gelöscht, welche nur einmal durch eine Zeichnung repräsentiert waren. Da auch dann noch eine Vielzahl an Märchen zur Auswahl stand, wurden die am häufigsten gezeichneten Märchen priorisiert. Mit dieser Vorgehensweise werden zu denjenigen Kinder- und Jugendzeichnungen Sprachbegriffe entwickelt, die auch in grossen Mengen in der Bilddatenbank zu finden sind und eine verbesserte Erschliessung von besonderer Wichtigkeit und Dringlichkeit erscheint. Ausserdem ist dadurch eine breite Datengrundlage für die Validierung vorhanden.

Die folgende Tabelle 1 zeigt die aus der Bearbeitung und Bereinigung des Bilddatenbankindexes resultierende, definitive Auswahl der zu untersuchenden Märchen:

Nr.	Märchentitel	Autorenschaft	Zeichnungen (Anz.)
1	Hänsel und Gretel	Jacob und Wilhelm Grimm	121
2	Bremer Stadtmusikanten	Jacob und Wilhelm Grimm	59
3	Rotkäppchen	Jacob und Wilhelm Grimm	54
4	Die kleine Meerjungfrau	Hans Christian Andersen	51
5	Schneewittchen	Jacob und Wilhelm Grimm	48
6	Das tapfere Schneiderlein	Jacob und Wilhelm Grimm	29
7	Das hässliche junge Entlein	Hans Christian Andersen	25
8	Rumpelstilzchen	Jacob und Wilhelm Grimm	23
9	Saids Schicksale	Wilhelm Hauff	18
10	Das Märchen vom falschen Prinzen	Wilhelm Hauff	17
11	Der Wolf und die sieben Geisslein	Jacob und Wilhelm Grimm	16
12	Frau Holle	Jacob und Wilhelm Grimm	15

Tabelle 1: Auswahl der zu untersuchenden 12 Märchen anhand des Datenbankindexes, Stichtag 18.03.21

Die Anzahl Märchen gründete in der Annahme des Referenten, Herrn Michel Pfeiffer, dass in der Bilddatenbank von circa 10–12 «bekannten» Märchen Zeichnungen enthalten sind und diese sich besonders für eine Inhaltsanalyse anbieten. Dies bestätigte sich bei der Bereinigung des Indexes: Die weiteren Märchen waren jeweils weniger als 15-mal mit Zeichnungen in der Datenbank repräsentiert. Besiegelt wurde die Anzahl Märchen zudem mit den für die BT zur Verfügung stehenden Ressourcen. Doch welche konkreten Märchentexte werden nun für die Inhaltsanalyse herangezogen? Unabhängig davon, ob die Zeichnungen durch einen konkreten Zeichnungsauftrag entstanden sind oder nicht: Die Kinder und Jugendlichen bedienen sich für die Zeichnungen an ihren Erinnerungen an ein spezifisches Märchen. Diese Erinnerungen sind oftmals an verschiedene Märchenadaptionen und -versionen aus unterschiedlichen Medien gebunden und die «Bilder im Kopf» entstehen durch ein Zusammenspiel von beispielsweise performativen Umsetzungen, selbst gelesenen oder vorgelesenen Bilder- und Kinderbüchern – um hier nur eine Auswahl zu nennen. Die Zeichnungen wiederum widerspiegeln das, was aus diesem «Medien-Sammelsurium» bei den Kindern und Jugendlichen hängen geblieben ist.

All den verschiedenen Adaptionen und Versionen der Märchen liegen in ihrer Übersetzung, Gestaltung und Länge unterschiedliche Märchentexte zu Grunde, weshalb hier pragmatisch auf die ungekürzten Textausgaben in deutscher Sprache aus dem Reclam Verlag zurückgegriffen wurde.³⁶ Die gewählten Märchensammlungen, die in der Reclam Universal-Bibliothek erschienen sind, orientieren sich an den Erstdrucken oder sind Ausgaben letzter Hand³⁷. Diejenige von Hans Christian Andersen wurde von Heinrich Denhardt vom Dänischen ins Deutsche übersetzt und beinhaltet eine umfangreiche Sammlung seiner Märchen in ihrer chronologischen, traditionellen Reihenfolge. Im Nachwort von Leif Ludwig Albertsen wird betont, dass die Denhardtsche Übersetzung als eine der besten gelte: Sie erhebe den Anspruch auf Stil- und Originaltreue und Denhardt habe «angeblich sämtliche Märchen» von Andersen im Jahr 1875 übersetzt und bei Reclam publiziert – dadurch erfüllt Denhardt den Wunsch nach Integrität weitestgehend (2012, S. 445). Für die Validierung der inhaltlichen Sprachbegriffe gilt es, eine Auswahl der Märchen, wie auch der Kinder- und Jugendzeichnungen zu treffen. Die Märchenauswahl wurde bei diesem Arbeitsschritt ad-hoc vorgenommen und die in der Bilddatenbank einsehbaren Zeichnungen durch Zufallsprinzip gewählt. Die Validierung ist in Kapitel 5.2 weiterführend thematisiert.

4.2 Ziel, Thema & Ablauf der Inhaltsanalyse

Ziel der qualitativen Inhaltsanalyse ist es, den Inhalt des Märchens auf wenige inhaltliche Sprachbegriffe zu verdichten. Die Sprachbegriffe sollen die 12 ausgewählten Märchen inhaltlich beschreiben und semantisch korrekt zusammenhängen. Diese «Konzepte» bilden die Grundlage für eine Verbesserung der jeweiligen Bildbeschreibungen der Kinder- und Jugendzeichnungen in der Bilddatenbank des Archivs der Kinder- und Jugendzeichnung. Das inhaltsanalytische Vorgehen ist textbezogen und an der dem jeweiligen Märchen innewohnenden Handlung, den Protagonisten und Protagonistinnen sowie dem «Schauplatz» der Handlung interessiert und orientiert. Es wird nicht primär eine Kategorisierung auf einem hohen Komplexitätsgrad angestrebt (wie es für die Inhaltsanalyse eher üblich ist), sondern vielmehr eine Beschreibung des Märcheninhalts mit einer optimalen Menge an Sprachbegriffen. Optimal bedeutet hierbei das Ausarbeiten von so

³⁶ Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen Band 1, 2010, ISBN: 978-3-15-003191-9; H.C. Andersen, Märchen, 2012, ISBN: 978-3-15-000690-0; Wilhelm Hauff, Sämtliche Märchen, 2011, ISBN: 978-3-15-000301-5

³⁷ «Ausgabe letzter Hand» bezeichnet Märchen „die früh entstanden und in der Sammlung einen frühen Platz behaupten, gelegentlich in einer späteren Überarbeitung dastehen.“ Zitiert aus dem Nachwort von Leif Ludwig Albertsen in (Andersen, 2012, S. 444).

vielen wie auch so wenigen Sprachbegriffen als nötig. Für die Erarbeitung der inhaltlichen Sprachbegriffe werden die Märchentexte auf ihre für die Bildbeschreibung wesentlichen Inhalte und Bestandteile reduziert. Dafür wird eine Kombination der zusammenfassenden und inhaltlich-strukturierenden Vorgehensweisen angewendet. Des Weiteren sollen aus den inhaltlichen Sprachbegriffen Indikatoren für die (Wieder-)Erkennung eines Märchens herausgearbeitet werden. Diese wurden in Form von RDF-Tripeln³⁸ realisiert. Um die Vorgehensweise und die einzelnen Prozessschritte zu konkretisieren, zu überprüfen und zu überarbeiten wurde mit dem Märchen «Hänsel und Gretel» ein Testdurchlauf durchgeführt. Auf dieses Märchen wird deshalb in den folgenden Ausführungen zur Vorgehensweise Bezug genommen.

Als Vorbereitung für die Arbeit mit den Märchentexten galt deren Identifikation als Volks- oder Kunstmärchen. Dem Kontext der Kinder- und Jugendzeichnungen wegen wurde der Handlungsbogen, beziehungsweise der Handlungsverlauf des Märchentextes herausgearbeitet. Dies weil die Autorin davon ausgeht, dass eine Zeichnung lediglich eine bestimmte «Szene», nicht aber die gesamte Handlung des Märchens repräsentiert und darstellt. Davon ausgenommen sind Bildergeschichten, die comicartig den Verlauf der ganzen Geschichte oder grössere Teile davon in mehreren kleinen Zeichnungen auf einer Seite darstellen. Einerseits wird durch die Abbildung und Zusammenstellung mehrerer Bilder nebeneinander ein grösserer Kontext gegeben und die Zeichnung(en) sind einfacher einem Märchen zuzuordnen. Andererseits kann auch hier jede einzelne Zeichnung inhaltlich erschlossen werden, womit die erschliessende Person wieder dazu angehalten ist, einzelne Märchenszenen zu beschreiben. Eine «Szene» wird in diesem Kontext als Handlungsstrang verstanden, der bei bildlicher Vorstellung mit einem Bühnen- oder Szenenbild vergleichbar ist. Am Beispiel des Märchens «Hänsel und Gretel» sieht dies folgendermassen aus: Die Geschichte beginnt mit beschreibenden Worten zum Zuhause der armen Familie und gibt den abendlich im Schlafzimmer geführten Dialog zwischen Vater und Stiefmutter wieder. Dies wurde als erste «Szene» betrachtet, worauf die zweite im Schlafzimmer der beiden Kinder folgt, worin Hänsel und Gretel das Gespräch gehört haben, Gretel zu weinen beginnt und Hänsel die im Mondschein reflektierenden Kieselsteine sammeln geht. Durch das Zusammenfassen solcher einzelnen Märchenszenen wurde die Einteilung des Handlungsverlaufs in Handlungsabschnitte vorgenommen. Für die Einteilung war der für Märchen charakteristische Textaufbau richtungsweisend.

³⁸ RDF steht für «Resource Description Framework», was ein vom World Wide Web Consortium (kurz W3C) konzipierter Standard für den Datenaustausch im Web ist. Vgl. auch RDF, in: w3, <https://www.w3.org/RDF/>, [Stand: 26.07.2021]

Dieser zeichnet sich bei Volks- und Kunstmärchen generell durch eine von Not geprägte oder problembehaftete Ausgangslage, meist zwei oder drei zu bewältigende Herausforderungen sowie deren endgültige Überwindung, beziehungsweise Lösung aus (siehe auch Kapitel 3.1). Im Falle von «Hänsel und Gretel» stellen die beiden oben geschilderten Szenen die Ausgangslage dar. Die Herausforderungen wurden anhand der Überwindung ebendieser voneinander abgegrenzt. In «Hänsel und Gretel» wurde die erste Herausforderung als abgeschlossen betrachtet als die zwei Kinder wieder heil nach Hause zurückgefunden haben, worauf sich ihnen dann die nächste Herausforderung stellt. Durch die Einteilung des Handlungsverlaufs in die einzelnen Handlungsabschnitte wird während der inhaltsanalytischen Arbeit mit dem Märchentext auf das Szenenhafte, das den Zeichnungen innewohnt, sensibilisiert. Die Einteilung unterstützt also eine den Zeichnungen angepasste Denk- und Betrachtungsweise bei der Auseinandersetzung mit den Märchentexten. Wenn ein Märchen einen anderen als den idealtypischen Aufbau aufweist, wurde die Geschichte nichtsdestotrotz anhand des Handlungsverlaufs in Handlungsabschnitte einzuteilen versucht. Damit die Einteilung in Handlungsabschnitte nachvollziehbar ist, wurden die bibliographischen Angaben der Textausgaben, die Seitenangaben sowie eine kurze Betitelung des Handlungsabschnitts dokumentiert.

Die Inhaltsanalyse der Märchentexte wurde mit einem Fokus auf Charaktere und Szenerie im jeweiligen Handlungsabschnitt durchgeführt. Unter der Bezeichnung «Charaktere» werden handelnde Märchenfiguren verstanden, wie dies beispielsweise Personen, Tiere oder auch Gegenstände sein können. «Szenerie» wiederum wird an dieser Stelle als Bezeichnung für den «Schauplatz» der Handlung verwendet. Somit werden darunter Beschreibungen zur Umgebung, zum Wetter, zu Gebäuden, Landschaften oder auch (nicht handelnde) Gegenstände, Tiere oder Wesen verstanden. In der inhaltlich-strukturierenden Inhaltsanalyse werden thematische Haupt- und Unterkategorien gebildet und die Materialien dann anhand derer codiert. Da in der BT die inhaltlichen Sprachbegriffe semantisch korrekt zusammenhängen sollen, wurde auf eine Trennung von Charakteren und Szenerie verzichtet. Mit inhaltlich-strukturierend ist hier also die Strukturierung der Märchentexte in ihre Handlungsabschnitte und die Fokussierung auf Charaktere und Szenerie gemeint. Der Entscheid, die Märchentexte mit diesem Schwerpunkt zu analysieren, gründet in der Annahme der Autorin, dass das diejenigen Elemente sind, die in den Zeichnungen primär abgebildet sind. Dementsprechend spielen sie auch für die inhaltliche Erschliessung eine zentrale Rolle.

Somit kann folgendes festgehalten werden: Die Gesamtheit der am 18.03.2021 indexierten Märchen stellt die Grundgesamtheit aller potenziellen Untersuchungsobjekte dar.

Daraus wurde anhand der absoluten Häufigkeiten der repräsentierten Märchen eine Auswahl von 12 Märchen vorgenommen und eine bestimmte Textausgabe ausgewählt. Diese 12 Märchen sind als Auswahlinheit definiert. Teil der Auswahlinheit ist die Analyseinheit. Diese entspricht den Handlungsabschnitten innerhalb eines Märchens. Als Kategorien sind die beiden Analyse-Schwerpunkte «Charaktere» und «Szenerie» zu verstehen, dessen Unterkategorien induktiv aus dem Material heraus, also direkt anhand der Märchentexte, gebildet wurden. In den Märchentexten wurden Beschreibungen zu Charakteren und Szenerie markiert und paraphrasiert. Die Kategorienbildung orientierte sich stark am Märchentext und ist auf einem tiefen Abstraktionsniveau gehalten. Die entstandenen Sprachbegriffe sind generell als Substantive (in Singular, wo nötig in Plural) formuliert. Um die inhaltliche Beschreibung genügend präzise zu gestalten, wurden die einzelnen Sprachbegriffe so konkret wie möglich formuliert. So wurde beispielsweise «Kieselsteine (weiss)» oder «Waldweg» als Sprachbegriffe der ersten inhaltlichen Verdichtung festgelegt. Wo nötig wurden weniger spezifische Begriffe (wie beispielsweise «Frau» zum Sprachbegriff «Stiefmutter») hinzugefügt. Dies aus der Überlegung der Autorin, dass in einer Zeichnung keine visuelle Unterscheidung zwischen einer Stiefmutter von einer Mutter zu einer Frau gemacht werden kann. Durch diese zusätzlichen Sprachbegriffe ist die erste inhaltliche Verdichtung zwar umfangreicher, dafür sowohl von generischer als auch spezifischer Natur. Zentrale Eigenschaften oder Konnotationen wurden nach dem jeweiligen Substantiv in Klammern gesetzt und nicht-textimmanente Begriffe wiederum mit geschweiften Klammern gekennzeichnet. Bei Letzterem handelt es sich um Begriffe, die im Text an keiner Stelle erwähnt wurden: Beispielsweise den Korb, den Rotkäppchen bei sich trägt oder der Sprachbegriff «Waldrand» bei «Hänsel und Gretel», wenn von «vor dem Walde» die Rede ist. Die Entwicklung solcher Begriffe ist noch stärker von Subjektivität geprägt als es die intellektuelle Arbeit ohnehin bereits ist. Deren Kennzeichnung wurde deshalb für eine transparente, nachvollziehbare Vorgehensweise in der ersten inhaltlichen Verdichtung vorausgesetzt. Bei der Erarbeitung der Sprachbegriffe hat es sich als nützlich erwiesen, beim Lesen und beim Überarbeiten der Begriffe die Konzentration auf die eigene bildliche Vorstellungskraft zu legen. Während dem Lesen von Texten entstehen Bilder im Kopf, die wie ein «Film vor dem inneren Auge» das Gelesene in der eigenen Vorstellung und Imagination wiedergeben, wie dies auch der Literaturwissenschaftler Ralf Klausnitzer beschreibt (2012, S. 3). Diese von Subjektivität geprägte «szenische Vorstellungskraft» wird hier dafür verwendet, sich auf diejenigen Elemente zu konzentrieren, die auch in einer Form Inhalt einer Zeichnung sein können. Damit will ausgesagt werden, dass beispielsweise nicht jede Beschreibung eines

Charakters als Sprachbegriff funktioniert. So wird der Vater in «Hänsel und Gretel» als «armer Holzhacker» beschrieben, was zwar zu den Eigenschaften des Charakters «Vater» zählt, jedoch für die Beschreibung der Kinder- und Jugendzeichnungen irrelevant ist. Wichtiger erscheint eher die später in der Geschichte genannte Axt, die zum Holzhacker in den Wald mitgenommen wird.

Für die Durchführung der Inhaltsanalyse sind zusammenfassend folgende Fragestellungen richtungsweisend:

- Wie kann der Handlungsverlauf des Märchens unterteilt werden?
- Welche Charaktere sind Teil des Märchens?
 - Wie, mit welchen Eigenschaften/Konnotationen werden diese beschrieben?
- Wie wird im jeweiligen Handlungsabschnitt die Szenerie dargestellt?

Nach der ersten inhaltlichen Verdichtung der Märchentexte wurden diese weiter generalisiert und reduziert. Die Reduktion erfolgte durch das Festlegen von sogenannten «Schlüsselbegriffen», die das Märchen und den Handlungsabschnitt besonders auszeichnet und die als charakteristisch für dieses spezifische Märchen und diesen Handlungsabschnitt beurteilt wurden. Es handelt sich somit um Begriffe, die eine Schlüssel-funktion im Märchen einnehmen oder für die (Wieder-)Erkennung des Märchens als elementar erachtet wurden. Auch hierbei wurde die (gedankliche) Brücke zu den Zeichnungen geschlagen und die Frage gestellt, welche der inhaltlichen Sprachbegriffe Elemente in einer Zeichnung sein müssen, damit die Zeichnung einem spezifischen Märchen zugeordnet werden kann. Dieser Prozessschritt ist erneut von Subjektivität geprägt. Um dies etwas zu entkräften, wurden die bei der ersten inhaltlichen Verdichtung entstandenen Sprachbegriffe und die Schlüsselbegriffe jeweils als einzelne Arbeitsschritte behandelt und separat dokumentiert (siehe Anhang B: Entwicklung der inhaltlichen Sprachbegriffe (Tabellenausschnitt «Hänsel und Gretel»)). An dieser Stelle sind die nicht-textimmanenten Begriffe nicht mehr als solche gekennzeichnet. Ausserdem wurden bei sich stark abzeichnenden oder im Märchentext konkret angesprochenen Themen abstraktere Sprachbegriffe festgehalten. Dies wären in «Hänsel und Gretel» beispielsweise Begriffe wie «Armut», «Hunger» oder «Gewalt». Auch hierbei wurde nahe am Märchentext formuliert. Nach diesem Exkurs wurden die inhaltlichen Sprach- und Schlüsselbegriffe nochmals auf ihre konsistente Formulierung hin überprüft. Die Schlüsselbegriffe könnten durchaus auch als Indikatoren bezeichnet werden, jedoch wurden die Verbindungen und Beziehungen unter den Schlüsselbegriffen als stärkeres Wiedererkennungsmerkmal

erachtet als die allein stehenden Schlüsselbegriffe an sich. Deshalb wurden basierend auf den definierten Schlüsselbegriffen Indikatoren in Form von RDF-Tripeln formuliert und so bestimmte Schlüsselbegriffe miteinander in Verbindung gesetzt. Die Entscheidung, die Indikatoren als RDF-Tripel zu realisieren, gründet darin, dass die in Kapitel 1 beschriebene Zukunftsvision semantisches Wissen voraussetzt und RDF ein dafür geeigneter Standard ist.³⁹ RDF verwendet URI's (Uniform Resource Identifier) um im Web die Beziehung zwischen zwei Ressourcen, sowie die beiden Verbindungspunkte selbst zu benennen. Diese Darstellung von einer Beziehung zwischen zwei Ressourcen wird als Tripel bezeichnet und setzt sich aus einem **Subjekt** (Ressource 1), einem **Prädikat** (stellt die Verbindung/Beziehung her) und einem **Objekt** (Ressource 2) zusammen (abgekürzt auch **S-P-O**). Die erstellten RDF-Tripel wurden in der Turtle-Syntax formuliert und liegen in einer Excel-Datei (.xls) vor, da die weitere Bearbeitung derer noch ungewiss und nicht Teil der BT ist. Für die Darstellung wurde von der in RDF üblichen Zeichensetzung Gebrauch gemacht. So sind Subjekt, Prädikat und Objekt mittels eines Abstands voneinander getrennt und das Ende eines Tripels mit einem Punkt markiert. Das Prädikat beinhaltet keine Leerschläge und die «Trennung» der Worte wird mittels Gross-/Kleinschreibung markiert, was so aussehen kann: *Haus stehtAm Waldrand* .

Um es so kompakt wie möglich zu halten, wurden manche Tripel zusammenfassend dargestellt. Zum Beispiel: *Hexe kommtAus Lebkuchenhaus ; hat Gehstock , Brille* .

Ein Semikolon wird dann eingesetzt, wenn sich das Prädikat und Objekt nach dem Semikolon auch auf das vorherige Subjekt beziehen. Wenn sich dasselbe Subjekt sowie das Prädikat wiederholen und nur das Objekt ändert, werden diese mit einem Komma abgetrennt. Schliesslich wird mit eckigen Klammern eine Auflistung dargestellt:

[Mädchen, Junge] sitzenAm Feuer .

Bei der Formulierung der RDF-Tripel wurde auf die Verwendung der Konnotationen wie beispielsweise «böse» bei der Hexe oder «negativ» bei der Stiefmutter verzichtet. Die Wahl und die konkrete Formulierung des jeweiligen Prädikats sind sicherlich diskutierbar – Der Autorin sind hier hauptsächlich das Aufzeigen und die sinngemässe Beschreibung der Verbindung zwischen den Schlüsselbegriffen wichtig. Dieses Vorgehen wurde auf alle 12 Märchen angewendet, woraufhin von vier Märchen jeweils die erarbeiteten Schlüsselbegriffe und die formulierten RDF-Tripel mittels eines Vergleichs mit Kinder-

³⁹ Vergleiche dazu auch das Grundlagenwerk *Semantic Web* von Hitzler et. al, woraus auch die nachfolgenden Syntax-Regeln und -Beschreibungen stammen (2008, S. 40 ff.).

und Jugendzeichnungen auf ihren Inhalt und ihre Funktionalität überprüft wurden (Kapitel 5.2).

Die nachstehende Abbildung 2 zeigt das Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse:

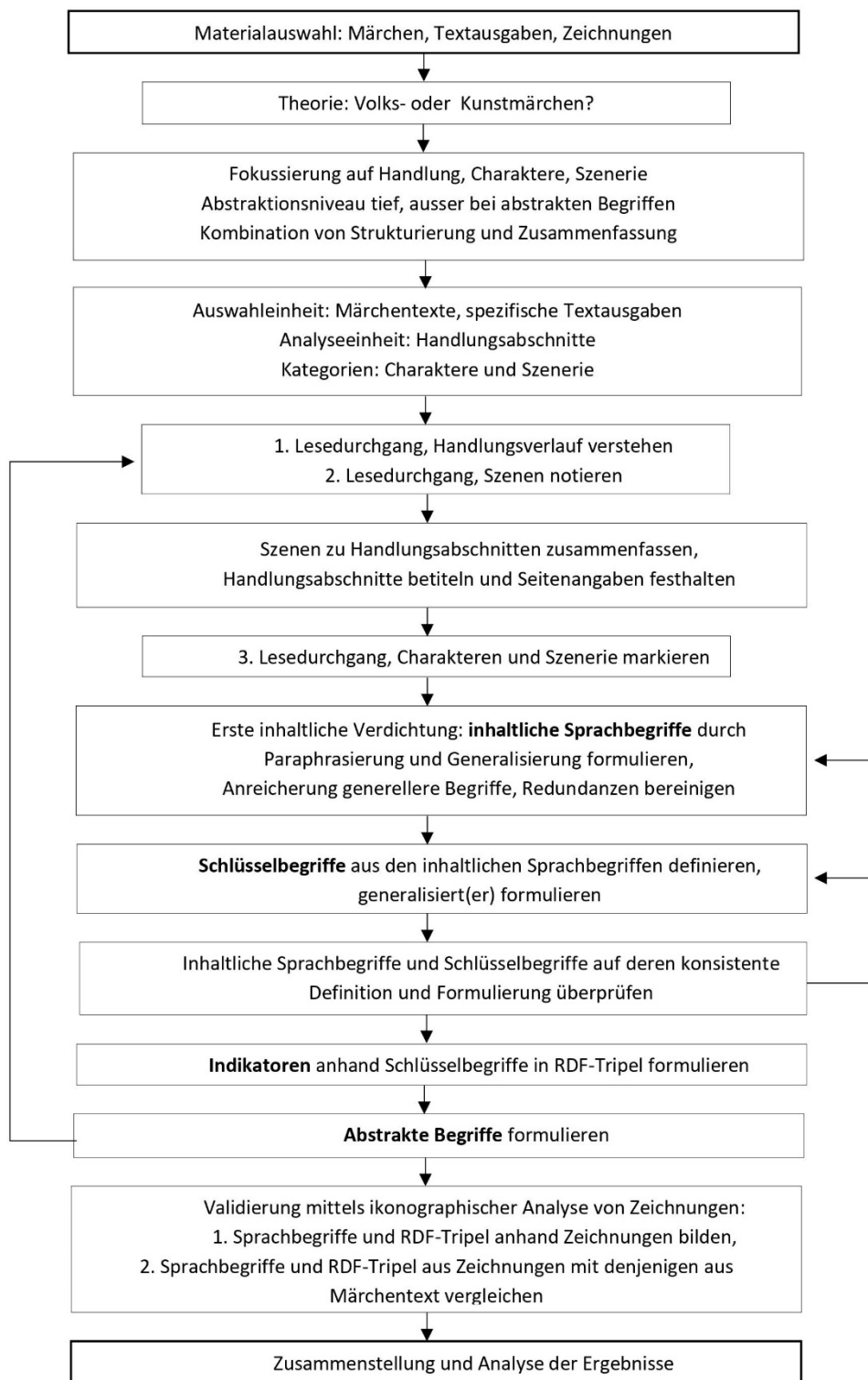


Abbildung 2: Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen

Dieses Vorgehen wurde anhand des Testdurchlaufs mit dem Märchen «Hänsel und Gretel» erarbeitet und ausgearbeitet. Die Ergebnisse aus diesem inhaltsanalytischen Vorgehen sind Inhalt des folgenden Kapitels 4.3.

4.3 Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse ausgewählter Märchen

Die aus den Märchentexten erarbeiteten inhaltlichen Sprachbegriffe, die Schlüsselbegriffe sowie die Indikatoren für die Wiedererkennungslleistung wurden in mehreren Schritten entwickelt und als unterschiedliche Fragestellungen betrachtet. Die aus der inhaltsanalytischen Arbeit resultierenden Sprachbegriffe aus den 12 ausgewählten Märchen liegen in einer Excel-Datei vor. Darin sind pro Märchen die Einteilung des Handlungsverlaufs in deren Abschnitte, die Angabe der entsprechenden Seitenzahlen, die verwendeten Buchausgaben, die inhaltlichen Sprachbegriffe, Schlüsselbegriffe und Indikatoren (RDF-Tripel) sowie die abstrakten Begriffe enthalten. Die Ordnung und Abfolge der Sprachbegriffe entsprechen derjenigen der Handlung. In den nachstehenden Unterkapiteln werden die vier für die Validierung ausgewählten Märchen als Volks- oder Kunstmärchen eingeordnet, die Handlung für das bessere Verständnis kurz umrissen sowie die erarbeiteten Schlüsselbegriffe und Indikatoren aufgezeigt.

4.3.1 Hänsel und Gretel

«Hänsel und Gretel» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm und Teil ihrer Kinder- und Hausmärchensammlung (kurz KHM, Nummer 15). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema mit drei zu bewältigenden Herausforderungen.

Die Geschwister Hänsel und Gretel leben mit ihrem Vater und ihrer Stiefmutter in grosser Armut. Als das Essen nicht mehr reicht, überredet die Stiefmutter den Vater Hänsel und Gretel frühmorgens tief in den Wald zu führen und dort allein zurückzulassen. Die Kinder haben das Gespräch gehört, woraufhin Hänsel nachts vor dem Haus im Mondschein glänzende Kieselsteine einsteckt. Dies stellt die Ausgangslage dar. Hänsel lässt als dann am nächsten Morgen immer wieder Kieselsteine auf ihrem Weg tief in den Wald fallen. Der Vater und die Stiefmutter geben an, holzhacken zu gehen und Hänsel und Gretel warten vergebens am Feuer auf sie. Die Kinder warten, bis der Mond scheint und ihnen die Kieselsteine den Weg nach Hause zeigen. Dieser ersten Herausforderung folgt die nächste: Das Essen ist wieder knapp und die Geschichte wiederholt sich – Dieses Mal jedoch verschliesst die Stiefmutter die Haustür. Hänsel und Gretel haben deshalb auf ihrem Weg in den Wald nur ein bisschen Brot, das Hänsel in kleinen Stücken auf den

Weg fallen lässt. Die Vögel picken jedoch alle Brotstücke auf und die hungrigen Kinder verirren sich. Sie kommen zu einem Haus aus Brot und Kuchen, an dem sie ihren Hunger stillen. Die zweite Herausforderung ist überstanden, doch die dritte beginnt ebenda, da das Haus einer bösen Hexe gehört. Die Hexe sperrt Hänsel in einen Stall, um ihn zu mästen, und später zu essen. Gretel kann jedoch sich und Hänsel aus den Fängen der Hexe befreien, indem sie diese in den Ofen stösst. Nach der letzten Herausforderung schliesst das Märchen: Die Kinder bedienen sich an den Perlen und Edelsteinen der Hexe und kehren damit zum Vater zurück – die Stiefmutter ist gestorben. (Grimm, 2014, S. 96–104)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Hänsel und Gretel»

Wald, Haus, Mann, Vater, Frau, Stiefmutter, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Mond, Steine, Weg, Waldweg, Feuer, Axt, Baum, Nacht, Brotstücke, Vogel, Lebkuchenhaus, Süssigkeiten, Dach, Fenster, Hexe, Brille, Gehstock, Hexe (böse), Stall, Gitter, Knochen, Kessel, Ofen, Perle, Edelstein, Ente, Zimmer

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Hänsel und Gretel»

Haus stehtVor Wald .
 [Mann, Frau, Junge, Mädchen] lebenIm Haus .
 Mond scheintAm Himmel .
 Junge sammeltEin Steine .
 Mann hatDabei Axt .
 [Mann, Frau, Junge, Mädchen] unterwegsAuf Waldweg .
 Junge lässtFallen Steine ; gehtHinter Mädchen .
 Steine liegenAuf Weg .
 [Junge, Mädchen] sitzenAm Feuer .
 Axt hängtAm Baum .
 Mond scheintAuf Steine .
 [Junge, Mädchen] gehenNach Steine ; sindVor Haus .
 Junge lässtFallen Brotstücke ; gehtHinter Mädchen .
 Brotstücke liegenAuf Waldweg .
 Vogel picktAuf Brotstücke .
 [Junge, Mädchen] verirrenSichIm Wald ; kommenZu Lebkuchenhaus ; essenVom Dach , Fenster .
 Frau (alt) kommtAus Lebkuchenhaus ; hat Gehstock , Brille .
 Junge istEingesperrtIn Stall ; hältKnochenAus Gitter .
 Stall verschlossenMit Gitter .
 Mädchen trägt Kessel .
 Ofen stehtAusserhalbVom Lebkuchenhaus .
 Feuer brenntIn Ofen .
 Hexe wirdGestossenIn Ofen .
 Mädchen befreit Junge .
 [Junge, Mädchen] nehmenMit Perle , Edelstein ; reitenAufRückenVon Ente (weiss) .
 [Junge, Mädchen] gehenDurch Wald ; kommenZum Haus ; kommenIn Zimmer .
 Mann istIn Haus , Zimmer .
 [Junge, Mädchen] umarmen Mann ; zeigen Perle , Edelstein .

4.3.2 Bremer Stadtmusikanten

«Die Bremer Stadtmusikanten» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 27). Der Handlungsverlauf folgt auch hier dem typischen Schema, jedoch nur mit zwei Herausforderungen.

Die Ausgangslage ist folgende: Ein alter Esel flieht vor seinem Besitzer, der ihn seiner schwindenden Kräfte wegen bald töten wollte. Der Esel will sein Glück in Bremen als Stadtmusikant versuchen. Er trifft auf dem Weg dorthin einen alten Jagdhund, der vor seinem Besitzer, der ihn totschiagen wollte, geflohen ist. Der Hund kommt dem Vorschlag des Esels nach, ihn zu begleiten und als Bremer Stadtmusikant zu unterstützen. Bald treffen sie eine traurige Katze am Weg. Auch sie ist vor ihrer Besitzerin geflohen, die sie ihrem Alter wegen ersäufen wollte und schliesst sich den beiden auf ihrem Weg nach Bremen an. Sie kommen an einen Hof, wo sie dem Hahn vorschlagen, besser mit ihnen zu kommen, als sich morgen den Gästen als Suppe vorsetzen zu lassen. Am Abend suchen sie im Wald einen Schlafplatz. Der Hahn erspäht ein Licht, das eine bessere Unterkunft verspricht. Am Haus angekommen erblickt der Esel durch ein Fenster Räuber an einem reich gedeckten Tisch. Um die Räuber zu verjagen, stellt sich der Hund auf den Rücken des Esels, die Katze wiederum auf den Hund und zuletzt der Hahn auf den Kopf der Katze. So stürzen sie sich unter lautem Geschrei («Musik») durch die Fensterscheibe, woraufhin die Räuber in den Wald fliehen und die Tiere sich sattessen. Die erste Herausforderung haben sie bewältigt. Sie legen sich schlafen: Der Esel auf den Misthaufen, der Hund hinter die Tür, die Katze auf den Herd und der Hahn auf einen Balken. Die zweite Herausforderung folgt: Der Hauptmann schickt einen Räuber zum Haus, um nachzusehen, ob alles wieder ruhig ist. Dabei erschrecken die Bremer Stadtmusikanten den Räuber – Die Katze springt ihm ins Gesicht, der Hund beisst ihn ins Bein, der Esel versetzt ihm mit seinen Hufen einen Schlag und der Hahn kräht. Der Räuber flieht und berichtet dem Hauptmann von einer Hexe, die ihn gekratzt habe; von einem Mann mit einem Messer, der ihn am Bein verletzte; einem Ungetüm, das ihn mit einer Holzkeule geschlagen habe und von einem Richter, der auf dem Dach sitze. Die Räuber bleiben fortan dem Haus fern und die Tiere haben ein neues Zuhause. (Grimm, 2014, S. 155–158)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu den «Bremer Stadtmusikanten»

Mann, Frau, Esel, Weg, Hund, Katze, Hof, Hahn, Bremen, Stadtmusikant, Wald, Baum, Ast, Baumwipfel, Licht, Haus, Fenster, Fensterbrett, Vorderfuss, Rücken, Tisch, Essen, Räuber, Nacht, Küche, Herd, Tür, Dach

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu den «Bremer Stadtmusikanten»

Esel fliehtVor Mann ; gehtNach Bremen ; Hund , Katze , Hahn .
 [Esel, Hund, Katze, Hahn] sindIm Wald .
 [Esel, Hund] sindUnter Baum .
 Katze sitztAuf Ast .
 Hahn istAuf Baumwipfel .
 Hahn erblicktInFerne Licht .
 [Esel, Hund, Katze, Hahn] unterwegsZum Licht ; stehenVor Haus .
 Esel blicktIn Fenster ; stütztSichAuf Fensterbrett .
 Räuber essenIm Haus .
 Hund aufRückenVon Esel .
 Katze aufRückenVon Hund .
 Hahn aufKopfVon Katze .
 Räuber rennenAus Haus .
 [Esel, Hund, Katze, Hahn] essenIm Haus .
 Räuber sindIm Wald ; kommtIns Haus .
 Katze zerkratztGesichtVon Räuber .
 Hund beisstInBeinVon Räuber .
 Esel verpasstHufschlag Räuber .
 Hahn krähtAuf Balken .
 Räuber fliehtVor [Esel, Hund, Katze, Hahn] ; bleibenIm Wald .
 [Esel, Hund, Katze, Hahn] lebenIm Haus .

4.3.3 Das hässliche junge Entlein

«Das hässliche junge Entlein» ist ein Kunstmärchen von Hans Christian Andersen. Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema und umfasst drei Herausforderungen.

Mitten in einer schönen Landschaft voller Wiesen, Wäldern, Seen und Kanälen liegt ein Rittergut, bei dem eine Ente im Nest ihre Eier brütet. Es schlüpfen viele kleine, schöne Entlein – Nur das grösste Ei, das lässt noch auf sich warten. Einige Zeit später schlüpft daraus ein grosses, graues, hässliches Entlein. Die Entenmutter will ihre Schützlinge im Entenhof zeigen, doch dort beschimpfen, picken und hänseln die Enten, Hühner, Truten und die Futtermagd das graue Entlein seiner Hässlichkeit wegen. So die Ausgangslage. Es ergreift die Flucht, fliegt über den Zaun und gelangt ins Moor. Kurz nachdem es zwei wohlgesinnte, junge Gänserriche kennengelernt hat, werden die beiden von Jägern erschossen und das Entlein beinahe von einem Jagdhund gefressen. Es verlässt das Moor, ein Sturm kommt auf und das Entlein findet in einem heruntergekommenen Bauernhaus Schutz. Die erste Herausforderung ist überstanden. Das Entlein wird bald von der alten Frau, ihrem Huhn und ihrer Katze entdeckt. Die Alte behält es in der Hoffnung auf grosse Enteneier. Das hässliche Entlein folgt aber bald seinem Verlangen nach einem Gewässer, geht fort, sieht Schwäne am Himmel fliegen und ist völlig verzaubert von den schönen Vögeln. Es folgt die zweite Herausforderung: ein kalter, sehr harter Winter. Es friert

auf einem See ein, wird von einem Bauern gerettet und aufgenommen, richtet in der Küche aus Furcht vor den Kindern ein Chaos an und nimmt Reissaus. Es wird Frühling und das Märchenende naht: In einem Garten begegnet das Entlein drei schönen Schwänen und erkennt in seinem Spiegelbild, dass es selbst zu einem solchen wurde. Es erlebt fortan viel Liebe, Anerkennung und wird als schönster Schwan bejubelt. (Andersen, 2012, S. 289–301)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Das hässliche junge Entlein»

Frühling, Gebäude, Rittergut, Gewässer, Kanal, Vogel, Ente, Nest, Ei, Entenei, Entenmutter, Entenjunge, Entenküken, Entlein, Ente (grau), Entenhof, Teich, Katze, Huhn, Frau, Futtermagd, Zaun, Moor, Schilf, Gans, Mann, Jäger, Gewehr, Hund, Feld, Wiese, Sturm, Haus, Haustür (schief), Frau (alt), Brille, Katze (schwarz), Weg, Herbst, Schwan (fliegend), Winter, Schnee, Eisloch, Bauer, Bäuerin, Kind, Raum, Zimmer, Schüssel, Regal, Fass, Baum, Garten, Bach, Schwan (drei), Spiegelbild, Schwan

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Das hässliche junge Entlein»

Ente brütetAm Gewässer ; sitztAuf Ei .
 Gewässer IstBei Rittergut .
 Ei liegtIn Nest .
 Ente schwimmtMit Entenküken , Entlein , Ente (grau) .
 Entenhof bestehtAus Teich , Wiese , Ente , Huhn , Katze , Truthahn , Frau , Zaun .
 Ente (grau) fliegtÜber Zaun ; istIn Schilf , Sumpf , Gewässer .
 Gans istBei Ente (grau) ; wirdGetötetVon Jäger .
 Jäger schießenMit Gewehr ; habenDabei Hund .
 Hund stehtVor Ente (grau) .
 Ente (grau) unterwegsAuf Wiese , Feld .
 Haus hat Haustür (schief) .
 Ente (grau) istBei Frau (alt) , Katze (schwarz) , Huhn ; machtSichAuf Weg .
 Frau (alt) trägt Brille .
 Schwan (fliegend) fliegenHinwegÜber Ente (grau) .
 Ente (grau) schwimmtAuf Gewässer ; schwimmtIn Eisloch ; wirdEntdecktVon Mann .
 Ente (grau) istIn Haus .
 Haus beinhaltet Mann , Kinder , Frau , Schüssel , Regal , Fass .
 Ente (grau) flüchtetAus Haus ; istIn Garten ; schwimmtIn Teich , Gewässer .
 Schwan (drei) schwimmenIn Teich , Gewässer .
 Ente (grau) sieht Spiegelbild ; erkenntInSich Schwan .
 Schwan schwimmtIn Teich , Gewässer ; wirdBestauntVon Kind , Mann , Frau .

4.3.4 Das Märchen vom falschen Prinzen

«Das Märchen vom falschen Prinzen» ist ein Kunstmärchen von Wilhelm Hauff. Es ist Teil eines Märchenalmanachs mit dem Untertitel «Die Karawane», was auch die Rahmenhandlung des Almanachs betitelt. Für die Inhaltsanalyse wurde diese nicht

berücksichtigt. Auch hier ist das für Märchen typische Erzählschema aufzufinden und weist drei zu bewältigende Herausforderungen auf.

Der Schneidergeselle Labakan hat den sehnlichsten Wunsch, ein Prinz zu sein. Sein Schneidermeister erhält vom Bruder des Sultans einen Abänderungsauftrag für ein Festkleid, das Labakan kurzerhand anzieht und damit die Stadt Alessandria verlässt. Er gibt sich fortan als einen Prinzen aus, kauft sich ein altes Pferd und bekommt von einem jungen Prinzen namens Omar Gesellschaft. Dieser erzählt ihm, dass er der Sohn eines mächtigen Herrschers, wegen einer schlechten Prophezeiung nicht bei ebendiesem aufgewachsen und nun auf dem Weg zu ihm sei – Er muss in vier Tagen an der Säule El-Seruah sein, seinen Dolch überreichen und die Worte *«Hier bin ich, den ihr sucht»* sprechen, damit sie ihn erkennen. So die Ausgangslage. Labakan stiehlt Omar nachts den Dolch und sein schnelleres Pferd, reitet zur Säule, übergibt den Dolch und gibt sich als den Sohn des dort wartenden Sultans aus. Nach dieser ersten Herausforderung folgt die nächste, denn Omar trifft ausser sich vor Zorn bei der Säule ein und wird von Labakan als ein wahnsinniger Schneidergeselle aus Alessandria hingestellt. Sie reisen in den Palast des Sultans, wo die nächste Herausforderung wartet: Die Sultanin erkennt Omar als ihren richtigen Sohn. Die Sultanin leitet eine Prüfung in die Wege, da ihr der Sultan nicht glaubt. Dabei müssen Omar und Labakan einen Kraftan nähen – die schönere Näharbeit gewinnt. Omar kann nicht schneidern, Labakan durchschaut die List nicht und näht einen schönen Kraftan. Der Sultan ist noch nicht überzeugt, besucht die gute Fee Adolzaide im Wald, erhält zwei Kistchen mit verschiedenen Inschriften, wovon Labakan und Omar eines auswählen müssen. Labakan wählt das mit *«Glück und Reichtum»* beschriftete, worin ein Zwirn und eine Nadel liegen, Omar das mit *«Ruhm und Ehre»* beschriftete, das eine Krone und ein Zepter beinhaltet. Der Sultan und Omar sind gnädig, lassen Labakan laufen, der zurück nach Alessandria reitet. In der Schneiderwerkstatt wird er von seinem Meister und den Gesellen übel hergerichtet. Er verkauft das Kistchen, kauft ein Haus, richtet eine eigene Werkstatt ein, bemerkt, dass die Nadel aus dem Kistchen wie aus Zauberhand alleine weiternäht und der Zwirn nie ausgeht und hat viele Kund'innen. (Hauff, 2003, S. 98–116)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zum «Märchen vom falschen Prinzen»

Mann, Schneider, Labakan, Nähnaedel, Nähfaden, Schere, Stadt, Alessandria, Schneiderwerkstatt, Festkleid (Mann), Stadttor, Weg, Pferd, Reiter, Prinz, Omar, Dolch, Ebene, Hügel, Säule, El-Seruah, Dromedar, Kamel, Sultan, Saad, Turban, Palme, Strasse, Palast, Zimmer, Schlosssaal, Thron, Baldachin, Frau, Sultanin, Stufe, Stoff, Kleidungsstück, Kaftan, Wald, Baum, Fee, Gewand (weiss), Kiste (klein), Kissen, Krone, Zepter, Zwirn, Bügeleisen, Schere, Haus, Schild, Fenster

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zum «Märchen vom falschen Prinzen»

Mann arbeitetMit Nähfaden , Nähnadel , Schere .
 Mann unterwegsAuf Strasse ; gehtVorbeiAn Moschee .
 Festkleid (Mann) hängtIn Schneiderwerkstatt .
 Mann stehtVor Festkleid (Mann) ; gehtDurch Stadttor .
 Mann istUnterwegsAuf Weg ; Pferd .
 Reiter geselltSichZu Mann .
 Mann istUnterwegsMit Dolch , Pferd .
 Hügel stehtIn Ebene ; hatDarauf Säule .
 Hügel hatDarauf Kamel , Dromedar , Zelt .
 Mann schläftUnter Palme ; reitetZu Säule ; überreicht Dolch .
 Sultan trägt Turban ; istUmgebenVon Mann ; nimmtAn Dolch .
 Mann reitetZu Hügel , Säule ; winktAuf Pferd ; istGefesseltAuf Dromedar .
 [Pferd , Mann , Dromedar, Kamel] untewegsIn Ebene , Strasse ; AnkunftsIn Palast .
 Thron istIn Zimmer ; stehtAuf Stufe ; überdachtVon Baldachin .
 Zimmer ausgestattetMit Lampe , Teppich , Tuch (Wand) .
 Sultanin sitztAuf Thron ; wirdBefächertVon Frau .
 Zimmer ausgestattetMit Tisch , Schere , Nähfaden , Nähnadel , Stoff .
 Sultan reitetMit Pferd ; gehtZu Fee .
 Fee wohntIm Wald ; kommtAus Baum ; trägt Gewand (weiss) ; übergibt Kiste (klein) .
 Sultan reitetZurückIn Palast .
 Kiste (klein) liegtAuf Tisch .
 Tisch stehtVor Thron .
 Kiste (klein) enthält [Krone, Zepter] , [Nähnadel, Zwirn] .
 Mann wirftSichVor Thron ; reitetWegMit Pferd .
 Mann kommtIn Stadt ; wirdBedrohtMit Bügeleisen , Schere .
 Mann kauftSich Haus ; nähtMit Nähnadel , Zwirn .
 Schild hängtUnter Fenster .
 Kleidungsstück wirdVonSelbstGenähtVon Nähnadel , Zwirn .

Die Ergebnisse der inhaltsanalytischen Arbeit von den restlichen, hier nicht aufgeführten Märchen sind in Anhang A Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse einzusehen. Nachdem im hier endenden Kapitel die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse beleuchtet wurde, wird im folgenden Kapitel die Auseinandersetzung mit den Kinder- und Jugendzeichnungen thematisiert.

5 Auseinandersetzung mit den Zeichnungen

Ausgangspunkt der vorliegenden BT sind Repräsentationen von Märchen – zeichnerisch umgesetzt von Kindern und Jugendlichen zwischen 4 und 20 Jahren.⁴⁰ Dem Medium der Kinder- und Jugendzeichnung wohnen einige Besonderheiten inne, die wiederum Auswirkungen und Einfluss auf die Erschliessung derselben haben. Nach einer kurzen diesbezüglichen Einordnung wird in Kapitel 5.1 eine theoretische Grundlage für die Analyse und Betrachtung von Bildern sowie für die vorzunehmende Validierungsarbeit mittels ausgewählter Zeichnungen geschaffen. Darauf folgend wird die Validierung der entwickelten Sprachbegriffe in Kapitel 5.2 behandelt und dessen Durchführung und Ergebnisse thematisiert.

Auf die Frage, wie eine Beschreibung, Analyse und Interpretation von Bildern geschehen kann, bieten Geise und Müller in ihrem Grundlagenwerk für visuelle Kommunikation mögliche Antworten. Darin weisen sie unter anderem auf die grundlegende Andersartigkeit der Informationsverarbeitung von Bild- und Text hin. Texte funktionieren über ihre argumentative Logik, die visuelle Kommunikation hingegen basiert auf einer assoziativen und ganzheitlichen Denk- und Betrachtungsweise (Müller & Geise, 2015, S. 13, 37). Die visuelle Kommunikationsforschung unterteilt diese holistische Logik in drei Ebenen, die jeweils untersucht und betrachtet werden können: Die Ebene der Produktionsanalyse, die die Frage(n) nach dem Warum, Wann und dem Wie der Bildentstehung zu beantworten und so die Motivation und Intention des Bildproduzenten herauszuarbeiten versucht; die Ebene der Produktanalyse, die sich mittels intersubjektiv nachvollziehbarer Bildbeschreibung der bildimmanenten Bedeutung zuwendet und die Frage beantwortet, was auf dem Bild wie dargestellt ist; oder die Ebene der Wirkungsanalyse, die die Wahrnehmung und Rezeption untersucht und Antworten auf die Fragen «Was machen die Menschen mit den Bildern und was machen die Bilder mit den Menschen?» sucht. (Müller & Geise, 2015, S. 15–18)

Diese Ansätze und Methoden sind jedoch stark in der Medien- und Kommunikationswissenschaft angesiedelt und dementsprechend auf Pressebilder und Fotografien spezialisiert. Liegen jedoch Kinder- und Jugendzeichnungen als Untersuchungsgegenstand vor, werden diese meist unter den Gesichtspunkten ihrer Entwicklung, Interpretation oder Ästhetik beleuchtet. So beispielsweise in Hans-Günther Richters Handbuch «Die

⁴⁰ Diese Altersangaben entstammen einer Aussage von Frau Irina Burgermeister, Co-Teilprojektleiterin des Archivs der Kinder- und Jugendzeichnung auf eine Mailanfrage (12.07.2021) der Autorin hin.

Kinderzeichnung», das die Bandbreite dieses spezifischen Gegenstandsbereichs darzustellen versucht (2000). Richter weist auf das Potenzial der Zeichnungen hin, versprechen sie doch Einblicke in die kognitive und affektive Verfassung der Kinder und Jugendlichen geben zu können. Hingegen betont er auch den Einfluss von Fantasie sowie Rationalität, die sich unterschiedlich stark ausgeprägt in den Zeichnungen widerspiegeln können. (2000, S. 13–15)

Richters Handbuch ist in die drei Themenbereiche Entwicklung, Interpretation und Ästhetik gegliedert, die mehr oder weniger mit den Analyseebenen von Geise und Müller vergleichbar sind. So werden im Teilbereich der Entwicklung die motorischen und kognitiven Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen sowie die Entwicklung des kindlichen Zeichnens untersucht und betrachtet. Neben Richter zeigt unter anderem auch der Psychologe Martin Schuster unter Anbetracht entwicklungspsychologischer Aspekte drei unterschiedliche aufeinanderfolgende Phasen der «Entwicklung der Kinderzeichnung» auf (2010, S. 13–55). Sie unterscheiden dabei die Kritzelphase, die Schemaphase (mit ersten Abbildungsversuchen unter Verwendung bestimmter «Schemata»⁴¹) sowie die Phase im Jugendalter, in der visuell-realistischer darzustellen versucht wird. Dies weist auf die Notwendigkeit hin, bei Kinder- und Jugendzeichnungen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Altersstufen zu beachten. Ausserdem sind Rahmen und Kontext der Entstehung von Bedeutung, da die Vorgaben, Voraussetzungen, Vorbilder oder Anleitungen andersartige Grundlagen für eine Zeichnung bieten. Des Weiteren setzen die jeweiligen gestalterischen Fähigkeiten der zeichnerischen Umsetzung individuelle Grenzen. Schuster betrachtet das für eine Zeichnung nötige Wissen genauer und unterteilt es in Gegenstands-, Abbildungs- und Ausführungswissen (2010, S. 80–92). So betont er die verschiedenen einer Zeichnung innewohnenden Komponenten und die notwendige Interaktion dieser «Wissensformen». Um nochmals auf Richters Themenbereiche zurückzukommen: Die Interpretation befasst sich mit der inhaltlichen Ebene von Zeichnungen, worin es Bildelemente und ihre Zusammenhänge zu beschreiben und zu ergründen gilt (vgl. (2000, S. 130 ff.)). Der Bereich der Ästhetik wiederum stellt erkenntnis- und kunsttheoretische Fragen an die Zeichnungen oder betrachtet die Kunstwerke der Kinder und Jugendlichen aus kulturgeschichtlicher Perspektive.

Kinder- und Jugendzeichnungen weisen sich also als besondere Form des Mediums «Bild» aus, deren Besonderheiten auch in der Erschliessung Beachtung finden sollten.

⁴¹ Schuster versteht darunter «immer wiederkehrende Darstellungsformen für bestimmte Gegenstände» (2010, S. 79).

Lebrecht verweist hierbei aber auf die der inhaltlichen Bilderschliessung zugrunde liegenden Hauptproblematik: Die visuell vorliegende Information (Bildinhalt) gilt es intellektuell in Text zu übersetzen. Diese Übersetzungsleistung ist kognitiver Natur, denn die Bildbetrachtung ist unumgänglich mit dem Abgleich des visuell Wahrgenommenen mit «Objekten, Handlungen und Emotionen», die die betrachtende Person kennt und abgespeichert hat, verbunden. Die jeweilige Prägung durch eigene, individuelle Erfahrungen und Perspektiven lässt es utopisch erscheinen, eine inhaltliche Bildbeschreibung objektiv verfassen zu können, so Lebrecht. Bei Text wird auf gemeinsame Konventionen und auf eine definierte Syntax zurückgegriffen, die die Rezeption des Textes linear oder sequentiell geschehen lassen. Bei visuell vorliegender Information hingegen ist dem nicht so, weshalb die Gefahr von Fehlinterpretationen und Missverständnissen dementsprechend grösser ist. (Lebrecht, 2004, S. 6–8)

Dies ist insofern von schwerwiegender Bedeutung, da das Wiederauffinden der Bilder in den Datenbankbeständen anhand der Bilderschliessung funktioniert. Von der Bildentstehung bis hin zur Suche nach einem spezifischen Bild, beziehungsweise Bildinhalt sind also mehrere Übersetzungsleistungen vonnöten. Im Falle der Kinder- und Jugendzeichnungen bedeutet dies als Erstes die Übertragung der individuellen Vorstellungen und Erinnerungen an ein Märchen in eine externalisierte Form – im jeweiligen Rahmen der eigenen gestalterischen Fähigkeiten. Die entstandene Bildinformation gilt es nun mittels intellektueller Denkleistung der erschliessenden Person möglichst objektiv in Text zu übertragen. Der oder die Suchende ist in der Bilddatenbank wiederum dazu angehalten, seine eigenen Vorstellungen zu externalisieren und sprachlich auszudrücken, um nach einer Zeichnung suchen zu können. Dies veranschaulicht, dass der Zugang zur Zeichnung über die Erschliessung und die dabei von der erschliessenden Person vergebenen, beschreibenden Begriffe möglich ist. Hierbei betont Neugebauer in seinem Artikel in der Zeitschrift «The Indexer» ebenfalls die Problematik der unumgänglich von subjektiven Einschätzungen abhängigen inhaltlichen Erschliessung sowie die Möglichkeit, dass die Bilder multidisziplinären Interessen unterliegen und dadurch viele unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten nachgefragt werden können (2010, S. 98–99). Diesen Herausforderungen der Bilderschliessung wird beispielsweise mit dem Einsatz von Dokumentations-sprachen wie Thesauri oder Klassifikationssystemen begegnet. Um die Zeichnungen adäquat erschliessen zu können, bedarf es einer Methodik für deren Betrachtung, Analyse und Beschreibung. Hierfür wird in nachstehendem Kapitel auf Erwin Panofsky Bezug genommen.

5.1 Bildanalyse und -betrachtung nach Panofsky

Müller und Geise (2015, S. 53) weisen hinsichtlich der Bildbeschreibung auf Erwin Panofsky hin. Seine Aufsatzsammlung⁴² zählt in der Kunstgeschichte zu den Klassikern, worin er sich unter anderem mit der Beschreibung und Inhaltsdeutung von bildender Kunst auseinandersetzte. Panofsky war ein bedeutender Kunsthistoriker des 20. Jahrhunderts und Begründer der ikonografisch-ikonologischen Methode. Sie stellt eine wichtige kunstwissenschaftliche Lehre dar, welche dem Kunstwerk eine historische Funktion und Bedeutung beimisst (Pfisterer, 2019, S. 198). Das Interpretationsmodell von Panofsky arbeitet mit drei Bedeutungsschichten, die bei einem Kunstwerk analysiert werden (1978, S. 36–50): Die erste Ebene rückt die Identifizierung vom „primären oder natürlichen Sujet“ (beispielsweise Formen, Personen oder Gegenstände) ins Zentrum und unterscheidet dabei zwischen „tatsachenhaft“ und „ausdruckshaft“⁴³. Für die Aufzählung dieser künstlerischen Motive wird praktische Erfahrung (im Sinne des Erkennens von Gegenständen und Ereignissen) und eine gewisse Sensibilität verlangt. Panofsky nennt diesen ersten Prozessschritt «vor-ikonographische Beschreibung». Darauf aufbauend wird bei der sogenannten «ikonographischen Analyse» das «sekundäre oder konventionale Sujet» herausgearbeitet. Dies geschieht, indem eine Verknüpfung zwischen den künstlerischen Motiven mit Konzepten, Themen oder Vorstellungen hergestellt wird. Voraussetzung hierfür ist es, diese Konzepte zu kennen, die durch (oftmals literarische) Quellen vermittelt werden. Mit dieser Deskription des Bildes stellt die Ikonographie die eigentliche Basis für Interpretationen dar. Die Ikonographie ist von Panofsky als Bereich der Kunstgeschichte definiert, der sich mit dem Bildgegenstand (Sujet) oder der Bedeutung der Kunstwerke beschäftigt – und dabei den Fokus auf das sekundäre oder konventionale Sujet legt. Nach diesen beiden eher klassifikatorischen und deskriptiven Analyse-schritten folgt der interpretative, welcher die «eigentliche Bedeutung» oder den «Gehalt» des Kunstwerkes herauszuschälen versucht. Somit wird mittels der «ikonologischen Interpretation» der Bildinhalt unter politischen, sozialgeschichtlichen und psychologischen Aspekten analysiert. Die ikonologische Interpretation setzt voraus, dass die vorher identifizierten künstlerischen Motive und Bilder als «*Manifestation zugrundeliegender Prinzipien*», als ein kulturelles Symptom oder als symbolische Werte betrachtet werden.

⁴² Die Aufsatzsammlung erschien 1957 unter dem Titel *Meaning in the Visual Arts* und wurde 1975 als deutsche Ausgabe unter dem Titel *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst* im Verlag DuMont publiziert.

⁴³ Mit «tatsachenhaft» sind alle einfach zu identifizierenden Formen, Gegenstände etc. gemeint, mit «ausdruckshaft» werden Gefühlsregungen oder atmosphärische Eindrücke erfasst. (Panofsky, 1978, S. 38–39)

Panofsky versteht *«die Ikonologie als eine ins Interpretatorische gewandte Ikonographie»* (1978, S. 42). Die Begrifflichkeiten werden jedoch nicht einheitlich verwendet (Pfisterer, 2019, S. 198). Sie umfassen in ihrem heutigen Verständnis generell gesprochen einen Forschungsansatz, der die Bedeutung bildlicher Kommunikation zu entschlüsseln und zu rekonstruieren versucht (Müller & Geise, 2015, S. 183). Die drei Bedeutungsschichten scheinen zwar klar voneinander getrennte und losgelöste Ebenen zu behandeln, verschmelzen jedoch vielmehr zu einem einzigen Prozess. Panofsky zeigt darüber hinaus die mit dieser Bedeutungsanalyse einhergehenden Schwierigkeiten auf: Sowohl die Identifikation der künstlerischen Motive, den Konzepten und Themen darin, als auch die Interpretation ist von Subjektivität geprägt. Denn die eigenen Erfahrungen, die Wahl der konsultierten literarischen Quellen oder auch die eigene Weltsicht spielen hier eine elementare Rolle und es gilt sie stets kritisch zu betrachten und zu hinterfragen. (Panofsky, 1978, S. 49)

5.2 Validierung der erarbeiteten Sprachbegriffe

Die BT versucht Antworten auf die Frage zu liefern, welche Begriffe Indikatoren für ein spezifisches Märchen sind – also welche Sprachbegriffe eine Bildbeschreibung aufweisen muss, damit anhand derer die Erkennungsleistung eines Märchens möglich ist. Dies wurde mit den erarbeiteten Schlüsselbegriffen basierend auf der ersten inhaltlichen Verdichtung sowie durch die Formulierung von RDF-Tripeln als *«Verbindungen»* zwischen diesen Elementen versucht. Um die entwickelte Methodik auf deren Funktionalität hin wie auch die erarbeiteten Sprachbegriffe überprüfen zu können, wurde von vollständig erschlossenen, digitalisierten und dadurch online einsehbaren Kinder- und Jugendzeichnungen aus dem Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung (AdKJ) Gebrauch gemacht. Für die Validierung der inhaltsanalytischen Arbeit wurden dementsprechend die Schlüsselbegriffe und die Indikatoren mit den Inhalten der Zeichnungen verglichen. Diese Bildanalyse wurde basierend auf der Methodik nach Panofsky durchgeführt, wobei lediglich die ersten zwei Bedeutungsschichten der Kinder- und Jugendzeichnungen untersucht wurden. Somit wurde keine Interpretation, sondern eine Deskription vorgenommen, die in einzelnen Sprachbegriffen und nicht in einem beschreibenden Text realisiert wurde. Das Hinzuziehen von literarischen Quellen beschränkte sich auf die Auseinandersetzung mit den Märchentexten und der Märchenforschung innerhalb der zuvor durchgeführten qualitativen Inhaltsanalyse. Für die Bildbetrachtung wurden vier Märchen ausgewählt. Dabei wurde darauf geachtet, Märchen von Jacob und Wilhelm Grimm, Hans Christian Andersen wie auch von Wilhelm Hauff einzubeziehen. Nachstehende Tabelle 2 zeigt die

Märchenauswahl für die Validierung auf, die abgesehen von der Festlegung der Autoren, per Zufallsprinzip getroffen wurde:

Märchentitel	Autorenschaft	Zeichnungen (Anz.)
Hänsel und Gretel	J. und W. Grimm	121
Bremer Stadtmusikanten	J. und W. Grimm	59
Das hässliche junge Entlein	H.C. Andersen	25
Das Märchen vom falschen Prinzen	W. Hauff	17

Tabelle 2: Auswahl der Märchen für die Validierung der Methode und der Sprachbegriffe

Die Auswahl der zu betrachtenden und analysierenden Kinder- und Jugendzeichnungen wurde mit Hilfe des bereits in Kapitel 4.1 erwähnten, am 18.03.2021 erstellten Indexes aus der Bilddatenbank vorgenommen. Von den festgelegten vier Märchen wurden – ebenfalls zufällig ausgewählt – je 10 Zeichnungen für die Validierung definiert. Diese wurden einer vor-ikonographischen Beschreibung und einer ikonographischen Analyse unterzogen. Die Kenntnis und Anwendung von Panofskys Vorgehensweise unterstützte methodisch dabei, nur diejenigen Elemente und Aspekte aus den Zeichnungen herauszuarbeiten, die auch tatsächlich abgebildet und erkennbar sind. Um nach der intensiven Auseinandersetzung mit den Märchentexten die Zeichnungen möglichst objektiv betrachten und beschreiben zu können, wurde dieser Arbeitsschritt zusätzlich von einer Drittperson⁴⁴ unterstützt. Leitfrage für die vor-ikonographische Beschreibung war: Was ist auf der Zeichnung abgebildet – was ist zu sehen? So wurden die Elemente der Zeichnungen in Sprachbegriffen ausgedrückt und festgehalten. Darauf folgte die ikonographische Analyse der ausgewählten Zeichnungen, dessen Leitfrage war: Welche Begriffe sind erkennbar, wenn das märchenspezifische Wissen über die im Märchen zentralen Elemente mit einbezogen wird? Am Beispiel von «Hänsel und Gretel» wurden bei der vor-ikonographischen Beschreibung einer Kinderzeichnung folgende Sprachbegriffe anhand der dargestellten Gegenstände und Elemente definiert: Anbau, Ofentür, Schornstein, Rauch, Feuer, Holz. In der ikonographischen Analyse wurde dies mit dem Sprachbegriff «Ofen» erfasst. Dieser ist ausserhalb des Hauses angebaut und anhand der Elemente Ofentür, Schornstein, Rauch, Feuer und darin liegendem Holz als solcher erkennbar und nimmt im Märchen eine zentrale Rolle ein. Die so anhand der Zeichnungen erarbeiteten

⁴⁴ P. Wartmann kannte lediglich die von der Autorin verfasste Zusammenfassung der Märchenhandlung und zählte auf, welche Bildelemente für ihn als fachfremde Person sicht- und erkennbar sind.

Sprachbegriffe wurden daraufhin mit den erarbeiteten Schlüsselbegriffen aus den Märchentexten verglichen. Dadurch soll überprüft werden, ob die anhand des Märchentextes erarbeiteten Schlüsselbegriffe in den Zeichnungen wieder zu finden und als Bildbeschreibung sinnergebend sind. Als Gütekriterium diene dementsprechend die Übereinstimmung der jeweils erarbeiteten Begriffe. Als hohe Übereinstimmung wurden Werte über 90% eingestuft, als unzulänglich wiederum Übereinstimmungswerte unter 50%. Bei der Validierung wurde die Gesamtheit der erarbeiteten Schlüsselbegriffe über den gesamten Handlungsverlauf hinweg betrachtet. So wurde überprüft, wie viele der aus den Zeichnungen erarbeiteten Sprachbegriffe auch als aus dem Märchentext definierte Schlüsselbegriffe vorliegen. Anhand der Zeichnungen wurden dann RDF-Tripel formuliert, um auch hier – analog zum Vorgehen bei den Märchentexten – die «Verbindungen» zwischen den Bildelementen zu erfassen. So ist eine Betrachtung der RDF-Tripel, die aus dem Märchentext entstanden sind und denjenigen, die auf den ausgewählten Zeichnungen basieren, möglich. Jedoch wurden nicht alle «Inhalte» der betrachteten Kinder- und Jugendzeichnungen in RDF-Tripel formuliert, sondern vorwiegend diejenigen, die in der spezifischen Zeichnung als besonders zentral erachtet wurden. Auf eine statistische Auswertung und Gegenüberstellung der RDF-Tripel wurde verzichtet, auch da tatsächliche Übereinstimmungen durch die unterschiedlichen Formulierungen des Prädikats sowie durch die verschieden gesetzten Subjekte, beziehungsweise Objekte erschwert zu berechnen sind. Nichtsdestotrotz lassen sie eine Einschätzung über deren Übereinstimmung zu. Nachstehend werden die Ergebnisse der Validierung sowie die bei der Bildbetrachtung beobachteten Besonderheiten thematisiert. Die Ergebnispräsentation ist nicht tabellenbasiert, sondern deskriptiv und anhand ausgewählter Zeichnungen umgesetzt. In den Textfeldern sind passende Schlüsselbegriffe und RDF-Tripel aus dem Märchentext zu der jeweils abgebildeten Zeichnung einzusehen. Die Übereinstimmungen der Sprachbegriffe aus der ikonografischen Analyse mit denjenigen aus der inhaltsanalytischen Arbeit mit dem Märchentext wurden wie folgt berechnet: Als Grundgesamtheit wurden pro Bild die jeweiligen Begriffe aus der ikonographischen Analyse angesehen. Diese wurden in Relation mit den aus dem Märchentext erarbeiteten Schlüsselbegriffen gesetzt und so die prozentuale Übereinstimmung der Begriffe eruiert. In den Ausführungen zu den Validierungsergebnissen ist der Durchschnittswert der prozentualen Übereinstimmung auf eine Kommastelle gerundet und über alle zehn betrachteten Zeichnungen von dem

jeweiligen Märchen hinweg angegeben. Im Anhang C sind die den Berechnungen zu Grunde liegenden Sprach- und Schlüsselbegriffe einsehbar.⁴⁵

5.2.1 Hänsel und Gretel

Beim Märchen «Hänsel und Gretel» von Wilhelm und Jacob Grimm ist die Übereinstimmung von den erarbeiteten Schlüsselbegriffen aus dem Märchentext mit denjenigen aus den zehn ausgewählten Zeichnungen mit 86,3% relativ hoch. Folgende Begriffe wurden aus der ikonographischen Analyse der zehn ausgewählten Kinder- und Jugendzeichnungen festgehalten und der Abfolge der Handlungsabschnitte nach geordnet:

Steine, Baum, Mond, Nacht, Weg, Wald, Gretel, Hänsel, Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Lebkuchen, Fenster, Dach, Hand-in-Hand, Wiese, Hexe, Gehstock, Brille, Vogel, Früchte, Katze, Käfig, Gitter, Stall, Ofen, Brunnen, Zimmer, Mann



Abbildung 3: Junge, «Hänsel und Gretel», NLS_205_052, AdKJ, ohne Datum

Mittels der formulierten RDF-Tripel wurde unter anderem festgehalten, dass der Junge im Wald etwas auf den Weg fallen lässt und hinter dem Mädchen hergeht. Wenn ein Mädchen und ein Junge auf einem Weg unterwegs sind, bedeutet dies noch nicht per se, dass es sich um eine Zeichnung von Hänsel und Gretel handelt. Wenn aber der Junge etwas (Steine, Brot) auf den Weg streut, hinter dem Mädchen hergeht und der Mond am Himmel scheint, sprechen diese Verbindungen der einzelnen Schlüsselbegriffe – so die

⁴⁵ Die externe Tabelle «Validierung Sprachbegriffe Maerchen» soll die Nachvollziehbarkeit des Validierungsprozesses zusätzlich unterstützen.

Meinung der Autorin – für eine Repräsentation des Märchens «Hänsel und Gretel», was die nebenstehende Zeichnung (Abbildung 3) verdeutlichen soll.

Abweichungen sind unter anderem auf die Darstellung der Umgebung des Hexenhauses zurückzuführen, wobei beispielsweise ein Brunnen am Haus oder eine Katze gezeichnet wurde.⁴⁶ Gretel ist von der Hexe dazu angehalten, den Kessel mit Wasser zu füllen und über dem Feuer aufzuhängen, damit sie Hänsel kochen kann. Im Märchentext ist jedoch nicht explizit aufgeführt, wo Gretel Wasser holt, weshalb lediglich der Kessel als Begriff definiert wurde. Eine Recherche weiterer Zeichnungen zu «Hänsel und Gretel» zeigte, dass die Abbildung der Wasserquelle beispielsweise anhand eines Baches oder eines Brunnens realisiert wurde. Die Autorin betrachtet das Vorhandensein eines Ofens ausserhalb des Hauses, einem darin brennenden Feuer oder eines Stalles mit einem Gitter als stärkere Indikatoren für dieses Grimm Märchen, was sich auch in den übereinstimmenden Begriffen widerspiegelt. Die Darstellung der Hexe ist vor allem durch das Tragen einer Brille und eines Gehstocks gekennzeichnet. Des Weiteren wird in diesem Märchen die Darstellung des Lebkuchenhauses als bedeutendes Element beurteilt.

Das Haus wurde in den betrachteten Zeichnungen meistens durch eine gemusterte oder braun «gekachelte» Hausfassade mit darauf abgebildeten Süssigkeiten und Herzformen als Lebkuchenhaus identifiziert. Nachstehende Zeichnung (Abbildung 4) zeigt zwei Kinder, die etwas in den Händen halten, eine erwachsene Person mit Rock, Gehstock, Brille und einer Kopfbedeckung, ein Haus mit einem kaputten Fenster und Dach sowie einen Wald.



Abbildung 4: Junge, «Hänsel und Gretel mit der Hexe», IJJ_050_007, AdKJ, 1931

⁴⁶ Sass die Katze auf dem Rücken der Frau, so wurde dies als Element des «Konzeptes» Hexe identifiziert und nicht in die Beschreibung der ikonographischen Analyse aufgenommen.

Mögliche Sprachbegriffe zur Abbildung 4, IJ_050_007

Schlüsselbegriffe: Wald, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Dach, Fenster, Frau, Hexe, Brille, Gehstock

RDF-Tripel: [Junge, Mädchen] essenVom Dach , Fenster .
Hexe hat Gehstock , Brille .

Ein (Hexen-)Haus in einem Wald sowie die Darstellung von zwei Kindern spricht noch nicht für eine Repräsentation von «Hänsel und Gretel». Hingegen werden die aus dem Märchentext erarbeiteten, beschreibenden Schlüsselbegriffe und die durch die RDF-Tripel hergestellten Verbindungen zwischen den Bildelementen – Abbildung 4 also den Kindern, dem abgebrochenen Dachstück aus Lebkuchen und dem angegessenen Fenster – als Faktoren für eine Erkennungsleistung erachtet. Ebenfalls relevant ist die gezeichnete Person, die ihrer Kleidung wegen als Frau identifiziert wurde, Gehstock und Brille trägt und hier die Hexe darstellt. Eine Hexe könnte durchaus auch mit einem fliegenden Besen dargestellt werden. In «Hänsel und Gretel» jedoch gibt sie sich vorerst als freundliche, alte Frau aus, die sich durch ihre Sehschwäche sowie ihren Gehstock auszeichnet und sich erst später als eine böse Hexe entpuppt. Das Lebkuchenhaus ist für dieses Märchen als Schlüsselbegriff definiert und in den formulierten RDF-Tripeln sehr präsent. Dessen Identifikation als solches ist jedoch nicht immer möglich. In diesen Fällen erhält das Vorhandensein von weiteren Bildelementen, die als Schlüsselbegriffe definiert wurden, eine grössere Bedeutung.

5.2.2 Bremer Stadtmusikanten

Die Übereinstimmung von den erarbeiteten Schlüsselbegriffen aus dem Märchentext mit denjenigen aus den zehn ausgewählten Zeichnungen war beim zweiten Grimm Märchen, den «Bremer Stadtmusikanten», mit 89,4% höher als bei «Hänsel und Gretel». Folgende Begriffe wurden aus der ikonographischen Analyse der Zeichnungen festgehalten und der Abfolge der Handlungsabschnitte nach geordnet:

Esel, Hund, Katze, Hahn, Wald, Waldboden, Nacht, Sterne, Mond, Baum, Ast, Eule, Licht, Haus, Fenster, Fensterbrett, Zimmer, Tisch, Trinken, Essen, Mann, Räuber, Stuhl

Einige der Tiere sind in manchen Zeichnungen nur anhand der verwendeten Farben und dem Kontextwissen als solche erkennbar. So beispielsweise der Hund, der braun gezeichnet und oftmals mit einem roten Halsband abgebildet ist. Im Verlauf des Märchens suchen die Tiere nachts einen Schlafplatz im Wald: Der Esel und der Hund liegen unter

einem Baum, die Katze sitzt auf einem Ast und der Hahn fliegt auf die Spitze des Baumes. Dies ist auf nachstehender Zeichnung (Abbildung 5) zu sehen:



Abbildung 5: Junge, «Tiere im Wald», NLS_203_057, AdKJ, ohne Datum

Mögliche Sprachbegriffe zur Abbildung 5, NLS_203_057

Schlüsselbegriffe: Esel, Hund, Katze, Hahn, Wald, Baum, Ast, Baumwipfel, Licht, Haus, Fenster, Nacht

RDF-Tripel: [Esel, Hund, Katze, Hahn] sindIm Wald .
 [Esel, Hund] sindUnter Baum .
 Katze sitztAuf Ast .
 Hahn istAuf Baumwipfel .
 Hahn erblicktInFerne Licht .

Wie in den RDF-Tripeln erkenntlich ist, wurde die Abbildung des Esels und des Hundes unterhalb eines Baumes, die Katze in den Ästen und der Hahn auf dem Baumwipfel als bedeutend bewertet. Dieselbe Relevanz wird der Reihenfolge der abgebildeten Tiere in anderen Handlungsabschnitten des Märchens zugesprochen: Einerseits bei der vertikalen Anordnung, wenn die Bremer Stadtmusikanten durch das Fenster des Hauses blicken, wobei der Esel zuunterst steht, auf seinem Rücken der Hund, dann die Katze und schliesslich der Hahn an der Spitze. Andererseits auch die horizontale Abfolge von Esel, Hund, Katze und Hahn, die in ebendieser Anordnung auf ihrem Weg nach Bremen unterwegs sind (siehe Abbildung 6).



Abbildung 6: Mädchen, «Hahn, Katze, Hund und Esel im Wald», NLS_019_156, AdKJ, ohne Datum

Für die Szenen im Wald sind die Sprachbegriffe «Nacht», «Licht» und «Fenster» – in den zehn betrachteten Zeichnungen meist mittels Sternen und dem Mond, sowie einem hell erleuchteten Fenster eines Hauses dargestellt – ebenfalls von zentraler Bedeutung. Jedoch werden vor allem die aus der Inhaltsanalyse des Märchentextes entwickelten RDF-Tripel als für die Wiedererkennung des Märchens bedeutsam eingeschätzt. Die anhand der zehn ausgewählten Kinder- und Jugendzeichnungen formulierten RDF-Tripel lassen sich beinahe vollumfänglich in den aus den Märchentexten definierten wiederfinden. Dies veranlasst die Autorin dazu, nicht allein die Darstellung dieser heimischen Tiere, sondern vielmehr dessen Anordnung – ob horizontal oder vertikal – als Indikator anzusehen. Die Stichprobe beinhaltete lediglich eine Zeichnung eines Räubers, die anhand der bildimmanenten Elemente jedoch nicht eindeutig dem Märchen der «Bremer Stadtmusikanten» zugeordnet werden kann. Wenn also ein oder mehrere Räuber ohne die vier Tiere abgebildet wurde(n), ist die Wiedererkennung beachtlich schwieriger zu leisten.

5.2.3 Das hässliche junge Entlein

Die Sprach- und Schlüsselbegriffe vom Märchentext und den ausgewählten Zeichnungen von Andersens Märchen «Das hässliche junge Entlein» weisen mit 83,9% eine relativ hohe Übereinstimmung auf. Die aus der ikonographischen Analyse der Zeichnungen entstandenen Begriffe nach Abfolge der Handlungsabschnitte geordnet ergeben folgendes:

Vogel, Schmetterling, Frühling, Wald, Wiese, Feld, Gewässer, Kanal, Burg, Zaun, Teich, Entenhof, Ententeich, Ente, Entlein, Ente (grau), Küken, Eier, Truthahn, Hahn, Katze, Hund, Huhn, Futtermagd, Himmel, Schwäne, Haus, Fensterladen, Weg, Herbst, Blume, Winter, Schnee, Baum, Mann, Schwan, Sonne, Krone, Schleier, Mann, Frau, Kind

Die Autorin schätzt die Wiedererkennungslleistung des Märchens in den Zeichnungen – im Vergleich zu den vorherigen beiden Grimm Märchen – als komplexer ein. Obschon das junge Entlein im Märchentext von grauer Farbe sowie von auffallender Grösse und Hässlichkeit beschrieben wird, ist es in den Zeichnungen unter den dargestellten Enten nicht immer als solches erkennbar. Die nachstehende Zeichnung zeigt verschiedene graue, gelbe, bunte oder weisse Enten oder Vögel im Wasser wie auch auf der Wiese. Die Darstellung eines Teichs mit schwimmenden Enten und Vögeln ist jedoch keineswegs Indikator genug für dieses Märchen. Als Schlüsselbegriffe wie auch in den RDF-Tripeln wurde unter anderem der Entenhof bei einem Rittergut mit Kanälen und Gewässern sowie das Vorhandensein eines grossen Truthahns, von Hühnern und anderen Enten festgehalten – was in folgender Zeichnung (Abbildung 7) erkennbar ist.



Abbildung 7: Junge, «Das hässliche junge Entlein», IJ_032_065, AdKJ, 1952

Mögliche Sprachbegriffe zur Abbildung 7, IJ_032_065

Schlüsselbegriffe: Gebäude, Rittergut, Gewässer, Kanal, Vogel, Ente, Entenmutter, Entenjunge, Entenküken, Entlein, Ente (grau), Entenhof, Teich, Truthahn, Huhn

RDF-Tripel: Gewässer IstBei Rittergut .
 Ente schwimmtMit Entenküken , Entlein , Ente (grau) .
 Entenhof bestehtAus Teich , Wiese , Ente , Huhn , Truthahn .

Des Weiteren wohnt der Darstellung der Jahreszeiten eine elementare Bedeutung inne. Diese sind in den 10 ausgewählten Zeichnungen mit Blumen, Schmetterlingen, Laub, reifem Obst oder Schnee realisiert worden. Dessen Verbindung zu einem Handlungsabschnitt stimmen jedoch nicht ausnahmslos mit dem Märchentext überein. So sind auf der nebenstehenden Zeichnung (Abbildung 8) eine Ente auf einer Blumenwiese sowie vier fliegende Schwäne zu sehen. Im Märchentext wurde diese Szene im Herbst verortet, was hingegen in der Zeichnung nicht zu erkennen ist. Ausserdem ist die Ente nicht grau sondern gelb gezeichnet. Der einzige Indikator, der für das Märchen «Das hässliche junge Entlein» spricht, ist eine einzelne, einsame Ente und die über sie hinwegfliegenden Schwäne (vgl. Andersen (2012, S. 298–300)).

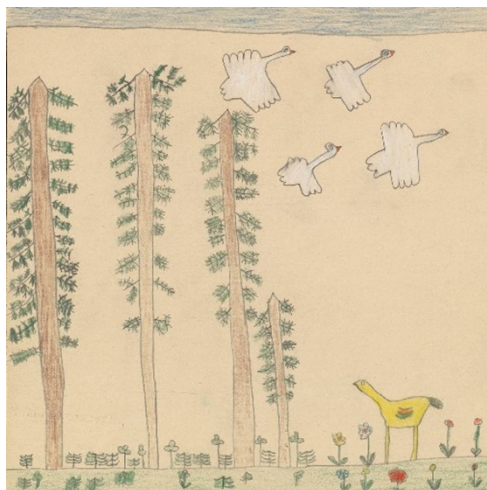


Abbildung 8: Mädchen, «Das hässliche junge Entlein», NLS_020_020, AdKJ, ohne Datum

Eine andere Problemstellung der Sprachbegriffe und der Methodik will mit folgender Zeichnung (Abbildung 9) aufgezeigt werden. Darauf ist eine Ente auf einem Weg zu einem Haus zwischen Wiesen und Feldern zu erkennen. Im Märchentext wurde das Haus als heruntergekommen, mit schief hängender Haustür und schiefen Wänden beschrieben, das im wütenden Sturm dem Entlein Schutz verspricht (Andersen, 2012, S. 295). Auf der Zeichnung ist zwar das Haus mit schiefen Wänden abgebildet, jedoch hängt der eine Fensterladen und nicht die Haustür schief in den Angeln und es ist kein Sturm oder Wind (am Baum oder an der Rauchsäule vom Schornstein) auszumachen. Wenn also kein Kontextwissen oder keine Metadaten die Zeichnung ergänzen, ist in diesem wie

auch im obigen Beispiel mit den fliegenden Schwänen eine «Kanonisierung» zum Märchen «Das hässliche junge Entlein» nicht ganz eindeutig.



Abbildung 9: Junge, «Das hässliche graue Entlein», IJ_308_060, AdKJ, 1952

5.2.4 Das Märchen vom falschen Prinzen

Beim «Märchen vom falschen Prinzen» von Wilhelm Hauff beträgt die Übereinstimmung der erarbeiteten Schlüsselbegriffe aus dem Märchentext mit denjenigen aus den zehn ausgewählten Zeichnungen 82,7%. Folgende Begriffe stammen aus der ikonographischen Analyse der Zeichnungen und wurden der Abfolge der Handlungsabschnitte nach geordnet:

Pferd, Stadt, Reiter, Mann, Festkleid (Mann), Orient, Palme, Wüste, Hügel, Säule, Zelt, Sultan, König, Dolch, Turban, Kamel, Dromedar, Kopfbedeckung, Menschenmenge, Wald, Baum, Vogel, Weg, Frau, Fee, Gewand (weiss), Behälter, Kiste (klein), Zimmer, Thron, Krone, Königin, Podest, Stufen, Teppich, Schneider, Nähnadel, Nähfaden, Prinz

Hierbei ist aufgefallen, dass sich die Autorin während der Auseinandersetzung mit dem Märchentext den Sultan und die Sultanin mit einem Turban, nicht aber mit einer Krone, vorgestellt und dementsprechende Sprachbegriffe entwickelt hat. Doch allein in den zehn ausgewählten Kinder- und Jugendzeichnungen wurden beinahe ausschliesslich Kronen gezeichnet – vor allem in der Szene im Palast, sowie für die Darstellung des Besuchs des Sultans bei der Fee im Wald. Rückblickend mag dies naheliegend erscheinen, obliegt einem Sultan und einer Sultanin doch eine vergleichbare Funktion zu einem König. Zudem lagen auch in der kleinen Kiste für den richtigen Prinzen ein Zepter sowie eine Krone. An diesem Beispiel wird sichtbar, dass die inhaltsanalytische Arbeit trotz starker Orientierung am Märchentext von Subjektivität geprägt ist und hier die eigenen

Annahmen wohl zu wenig hinterfragt wurden. Des Weiteren sind die Sprachbegriffe zur Reise aus der Stadt Alessandria hinaus, zur Säule El-Seruiah sowie zum Palast des Sultans unzulänglich, weil sie zu allgemein erscheinen. Ist keine Säule auf einem Hügel dargestellt oder ein Mann, der mit einem Pferd unterwegs ist und einen Dolch bei sich trägt, so ist es schwierig, darin einen Indikator für das «Märchen vom falschen Prinzen» zu finden. Die nebenstehende Zeichnung (Abbildung 10) soll dies illustrieren, denn ohne zentrale Elemente wie es der Dolch oder die Säule El-Seruiah auf einem Hügel sind, ist keine Wiedererkennungslleistung möglich.

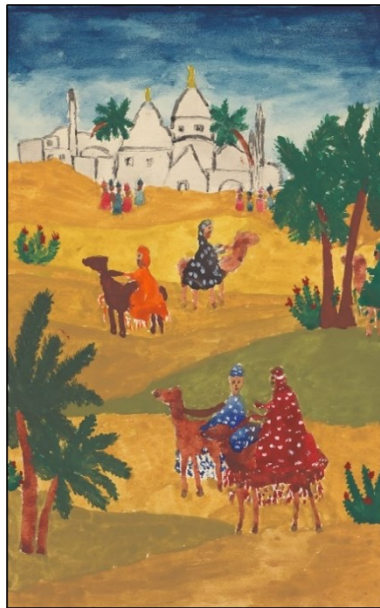


Abbildung 10: Mädchen, «Das Märchen vom falschen Prinzen von Wilhelm Hauff», IJ_106_135, AdKJ, 1949

Mögliche Sprachbegriffe zur Abbildung 10, IJ_106_135

Schlüsselbegriffe: Stadt, Palast, Weg, Strasse, Ebene, Hügel, Palme, Kamel, Dromedar, Turban

RDF-Tripel: [Mann , Dromedar, Kamel] unterwegsIn Ebene .

5.3 Was die Validierungsergebnisse zeigen

Aus der Validierung der erarbeiteten Schlüsselbegriffe zieht die Autorin eine durchgezogene Bilanz. Einerseits ist die prozentuale Übereinstimmung zwischen den Schlüsselbegriffen aus dem Märchentext und den Sprachbegriffen aus der ikonographischen Analyse der zehn Zeichnungen jeweils relativ hoch ausgefallen. Am Beispiel der beiden Märchen der Brüder Grimm haben sich sowohl die erarbeiteten Schlüsselbegriffe wie auch die RDF-Tripel in der kleinen Stichprobe als für die Bildbeschreibung sinnvoll und für die

Wiedererkennungslleistung funktionierend herausgestellt. Obschon das Lebkuchenhaus in «Hänsel und Gretel» von den Kindern und Jugendlichen in unterschiedlicher Art und Weise adaptiert wurde sowie vor allem der Handlungsabschnitt mit der Hexe mit Bildelementen aus der Fantasie ergänzt wurde, konnten sich die entwickelten Indikatoren für dieses spezifische Märchen behaupten. Ähnliche Feststellungen lassen sich bei den Übereinstimmungen der «Bremer Stadtmusikanten» machen, wobei die Anordnung der vier Tiere in der Zeichnung das grundlegende Wiedererkennungsmerkmal darzustellen scheint. Die Darstellung der Räuber betreffend lässt sich festhalten, dass ohne die Abbildung von mindestens einem der vier Tiere (Esel, Hund, Katze, Hahn) die Zuordnung der Zeichnung zu diesem Grimm Märchen kaum eindeutig gemacht werden kann. Am Beispiel dieses Märchens zeigt sich die Bedeutung und Relevanz der RDF-Tripel als «tatsächliche» Indikatoren für die Wiedererkennung, denn darin sind die Räuber hauptsächlich mit den Tieren durch eine Handlung «verbunden». Andererseits – um nochmals auf die Bilanzierung der Validierungsergebnisse zurückzukommen – zeigen sich (auch wenn die Übereinstimmungswerte nicht auffallend tief sind) sowohl beim Kunstmärchen von Andersen wie auch bei demjenigen von Hauff grössere Schwierigkeiten und Problemstellungen. Die vielmehr mit realistischen Bildern arbeitenden Märchenhandlungen sind schwieriger von Natur- oder Landschaftszeichnungen zu unterscheiden. Dies hat sich insbesondere beim Märchen «Das hässliche junge Entlein» herauskristallisiert, da beispielsweise die Darstellung eines Ententeichs mit unterschiedlich gefärbten Enten und Vögeln nicht eindeutig auf das Märchen schliessen lässt. Die Autorin sieht in der erschwerten Abbildung einer «handelnden» Ente eine mögliche Erklärung für die weniger spezifischen Bildinhalte. In den betrachteten Kinder- und Jugendzeichnungen zum «Märchen vom falschen Prinzen» konnten zwar in der einen Zeichnung (Abbildung 10) die entwickelten Schlüsselbegriffe und RDF-Tripel nicht die Basis für eine Wiedererkennung leisten, jedoch waren auf mehr als der Hälfte der analysierten Zeichnungen die Märchenfiguren in einer sehr spezifischen Handlung dargestellt. So beispielsweise bei der Dolch- oder Kistchenübergabe oder aber die beiden Prinzen vor dem Thron der Sultanin. In diesen Beispielen ist die Wiedererkennungslleistung wiederum einfacher zu erbringen. Was diese Erkenntnisse für die entwickelte Methodik wie auch für die inhaltlichen Sprachbegriffe bedeutet, ist Inhalt des letzten, abschliessenden Kapitels.

6 Fazit aus der Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen

Die Stiftung Pestalozzianum hat zum Ziel, ihre bedeutenden Sammlungsbestände für Forschung und Öffentlichkeit zugänglich und nutzbar zu machen. Für das Teilprojekt Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung (AdKJ) bedeutet dies die Erschliessung, Erhaltung, Digitalisierung und Vermittlung ihrer einzigartigen und äusserst umfangreichen Sammlung von ca. 70'000 Kinder- und Jugendzeichnungen. Bei derart grossen Sammlungsbeständen erscheint eine inhaltliche Erschliessung als Basis für ein gutes Retrieval von besonderer Dringlich- und Wichtigkeit. Um einen Beitrag an eine verbesserte inhaltliche Beschreibung und Erschliessung von Märchendarstellungen von Kindern und Jugendlichen zu leisten, wurden Suchbegriffe erarbeitet, die auf Charaktere und Szenerie des jeweiligen Märchens bezogen sind. Als Suchbegriffe wurden diejenigen Sprachbegriffe festgelegt, die eine Schlüsselfunktion einnehmen, also als für die Handlung zentral und im jeweiligen Märchen als besonders bedeutend eingeschätzt wurden. Die entwickelte Methode, eine Kombination von inhaltlich-strukturierender und zusammenfassender qualitativer Inhaltsanalyse der Märchentexte, hat sich grundsätzlich als eine geeignete Vorgehensweise herausgestellt. Die Frage, welche inhaltlichen Sprachbegriffe Indikatoren für das Wiedererkennen eines bestimmten Märchens sind, wurde anhand der erarbeiteten Schlüsselbegriffe, beziehungsweise deren Verbindung und Formulierung in RDF-Tripeln beantwortet. Die Funktionalität und Relevanz der Schlüsselbegriffe bestätigten sich in der stichprobenartigen Validierung durch die ikonographische Analyse von ausgewählten Zeichnungen. Vor allem die RDF-Tripel sprechen für einen Beitrag an eine Wiedererkennungseistung eines Märchens. Denn um ein spezifisches Märchen erkennen und eine Zeichnung demselben zuordnen zu können, ist das Vorhandensein von einzelnen für das Märchen zentralen Elementen nicht immer ausreichend – wie dies beispielsweise bei den Räufern der «Bremer Stadtmusikanten» ersichtlich wurde. Des Weiteren erwies sich das Wiederfinden der erarbeiteten Sprachbegriffe in den Zeichnungen bei den mit realistischeren Märchenfiguren arbeitenden Kunstmärchen von einer höheren Komplexität. Am Beispiel des hässlichen jungen Entleins wurde ausserdem sichtbar, welche Auswirkungen die Fantasie und die individuellen, vom originären Märchentext abweichenden und/oder aus verschiedenen Märchenadaptionen hängen gebliebenen „Bilder im Kopf“ auf die Funktionalität der Methode haben können. Diese Komponente der Subjektivität scheint unumgänglich mit dem Medium Bild verbunden zu sein. Dies mag problematisch klingen, jedoch kann sie durch die dem Bild zugrunde liegende assoziative Logik erklärt werden. Sowohl die Bildbetrachtung und -beschreibung wie auch die entwickelte Methode ist der intellektuellen Denkleistung wegen nur mit einer gewissen

Subjektivität einhergehend möglich. Die erarbeiteten Sprachbegriffe bereichern in ihrer aktuell vorliegenden Form die Erschliessung von Kinder- und Jugendzeichnungen mit spezifischeren, inhaltlich beschreibenden Sprachbegriffen und geben durch die schrittweise vorgenommene Dokumentation weiterführenden Bearbeitungen derer die nötigen Grundlagen an die Hand. Der weitere Forschungsbedarf ist in Kapitel 6.1 thematisiert. Zuvor wird auf Stärken und Schwächen der Vorgehensweise eingegangen.

Zu Beginn war eine Unterteilung des Märchens anhand der jeweiligen Szenen im Sinne von Bühnenbildern oder den Schauplätzen angedacht. Diese Überlegungen wurden jedoch verworfen, da so die Besonderheiten von einem bestimmten Märchen, und somit auch die Indikatoren für die Wiedererkennung von ebendiesem, als schwer zu (er-)fassen eingeschätzt wurden und auch auf keine theoretischen Grundlagen gestützt vorgegangen werden konnte. Die Unterteilung des gesamten Handlungsverlaufs eines Märchens in die verschiedenen Handlungsabschnitte liess eine stärkere Fokussierung der Handlung zu und bot einen Rahmen für die Erarbeitung der Sprachbegriffe. Orientierungshilfe stellte der für Märchen typische Handlungsaufbau (Ausgangssituation/Notlage, zwei bis drei darauffolgende Herausforderungen und deren endgültige (Auf-)Lösung) dar. Dabei stellt sich jedoch die Frage, inwiefern dieser über eine Strukturierung des Analyseprozesses hinaus einen Mehrwert bietet. Die Unterteilung wird also eher als ein die Märchenhandlung und somit auch die inhaltlichen Sprachbegriffe strukturierendes Arbeitsinstrument betrachtet.

Die Fantasie der Kinder und Jugendlichen und der Ausdruck davon in den Zeichnungen ist ein Element, das die Beantwortung der Frage nach einer Wiedererkennungsleistung grundlegend erschwert. Die entwickelten Sprachbegriffe sind durch die angewendete Methode und die textorientierte Formulierung eng mit dem Märchentext verbunden. Die Sprachbegriffe funktionieren jedoch nur dann, wenn die visuellen Repräsentationen davon ebenso stark am Text orientiert umgesetzt wurden. Des Weiteren sind vor allem in den weniger umfangreichen, kurz und knapp formulierten Volksmärchen manche Gegebenheiten – wie beispielsweise in «Hänsel und Gretel» die Wasserquelle, um Hänsel kochen zu können – nicht direkt beschrieben. Mit dem Ziel, am Text orientiert und möglichst objektiv Sprachbegriffe zu formulieren, wurden nur genannte oder angedeutete Begriffe definiert, was eine eher starre und wenig experimentelle Vorgehensweise darstellt. Um die so entstandenen Sprachbegriffe noch ergänzen zu können, hätten an dieser Stelle bereits erschlossene und den jeweiligen Märchen zugeordnete Zeichnungen hinzugezogen und die Sprachbegriffe erweitert werden können. Dies birgt jedoch je nach betrachteter Zeichnungen die Gefahr, die Sprachbegriffe mit stark durch die Fantasie der

Zeichnerin oder des Zeichners geprägten Begriffen anzureichern und dadurch die Verbindlichkeit der tatsächlich im Märchen vorkommenden Sprachbegriffe zu untergraben. Durch den Fokus auf den Märchentext und fehlenden zeitlichen Ressourcen wegen rückte die Auseinandersetzung mit den Kinder- und Jugendzeichnungen generell eher in den Hintergrund und fand hauptsächlich während der Validierung der Sprachbegriffe statt. Wünschenswert wäre ein zeitlich grösserer Spiel- und Handlungsraum für die Auseinandersetzung mit den Zeichnungen gewesen, da dies einen höheren Erkenntnisgewinn hätte bedeuten können. Ausserdem ist dahingehend auf die Validierung hinzuweisen, dass bei der Begriffsformulierung aus den Zeichnungen heraus die persönliche Neigung, die Begriffe der ikonographischen Analyse den erarbeiteten Sprachbegriffen ähnlich zu formulieren, kaum zu verhindern ist. Diese Problematik wurde jedoch durch die Unterstützung einer Drittperson, die zwar die Märchenhandlung, nicht aber die entwickelten Sprachbegriffe kennt, entschärft. An dieser Stelle will ausserdem erwähnt sein, dass die Autorin keine vertieften Kenntnisse über die Erschliessungspraktiken im AdKJ oder Fachwissen zur Symbolik oder der Ausdrucksformen in Kinder- und Jugendzeichnungen hat. Dies kann eine unvoreingenommene oder aber auch eine zu wenig reflektierte und dem Sachverhalt unangepasste, beziehungsweise unangemessene Denkhaltung und -richtung bedeuten. Ebenfalls festzuhalten ist die zu wenig definierte und festgelegte Handhabung der abstrakten Begriffe bei der inhaltsanalytischen Arbeit. Dies zeigt sich in derer etwas willkürlichen, inkonsistenten Formulierung und dem unklaren Mehrwert für die Erschliessung der Kinder- und Jugendzeichnungen.

6.1 Ausblick auf den weiteren Forschungsbedarf

Die erarbeiteten Sprachbegriffe zu den 12 ausgewählten Märchen können der Erweiterung und Spezifizierung der inhaltlichen Erschliessung der Märchendarstellungen aus dem Sammlungsbestand des AdKJs dienen. So können beispielsweise die Schlüsselbegriffe als Tags verwendet werden. Diese werden im AdKJ frei vergeben und als Ergänzung zum festgelegten Schlagwortkatalog eingesetzt. Die Schlagworte sind von sehr generischer Natur – so wird beispielsweise das Schlagwort „Märchen“ verwendet. Die Tags wiederum sind im Sinne von inhaltlich beschreibenden Stichworten bildspezifischer.⁴⁷ Die Zusammenfassungen der Märchen sowie die Konsultation der inhaltlichen

⁴⁷ Diese Angaben stammen von Frau Irina Burgermeister, Co-Teilprojektleiterin des Archivs der Kinder- und Jugendzeichnung. Zitiert aus ihrer Antwort auf eine Mailanfrage (12.07.2021) der Autorin hin.

Sprachbegriffe (erste inhaltliche Verdichtung, Schlüsselbegriffe wie auch die RDF-Tripel) können durch ein somit erreichtes tieferes märchenspezifisches Wissen ein besseres Verständnis der dargestellten Bildelemente und so eine genauere Beschreibung bedeuten.

Während der inhaltsanalytischen Arbeit stellte sich der Autorin die Frage, wie sich die einprägsamen Sprüche und Zitate aus den jeweiligen Märchen, wie beispielsweise «*ach wie gut ist dass niemand weiss dass ich Rumpelstilzchen heiss*»⁴⁸ oder «*knuper, knuper kneischen, wer knupert an meinem Häuschen*»⁴⁹ in den Zeichnungen wiederfinden, wie oft die auf diese Sprüche bezogenen Szenen gestalterisch umgesetzt wurden und was für einen Beitrag sie an die Wiedererkennungsleistung eines Märchens leisten (können). Im Märchen zeichnen sich diese Sprüche vor allem durch deren Wiederholungen oder ihre sehr bedeutungsschweren Folgen auf den Handlungsverlauf ab. Jedoch wurden sie in den erarbeiteten Sprachbegriffen höchstens als abstrakte Begriffe erfasst. Ebenfalls würde sich eine grossflächiger angelegte oder anders aufgezugene Validierung anbieten, die allenfalls grösseren Bezug auf die Kinder- und Jugendzeichnungen nimmt. Die sich der Autorin am stärksten aufdrängende Frage ist hingegen, ob eine quantitativ angelegte Inhaltsanalyse der Kinder- und Jugendzeichnungen selbst adäquatere Ergebnisse liefern würde als es die gewählte, stark an den Texten orientierte Methode tut.

Die Intention der Formulierung von RDF-Tripeln war, eine erste Basis für die weitere Bearbeitung der Sprachbegriffe im Kontext eines semantischen Systems zu schaffen. Dies könnte beispielsweise mittels einer Ontologie der Märchendarstellungen realisiert werden.⁵⁰ Die Sprachbegriffe und die Arbeit mit den RDF-Tripeln würden hierbei voraussetzen, dass das System Konzepte wie «Hexe» oder «König» kennt. Während der inhaltsanalytischen Arbeit wurde vor allem auf die im Märchen bedeutende Verbindung zweier Objekte Wert gelegt – Die RDF-Tripel bedürfen dementsprechend einer Anpassung in ihrer Formulierung und in ihrem Format. Ebenfalls könnte die Unterteilung des Handlungsverlaufs für eine visuelle Zugangsmöglichkeit und Präsentation der jeweiligen Zeichnungen in der Datenbank genutzt werden.

⁴⁸ Zitiert aus *Rumpelstilzchen* (Grimm, 2014, S. 276)

⁴⁹ Zitiert aus *Hänsel und Gretel* (Grimm, 2014, S. 101)

⁵⁰ Diese Thematik wurde gar zeitgleich zur vorliegenden Arbeit in einer anderen Bachelorthesis der FHGR behandelt, jedoch völlig unabhängig voneinander bearbeitet.

7 Quellenverzeichnis

- AdKJ Sammlungen. (o. J.). pestalozzianum. Abgerufen 10. Juli 2021, von https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/Archiv_der_Kinder-_und_Jugendzeichnung/sammlungen/
- Andersen, H. C. (2012). *Märchen* (H. Denhardt, Übers.). Reclam.
- Archiv – Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung. (o. J.). bbfdipf. Abgerufen 22. Juni 2021, von <https://bbfdipf.de/de/die-bbfd/archiv>
- Bedeutung Maer. (o. J.). dudens. Abgerufen 6. August 2021, von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Maer>
- Bedeutung Maerchen. (o. J.). dudens. Abgerufen 6. August 2021, von https://www.duden.de/rechtschreibung/Maerchen_Erzaehlung_Geschichte_Luege
- Brinker, K., Cölfen, H., & Pappert, S. (2018). *Linguistische Textanalyse: Eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden* (9., durchgesehene Auflage.). Berlin Erich Schmidt.
- Brosius, H.-B., Haas, A., & Koschel, F. (2012). *Methoden der empirischen Kommunikationsforschung: Eine Einführung* (6. erweiterte und aktualisierte Aufl.). Springer VS.
- Dr.-Birgit-Dettke-Archiv: Kinderkunst e.V. (o. J.). kinderkunst-ev. Abgerufen 11. Juni 2021, von <https://www.kinderkunst-ev.de/>
- Früh, W. (2017). *Inhaltsanalyse – Theorie und Praxis* (9. Aufl.). UVK.
- Grimm, B. (2014). *Kinder- und Hausmärchen. Band 1: Märchen: Nr. 1–86* (H. Rölleke, Hrsg.; [Ausgabe 2014, Nachdruck] 2020). Reclam.
- Hauff, W. (2003). *Sämtliche Märchen* (H.-H. Ewers, Hrsg.). Reclam.
- Historical Children's and Youth drawings. (o. J.). IRAND. Abgerufen 10. Juni 2021, von <https://international-archives.net/>
- Hitzler, P., Kröttsch, M., Rudolph, S., & Sure, Y. (2008). *Semantic Web – Grundlagen* (1. Aufl.). Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-540-33994-6>
- International archive. (o. J.). Artcentre.Fi. Abgerufen 23. Juni 2021, von <https://www.artcentre.fi/en/international-archive/>
- Kirchner, C., Kirschenmann, J., & Miller, M. (Hrsg.). (2010). *Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven*. Kopaed.

- Klausnitzer, R. (2012). *Literaturwissenschaft: Begriffe, Verfahren, Arbeitstechniken* (2. Aufl.). Walter de Gruyter.
- Kleeberg-Niepage, A. (2016). Zukunft zeichnen. Visuelle Daten in der Kindheits- und Jugendforschung. *DeGruyter*, 17(2), 197–232. <https://doi.org/10.1515/sosi-2016-0008>
- Krieg-Holz, U., & Bülow, L. (2016). *Linguistische Stil- und Textanalyse: Eine Einführung* (1. Aufl.). Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG.
- Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (4.). Beltz Juventa.
- Lebrecht, H. (2004). *Methoden und Probleme der Bilderschliessung*.
- Lehninger, A. (o. J.). *Teilprojekt Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung*. Abgerufen 13. April 2021, von <https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/sammlungen-pestalozzianum/uber-das-projekt/teilprojekt-adkj/>
- Lehninger, A. (2018). *Archiv der Kinder- und Jugendzeichnung – Sammlungsgeschichte*. pestalozzianum. https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/Archiv_der_Kinder-_und_Jugendzeichnung/
- Lüthi, M. (1978). *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen* (6.). UTB.
- Lüthi, M. (1979). *Märchen* (7.). J.B. Metzler. DOI 10.1007/978-3-476-99225-3
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (12., aktual. und überarb. Aufl.). Beltz.
- Müller, M. G., & Geise, S. (2015). *Grundlagen der Visuellen Kommunikation: Theorieansätze und Analysemethoden* (2. Aufl.). UTB.
- Neugebauer, T. (2010). Image Indexing. *The Indexer*, 28(3), 98–103. <https://doi.org/10.3828/indexer.2010.28>
- Neuhaus, S. (2017). *Märchen* (2. überarb. Aufl.). UTB, Narr Francke Attempto Verlag. <https://elibrary.narr.digital/book/99.125005/9783838547312>
- Nünning, V., & Nünning, A. (2010). *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse: Ansätze – Grundlagen – Modellanalysen*. J.B. Metzler Verlag. 10.1007/978-3-476-00205-1
- Österreichisches Dokumentationszentrum für Bildnerisches Gestalten von Kindern und Jugendlichen. (o. J.). *kinderkunst*. Abgerufen 8. August 2021, von <http://www.kinderkunst.at/dokumentationszentrum/geschichte>

- Panofsky, E. (1978). *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst* (Neuaufgabe). DuMont.
- Pfisterer, U. (Hrsg.). (2019). Ikonographie/Ikonologie. In *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft: Ideen, Methoden, Begriffe* (S. 194–199). J.B. Metzler. DOI: 10.1007/978-3-476-04949-0
- Pöge-Alder, K. (2016). *Märchenforschung—Theorie, Methoden, Interpretationen* (3. überarb.). Gunter Narr Verlag. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kbv/detail.action?docID=5043885>.
- Propp, V. (1972). *Morphologie des Märchens* (K. Eimermacher, Hrsg.). Hanser.
- RDF – Semantic Web Standards. (o. J.). W3. Abgerufen 26. Juli 2021, von <https://www.w3.org/RDF/>
- Research. (o. J.). Artcentre.Fi. Abgerufen 23. Juni 2021, von <https://www.artcentre.fi/en/research/>
- Richter, H.-G. (2000). *Die Kinderzeichnung: Entwicklung, Interpretation, Ästhetik* (5.). Cornelsen.
- Schreier, M. (2014). Varianten qualitativer Inhaltsanalyse: Ein Wegweiser im Dickicht der Begrifflichkeiten. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 15(1), 27. <https://doi.org/10.17169/fqs-15.1.2043>
- Schülerzeichnungen – Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung. (o. J.). bbf.dipf. Abgerufen 11. Juni 2021, von <https://bbf.dipf.de/de/sammeln-entdecken/besondere-bestaende-sammlungen/schuelerzeichnungen>
- Schuster, M. (2010). *Psychologie der Kinderzeichnung* (3. überarbeitete Aufl.). Hogrefe.
- Stamann, C., Janssen, M., & Schreier, M. (2016). Qualitative Inhaltsanalyse: Versuch einer Begriffsbestimmung und Systematisierung. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 17(3), 16. <https://doi.org/10.17169/fqs-17.3.2581>
- Startseite Pestalozzianum. (o. J.). sammlungen pestalozzianum. Abgerufen 20. Juni 2021, von <https://sammlungen.pestalozzianum.ch/>
- Ströter-Bender, J. (Hrsg.). (2021). *Das Erbe der Kinder: Provenienzforschung und Sammlungsgeschichte von Kinder- und Jugendzeichnungen* (1., Bd. 30). Tectum.

Ströter-Bender, J., & Bering, K. (2019). *Between Peace, War and Genocide: Children's and Youth Drawings of the 20th Century. The International Research Archive Network for Historical Children's and Youth Drawings. Im SCEaR Newsletter 2019/2 (December)* (L. Jordan, Hrsg.). UNESCO Memory of the World Programme. Subcommittee on Education and Research (SCEaR). <https://international-archives.net/wp-content/uploads/2020/01/SCEaRNewsletter2019-2Jan21.pdf>

The collections. (o. J.). MUNAÉ: National Museum of Education. Abgerufen 23. Juni 2021, von <https://www.reseau-canope.fr/musee/en/whats-on/the-collections.html>

Thompson, S. (1977). *The Folktale* (Bd. 204). University of California Press.

Über das Projekt. (o. J.). pestalozzianum. Abgerufen 8. August 2021, von <https://pestalozzianum.ch/de/Projekte/sammlungen-pestalozzianum/uber-das-projekt/>

Über die Stiftung Pestalozzianum und die Gesellschaft Pestalozzianum. (o. J.). pestalozzianum. Abgerufen 19. Juni 2021, von https://pestalozzianum.ch/de/Ueber_uns/

8 Anhang A Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

Nachstehend sind die zusammenfassenden Texte, die entwickelten Schlüsselbegriffe sowie die formulierten RDF-Tripel für die nicht im Hauptteil aufgeführten, restlichen acht Märchen aufgeführt.

Rotkäppchen

«Rotkäppchen» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 26). Der Handlungsverlauf weist das typische Schema mit zwei Herausforderungen auf und hat zudem ein alternatives Ende.

Die Mutter schickt Rotkäppchen mit Kuchen und Wein in den Wald zur kranken, schwachen Grossmutter und ermahnt sie dabei, nicht vom Weg abzukommen. Die Ausgangslage und die erste Herausforderung sind hiermit gegeben. Im Wald trifft Rotkäppchen einen bösen Wolf, der sich eine List überlegt, um Rotkäppchen und die kranke Grossmutter fressen zu können. Er begleitet Rotkäppchen und weist sie auf die schönen Blumen, Vögel und Bäume hin. Rotkäppchen beschliesst, der Grossmutter einen Blumenstrauss zu bringen und geht dabei immer weiter in den Wald hinein. Der Wolf geht zum Haus der Grossmutter, gibt sich an der Tür als Rotkäppchen aus, frisst sie, zieht ihre Kleider an und legt sich in ihr Bett. Die zweite Herausforderung kündigt sich an: Rotkäppchen erinnert sich wieder an ihre eigentliche Aufgabe, geht zur Grossmutter und ist erstaunt über deren grosse Ohren, Augen, Hände und das grosse Maul. Der Wolf frisst daraufhin auch das Rotkäppchen und legt sich wieder ins Bett. Der Jäger hört lautes Schnarchen, sieht nach, entdeckt den Wolf im Haus der Grossmutter, ahnt was geschehen ist, schneidet dem Wolf mit einer Schere den Bauch auf und rettet die beiden. Sie legen Steine in den Bauch des schlafenden Wolfes, der dann stirbt. Am Ende sind alle glücklich und Rotkäppchen schwört sich, nicht wieder gegen das Verbot der Mutter zu verstossen.

Das alternative Ende hängt der Geschichte nochmals eine zweiteilige Erzählung an: Rotkäppchen bringt der Grossmutter wieder Essen und hütet sich vor dem anderen bösen Wolf im Wald. Bei der Grossmutter angekommen, schliessen sie sich ein, woraufhin der Wolf auf dem Hausdach Rotkäppchen auflauert. Die Grossmutter ahnt sein Vorhaben und lässt Rotkäppchen den Steintrog vor dem Haus mit Wurstwasser füllen. Der Wolf verliert beim Schnuppern das Gleichgewicht, rutscht vom Dach in den Trog und ertrinkt. (Grimm, 2014, S. 151–154)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Rotkäppchen»

Mädchen, Rotkäppchen, Kopfbedeckung (rot), Umhang (rot), Korb, Kuchen, Weinflasche, Waldweg, Wald, Wolf (böse), Schürze, Blume, Grossmutter, Baum, Hecke, Weg, Haus, Bett, Haube, Blumenstrauss, Ohren, Augen, Hände, Maul, Mann, Jäger, Gewehr, Schere, Nähnadel, Nähfaden, Bauch, Steine, Haustür, Hausdach, Brunnen, Eimer

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Rotkäppchen»

Mädchen trägt Kopfbedeckung (rot) , Umhang (rot) , Schürze ; trägtBeiSich Korb .
 Korb beinhaltet Kuchen , Weinflasche .
 Mädchen unterwegsAuf Waldweg ; begegnet Wolf ; gehtIn Wald ; sammeltEin Blume .
 Haus stehtBei Baum , Hecke .
 Wolf stehtVor Haustür .
 Grossmutter liegtIm Bett .
 Wolf frisstAuf Grossmutter ; trägtAufKopf Haube ; liegtIm Bett .
 Mädchen trägtBeiSich Blumenstrauss , Korb .
 Mädchen verwundertÜber Ohren , Augen , Hände , Maul .
 Wolf frisstAuf Mädchen ; schnarchtIm Bett .
 Jäger kommtIn Haus ; hatDabei Gewehr ; schneidetAuf Bauch ; rettet Mädchen ; Grossmutter .
 Bauch wirdGefülltMit Steine .
 Grossmutter stärktSichMit Kuchen ; Wein .
 Mädchen istBei Grossmutter .

Mädchen trägt Kopfbedeckung (rot) , Umhang (rot) , Schürze .
 Mädchen unterwegsAuf Waldweg ; trägtBeiSich Korb ; begegnet Wolf .
 Mädchen bleibtAuf Waldweg ; kommtAnBei Haus .
 Grossmutter schliesstAb Haustür .
 Wolf sitztAuf Hausdach .
 Mädchen trägt Eimer .
 Brunnen stehtVor Haus .
 Wolf rutschtVom Hausdach ; fälltIn Brunnen .
 Mädchen machtSichAuf Weg ; gehtWegVom Haus .

Die kleine Meerjungfrau

«Die kleine Meerjungfrau» ist ein Kunstmärchen von Hans Christian Andersen und ist auch unter dem Titel «die kleine Seejungfrau» publiziert.

Auf dem Meeresgrund lebt der Meerkönig mit seiner Mutter und seinen sechs Töchtern im Meererschloss. Den Meerprinzessinnen ist es mit 15 Jahren erlaubt, nachts an die Meeresoberfläche zu schwimmen und die Menschenwelt zu sehen. Die Jüngste der Schwestern, die kleine, nachdenkliche Meerjungfrau, hat die grösste Sehnsucht nach der Menschenwelt. Nach dieser Ausgangslage folgt die erste Herausforderung: Als sie

endlich 15 Jahre alt ist, beobachtet sie bei Mondschein ein grosses Segelschiff und die darauf stattfindende Geburtstagsfeier des schönen, jungen Prinzen. Ein Unwetter kommt auf, das Schiff erleidet Schiffbruch, die kleine Meerjungfrau rettet den Prinzen, bringt ihn in eine Bucht und kehrt traurig über ihr Meerjungfrauen-Dasein an den Meeresgrund zurück. Die Grossmutter erzählt ihr, dass es nur dann möglich ist, ihr 300-jähriges Leben in eine sterbliche Menschenseele zu verwandeln, wenn sie das Herz des Prinzen erobert und er sie heiratet. Daraufhin stellt sie sich dieser zweiten Herausforderung, macht sich, während einem Ball im Meeresschloss, auf den gefährlichen Weg zur Meerhexe, die ihr einen Zaubertrank für die Verwandlung in ein Menschenmädchen kocht, dafür aber ihre Stimme will und ihr die Zunge abschneidet. Die kleine Meerjungfrau schwimmt ans Ufer vor dem Schloss des Prinzen, trinkt den Zaubertrank und fällt des Schmerzes wegen in Ohnmacht. Der Prinz findet sie, nimmt sie zu sich ins Schloss, verbringt viel Zeit mit ihr und schliesst sie in sein Herz. Doch er erzählt seinem stummen Findelkind vom schönen Mädchen, das ihn damals nach dem Schiffbruch am Strand gefunden hat. Die nächste Herausforderung kündigt sich an, denn der Prinz soll verheiratet werden, segelt mit einem grossen Gefolge und der kleinen Meerjungfrau zum Nachbarkönig und dessen Tochter, die sich als ebendieses schöne Mädchen herausstellt. Die Verlobung und Hochzeit der beiden folgen und die kleine Meerjungfrau blickt auf dem Segelschiff ihrer Todesnacht entgegen. Ihre Schwestern kommen Arm-in-Arm an die Meeresoberfläche, bringen ihr ein Messer von der Hexe, womit sie den Prinzen vor Sonnenaufgang töten muss – und ihre Beine werden wieder zu einem Fischeschwanz. Sie wirft es jedoch ins Wasser, stürzt sich in die Wellen und wird zu Meeresschaum. Das Märchen endet mit dem Emporsteigen der Meerjungfrau in die Welt der Luftgeister, die 300 Jahre gute Taten vollbringen, damit sie eine unsterbliche Seele erlangen. (Andersen, 2012, S. 83–111)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Die kleine Meerjungfrau»

Meeresgrund, Wasserpflanze, Meeresschloss, Meerkönig, Dreizack, Krone, Fischeschwanz, Meerjungfrau, Haare (lang), Schlossgarten, Blumenbeet, Statue, Nacht, Mond, Mondschein, Himmel, Felsen, Meeresoberfläche, Schiff, Arm-in-Arm, Sonne, Meer, Fenster, Mann, Matrose, Unwetter, Sturm, Schiffbruch, Schiffstrümmer, Junge, Prinz, Strand, Mädchen, Schloss, Treppe, Meeresstrom, Meeremann, Muschel, Tanzsaal, Meerhexe, Wasserwirbel, Haus, Wald, Polypen, Knochen, Kröte, Wasserschlange, Zaubertrank, Kessel, Zunge, Beine, Frau, Brautkleid, Zelt, Meerjungfrauen (Arm-in-Arm), Haare (kurz), Messer, Morgenröte, Wellen, Meeresschaum, Wolke, Himmel, Luftgeist, Engel

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Die kleine Meerjungfrau»

Meeresgrund hatDarauf Meeresschloss , Wasserpflanze .
Meeresschloss istZuhauseVon Meerkönig , Meerjungfrau ; hat Schlossgarten .

Schlossgarten besteht Aus Blumenbeet , Statue .
 Meerkönig trägt Krone , Dreizack .
 Meerjungfrau hat Fischeschwanz , Haare (lang) .
 Meerjungfrau ist An Meeresoberfläche ; sitzt Auf Felsen .
 Mond leuchtet Am Himmel .
 Schiff schwimmt Auf Meer .
 Meerjungfrau schwimmen Arm-in-Arm .
 Sonnenuntergang findet Statt Über Meer .
 Meerjungfrau blickt Durch Fenster .
 Schiff geratet In Sturm ; erleidet Schiffbruch .
 Schiffstrümmer schwimmen Im Meer .
 Meerjungfrau rettet Junge .
 Junge liegt Am Strand .
 Mädchen kommt Zu Junge .
 Meerjungfrau ist Zurück Im Meeresschloss ; steht Neben Blumenbeet , Statue .
 Meeresstrom fließt Durch Meeresschloss .
 [Meermann, Meerjungfrau] tanzen Im Meeresstrom .
 Meerjungfrau schwimmt Durch Wasserwirbel .
 Wasserwirbel führt Zu Meerhexe .
 Meerhexe wohnt In Haus .
 Haus liegt Im Wald .
 Wald besteht Aus Polypen .
 Meerhexe hat Wasserschlange , Kröte ; schneidet Ab Zunge .
 Zaubertrank kocht In Kessel .
 Meerjungfrau verabschiedet Sich Von Meeresschloss ; ist Am Strand .
 Meerjungfrau trinkt Vom Zaubertrank ; hat Beine .
 Junge findet Mädchen .
 Mädchen sitzt Auf Teppe ; ist Bei Strand ; blickt Auf Meeresoberfläche .
 Meerkönig ist Zu Sehen Auf Meeresoberfläche ; trägt Krone , Dreizack .
 Zelt ist Aufgebaut Auf Schiff .
 Meerjungfrau sind An Meeresoberfläche ; schwimmen Arm-in-Arm .
 Meerjungfrau haben Haare (kurz) ; haben Dabei Messer .
 Mädchen wirft Über Bord Messer ; springt In Wellen ; wird Zu Meeresschaum .
 Morgenröte ist Zu Sehen Am Himmel .
 Sonne ist Zu Sehen Über Meer .
 Wolke ist Am Himmel .
 Luftgeist schwebt Am Himmel .
 Mädchen verwandelt Sich In Luftgeist , Engel .

Schneewittchen

«Schneewittchen» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 53). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema mit zwei zu bewältigenden Herausforderungen und einem sich dreimal wiederholenden Handlungsablauf.

Schneewittchen ist eine schöne Königstochter mit einer Haut so weiss wie Schnee, Lippen so rot wie Blut und Haaren so schwarz wie Ebenholz. Ihre hochmütige Stiefmutter will von niemanden an Schönheit übertroffen werden und fragt jeweils ihren magischen

Spiegel, wer die Schönste im Land sei. Als der Spiegel antwortet, dass Schneewittchen schöner ist als sie, beauftragt sie den Jäger, das Kind im Wald zu töten – so die Ausgangslage. Der Jäger bringt es nicht über sich und liefert der Königin Lunge und Leber eines Frischlings als Beweis. Schneewittchen ist nun allein im Wald, kommt schliesslich hungrig und müde zu einem Zwergenhaus und findet darin einen ordentlich gedeckten Tisch und sieben kleine Betten. Sie isst, trinkt, legt sich schlafen und wird bald von den sieben Zwergen entdeckt. Schneewittchen bleibt bei ihnen, macht den Haushalt, während die Zwerge im Berg arbeiten und ist von ihnen ermahnt, niemanden ins Haus zu lassen. Nach dieser ersten bewältigten Herausforderung folgt die zweite: Die Stiefmutter befragt wieder ihren Spiegel, ist nur die Zweitschönste und will Schneewittchen selbst töten. Sie gibt sich als Krämerin aus, verkauft Schneewittchen einen Schnürriemen und schnürt ihr damit die Luft ab. Die Zwerge retten und ermahnen Schneewittchen. Der Spiegel verrät wieder, dass Schneewittchen lebt, die Königin verkauft ihr einen vergifteten Haarkamm, doch die Zwerge vermögen Schneewittchen erneut zu retten. Der Spiegel antwortet wieder, die Königin gibt sich als Bauernfrau aus und schenkt Schneewittchen eine vergiftete Apfelhälfte. Die Zwerge trauern auf dem Berg um ihr totes Schneewittchen und legen es in einen gläsernen Sarg. Ein Prinz kommt vorbei und nimmt sie mit ins Schloss. Dabei stolpern die tragenden Diener, Schneewittchen spuckt das vergiftete Apfelstück aus und ist wieder lebendig. Die Stiefmutter erfährt von ihrem Spiegel von einer schöneren, jungen Königin, fährt an deren Hochzeitsfest, erkennt in der Braut Schneewittchen und muss sich in eisernen, glühenden Pantoffeln in den Tod tanzen. (Grimm, 2014, S. 258–267)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Schneewittchen»

Schloss, Frau, Königin, Mädchen, Schneewittchen, Lippen (rot), Haare (schwarz), Frau, Stiefmutter (negativ), Königin (böse), Spiegel, Gesicht, Wand, Mann, Jäger, Wald, Wildschwein, Weg, Haus, Tisch, Geschirr, Bettreihe, Zwerg (sieben), Laterne, Berg (sieben), Krämerfrau, Tragekorb, Haus, Fenster, Schnürriemen, Frau (alt), Gift, Haarkamm, Apfel (rot), Bauersfrau, Sarg (gläsern), Prinz, Pferd, Hochzeit, Schuh, Tanz

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Schneewittchen»

Königin lebtIn Schloss .
 Mädchen hat Haut (schneeweiss) , Lippen (rot) , Haare (schwarz) ; lebtIn Schloss .
 Königin stehtVor Spiegel .
 Spiegel hängtAn Wand ; hat Gesicht .
 Mann gehtIn Wald ; hatDabei Mädchen .
 Mädchen unterwegsAuf Weg ; kommtZu Haus .
 Haus beinhaltet Tisch , Bettreihe ; stehtVor Berg (sieben) .

Tisch gedecktMit Geschirr .
 Zwerg tragenBeiSich Laterne ; gehenÜber Berg (sieben) ; kommenZu Haus .
 Frau stehtVor Haus ; hatGeschultert Tragekorb .
 Mädchen schautAus Fenster .
 Frau hatDabei Schnürriemen ; schnürtRiemenUm Mädchen .
 Frau (alt) hatDabei Haarkamm ; kämmtHaarVon Mädchen .
 Frau hatDabei Apfel (rot) ; teiltIhnMit Mädchen .
 Mädchen wirdGefundenVon Zwerg (sieben) ; liegtIm Sarg (gläsern) .
 Zwerg bewacht Sarg (gläsern) .
 Mann stehtVor Sarg (gläsern) ; hatDabei Pferd .
 Sarg (gläsern) wirdGeschultertVon Mann .
 Mädchen heiratet Mann .
 Königin kommtAnBei Schloss , Hochzeit ; tanztIn Schuh .

Das tapfere Schneiderlein

«Das tapfere Schneiderlein» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 20). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema: Der Held muss drei Herausforderungen bewältigen, die in drei Abläufen dargestellt sind.

Ein kleiner zierlicher Schneider ist eifrig am Nähen und vergisst sein Brot zu essen, was innert Kürze die Fliegen übernehmen. Er schlägt auf einen Schlag sieben Fliegen tot, bestickt von seiner Tapferkeit berauscht einen Gürtel mit dem Schriftzug «*Siebene auf einen Streich!*», nimmt Käse und einen Vogel mit und macht sich auf den Weg in die Welt – so die Ausgangslage. Auf einem Berggipfel trifft er einen Riesen und zeigt ihm seinen Gürtel. Um seine Stärke zu beweisen, muss der Schneider Wasser aus einem Stein drücken (er nimmt den Käse), einen Stein hoch in den Himmel werfen (er wirft den Vogel) und mit dem Riesen eine gefällte Eiche in den Wald tragen (er behilft sich einer List). Der Riese lädt das tapfere Schneiderlein in seine Höhle ein, zerschlägt dessen Bett mit einer Eisenstange und meint, ihn los zu sein. Nach dieser ersten Herausforderung kommt er an einen königlichen Palast. Die Hofleute sehen seinen Gürtel und berichten dem König von einem Kriegshelden. Dieser verspricht ihm seine Tochter und das halbe Königreich, wenn er: zwei im Wald wütende Riesen tötet, ihm das Einhorn bringt und ein Wildschwein einfängt. Auch diese Aufgaben meistert er und so wird er König. Der Schneider verrät sich aber nachts im Traum, woraufhin der König plant, ihn während dem Schlafen weg zu bringen. Ein Diener hört mit und berichtet dem Schneider davon. Dieser stellt sich schlafend, spricht im Traum über seine enorme Tapferkeit und Stärke und schlägt so die Diener vor der Schlafzimmertür in die Flucht. Nach Bewältigung dieser letzten Herausforderung bleibt der Schneider König. (Grimm, 2014, S. 123–132)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Das tapfere Schneiderlein»

Mann (klein), Schneider, Schere, Nähfaden, Nähnadel, Strasse, Weg, Fenster, Tisch, Frau, Tragekorb, Behälter, Brotscheibe, Fliege (sieben), Tuchlappen, Gürtel, Schriftzug, Streich, Berg, Riese (negativ), Stein, Käse, Vogel, Baum (liegend), Baum, Baumstamm, Ast, Höhle, Feuer, Ecke, Bett, Reiter, Pferd, Wald, Riese (zwei), Einhorn (negativ), Strick, Axt, Wildschwein (negativ), Kapelle, Frau, Königin, König, Schloss, Mann, Zimmer, Tür

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Das tapfere Schneiderlein»

Mann (klein) nähtAm Tisch ; hältInHänden Nähnadel , Nähfaden .
 Frau hatGeschultert Tragekorb ; gehtAuf Strasse .
 Mann (klein) lässtVorSichAusbreiten Behälter .
 Tisch hatDarauf Schere , Brotscheibe .
 Fliegen sitzenAuf Brotscheibe ; liegenAuf Tuchlappen .
 Mann (klein) schlägtNach Fliege (sieben) .
 Mann (klein) besticktSich Gürtel ; unterwegsAuf Strasse , Weg .
 Mann (klein) trifftAn Riese ; trägt Gürtel .
 Riese presstAus Stein ; wirftWeg Stein .
 Mann (klein) presstAus Käse ; wirft Vogel .
 Riese schultert Baum ; sitztIn Höhle ; sitztAm Feuer .
 Mann (klein) sitztAuf Ast ; sitztIn Ecke .
 Riese schlägtZusammen Bett .
 Reiter reitenAuf Pferd ; wartenVor Wald .
 Mann (klein) klettertAuf Baum .
 Riese (zwei) schlafenUnter Baum ; werdenBeworfenMit Stein .
 Mann (klein) hatDabei Axt, Strick ; stehtHinter Baum .
 Einhorn renntGegen Baum .
 Mann (klein) istIn Kapelle .
 Wildschwein renntIn Kapelle .
 Mann (klein) heiratet Königin ; hat Krone .
 [Mann, Frau] liegenIn Bett .
 Mann stehtVor Tür ; renntWegVon Zimmer .
 Mann (klein) ist König ; lebtIn Schloss .

Rumpelstilzchen

«Rumpelstilzchen» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 55). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema und umfasst zwei Herausforderungen, die sich mit einer Darstellung in drei Abläufen auszeichnen.

Ein armer Müller behauptet vor dem König, dass seine schöne Tochter Stroh zu Gold spinnen kann. Hier kündigt sich die erste Herausforderung an: Die Müllerstochter wird ins Schloss gebracht und muss über Nacht eine Kammer voller Stroh zu Gold spinnen, sonst droht ihr der Tod. Das Mädchen sitzt verzweifelt vor dem Spinnrad und weint. Da

kommt ein kleines Männlein durch die Tür und bietet an, das Stroh zu spinnen – Es will aber eine Gegenleistung und sie gibt ihm ihr Halsband. Der gierige König führt die Müllerstochter am nächsten Tag in eine grössere Kammer, das Männlein hilft erneut und bekommt dieses Mal ihren Fingerring. Bei der dritten, noch grösseren Kammer hat das Mädchen nichts mehr zu geben, woraufhin sie dem Männlein ihr erstgeborenes Kind versprechen muss. Der König heiratet die Müllerstochter und sie bekommt ihr erstes Kind. Die zweite Herausforderung lässt nicht lange auf sich warten, denn das Männlein verlangt das Königskind. Die Königin weint und das Männlein gibt ihr drei Tage, um seinen Namen herauszufinden – ansonsten soll das Kind ihm gehören. Am dritten Tag berichtet ein Bote von einem ums Feuer tanzenden und hüpfenden Männlein im Wald, das sang *«ach wie gut ist dass niemand weiss dass ich Rumpelstilzchen heiss!»*. Als die Königin dem Männlein seinen richtigen Namen nennt, stampft es vor Zorn mit den Füßen und reisst sich selbst entzwei. (Grimm, 2014, S. 274–276)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Rumpelstilzchen»

Mann, König, Krone, Schloss, Mädchen, Müllerstochter, Kammer, Zimmer, Stroh, Spinnrad, Zimmertür, Mann (klein), Männlein, Goldspulen, Halskette, Fingerring, Hochzeit, Königin, Frau, Kleinkind, Kinderbett, Bote, Wald, Haus (klein), Feuer, Hüpfen (einbeinig), Rumpelstilzchen, Bein

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Rumpelstilzchen»

König lebtIn Schloss .
 Zimmer istGefülltMit Stroh ; hatDarin Spinnrad .
 Mädchen eingesperrtIn Zimmer .
 Mädchen weintIn Zimmer .
 Mann (klein) kommtDurch Zimmertür ; sitztAns Spinnrad ; spinnt Goldspulen .
 Mädchen gibtAb Halskette , Ring .
 Kammer istGefülltMit Goldspulen .
 Mädchen wirdVerheiratetMit König ; trägt Krone .
 Frau stehtIn Zimmer ; hältInArmen Kleinkind ; trägt Krone .
 Zimmer beinhaltet Kinderbett .
 Mann (klein) kommtIn Zimmer .
 Mann stehtHinter Baum ; beobachtet Mann (klein) .
 Mann (klein) istIn Wald ; istVor Haus (klein) ; tanztUm Feuer ; istAm Hüpfen (einbeinig) .
 Mann (klein) stampftMit Bein .

Saids Schicksale

«Saids Schicksale» ist ein Kunstmärchen von Wilhelm Hauff, das 1828 im dritten und letzten Märchenalmanach von ihm erschien. Dieser trägt den Untertitel «Das Wirtshaus im Spessart», was auch die Rahmenhandlung des Almanachs betitelt. Für die

Inhaltsanalyse wurde nur das Märchen «Said's Schicksale», das sich auch in drei zu bewältigende Herausforderungen aufteilen lässt, berücksichtigt.

Kurz vor ihrem Tod übergibt Zemir ihrem Mann ein silbernes Pfeifchen an einer goldenen Halskette. Das Pfeifchen vermag eine gute Fee herbeizurufen, die ihrem Sohn, Said, in der Not hilft – doch erst nach seinem 20. Lebensjahr. Said's Vater schickt ihn bereits an seinem 18. Geburtstag auf die Reise nach Mekka und übergibt ihm das Geschenk der Mutter. Nach dieser Ausgangslage folgt die erste Herausforderung: Said und seine Karawane werden in der Wüste von Räubern überfallen, dabei tötet Said im Kampf den Anführer, Almansor. Said wird gefangen genommen und zu Almansor's Vater gebracht. Zum Ärger aller anderen tötet er Said aber nicht, sondern nimmt ihn bei sich auf. Die Feindschaft wird zu gross und Said soll von fünf Männern durch die Wüste nach Hause begleitet werden. Doch diese wollen ihn unterwegs töten, Said versucht erfolglos zu flüchten, wird gefesselt in der Wüste zurückgelassen und benutzt das Pfeifchen – doch es erklingt kein Ton. Ein kleiner, dicker Kaufmann namens Kalum-Beck rettet Said und nimmt ihn mit nach Bagdad. Dort aber wartet die zweite Herausforderung auf Said, denn Kalum-Beck verlangt von Said ein Jahr lang sein Ladendiener zu sein und Schleier und Shawls anzupreisen. Said muss einwilligen, da er keine Mittel hat und wird seiner Schönheit und seines Anstands wegen das Aushängeschild von Kalum-Beck's Gewölbe. Eines Tages fehlt es an Packknechten, Said bringt einer alten Frau ihre Ware in ihr prachtvolles Zuhause und begegnet darin der Freundin seiner Mutter, der guten Fee. Sie verhilft ihm zu einem Pferd und Kleidern, damit er unerkannt an die Kampfspiele in der Stadt kann. Dort gibt er sich als Almansor aus, gewinnt viele Kämpfe, wird durch seine Geschicklichkeit und sein anmutiges Erscheinen stadtbekannt und erhält vom Kalifen, Harun Al-Raschid, eine Medaille. Said erfährt danach von einem geplanten Anschlag auf den Kalifen, rettet diesen vor dem Tod, erhält als Dank von ihm einen Fingerring und von seinem Grosswesir einen Goldbeutel. Als Said Kalum-Beck seinen Dienst kündigen will, behauptet dieser, Said habe ihn um die Goldmünzen bestohlen, Said wird vom Polizeirichter schuldig gesprochen und soll auf eine einsame Insel gebracht werden – doch sie erleiden Schiffbruch. Said benutzt sein Pfeifchen, wird von einem Delfin zurück nach Bagdad gebracht, wo er seine Geschichte dem Kalifen erzählt und sie mittels Fingerring und Goldbeutel beweisen kann. Auch die letzte Herausforderung ist überwunden. Said's Vater ist auf der Suche nach ihm in einen Streit mit Kalum-Beck geraten. Harun wird gebeten, zu richten: Er verurteilt den Polizeirichter und Kalum-Beck für ihre Taten, Said und sein Vater leben fortan im Palast des Kalifen. (Hauff, 2003, S. 301–341)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Said's Schicksale»

Orient, Mann, Said, Vater, Benezar, Pfeife (silbern), Halskette (golden), Stadttor, Stadt, Karawane, Kamel, Pferd, Wüste, Räuber, Waffe, Lanze, Pfeil, Araber, Anführer, Almansor, Seil, Schlinge, Zelt, Frau, Kind, Selim, Reiter, Sonne, Sand, Fesseln, Mann (klein, dick), Bart (lang), Kalum-Beck, Bagdad, Basar, Markt, Laden, Frau (alt), Fee, Turban, Bart (schwarz), Kampfspiel, Said-Almansor, Lanze, Denkmünze, Medaille, Strasse, Räuber (vier), Treppe, Moschee, Strick, Schlinge, Grosswesir, Harun Al-Raschid, Kalif, Fingerring, Beutel, Zelle, Schiff, Welle, Sturm, Schiffbruch, Delfin, Gerichtssaal, Stuhl, Thron, Vorhang, Richter, Palast, Schloss

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Said's Schicksale»

Mann trägt Halskette (golden) .
 Halskette (golden) hatDaran Pfeife (silbern) .
 Mann reitetDurch Stadttor ; istTeilVon Karawane .
 Karawane bestehtAus Kamel , Pferd ; istUnterwegsIn Wüste .
 Räuber überfallen Karawane ; habenDabei Waffe , Lanze .
 Mann getötetMit Pfeil .
 Mann wirdGefesseltMit Seil , Schlinge .
 Karawane kommtAnBei Zelt .
 Mann kommtAus Zelt .
 Mann wirdBedrohtVon Frau , Mann .
 Mann reitetAuf Pferd ; unterwegsIn Wüste .
 Mann wirdVerfolgtVon Reiter ; liegtIn Fesseln .
 Mann hatUmHals Halskette (golden) ; liegtIm Sand .
 Mann (klein) hat Bauch (dick) , Bart (lang) .
 Mann reitetAuf Kamel ; arbeitetIn Basar , Laden .
 Mann stehtVor Laden .
 Mann begleitet Frau (alt) ; trifft Fee .
 Mann hat Turban , Bart (schwarz) ; reitetAuf Pferd .
 Mann gewinnt Kampfspiele ; erhält Medaille .
 Räuber sindAuf Strasse ; überfallen Mann ; habenBeiSich Strick , Schlinge .
 Mann sitztBei Moschee , Treppe ; bekommtGeschenkt Fingerring , Beutel .
 Mann istIn Zelle ; wirdGebrachtAuf Schiff .
 Schiff kommtIn Sturm , Welle ; erleidet Schiffbruch .
 Mann reitetAuf Delfin .
 Kalif sitztAuf Stuhl ; trägt Turban .
 Mann stehtHinter Vorhang ; übergibt Beutel ; wohntIn Palast .

Der Wolf und die sieben jungen Geisslein

«Der Wolf und die sieben jungen Geisslein» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 5). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema, denn es gilt zwei Herausforderungen zu bewältigen, wobei die erste wieder in drei Abläufen dargestellt ist.

Die Ausgangslage ist folgende: Eine alte Geiss ermahnt ihre sieben Geisslein, den bösen Wolf, den sie an seiner rauen Stimme und den schwarzen Füßen erkennen, nicht ins Haus zu lassen und geht in den Wald. Die erste Herausforderung: Der Wolf klopft bald an die Haustür, die Geisslein erkennen ihn an seiner tiefen Stimme und lassen ihn nicht rein. Der Wolf kauft bei einem Krämer ein Stück Kreide, frisst sie und versucht es noch einmal. Die Geisslein erkennen aber seine schwarzen Pfoten im Fenster, woraufhin er zum Bäcker geht. Dieser schmiert ihm Teig an die Füße und der Müller wird von ihm gezwungen, Mehl darüber zustäuben, damit seine Pfoten weiss werden. Die Geisslein öffnen dem Wolf beim dritten Mal die Haustür, erschrecken und verstecken sich: unter dem Tisch, im Bett, im Ofen, in der Küche, im Schrank, unter dem Waschbecken und im Wanduhrkasten. Der Wolf frisst alle – ausser das Jüngste findet er nicht. Er legt sich unter einen Baum, die alte Geiss kommt nach Hause und sucht ihre Geisslein. Das Jüngste ruft aus der Wanduhr und erzählt vom Wolf. Sie entdecken den schlafenden Wolf, das Geisslein holt Schere, Nähnadel und -faden und die Geiss rettet die restlichen sechs Geisslein aus dem dicken Wolfsbauch. Sie legen Wackersteine hinein und vernähen ihn wieder. Nach dieser zweiten Herausforderung folgt das Happy End: Der Wolf erwacht, ist der Steine im Bauch wegen durstig, wankt zum Brunnen und ertrinkt darin. (Grimm, 2014, S. 50–53)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Der Wolf und die sieben Geisslein»

Geiss, Ziege, Mutter, Geisslein (sieben), Haus, Weg, Haustür, Wolf (böse), Kreidenstück, Pfote (schwarz), Pfote (weiss), Fenster, Tisch, Bett, Ofen, Küche, Schrank, Waschbecken, Wanduhrkasten, Wiese, Baum, Haustür (offen), Bauch (dick), Schere, Bauch, Nähnadel, Nähfaden, Stein, Brunnen

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Der Wolf und die sieben Geisslein»

Geiss verlässt Haus ; istUnterwegsAuf Weg .
 Geisslein (sieben) bleibenIm Haus .
 Wolf stehtVor Haus , Haustür ; frisst Kreidenstück ; hat Pfote (schwarz) .
 Geisslein (sieben) sehenDurch Fenster .
 Wolf hat Pfote (weiss) .
 Geisslein (sieben) öffnen Haustür ; versteckenSichIn Bett , Ofen , Küche , Schrank , Wanduhrkasten .
 Geisslein (sieben) versteckenSichUnter Tisch , Waschbecken .
 Wolf frisstAuf Geisslein ; liegtAuf Wiese ; schläftUnter Baum ; hat Bauch (dick) .
 Geiss kommtZum Haus .
 Geisslein kommtAus Wanduhrkasten .
 Geiss schneidetAuf Bauch .
 Bauch wirdAufgeschnittenMit Schere .
 Geisslein kommenAus Bauch ; hüpfenUm Geiss .
 Geisslein (sieben) holen Steine .
 Stein werdenGelegtIn Bauch .

Geiss nähtZu Bauch .
 Bauch wirdZugenähtMit Nähnadel , Nähfaden .
 Wolf trinktAus Brunnen .

Frau Holle

«Frau Holle» ist ein Volksmärchen der Brüder Grimm (KHM 24). Der Handlungsverlauf folgt dem typischen Schema, denn es gibt zwei Herausforderungen und verschiedene Aufgaben, die es zu lösen gilt.

Die Ausgangslage beschreibt eine Witwe, die eine schöne, fleissige Stieftochter und ihre eigene hässliche, faule Tochter hat. Die Schöne muss hart arbeiten und spinnst täglich bei einem Brunnen ihre Finger blutig. Ihr fällt die Spule eines Tages in den Brunnen, doch die Stiefmutter hat keine Gnade und schickt sie diese holen. Das Mädchen springt in den Brunnen, wird ohnmächtig und erwacht bei Sonnenschein auf einer schönen Wiese mit vielen Blumen. Sie kommt an einem Backofen vorbei, worin die Brote darum bitten, herausgenommen zu werden – was die Fleissige auch tut. Sie passiert einen Apfelbaum, dessen Äpfel sie darum bitten, sie herunterzuschütteln – was die Schöne tut. Sie kommt zum Haus einer alten Frau, die sich als Frau Holle vorstellt. Sie bietet ihr an, bei ihr bleiben zu können, wenn sie ihr im Haushalt hilft. Vor allem das Schütteln der Bettdecken ist wichtig, denn dann schneie es auf der Erde. Das Mädchen macht alles zu voller Zufriedenheit, bekommt aber Heimweh, woraufhin Frau Holle sie zu einem Tor führt. Sie bekommt ihre Spule zurück und wird mit einem Goldregen für ihren Fleiss belohnt. Die erste Herausforderung ist somit bewältigt. Zuhause angekommen erzählt sie alles ihrer Stiefmutter und -schwester, die als Nächste mit viel Reichtum nachhause kommen soll. Doch die Hässliche sticht sich selbst in den Finger, wirft die Spule absichtlich in den Brunnen und springt nach. Sie findet sich in der gleichen Welt wie ihre Stiefschwester zuvor, doch sie hilft den Broten und Äpfeln nicht. Bei Frau Holle faulenzte sie nach drei Tagen arbeiten und wird bald von Frau Holle zum Tor geführt. Dort erwartet sie für ihren Dienst aber kein Gold, sondern einen Kessel voller Pech – das für immer an ihr haften bleibt. (Grimm, 2014, S. 145–148)

Gesamtheit aller Schlüsselbegriffe zu «Frau Holle»

Frau, Stiefmutter (negativ), Mädchen, Stiefschwester, Brunnen, Spinnrad, Spule, Blumenwiese, Sonne, Weg, Ofen, Brot, Brotschieber, Baum, Apfel, Haus (klein), Frau (alt), Frau Holle, Betten machen, Bettdecke, Fenster, Schneeflocken, Wolke, Torbogen, Goldregen, Gold, Stiefschwester, Eimer, Pechregen, Haus, Pech, Schmutz

Gesamtheit aller entwickelten RDF-Tripel zu «Frau Holle»

Mädchen sitztNeben Brunnen ; sitztVor Spinnrad .
Spule fälltIn Brunnen .
Mädchen springtIn Brunnen .
Mädchen istUmgebenVon Blumenwiese ; istUnterwegsAuf Weg .
Brot sindIn Ofen .
Mädchen holtHeraus Brot .
Baum trägtFrüchte Apfel .
Mädchen pflückt Apfel .
Frau (alt) istIn Haus (klein) .
Mädchen schütteltAuf Bettdecke .
Bettdecke hängtAus Fenster ; lässtFallen Schneeflocken .
Mädchen gehtDurchUnter Torbogen .
Torbogen schüttetAus Goldregen .
Mädchen stehtNeben Brunnen ; wirftHinein Spule .
Eimer oberhalbVom Torbogen .
Torbogen schüttetAus Pechregen .
Mädchen kommtZurückZu Haus .
Mädchen hatAnSich Pech , Schmutz .

9 Anhang B: Entwicklung der inhaltlichen Sprachbegriffe (Tabellenausschnitt «Hänsel und Gretel»)

Mittels diesem Tabellenausschnitt aus der externen Tabelle «Inhaltsanalyse_Maerchentext_Sprachbegriffe Maerchen» wird anhand des Märchens «Hänsel und Gretel» die Entwicklung und Erfassung der entstandenen inhaltlichen Sprachbegriffe aufgezeigt.

Inhaltsanalyse Märchentext: Grimm «Hänsel und Gretel», KHM 15					
Handlungsverlauf	Seiten	Inhaltliche Sprachbegriffe	Schlüsselbegriffe	Indikatoren (RDF-Tripel)	Abstrakte Begriffe
Ausgangslage <i>Fehlende Lebensgrundlage</i>	96-97	Wald, {Waldrand}, Haus, Mann, Vater, Frau, Stiefmutter (negativ), Kinder, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Bett, Tränen, Nacht, Haustür, Mond, Kieselsteine (weiss), Rocktasche	Wald, Haus, Mann, Vater, Frau, Stiefmutter, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Mond, Steine	Haus stehtVor Wald . [Mann, Frau, Junge, Mädchen] lebenIm Haus . Mond scheintAm Himmel . Junge sammeltEin Steine .	Armut, Hunger
Herausforderung 1 <i>Nachhause finden (Kieselsteine)</i>	97-99	Mann, Vater, Frau, Stiefmutter (negativ), Kinder, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Schürze, Brot, Tasche, Kieselsteine (weiss), Weg, Wald, Waldweg, Morgensonne, Schornstein, Katze (weiss), Dach, Holz, Reisig, Feuer, Axt, Baum, Nacht, Mond, Kieselsteine, Hand-in-Hand, Haus, Haustür, Bett	Mann, Vater, Frau, Stiefmutter, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Steine, Wald, Weg, Waldweg, Feuer, Axt, Baum, Nacht, Mond, Haus	Mann hatDabei Axt . [Mann, Frau, Junge, Mädchen] unterwegsAuf Waldweg . Junge lässtFallen Steine ; gehtHinter Mädchen . Steine liegenAuf Weg . [Junge, Mädchen] sitzenAm Feuer . Axt hängtAm Baum . Mond scheintAuf Himmel . [Junge, Mädchen] gehenNach Steine ; sindVor Haus .	Armut, Hunger, Not
Herausforderung 2 <i>Nachhause finden (Brot)</i>	99-101	Mann, Vater, Frau, Stiefmutter (negativ), Kinder, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Weg, Wald, Waldweg, Tasche, Brotstücke, Taube, Schornstein, Morgensonne, Feuer, Axt, Nacht, Vogel, Mond, Baum, Vogel (weiss), Ast, Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Dach, Fenster, Brot, Kuchen, Süssigkeiten, Frau (alt), Hexe, Sehschwäche, {Brille}, Gehstock, Essen, Bett	Mann, Vater, Frau, Stiefmutter, Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Waldweg, Brotstücke, Feuer, Axt, Nacht, Mond, Vogel, Wald, Weg, Süssigkeiten, Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Dach, Fenster, Frau (alt), Hexe, Brille, Gehstock	Mann hatDabei Axt . [Mann, Frau, Junge, Mädchen] unterwegsAuf Waldweg . Junge lässtFallen Brotstücke ; gehtHinter Mädchen . Brotstücke liegenAuf Waldweg . Vogel picktAuf Brotstücke . [Junge, Mädchen] sitzenAm Feuer . Mond scheintAm Himmel . [Junge, Mädchen] verirrenSichIm Wald ; kommenZu Lebkuchenhaus ; essenVom Dach , Fenster . Frau (alt) kommtAus Lebkuchenhaus ; hat Gehstock , Brille .	knusper, knuper
Herausforderung 3 <i>Befreiung vor der Hexe</i>	101-104	Wald, Baum, Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Hexe (böse), Augen (rot), Junge, Hänsel, Stall, Gittertür, Finger, Knochen, Mädchen, Gretel, Tränen, Feuer, Kessel, Backofen, Brotteig, Ofen, Ofentür, Umarmung, Schürze, Perlen, Edelsteine, Gewässer, {Fluss}, {See}, Ente (weiss)	Hexe (böse), Hexenhaus, Lebkuchenhaus, Wald, Junge, Hänsel, Stall, Gitter, Knochen, Mädchen, Gretel, Kessel, Ofen, Perle, Edelstein, Ente	Junge istEingesperrtIn Stall ; hältKnochenAus Gitter . Stall verschlossenMit Gitter . Mädchen trägt Kessel . Ofen stehtAusserhalbVom Lebkuchenhaus . Feuer brenntIn Ofen . Hexe wirdGestossenIn Ofen . Mädchen befreit Junge . [Junge, Mädchen] nehmenMit Perle , Edelstein ; reitenAufRückenVon Ente (weiss) .	Gewalt, Tod, Freude
(Auf)Lösung, Ende <i>Heimkehr</i>	104	Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Wald, Haus, Zimmer, Stube, Mann, Vater, Umarmung, Freude, Schürze, Perlen, Edelsteine	Junge, Hänsel, Mädchen, Gretel, Wald, Haus, Zimmer, Mann, Vater, Perle, Edelstein	[Junge, Mädchen] gehenDurch Wald ; kommenZum Haus ; kommenIn Zimmer . Mann istIn Haus , Zimmer . [Junge, Mädchen] umarmen Mann ; zeigen Perle , Edelstein .	Reichtum, Happy End

10 Anhang C: Validierung der inhaltlichen Sprachbegriffe (Tabellenausschnitte)

Anhand nachstehender Tabellenausschnitte aus der externen Tabelle «Inhaltsanalyse_Validierung Sprachbegriffe Maerchen» soll der Validierungsprozess der erarbeiteten inhaltlichen Sprachbegriffe aus dem Märchentexten nachvollziehbar gemacht werden. Diese werden den Begriffen aus der ikonographischen Analyse gegenübergestellt.

Validierung inhaltlicher Sprachbegriffe «Hänsel und Gretel»					
ID	Signatur	Handlungsabschnitt	Vor-ikonographische Beschreibung	Ikonographische Analyse: Begriffe	Übereinstimmende Schlüsselbegriffe
28195	NLS_020_053	Herausforderung 2 Herausforderung 3	Haus, Herz, Formen, Birne, Ofentür, Schornstein, Rauch, Feuer, Holz, Pflanze, Mädchen, Junge, Baum, Mond, Sterne, Hügel, Wiese, Blume, Weg	Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Ofen, Gretel, Hänsel, Baum, Mond, Nacht, Weg	Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Ofen, Gretel, Hänsel, Baum, Mond, Nacht, Weg
9419	PKW_018_119	Herausforderung 2 Herausforderung 3	Mädchen, Junge, Frau (alt), Kopfbedeckung, Gehstock, Baum, Wiese, Haus, Herz, Schornstein, Anbau	Gretel, Hänsel, Hexe, Gehstock, Baum, Hexenhaus, Ofen	Gretel, Hänsel, Hexe, Gehstock, Baum, Ofen
16006	IJJ_308_100	Herausforderung 2 Herausforderung 3	Wald, Hügel, Hexenhaus, Schriftzug, Herz, Muster, Formen, Schornstein, Rauch, Junge, Mädchen, Frau (alt), Nase, Warze, Gehstock, Brille, Schürze, Vogel, Katze	Wald, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Lebkuchen, Hänsel, Gretel, Hexe, Gehstock, Brille, Vogel	Wald, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Hänsel, Gretel, Hexe, Gehstock, Brille, Vogel
2910	IJJ_018_069	Herausforderung 2	Wald, Haus, Schornstein, Hauseingang, Haustür, Baum, Früchte, Wiese, Frau, Hut, Nase (gross), Vogel, Rabe, Gehstock, Katze	Wald, Lebkuchenhaus, Baum, Früchte, Hexe, Gehstock, Katze	Wald, Lebkuchenhaus, Baum, Hexe, Gehstock
13271	IJJ_092_133	Herausforderung 3	Baum, Haus, Muster, Person, Hut, Gehstock, Käfig, Gitter, Junge	Baum, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Hexe, Gehstock, Käfig, Gitter, Hänsel	Baum, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Hexe, Gehstock, Gitter, Hänsel
28198	NLS_020_056	Herausforderung 2	Mond, Nacht, Baum, Pilz, Haus, Schornstein, Herz, Formen, Kirsche, Blume, Brunnen	Mond, Nacht, Baum, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten, Brunnen	Mond, Nacht, Baum, Lebkuchenhaus, Süßigkeiten
45345	PKW_173_027	Herausforderung 2 Herausforderung 3	Wald, Baum, Wiese, Pilz, Haus, Muster, Buchstabe, Zahl, Anbau, Schornstein, Rauch, Mädchen, Junge, Hand-in-Hand	Wald, Lebkuchenhaus, Stall, Hänsel, Gretel, Hand-in-Hand, Wiese	Wald, Lebkuchenhaus, Stall, Hänsel, Gretel
30483	NLS_205_052	Herausforderung 1	Mädchen, Junge, Sonne, Mond, Pflanze, Steine	Hänsel, Gretel, Mond, Wald, Steine	Hänsel, Gretel, Mond, Wald, Steine
30423	NLS_204_036	(Auf)Lösung, Ende	Tisch, Fenster, Baum, Hügel, Stuhl, Mann, Hut, Junge, Mädchen, Tür	Zimmer, Mann, Hänsel, Gretel	Zimmer, Mann, Hänsel, Gretel
31500	IJJ_050_007	Herausforderung 2 Herausforderung 3	Wald, Haus, Schornstein, Junge, Mädchen, Frau, Nase (gross), Gehstock, Brille, Kopfbedeckung, Fenster, Fensterscheibe	Wald, Hexenhaus, Hänsel, Gretel, Hexe, Gehstock, Brille, Fenster, Dach, Lebkuchen	Wald, Hänsel, Gretel, Hexe, Gehstock, Brille, Fenster, Dach

Validierung inhaltlicher Sprachbegriffe «Bremer Stadtmusikanten»					
ID	Signatur	Handlungsabschnitt	Vor-ikonographische Beschreibung	Ikonographische Analyse: Begriffe	Übereinstimmende Schlüsselbegriffe
28136	NLS_019_155	Herausforderung 1	Wald, Baum, Waldboden, Dunkelheit, Tier, Esel, Vogel, Haus, Fenster	Wald, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn, Haus, Fenster	Wald, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn, Haus, Fenster
15655	IIJ_309_032	Herausforderung 1	Wald, Baumstamm, Laub, Ast, Dunkelheit, Tier, Eule, Hahn, Katze, Hund, Halsband, Esel	Wald, Baum, Ast, Nacht, Eule, Hahn, Katze, Hund, Esel	Wald, Baum, Ast, Nacht, Hahn, Katze, Hund, Esel
28139	NLS_019_158	Herausforderung 1	Sterne, Boden, Tier, Esel, Katze, Vogel	Nacht, Sterne, Esel, Hund, Katze, Hahn	Nacht, Sterne, Esel, Hund, Katze, Hahn
30203	NLS_203_057	Herausforderung 1	Wald, Baum, Haus, Sterne, Licht, Dunkelheit, Tier, Esel, Hund, Halsband, Hahn	Wald, Baum, Haus, Fenster, Licht, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn	Wald, Baum, Haus, Fenster, Licht, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn
28132	NLS_019_151	Herausforderung 1	Wald, Baum, Baumstrunk, Ast, Dunkelheit, Fenster, Licht, Tier, Esel, Katze, Hahn	Wald, Baum, Nacht, Fenster, Licht, Esel, Hund, Katze, Hahn	Wald, Baum, Nacht, Fenster, Licht, Esel, Hund, Katze, Hahn
15652	IIJ_309_029	Herausforderung 1	Mond, Baum, Ast, Waldboden, Wiese, Tier, Esel, Hund, Katze, Hahn	Mond, Nacht, Wald, Baum, Ast, Waldboden, Esel, Hund, Katze, Hahn	Nacht, Wald, Baum, Ast, Esel, Hund, Katze, Hahn
28137	NLS_019_156	Herausforderung 1	Wald, Waldboden, Baumstamm, Dunkelheit, Sterne, Mond, Licht, Esel, Hund, Katze, Hahn	Wald, Nacht, Mond, Licht, Esel, Hund, Katze, Hahn	Wald, Nacht, Licht, Esel, Hund, Katze, Hahn
28141	NLS_019_160	Herausforderung 1	Raum, Zimmer, Fenster, Tisch, Stuhl, Weinglas, Mann, Bart, Hut, Feder, Stichwaffe, Gürtel, Hosenflick, Jacke, Oberteil (gestreift)	Zimmer, Fenster, Tisch, Trinken, Essen, Mann, Räuber	Fenster, Tisch, Trinken, Essen, Mann, Räuber
30202	NLS_203_056	Herausforderung 1	Wald, Baum, Dunkelheit, Mond, Sterne, Licht, Haus, Tier, Hahn, Esel	Wald, Baum, Nacht, Mond, Licht, Fenster, Haus, Hahn, Katze, Hund, Esel	Wald, Baum, Nacht, Licht, Fenster, Haus, Hahn, Katze, Hund, Esel
44294	PKW_224_039	Herausforderung 1	Baum, Mond, Sterne, Tier, Esel, Hund, Katze, Hahn, Haus, Fenster, Vorhang, Person, Mann, Bart, Geschirr, Messer, Essen, Weinglas, Flasche, Tisch, Stuhl, Hut, Zigarre	Baum, Mond, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn, Haus, Fenster, Fensterbrett, Mann, Räuber, Essen, Trinken, Tisch, Stuhl	Baum, Nacht, Esel, Hund, Katze, Hahn, Haus, Fenster, Fensterbrett, Mann, Räuber, Essen, Tisch

Validierung inhaltlicher Sprachbegriffe «Das hässliche junge Entlein»					
ID	Signatur	Handlungsabschnitt	Vor-ikonographische Beschreibung	Ikonographische Analyse: Begriffe	Überstimmende Schlüsselbegriffe
28160	NLS_020_018	Herausforderung 2	Himmel, Schneeflocken, Schnee, Baum, Zaun, Wiese, Person, Hut, Gewässer, Tier, Vogel (weiss)	Winter, Schnee, Baum, Zaun, Wiese, Mann, Gewässer, Ente, Schwan	Winter, Schnee, Baum, Zaun, Wiese, Mann, Gewässer, Ente, Schwan
2270	IIJ_013_024	Auflösung, Ende	Sonne, Ente, Wasser, Krone, Schleier, Vogel (weiss), Vogel, Schmetterling	Sonne, Ente, Gewässer, Krone, Schleier, Schwan, Vogel, Schmetterling, Frühling	Ente, Gewässer, Schwan, Vogel, Frühling
4330	IIJ_032_065	Ausgangslage	Himmel, Hügel, Vogel (weiss, gross), Haus, Gewässer, Weg, Wiese, Feld, Wald, Baum, Gebäude, Turm, Schloss, Burg, Teich, Mauer, Leiter, Pflanze, Seerose, Vogel, Ente, Entlein, Trog	Truthahn, Gewässer, Feld, Wiese, Kanal, Burg, Teich, Entenhof, Ententeich, Vogel, Ente, Entlein	Truthahn, Gewässer, Feld, Wiese, Kanal, Burg, Teich, Entenhof, Ententeich, Vogel, Ente, Entlein
28169	NLS_020_027	Keine	Sonne, Himmel, Vogel, Schmetterling, Zaun, Person, Baum, Früchte, Blume, Gewässer, Teich, Seerose, Enten	Sonne, Himmel, Vogel, Frühling, Baum, Schmetterling, Zaun, Gewässer, Teich, Enten, Mann, Frau, Kind	Vogel, Frühling, Baum, Zaun, Gewässer, Teich, Enten, Mann, Frau, Kind
2864	IIJ_018_023	Ausgangslage	Hügel, Wolke, Hahn, Vogel, Zaun, Haus, Tür, Stroh, Katze, Stall, Leiter, Hund, Halsband, Wiese, Huhn, Frau, Futterschale, Küken, Entlein, Eier, Gewässer, Teich, Ente	Hahn, Vogel, Zaun, Entenhof, Katze, Hund, Wiese, Huhn, Frau, Futtermagd, Küken, Entlein, Eier, Teich, Ente	Vogel, Zaun, Entenhof, Katze, Hund, Wiese, Huhn, Frau, Futtermagd, Küken, Entlein, Eier, Teich, Ente
15966	IIJ_308_060	Herausforderung 1	Haus, Schornstein, Rauch, Baum, Zaun, Weg, Ente, Wiese, Fensterladen, Fenster, Feld	Haus, Fensterladen, Baum, Weg, Ente, Wiese, Feld	Haus, Baum, Weg, Ente, Wiese, Feld
28158	NLS_020_016	Herausforderung 2	Himmel, Sonne, Vogel (weiss, fliegend), Vogelschwarm, Baum, Laub, Blume, Wiese, Ente, Früchte	Herbst, Himmel, Sonne, Schwäne, Baum, Wiese, Ente	Herbst, Schwäne, Baum, Wiese, Ente
28162	NLS_020_020	Herausforderung 2	Himmel, Vogel (weiss), Baum, Wiese, Blumen, Ente	Himmel, Schwäne, Baum, Wiese, Blume, Ente	Schwäne, Baum, Wiese, Ente
28168	NLS_020_026	Herausforderung 2	Himmel, Baum, Ast, Zaun, Haus, Vogel (grau), Schnee	Himmel, Zaun, Haus, Ente (grau), Schnee, Winter	Zaun, Haus, Ente (grau), Schnee, Winter
30151	NLS_203_005	Ausgangslage	Himmel, Wald, Gebäude, Entenhaus, Leiter, Gewässer, Teich, Pflanze, Zaun, Hügel, Heuhaufen, Vogel (weiss, gross), Wiese, Ente (grau, weiss, gelb)	Haus, Gewässer, Entenhof, Teich, Truthahn, Wiese, Ente (grau), Enten, Wald	Haus, Gewässer, Entenhof, Teich, Truthahn, Wiese, Ente (grau), Enten

Validierung inhaltlicher Sprachbegriffe «Das Märchen vom falschen Prinzen»					
ID	Signatur	Handlungsabschnitt	Vor-ikonographische Beschreibung	Ikonographische Analyse	Übereinstimmende Schlüsselbegriffe
33213	IJJ_106_133	Herausforderung 1	Himmel, Palme, Sand, Kaktus, Hügel, Person, Krone, Turban, Torbogen, Zahl (römisch), Schwert, Säbel	Orient, Palme, Wüste, Hügel, Sultan, Säule, Dolch	Palme, Hügel, Sultan, Säule, Dolch
2916	IJJ_018_075	Herausforderung 1	Palme, Pflanze, Zelt, Säule, Kaktus, Pferd, Person, Dolch, Schwert, Sattel, Kopfbedeckung, Turban	Orient, Wüste, Zelt, Säule, Pferd, Mann, Dolch, Turban	Zelt, Säule, Pferd, Mann, Dolch, Turban
33204	IJJ_106_124	Herausforderung 3	Wald, Baumstamm, Baum, Tür, Pilz, Weg, Waldboden, Person, Frau, Gewand (weiss), Mann, Kopfbedeckung	Wald, Baum, Weg, Frau, Fee, Gewand (weiss), Mann, Turban	Wald, Baum, Weg, Frau, Fee, Gewand (weiss), Mann, Turban
33214	IJJ_106_134	Ausgangslage	Himmel, Palme, Sand, Kaktus, Gebäude, Stadt, Haus, Kuppeldach, Pferd, Weg, Person, Gewand, Reiter	Orient, Wüste, Stadt, Pferd, Reiter, Weg, Festkleid (Mann), Kaftan	Stadt, Pferd, Reiter, Weg, Festkleid (Mann), Kaftan
33209	IJJ_106_129	Herausforderung 1	Himmel, Hügel, Sand, Wüste, Palme, Säule, Person, Kopfbedeckung, Umhang, Gewand, Dolch	Palme, Säule, Mann, Dolch, Kaftan	Palme, Säule, Mann, Dolch, Kaftan
33210	IJJ_106_130	Herausforderung 3	Raum, Zimmer, Wand (blau), Person, Frau, Thron, Krone, Königin, Podest, Stufen, Teppich, Mann, Nähnadel, Nähfaden	Zimmer, Frau, Thron, Krone, Königin, Podest, Stufen, Teppich, König, Schneider, Nähnadel, Nähfaden, Prinz	Zimmer, Frau, Thron, Krone, Podest, Stufen, Teppich, König, Schneider, Nähnadel, Nähfaden, Prinz
33211	IJJ_106_131	Herausforderung ?	Raum, Zimmer, Wandteppich, Thron, Person, Frau, Mann, Mann (alt), Podest, Stufen, Teppich, Gewand, Schwert, Dolch, Umhang	Zimmer, Thron, Frau, Mann, Podest, Stufen, Teppich	Zimmer, Thron, Frau, Mann, Podest, Stufen, Teppich
33215	IJJ_106_135	Herausforderung 2	Himmel, Stadt, Haus, Gebäude, Wüste, Sand, Hügel, Palme, Kaktus, Kamel, Person, Gewand, Kopfbedeckung, Menschenmenge	Orient, Stadt, Wüste, Palme, Kamel, Dromedar, Kopfbedeckung, Menschenmenge	Stadt, Palme, Kamel, Dromedar
33217	IJJ_106_137	Herausforderung 3	Wald, Baum, Baumstamm, Wiese, Blume, Vogel, Person, Mann (alt), Krone, Gewand, Umhang, Bart (weiss), Frau, Gewand (weiss), Behälter	Wald, Baum, Vogel, König, Frau, Fee, Gewand (weiss), Behälter, Kiste (klein)	Wald, Baum, Frau, Fee, Gewand (weiss), Behälter, Kiste (klein)
33218	IJJ_106_138	Herausforderung 1	Himmel, Hügel, Sand, Palme, Säule, Weg, Kaktus, Person, Pferd, Reiter, Umhang, Messer	Orient, Hügel, Palme, Säule, Weg, Pferd, Reiter, Dolch	Hügel, Palme, Säule, Weg, Pferd, Reiter, Dolch

Bisher erschienene Schriften

Ergebnisse von Forschungsprojekten erscheinen jeweils in Form von Arbeitsberichten in Reihen.
Sonstige Publikationen erscheinen in Form von alleinstehenden Schriften.

Derzeit gibt es in den Churer Schriften zur Informationswissenschaft folgende Reihen:
Reihe Berufsmarktforschung

Weitere Publikationen

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 132
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Sandra Rumiz
Firmenarchive in Wikimedia-Projekten
Wie Bestände von Schweizer Textilunternehmen über Wikipedia und Wikidata auffindbar werden
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 133
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Vanessa Seyffert
Chatbots und Semantic-Web – ein "Dream-Team"?
Einsatz semantischer Technologien in der Chatbot-Entwicklung und
Anwendung im Bibliotheksbereich
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 134
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Mircea Obreja
Loss Aversion im E-Commerce
Moderierende Faktoren bezüglich des digitalen Loss Aversion Nudges
in der Purchase-Stage
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 135
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Vanessa Brogli
Messinstrumente für die Untersuchung der Lesekompetenz
Wie sich Effekte auf das Lesen bei Leseförderung von Bibliotheken untersuchen lassen
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 136
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Nichola Schwendimann
Cloud Readiness von Schweizer IT-KMU
Untersucht anhand von zwei Mikrounternehmen
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 137
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Stefanie Moser
Homeoffice für Bibliotheksmitarbeitende von öffentlichen und wissenschaftlichen Bibliotheken
in der Schweiz während der COVID-19-Pandemie
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 138
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Mara Funaro
Ursachen für die geringe Verbreitung von Extreme Programming
Weshalb sich lediglich Praktiken der agilen Methode durchgesetzt haben
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 139
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Debora Messerli
Nachhaltigkeitsprojekte in Bibliotheken
Massnahmenkatalog zur Vermittlung der UN-Agenda 2030 in Öffentlichen und Wissenschaftlichen
Bibliotheken
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 140
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Noemi Andres
Status quo des Social-Media-Einsatzes in Schweizer Tambouren-, Clairon- und Pfeifervereinen
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 141
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Rachel Noëmi Thommen
Lärmmanagement an Deutschschweizer Hochschulbibliotheken
Evaluation der Wahrnehmung des Geräuschpegels von Studierenden in Hochschulbibliotheken
und Einfluss von Covid-19
Chur, 2021
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 142
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Daria Gloor
Berichterstattung zur CO₂-Emissionen im Scope 3 des GHG Protocol
Eine Fallstudie zur Ableitung von digitalen Best Practices für Unternehmen zur Messung
und Angabe von CO₂-Emissionen der Kriterien im Scope 3
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 143
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Leonardo Personini
What role have academic libraries and librarians had in the fight against the COVID-19 pandemic?
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 144
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Jasmin Suter
TikTok User sind einfacher manipulierbar
Einfluss von Videoplattformen auf das Verhalten in der Pre-Purchase Phase am Beispiel TikTok
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 145
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Lea Bächli
Die Veränderungen der Angebote öffentlicher Bibliotheken in der Deutschschweiz durch die
COVID-19-Pandemie
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 146
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Jeffrey Santana de Jesus
Mithilfe von Digital Nudging mehr Privatsphäre in sozialen Netzwerken?
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Über die Informationswissenschaft der Fachhochschule Graubünden

Die Informationswissenschaft ist in der Schweiz noch ein relativ junger Lehr- und Forschungsbereich. International weist diese Disziplin aber vor allem im anglo-amerikanischen Bereich eine jahrzehntelange Tradition auf. Die klassischen Bezeichnungen dort sind Information Science, Library Science oder Information Studies. Die Grundfragestellung der Informationswissenschaft liegt in der Betrachtung der Rolle und des Umgangs mit Information in allen ihren Ausprägungen und Medien sowohl in Wirtschaft und Gesellschaft. Die Informationswissenschaft wird in Chur integriert betrachtet.

Diese Sicht umfasst nicht nur die Teildisziplinen Bibliothekswissenschaft, Archivwissenschaft und Dokumentationswissenschaft. Auch neue Entwicklungen im Bereich Medienwirtschaft, Informations- und Wissensmanagement und Big Data werden gezielt aufgegriffen und im Lehr- und Forschungsprogramm berücksichtigt.

Der Studiengang Informationswissenschaft wird seit 1998 als Vollzeitstudiengang in Chur angeboten und seit 2002 als Teilzeit-Studiengang in Zürich. Seit 2010 rundet der Master of Science in Business Administration das Lehrangebot ab.

Das Forschungsfeld Informationswissenschaft vereinigt Cluster von Forschungs-, Entwicklungs- und Dienstleistungspotenzialen in unterschiedlichen Kompetenzzentren:

- Bibliothek und Digitalisierung von analogem Kulturgut
- Bildungsinformatik
- Data Analytics
- Digital Business and Usability Engineering
- Information Lifecycle Management
- Knowledge and User Research
- Practical Data Science
- Process Data, Visualization, and Machine Learning
- Scientific Computing

Diese Kompetenzzentren werden im Swiss Institute for Information Science (SII) zusammengefasst.

Impressum

Impressum

FHGR – Fachhochschule
Graubünden
Information Science
Pulvermühlestrasse 57
CH-7000 Chur

www.informationsscience.ch

www.fhgr.ch

ISSN 1660-945X

Institutsleitung

Prof. Dr. Ingo Barkow
Telefon: +41 81 286 24 61
Email: ingo.barkow@fhgr.ch

Sekretariat

Telefon: +41 81 286 24 24
Fax: +41 81 286 24 00
Email: clarita.decurtins@fhgr.ch