

Vilma Motturi

**„JUNG SIEGNALD? DIESEN ELENDEN
TAUGENICHTS?“:**
Eine Adaptionanalyse zum *Ring des Nibelungen* in der
Donald Duck-Version

Universität Tampere

Fakultät für Informationstechnologie und Kommunikationswissenschaften ITC

Studienprogramm Sprachen | Studienrichtung Deutsch

Bachelorarbeit

Juni 2020

TIIVISTELMÄ

Vilma Motturi: ”Nuori Siegnald? Se surkea tyhjääntoimittaja?” Adaptaatioanalyysi *Nibelungin sormuksen* Aku Ankka-versiosta

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Kielten tutkinto-ohjelma | Saksan opintosuunta

Kesäkuu 2020

Sarjakuvat ovat kuvallinen kerrontamuoto ja media, joka sopii adaptoimiseen sen monimuotoisuuden ja rajoittamattomuuden takia. Adaptaation on tarkoitus luoda uusi teos käyttäen toista teosta materiaalina ja pohjana. Usein adaptointi tapahtuukin korkeakulttuurista viihdekulttuuriin, kuten kirjasta elokuvaksi, tai tässä tapauksessa oopperasta sarjakuvaksi. Nämä kaksi kirjallisuudenlajia, ooppera ja sarjakuvat, kuitenkin eroavat huomattavasti toisistaan teemoiltaan, kerronnalta, hahmoiltaan sekä niiden arvostukselta taiteena. Tässä työssä keskitytään siihen, miten tällainen adaptaatio on luotu, mitkä tekijät ovat vaikuttaneet lopputulokseen ja kuinka paljon alkuperäisteosta on tarvinnut modifioida sopimaan Aku Ankka-versioksi.

Opinnäytetyön materiaalina on Disneyn Aku Ankka-sarjakuva *Der magische Ring* (suom. Maaginen sormus), joka on adaptaatio Richard Wagnerin oopperasta *Der Ring des Nibelungen* (suom. *Nibelungin sormus*). Sarjakuva on alunperin italialaisen sarjakuvapiirtäjä Osvaldo Pavesen ja sarjakuvakirjoittaja Guido Scalan teos, joka julkaistiin 1989 italialaisessa *Topolino*-sarjakuvalehdessä ja käännettiin 1990 saksalaiseen Disney-pokkariin *Lustigen Taschenbuch*. Myöhemmin vuonna 2017 *Der magische Ring* julkaistiin uudelleen sarjakuvakokoelmassa *Entenhausener Weltbibliothek- Deutsche Literaturklassiker* (suom. Ankkalinnan maailmankirjasto- Saksalaiset kirjallisuusklassikot). Richard Wagnerin ooppera on neljästä partituurista koostuva sankaritarina vuodelta 1876.

Opinnäytteessä määritellään sarjakuviin ja adaptaatioihin liittyviä termejä, kuten sarjakuvatiede, kirjallisuusadaptaatio ja parodia. Teosta analysoidaan kahdesta eri näkökulmasta tutkimuskysymysten avulla: ensin tutkitaan sarjakuvan adaptoimiseen vaikuttaneita ulkoisia tekijöitä Hutcheonin ja O’Flynnin teoriaa käyttäen, ja sitten sarjakuvan sisältöä hyödyntäen kvalitatiivista sisällönanalyysia.

Analyysi osoittaa, että monilla ulkoisilla tekijöillä on ollut vaikutusta siihen, millainen adaptaatiosta on muotoutunut. Disneyn brändi ja heille ominainen sarjakuvaformaatti rajoittivat oopperan adaptoimista, jolloin sarjakuvasta tuotettiin humoristinen parodia ja se suunnattiin eri kohderyhmälle kuin aiemmin, lapsille ja nuorille. Sisällönanalyysissä ilmenee, että sarjakuvan kerrontatapa on oopperaan verrattuna nopeampi ja visuaalisempi ja kerrontaa kehystää auktoriaalinen kertojahahmo. Komiikkaa sarjakuvaan on luotu erityisesti luonnekomiikan ja sankarigenren parodioimisen avulla. Sarjakuvan hahmot perustuvat ulkonäöltään ja luonteiltaan pääosin Disneyn ankkahahmoille. Juoni poikkeaa oopperasta pituudelta, sillä monia kohtauksia on jätetty adaptoimatta. Toisaalta monet oopperan huippukohtat ovat tunnistettavissa sarjakuvassa, jolloin myös hypotekstin, alkuperäisteoksen voi tunnistaa.

Avainsanat: sarjakuvat, adaptaatio, Disney, Aku Ankka, Nibelungin sormus, parodia, Richard Wagner

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

ABSTRACT

Vilma Motturi: „Jung Siegnald? Diesen elenden Taugenichts?“ eine Adaptionanalyse zum *Ring des Nibelungen* in der Donald Duck-Version

Bachelorarbeit

Universität Tampere

Studienprogramm Sprachen | Studienrichtung Deutsch

Juni 2020

Comics sind eine bildliche Erzählweise und ein Medium, das sich für Adaptieren wegen seiner vielen Möglichkeiten und seiner Unbegrenztheit eignet. Der Sinn einer Adaption ist ein neues Werk unter Einsatz eines anderen Werks als Material zu erstellen. Ein Werk wird oft in ein neues Genre oder ein neues Medium adaptiert, wie ein Buch in einen Film oder, in diesem Fall, eine Oper in ein Comic. Diese zwei Gattungen, Opern und Comics, unterscheiden sich bedeutend von ihren Themen, dem Erzählen, den Charakteren und auch der Anerkennung als Kunst. In dieser Arbeit wird sich darauf konzentriert, wie eine solche Adaption erstellt ist und wie viel das Original modifiziert ist, dass es als eine Donald Duck-Version ausgibt.

Das Material der Arbeit ist Disneys Donald Duck-Comic *Der magische Ring*, das eine Adaption von Richard Wagners Oper *der Ring des Nibelungen* ist. Das Comic ist ursprünglich ein Werk von dem italienischen Comiczeichner Osvaldo Pavese und Comicautor Guido Scala, das 1989 in dem italienischen Comicheft *Topolino* veröffentlicht wurde, 1990 in einer deutschen Comic-Publikation *Lustigen Taschenbuch* übersetzt wurde und später 2017 in einem Comicbuch *Entenhauser Bibliothek-Deutsche Literaturklassiker* wiederveröffentlicht wurde. Die Oper von Richard Wagner ist eine aus vier Partituren bestehende Heldengeschichte aus dem Jahr 1876.

In der Arbeit werden Comic- und Adaption-Begriffe, wie Comicwissenschaft, Literaturadaption und Parodie definiert. Das Werk wird aus zwei verschiedenen Blickrichtungen analysiert: zuerst werden die äußeren Faktoren, die die Adaption beeinflusst haben, mit Hilfe des Werks von Hutcheon und O’Flynn *Theory of Adaptation* (2012) untersucht, und dann wird der Inhalt des Comics nutzend die qualitative Inhaltsanalyse.

Die Analyse verweist, dass viele äußere Faktoren haben Wirkung auf die Erstellung der Adaption gehabt. Die Marke von Disney und für ihre charakteristische Comic-Format begrenzen die Adaption von der Oper, wo die Oper wurde in eine humoristische Parodie geändert und die Adaption wurde auf eine verschiedene Zielgruppe, Kinder und Jugendliche, gerichtet. In der Inhaltsanalyse wird sich herausgestellt, dass das Erzählweise des Comics ist schneller und visueller, im Vergleich mit der Oper und ein auktorialer Erzähler rahmt die Geschichte um. Die Komik wird in dem Comic durch Charaktercomic und das Parodieren von dem Heldenepos-Genre generiert. Die Charaktere des Comics basieren sich von ihrem Aussehen und ihren Persönlichkeiten auf Disneys Entencharakteren. Die Länge der Handlung unterscheidet sich von der Oper, denn viele Szenen in der Oper sind nicht in das Comic adaptiert oder sind kürzer. Wiederum sind viele Hochpunkte der Oper in dem Comic identifizierbar, deswegen kann das Hypotext auch erkannt werden.

Schlüsselwörter: Comic, Adaption, Disney, Donald Duck, der Ring des Nibelungen, Parodie

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
2	Comics- Literatur durch Bilder	2
2.1	Comicwissenschaft	3
2.2	Adaptionen.....	4
2.2.1	Parodie	5
2.2.2	Literatur-Comics	5
2.2.3	Inhaltsanalyse einer Adaption.....	5
3	Die <i>Nibelungen</i> -Werke	6
3.1	Das Nationalepos <i>Nibelungenlied</i>	6
3.2	Die Oper <i>Der Ring des Nibelungen</i>	7
3.2.1	Überblick zu der Oper.....	8
3.2.2	Themen von <i>Der Ring des Nibelungen</i>	8
4	Der magische Ring.....	9
4.1	Donald Duck in Deutschland	10
4.2	Überblick zum Comic	10
5	Original vs. Adaption– eine Analyse	11
5.1	Äußere Faktoren der Erstellung des Comics.....	11
5.1.1	Die Zielgruppen	11
5.1.2	Die Disney-Marke und Comic-Format	13
5.1.3	Kontext.....	14
5.2	Inhalt des Comics.....	15
5.2.1	Erzählen	15
5.2.2	Komik und Parodie	17
5.2.3	Charaktere	19
5.2.4	Handlung.....	22
6	Zusammenfassung.....	24
7	Literaturverzeichnis	26
7.1	Primärliteratur	26
7.2	Sekundärliteratur	26
7.3	Internetquellen	27
8	Anhänge	27

1 Einleitung

Comics sind eine bildliche und serielle Erzählkunst und eine Unterart von Literatur. Die substanziellste Funktion von Comics ist eine ästhetische Wirkung durch bildliche und andere Zeichen zu erzeugen (McCloud, 1994, 9). Weil Comics so verschieden von anderen Literaturgattungen, wie Drama oder Belletristik, auf Grund des Erzählens, der beherrschenden Themen und des Sprachstils, sind, ist es interessant zu untersuchen, wie ein Literaturwerk in ein Comic adaptiert werden kann.

In dieser Arbeit wird eine Comic-Adaption von der Oper *Der Ring des Nibelungen* präsentiert und analysiert. Die Ziele dieser Arbeit sind sowohl inhaltliche als auch kontextuelle Elemente der Comic-Adaption zu analysieren und die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen die zwei Werken aufzuweisen. Die Materialien sind die Oper *der Ring des Nibelungen* von Richard Wagner und Disneys Comic-Adaption *Der magische Ring* davon. Die „Entenversion“, also das Donald Duck-Comic *Der magische Ring* ist eine Übersetzung vom der italienischen Comiczeichner Guido Scalas Comic. Scala hat die Geschichte im Jahre 1989 bearbeitet und sie wurde zuerst 1990 im *Lustigen Taschenbuch Nr. 148* in Deutschland veröffentlicht. Später wurde der Comic im Comicband *Entenhausener Weltbibliothek-Deutsche Literaturklassiker* (2017) einbezogen. Im 18-Jahrhundert hat der deutsche Komponist, Schriftsteller und Theaterregisseur Richard Wagner den Opernzyklus und dessen vier Partituren geschrieben, die sich auf *Nibelungenlied*, das Nationalepos von Deutschland basieren.

Adaptionen sind einerseits eine uralte Erzählform, aber andererseits eine noch heutzutage erfolgreiche Umarbeitung von einem anderen Werk, die in Hinsicht auf das Medium, das Genre oder den Kontext verändert werden (Hutcheon / O'Flynn 2012: 8-9). Obwohl dieses Comic schon zuerst 1989 veröffentlicht wurde, beweist dessen Neuveröffentlichung 2017, dass das Publikum noch an Adaptionen und besonders Comicadaptionen interessiert ist und dass dieses Thema noch aktuell ist.

In dieser Arbeit wird eine qualitative Inhaltsanalyse als Methode für den Vergleich den zwei Werken durchgeführt. Zuerst im Kapitel 5.1 wird aber die Adaption basierend auf das Werk von Hutcheon und O'Flynn namens *Theory of Adaptation* (2012) analysiert, die äußere Faktoren der Adaption zu untersuchen. Die Interessen der Inhaltsanalyse im Kapitel 5.2 sind hauptsächlich Erzählen, Handlung, Charaktere und Komik in der Comic-Adaption. Jede

Perspektive wird in einem getrennten Kapitel behandeln werden, um die Forschungsfragen dieser Arbeit zu antworten. Die zwei Forschungsfragen, die untersucht werden, sind:

1. Welche Veränderungen hat die Comic-Adaption im Vergleich mit der Oper?
2. Welche äußeren Faktoren haben auf der Erstellung der Adaption eingewirkt und wie?

Die Hypothese dieser Arbeit ist, dass das Comic sich von der Oper durch die Handlung, Charaktere und Erzählstil unterscheidet. Es wird auch die Hypothese aufgestellt, dass äußere Faktoren, wie der zeitliche Kontext der Erstveröffentlichung, die Marke von Disney und das verschiedene Zielgruppen haben auf der Erstellung des Comics eingewirkt.

2 Comics- Literatur durch Bilder

Der Begriff *Comics* kann in vielen Weisen veranschaulicht werden: schon Disneys Comics unterscheiden sich von *Tex Willer* sehr ersichtlich. Zuerst assoziiert man Comics allerdings mit der Kombination von Bild und Sprache. Die bekannte Definition von McCloud (1994: 17) lautet, dass Comics „räumliche Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen“ sind, oder noch einfacher nennt er Comics eine serielle Kunstform. Das Schema von Comics ist für jeden verschieden, aber in der Wahrheit haben Comics laut McCloud (1994: 30) sehr wenige, aber noch einige Begrenzungen. Comic sind tatsächlich nicht auf nur ein Genre, einen Werkstoff oder eine zeichnerische Schule oder Kunstgattung beschränkt (McCloud 1994: 22). In diesem Kapitel werden einige für diese Arbeit wichtige Begriffe, wie Comic, Parodie und Adaption, erklärt.

Abel und Klein (2016: 56) teilen diese bildliche Kunstform in drei Teile- Comics als Medium, als literarische Form und als Erzählung ein. Erstens können Comics als Medium durch ihre Veröffentlichungsplattformen, wie Comic-Hefte oder Zeitungen definiert werden (Abel / Klein 2016: 58). Zweitens ist die typische Comicform oft gezeichnet, hat mehrere Bilder, ein ästhetischer Zusammenhalt und Charakteren, die karikaturistisch sind (Abel / Klein 2016: 63-64). Drittens passiert Erzählung in den typischen Comics durch sowohl sprachliche Mittel, wie Sprechblasen, bildliche Mittel, wie Symbole als auch durch ihre Kombination (McCloud 1994: 136, 142, 160) Nach McCloud (1994: 70), die Erzählkunst in Comics wird durch die Ergänzung von unseren eigenen Erfahrungen ermöglicht. Dadurch werden also die vereinzelte, sequenzielle Einzelbilder mit einer kohärenten Erzählung verbindet können. Abel

und Klein (2016: 57, 63, 67) weisen auch mehrmals darauf hin, dass Comics letztlich ein Intermedium, eine Kombination von mehreren Formen, Medien und Erzählungsweisen sind.

Die Bedeutung von Comics in die Geschichte begann mit der Entwicklung von Zeitungen, wo einige von den ersten Comicstrips veröffentlicht wurden (Herkman 1996: 13). Mit der Zeit entwickelte die Comic-Industrie in den USA, wo die noch heutzutage bekannte Erzählweise von Comics sich etablierte (Herkman 1996: 14-15). Herkman (1996: 16) bemerkt, dass gleichzeitig auch die Animationsfilmindustrie sich entwickelt hat, wovon *Disney* und ihre Zeichentrickfilme von *Mickey Maus* ein einflussreiches Beispiel sind. Wie Belletristik, auch Comics waren oft ein Medium, durch welches aktuelle Phänomene und der damalige „kulturelle Kontext“ darlegen wurden, z.B. die Zunahme von Superhelden-Comics in das kriminalisierte Amerika in den 1930er (Herkman 1996: 16). Die Superhelden-Comics für Jungen sind noch das Grund dafür, dass Comics heutzutage stark mit Kindern assoziiert werden (Herkman 1996: 17). Diese Prägung wurde durch Erwachsenen-Comics in der 1960er ausmerzen versucht. Später wurden auch Comics institutionalisiert, als neue Begriffe wie *Graphic Novels* geboren waren (Herkman 1996: 22). Wegen der Ausbreitung von verschiedenen, besonders mehr erwachsenen Genres und der Institutionalisierung bekommen Comics immer mehr Würdigung als Kunst- und Literaturform (Herkman 1996: 23)

2.1 Comicwissenschaft

Durch diese vorhergehende, positive Entwicklung wurde auch Comicwissenschaft geboren. Comicwissenschaft ist eigentlich weniger institutionalisiert als z.B. Literaturwissenschaft, und hat kaum eigene Theorien oder Institute (Herkman 1996: 24). Eher ist Comicwissenschaft von anderen Richtungen, wie Forschung von Translation, Pädagogik und Kunst, beeinflusst worden.

Herkman (1996: 24) zählt einige Beispiele von üblichen Forschungsgegenständen der Comicwissenschaft auf. Zum Ersten kann Comicforschung auf die Geschichte von Comics konzentrieren. In diesem Fall das Interesse an geschichtlichen Phänomene von Comics oder an eine bestimmte Comicserie, -Zeichner oder -Gattungen (Herkman 1996: 24-25). Zum Zweiten kann man auch eine gesellschaftliche Perspektive nehmen, und Comics mit Hilfe von Psychologie, Politik oder Soziologie erforschen (Herkman 1996: 24). Zuletzt erwähnt Herkman (1996: 24) Comicsprache und Ausdruck als ein Forschungsmaterial, was z.B. Semiotik und Narratologie untersucht. In dieser Arbeit werden verschiedene Forschungsmethoden zusammenbringen und damit werden nicht nur auf eine Perspektive

konzentriert. Es wird sowohl Aspekte von der Forschung der Geschichte und der Gattung verwendet, weil eine spezifische Comicserie, ein Donald Duck-Comic und ein spezifisches Gattung, Adaptionen, für diese Arbeit gewählt wurde. Es wird auch um Ausdrücke in dieser Arbeit gehandelt, weil auch das Erzählen und die Handlung tiefer in Vergleich mit dem Original betrachtet wird.

2.2 Adaptionen

Adaptionen sind sowohl noch heutzutage als auch seit Jahrhunderten eine nachhaltige Kunstform. Adaptionen von Romanen, Poetik und Schauspiele waren schon in der Zeit von Shakespeare ein bekannter Begriff (Hutcheon / O'Flynn 2012: 2) Auch Heldenepen, die in dieser Arbeit betrachtet werden, waren oft Formen von Adaptionen, weil sie z.B. poetische Beschreibungen von Hörensagen oder alte Volkssagen sind. Die neuesten Formen von Adaptation sind vermutlich Filmadaptionen, die ein großer Teil von der Filmindustrie noch beherrschen (Hutcheon / O'Flynn 2012: 4). Hutcheon und O'Flynn (2012: 7) beschreiben Adaptionen als eine Transposition eines anderen Werks oder anderen Werken. Die Transposition muss angekündigt sein und kann zwischen Medien, wie Buch in einen Film, oder Genre, wie Lyrik in ein Drama, passieren (Hutcheon / O'Flynn 2012:8). In der Comicadaption, darum diese Arbeit handelt, wurde außer dem Medium von einer Oper zu einem Comic, auch das Genre von musikalischer Epik zu einer komischen Parodie transponiert.

Um dieses Phänomen besser zu verstehen, muss man auch die Begriffe Intertextualität und Hypertextualität kennen. Intertextualität heißt die „Beziehung zwischen unterschiedlichen Texten“ oder eine „erkennbarer Präsenz“ eines anderen Textes in dem Werk (Abel / Klein 2016: 277). Andererseits ist Hypertextualität, ein Begriff von Gerard Genette, eine „konkretere Bezugnahme eines bestimmten Textes“ (Abel / Klein 2016: 277). Folglich beschäftigen Adaptionen sich mehr mit Hypertextualität, wo nur ein Werk als Bezugnahme bewusst benutzt wird, während intertextuelle Referenzen nur ein Zitat und sogar eine unbewusste Anspielung sein können. Genette nennt den originalen, vorangegangenen Text ein Hypotext und das spätere Werk, die Adaption ein Hypertext (Abel / Klein 2016: 277).

Wie auch Comics, Adaptionen müssen genauso immer noch für ihre Anerkennung ankämpfen. Hutcheon und O'Flynn (2012: 2-3) geben an, dass gerade gegenwärtige Adaptionen oft für dürftiger oder „kulturell minderwertig“ gegolten werden, weil Literatur die höchste, also die älteste Kunstform ist. Dennoch nehmen Adaptionen noch zu. Was laut Hutcheon und O'Flynn (2012: 4) Adaptionen so beliebt macht, sind die Vermischung von

Familiarität und Neuigkeit. Oft bietet die Adaption neue Ausdrucksformen z.B. durch Musik, Tanzen, Poetik oder nur visuelle Perspektive, wie in Filmen und Comics, da dahinter noch eine bekannte Story zu finden ist (Hutcheon / O’Flynn 2012: 3). Hutcheon und O’Flynn (2012: 5) auch erwähnen, dass Adaptionen finanziell einträglich sind, weil sie oft schon ein getreues, vormaliges Publikum oder eine Leserschaft haben.

2.2.1 Parodie

Wenn ein Werk adaptiert wird, wird auch ganz oft der Inhalt irgendwie verändert, dass im Fall von Parodien durch Komik passiert (Abel / Klein 2016: 277). Dentith (2000: 6-7) beschreibt, dass Parodien auch intertextuelle Anspielungen sind, wo ein Werk oder ein Genre imitiert und gleichzeitig lächerlich gemacht wird. Die Definition von Parodien hat von der Antike an schon sich ändert, aber besonders die älteren Formen nennt Dentith (2000: 9, 32) oft polemisch, weil sie die Kritik durch Komik sichtbar macht. In der postmodernen Definition sind Parodien aber nicht mehr so angreifend (Hutcheon / Woodland 2012: 1002). Hutcheon und Woodland (2012: 1002) auch spezifizieren, dass der Humor oft von Ironie abgeleitet wird. In einer Adaption können auch mehrere Werke parodiert werden.

2.2.2 Literatur-Comics

Literatur-Comic ist ein Begriff von Schmitz-Emans (2012: 11), der vorwiegend „ein Comic auf einen literarischen Text“ bedeutet. Wie auch für Verfilmungen, ist die Visualisierung von den originalen Geschichten die wesentlichste Transposition dieser Unterart (Schmitz-Emans 2012: 10). Schmitz-Emans (2012: 11) auch betont, dass Literatur-Comics die Geschichte besonders durch Text erschaffen und immer ein neues Werk generieren, wie alle Adaptionen. Was die Comic-Format für Adaptionen verbietet, ist vorzugsweise Intermedialität. Das bedeutet das Zusammenspiel von, in diesem Fall, Schriftlichem und Bildlichem (Schmitz-Emans 2012: 8-9). Für Literatur-Comics sind typische Modifikationen die Wiederholung der Typen von Handlungsmustern, wie in Märchen, Veränderung der Konstruktionen aus Rahmen- und Binnenerzählung (Abel / Klein 2016: 280-281). Außerdem bieten Literatur-Comics oft einen neuen Blickwinkel, der auch etwas über den Motiven der Zeichner im Bezug mit dem Originalwerk erzählen kann.

2.2.3 Inhaltsanalyse einer Adaption

Eine Adaptionanalyse hat keine festgestellte Vorgehensweisen, sondern kann letztendlich nur als eine Inhaltsanalyse von einem Literaturwerk beschrieben werden. Inhaltsanalyse bedeutet

laut Mayring (2010: 11-12) primär eine Analyse von Kommunikation und deren Übertragung durch Symbolen, wie Sprache, Musik und Bilder, in einem Material. Obwohl qualitative Inhaltsanalyse oft Interpretation enthält, müssen alle Inhaltsanalyse systematisch, regel- und theoriegeleitet vorgegangen werden (Mayring 2010: 12-13). Was bei dieser Analyse für unterschiedlich gegolten werden kann, ist die vergleichende Beschaffenheit des Analysematerials. Statt eine einseitige Analyse der Inhalt in der Comics, werden die Ergebnisse mit dem Originalwerk verglichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten zu finden. Demzufolge kann die Analyse-Adaption dieser Arbeit eine vergleichende, qualitative Inhaltsanalyse genannt werden.

3 Die *Nibelungen*-Werke

In diesem Kapitel wird auf die Originalversion von der Comicaadaption konzentriert. Es wird sowohl *das Nibelungenlied*, das Nationalepos von Deutschland als auch die Oper *Der Ring des Nibelungen* von Richard Wagner und zusätzlich die Beziehung zwischen diesen zwei Werken vorgestellt.

3.1 Das Nationalepos *Nibelungenlied*

Nibelungenlied ist ein Heldenepik, dass in Deutschland einen Status von Nationalepos hat (Niedling 2007: 42). Was oft für alle Heldenepen typisch ist, ist *Nibelungenlied* auch ein Band von gesungenen Gedichten, die mündlich tradiert wurden und keinen bestätigten Dichter oder Verfasser haben (Niedling 2007: 42-43). Die handschriftlichen Fassungen stammen aus dem 13. Jahrhundert, und sind laut Niedling (2007: 43) „die älteste und einzige Verschriftlichung der mündlich tradierten Quellen.“ Das Epos hat mehrere handschriftliche Zeugnisse, davon die Handschriften von Karl Lachmann, Handschriften A, B und C die wichtigsten sind (Niedling 2007: 43).

Das Epos besteht aus 39 Aventiuren, die in einer Form von gesungenen Dichtungen dargestellt sind. Die Metrik, also die Länge und Betonung der Silben in den Gedichten von *Nibelungenlied* hat ein bestimmtes Versmaß, „die Nibelungenstrophe“ (Reichert 2017: 37). Diese Strophe hat vier Zeilen, und jede Zeile hat zwei Halbzeilen. Die erste zwei Langzeilen und die letzte zwei Langzeilen sind normalerweise mit einem Paarreim am Ende der Zeilen gebunden (Reichert 2017: 38). In diesem Fall haben die Endreime von einer Strophe die

Struktur von *aabb* (Edwards 2010: 223) Laut Edwards (2010: 223), ist der häufigste Versfuß der Trochäus, also eine unbetonte Silbe gefolgt von einer betonten Silbe.

Uns ist in alten mæren wonders vil geseit
von helden lobebæren, von grôzer arebeit,
von frôuden, hôchgezîten, von weinen und von klagen,
von küener recken strîten muget ir nu wunder hœren sagen. (Bartsch 1875: 1)

Das *Nibelungenlied*-Epos ist eine Geschichte über Liebe und Rache (Edwards 2010, xi). Die Aventiuren zentrieren sich um den Helden, Siegfried, seine Leben und sein Tod.

3.2 Die Oper *Der Ring des Nibelungen*

Richard Wagner ist ein deutscher Komponist, Dramatiker und Dirigent. Er ist am 22. Mai 1813 in Leipzig geboren und 1883 gestorben (Asikainen / Sinkkonen 2000: 26, 180). Während seines Lebens hat er mehrere Opern und „Musikdramen“ geschrieben und komponiert, wie *Tristan und Isolde*, *der Fliegende Holländer* und *die Meistersinger von Nürnberg*, aber auch theoretische Werke, wie *Oper und Drama* (Dahlhaus 2016: 16, 20, 75, 93). Dahlhaus (2016: 17) behauptet, dass Wagner wegen des großen Erfolgs von *den Meistersingern* 1868 „der König“ der deutschen Musik in dem 19. Jahrhundert wurde.

Der Ring des Nibelungen ist Wagners Tetralogie, der aus vier Partituren *Das Rheingold*, *Die Walküre*, *Siegfried* und *Götterdämmerung* besteht (Asikainen / Sinkkonen 2000: 23-25). Die Bearbeitung von der Oper hat Wagner schon 1848 mit dem Schreiben des ersten Entwurfs *Die Nibelungen Mythos* begonnen (Asikainen / Sinkkonen 2000: 23). Das Text für *der Ring des Nibelungen* wurde 1854 vollendet, aber das Komponieren der vier Partituren dauerte bis Jahre 1874, und die fertige Oper wurde ersten Mal 1876 in Bayreuth in drei Teilen aufgeführt (Asikainen / Sinkkonen 2000: 24-25).

Die Oper ist auch in einer gesungenen Form geschrieben, in diesen Fall mit dem Stabreim, wo die betonten Silben der Vers mit den gleichen Anlauten beginnen (Dahlhaus 2016: 144). Für die Musik von Wagners Oper sind typisch z.B. die „Wiederholung von melodischen Elementen“, also Leitmotive, damit die Hörer die verschiedene Themen folgen können und zusätzlich die Motive mit bestimmten Ereignissen, Charakteren oder Texten verbinden können (Dahlhaus 2016: 157-158). Diese Leitmotive gibt es laut Dahlhaus (2016: 157) in *dem Ring des Nibelungen* mehr als einhundert Mal, wovon das berühmteste Motiv wahrscheinlich das Walkürenmotiv von dem Werk *Der Walkürenritt* ist.

Wotan

(fortträumend)

Der Wonne seligen Saal

bewachen mir Thür und Thor:

Mannes-Ehre, ewige Macht,

ragen zu endlosem Ruhm! (Das Rheingold-Libretto: Zweite Szene 2-5)

Wagners Opern sind bekannt dafür, dass sie oft mehrere Ebenen haben und viele von seinem Werken sind von mehreren bedeutenden Werken der Weltliteratur inspiriert (Asikainen / Sinkkonen 2000: 79). Gleichfalls stammen auch die Charaktere, Handlungen und Themen von *dem Ring des Nibelungen* aus einigen Mythensammlungen, wovon das germanische *Nibelungenlied* und die isländische Heldenmythologie *Edda* die bedeutungsvollsten sind (Asikainen / Sinkkonen 2000: 85).

3.2.1 Überblick zu der Oper

Die wichtigste Völker in der Geschichte sind Götter, Zwergen, die Nibelungen genannt werden, Riesen und Menschen. Zu den Göttern gehören der Obergott Wotan, sein Frau Fricka und die Göttin der ewigen Jugend Freia. Walküren, Brünnhilde einschließlich, sind göttliche Wesen, die Töchter von Wotan. Nibelungen sind Mime und sein Bruder Alberich, und Riesen Fafner und Fasolt. Menschen sind die Zwillinge Siegmund und Sieglinde, ihr Sohn, der starke Kämpfer Siegfried, und die Geschwister von dem Hof den Gibichungen Gunther, Gutrune und Hagen.

Der Handlung der Oper zentriert sich auf den verfluchten Ring und wie er Missgeschick seiner Träger gibt. Das Rheingold wird am Anfang der Oper von den Rheintöchter gestohlen und davon wird ein Ring geschmiedet. Der Ring kommt zuerst den Drachen Fafner, dann Siegfried und Brünnhilde und schließlich zurück den Rheintöchter. Die tragischen Ereignisse und Schicksale der Charaktere ergeben sich aus ihrer Gier und Hinterhältigkeit. Die Handlungen werden genauer im Kapitel 8 (*Tabelle 2*) erklärt.

3.2.2 Themen von *Der Ring des Nibelungen*

Themen in diesem Werk sind Liebe, Macht und Rache. Asikainen und Sinkkonen analysieren (2000: 99-101), dass das Rheingold Herrschaft, Herrschsucht und Verfall von Menschlichkeit repräsentiert. Zum Beispiel laut Asikainen, Sinkkonen (2000: 91) und Dahlhaus (2016: 138) sind die Lieblosigkeit und daraus folgende Furcht die Ursache für das tragische Ende der

Handlungen. Auf der anderen Seite kann nur Liebe die Charaktere von der Herrschsucht befreien, und Asikainen und Sinkkonen (2000: 101) sagen aus, dass in dieser Welt freie Liebe der größte Reichtum ist. Die Charaktere von Brünnhilde und Siegfried repräsentieren auch Ausbruch von der Natur, was die Charaktere dazu bringt, sich egoistisch zu verhalten und Liebe und Sympathie zu vergessen (Asikainen / Sinkkonen 2000: 102-103).

Wagners Oper hat laut mehrerer Analysen auch politische Motive und Themen. Die ganze Geschichte kann als eine Metapher für die Geburt von der neuen Welt interpretiert werden, als im Jahre 1848 die deutsche Revolution ausgebrochen ist (Dahlhaus 2016: 129). Wotan, der Obergott, ist der Repräsentant von Gesetzen und Gesetzbefolgung (Dahlhaus 2016: 124) Er wollte ein unabhängiger Kämpfer ausbilden, der seine Gesetze achten sollte, aber ironischer Weise wird sein Sohn Sigmund gesetzwidrig seine Schwester heiraten, und sein Enkelsohn, Siegfried bekommt ein Kind und Kämpfer der Natur, ein Symbol für Freiheit (Dahlhaus 2016: 124-126). Wagner hat auch verlautet, dass die Inzestbeziehung zwischen den Zwillingen Sigmund und Sieglind, Kritik an die Sitten von der bürgerlichen Gesellschaft war (Asikainen / Sinkkonen 2000: 100). Der verfluchte Ring in dem Werk hat Dahlhaus (2016: 130) als ein Symbol für Diktatur und Zwang genannt.

4 Der magische Ring

Das Comic *Der magische Ring* von Zeichner Guido Scala und Autor Osvaldo Pavese ist ein 104 seitige Donald Duck „Entenversion“ von Wagners Oper *Der Ring des Nibelungen* (Lustiges Taschenbuch-Internetquelle). Pavese und Scala publizierten ihr Comic 1989 in einer italienische Comicmagazin *Topolino* mit dem originalen Namen *La trilogia di Paperin Sigfrido e l'oro del Reno* (Disney Enterprises 2017: 349). Die deutsche Übersetzung von Alexandra Ardelt wurde dagegen in *Lustigen Taschenbuch Nr. 148* im Juli 1990 publiziert (Disney Enterprises 2017: 349). Die Adaption besteht aus drei Teilen namens *Der Gold der Diebelungen*, *Kriemundels Zaubertrank* und *Der Kampf um den magischen Ring* (Lustiges Taschenbuch- Internetquelle). Laut Marjanovic (2011: 55) ist die Adaption eine Parodie von der Oper. Das Comic ist später im Jahre 2017 in einem Comicband *Entenhausener Weltbibliothek - Deutsche Literaturklassiker* veröffentlicht, der aus mehreren Donald Duck-Adaptionen von deutschen Literaturklassikern besteht.

4.1 Donald Duck in Deutschland

Die Geschichte von Disney begann im Jahre 1928 mit dem Zeichentrickfilm *Steamboat Willie*, der Mickey Maus zum ersten Mal in einer Hauptrolle zeigte. Donald Duck hatte sein Debüt einige Jahre später 1934, als er in dem Trickfilm *The Wise Little Hen* aufgetreten hat, wo sein Körper ganz verschieden gezeichnet war, aber trug schon sein bekannten Matrosenanzug (ARGO 1984: 28-29). Fast gleichzeitig erschien Donald Duck als Teil der *Silly-Symphony*-Comicstrip-Serie ab 16. September 1935 und bekam seine eigene sonntägliche Serie „Schilderung Donald Ducks“ ab 1936 und eine tägliche Serie ab 1938 (ARGO 1984: 148-149). Die Popularität von Donald Duck als Comic nahm zu, als der Comicautor Carl Barks 1935 es begonnen hat, für Disney zu arbeiten. Der berühmte Donald Duck- Zeichner ist zusätzlich der Erfinder vielen, bekanntesten Entencharaktere, wie Dagobert Duck, Gustav Gans und die Panzerknacker (Barrier, 2015: 172, 181, 255)

In Europa wurde Donald Duck zuerst berühmt, als Dan Folke, der Geschäftsführer des dänischen Medienhauses *Egmont*, 1948 ihrem Unternehmen „die Rechte an den Disney-Comics für viele europäische Länder“ sicherte (Egmont Publishing-Meilensteine). Der Verlag Egmont Ehapa Verlag GmbH begann 1951 das „Mickey Maus- Das Bunte Monatsheft“-Comic und 1967 das „Disneys Lustiges Taschenbuch“ zu veröffentlichen. Die Erfolge von Disney und die Enten würde in Deutschland nicht ohne Erika Fuchs, eine Übersetzerin und Chefredakteurin der Comic-Magazinen, möglich gewesen (Erika Fuchs-Leben). Sie übersetzte Comics von Disney und besonders von Barks ins Deutsche für dreißig Jahren und gab jede Charaktere ein eigenen Sprachstil, wofür sie eine der berühmtesten Disney-Übersetzerinnen in Europa und Deutschland wurde (Erika Fuchs-Werk). Heutzutage gibt es mehr als 500 Taschenbücher, die mehr als 5 Millionen jährlich verkauft werden (Egmont Publishing- Aus Leidenschaft zum Comic) Die *Lustigen Taschenbücher* werden immer noch jede 4 Wochen publiziert.

4.2 Überblick zum Comic

Der Comic verlegt in einer Fantasiewelt, wo Dagowotan ein reicher Besitzer von einer Goldmine ist. Die Handlung des Comics rotiert um Dagowotans Gold. Zuerst stehlen die Diebelungen das Gold, aber es endet zu der Drache Lindi Langzung. Dagowotan holt sein Neffe, Siegnald, der Drache zu siegen. Wenn Siegnald der Drache gewonnen hat, zaubert eine Hexe, Kriemundel, Siegnald sich in einer Walküre zu verlieben. Gleichzeitig haben Kriemundel und Mime das Gold geschmolzen und davon den magischen Ring hergestellt. Siegnald, Brunhild und andere Walküre kämpfen um den Ring und bekommen ihn zurück.

Kriemundel kehrt aber zurück, den Ring zu holen. Beim Dagowotans und Kriemundels Kämpfen sinkt der Ring zufällig in den Fluss und wird von einem Hecht gegessen. Die Handlung und die Szenen des Comics sind gründlicher in dem Kapitel 8 (*Tabelle 1*) dargestellt.

5 Original vs. Adaption– eine Analyse

In dieser Kapitel werden das Comic und die Oper miteinander verglichen. Die Grundlage für den ersten Teil der Analyse, das Kapitel 5.1 bildet das Werk von Hutcheon und O’Flynn *Theory of Adaptation* (2012). Jedes Kapitel handelt über eine Perspektive, die die Adaption beeinflusst haben konnte. Das Werk von Hutcheon und O’Flynn wurde gewählt, weil ihre Theorie eine Grundlage für die Analyse bilden, die wichtigsten Unterschiede zwischen einer Adaptionanalyse und einer Analyse eines originalen Literaturwerks zu klassifizieren. Der zweite Teil, das Kapitel 5.2, konzentriert sich auf der Inhalt des Comics und wie das in der Adaption geändert ist.

5.1 Äußere Faktoren der Erstellung des Comics

Hutcheon und O’Flynn (2012: 107) stellen zuerst in ihrem Werk eine Frage darüber, warum jemand überhaupt eine Adaption erstellen will, wenn sie wissen, dass ihr Werk ständig mit dem Original verglichen wird. Deswegen wird in den nächsten Kapiteln analysiert, was wären die Gründe des Zeichners, des Autors und Disney, diese Adaption herzustellen, an welchen Zielgruppen das Werk gerichtet ist und wie der Kontext der Veröffentlichungszeit die Produktion der Adaption beeinflusst hat.

5.1.1 Die Zielgruppen

Die erste Frage der Analyse, die gestellt wird, ist ganz einfach, warum die Adaption gemacht wurde. Die Theorie von Hutcheon und O’Flynn (2012: 115) besagt, dass die Gründe, die zum Adaptieren motivieren, können z.B. wirtschaftlich, kulturell, politisch oder persönlich sein. Oft ist die Verbreitung des Publikums vielleicht der schwerwiegendste Grund, weil das oft einfach Gewinn einbringt (Hutcheon / O’Flynn 2012: 31). In diesem Fall könnte der Profit des Comics hauptsächlich ein Motiv für Disneys Unternehmen sein. Das persönliche Interesse für Adaptionen, Donald Duck oder *der Ring* wahrscheinlich den Zeichner und Autor motiviert hat, weil Gewinn könnten sie auch nur von normalen Entencomics machen. Zusätzlich bieten Adaptionen den LeserInnen eine neue Erfahrung von etwas Bekanntes, das leicht ihre Interesse geweckt und auch neue Konsumenten zu dem Werk bringt. Hutcheon und O’Flynn

(2012: 134) haben das die Mischung von Neuigkeit und Familiarität benannt. Deswegen werden Adaptionen immer noch als ein Medium profitabel gefunden.

Zum Zeitpunkt der ersten Veröffentlichung im Jahre 1989 war die Relevanz des Comics vermutlich verschieden als zur Zeit der Wiederveröffentlichung 2017. Im Jahre 1989 nahm die Popularität von Disney und Donald Duck immer noch zu, was Pavese und Scala wahrscheinlich ermutigt hat, die Adaption zu schreiben. In dieser Zeit war die Absicht von Scala und Pavese, Kinder, die schon Donald Duck-Abenteuer kannten und liebten, mit einer alten Geschichte bekanntzumachen. Hutcheon und O’Flynn (2012: 139) teilen das Publikum in zwei Gruppen auf: die Wissenden („Knowing“), die die Hypertextualität bemerken und das Originalwerk zumindest kennen, und die Unwissenden („Unknowing“), die es nicht kennen. Die Konsumenten der Erstveröffentlichung waren ganz oft Kinder, die wahrscheinlich ein unwissendes Publikum waren. Das bedeutet auch, dass sie das Comic als ein selbstständiges Werk erfahren (Hutcheon / O’Flynn 2012: 146).

Das Zielpublikum der Wiederveröffentlichung dieses Comics in der Comicband *Entenhausener Weltbibliothek* ist möglicherweise dann Erwachsenen oder ältere, gewachsene Donald Duck-Fans. Donald Duck-Fans kennen schon die Marke von Disney, die Charaktere und wahrscheinlich wegen Allgemeinbildung auch deutsche Literaturklassiker. Der Comicband erweitert die Leserschaft vorrangig nicht, sondern macht das Comic wieder den früheren LeserInnen von Disneys Comics verfügbar. Damit wurden aber unvermeidlich auch neue LeserInnen, Erwachsene und Kinder die Adaption finden. Demzufolge sind in diesen Fall das Publikum der Wiederveröffentlichung oft wissende, also sie haben Erwartungen gegenüber die Adaption basierend auf ihrem Wissen über das Original. Laut Hutcheon und O’Flynn (2012: 135, 148) bieten Adaptionen besonders Erwachsenen ein intellektuelles Vergnügen, wenn sie die Inter- und Hypertextualität verstehen. Sie stellen auch fest, dass eine Adaption sollte eigentlich die Erwartungen von beiden den Wissenden und Unwissenden Publiken erfüllen, was in diesem Fall passiert.

Warum gerade diese Oper von Richard Wagner adaptiert wurde, kann einfach mit der Berühmtheit, dem Erfolg und dem geschichtlichen Wert der Oper begründet werden. Die Werke und Oper von Richard Wagner sind in der deutschsprachigen Welt und der Geschichte von Dramen bedeutende Klassiker. Auch ein wichtiger Faktor ist, dass Adaptionen von Büchern und erwachsene Werken haben eine erzieherische Funktion für Kinder, die danach

möglicherweise auch das Original lesen werden, was für die Verbreitung der Klassiker auch nützlich ist (Hutcheon / O'Flynn 2012: 137)

5.1.2 Die Disney-Marke und Comic-Format

Diese Adaption kann beziehungsweise eine Modifikation genannt werden. In dieser Form der Textbearbeitung wird der Text so neu erstellt, dass nur oft der Titel oder die Figurennamen auf das Originalwerk verweisen und daneben müssen die Handlungen auch partiell angespielt oder nacherzählt werden (Schmitz-Emans 2016: 279-280). In dieser Adaption stammen auch die größten Unterschiede aus der Vorlage des Comic-Formats. Das bedeutet, dass *der Ring der Nibelungen* wurde hauptsächlich so geändert, dass es in dem Comic-Format hineinpasst. Das sieht man besonders in der Verwandlung von der vorherigen dramatischen, musikalischen Erzählung der hoch-kulturellen Oper in eine lustige, populärkulturelle, bildliche Erzählung. Die zentrale Frage dieses Kapitels tatsächlich ist, wie das Comic-Format und die Disney-Marke der Originalgeschichte geändert haben.

Das Comic, auf welchem diese Arbeit basiert, ist tatsächlich eine von Disneys Donald Duck-Abenteuer. Disney hat sich für Literatur-Comics und Literaturadaptionen interessiert, weil sie in Disneys 215 deutschen *Lustigen Taschenbüchern*-Comicbänden 95 Literaturadaptionen publiziert haben (Marjanovic 2011: 43). Die größten Veränderungen und Unterschiede zwischen der originalen Geschichte und den neuen Comic-Adaptionen stammen daraus, dass Disney eine alte, erkennbare Marke hat, und deswegen muss auch vor allem die Erwartungshaltung seines Publikum zu berücksichtigen. Disneys Comics haben sich schon von Anfang an als „Funnies“ etabliert. „Funnies“, also „funny papers“, sind humoristische Comics mit komischen Handlungen und karikaturistischen Figurendarstellungen. Der Begriff „Funnies“ wurde schon von den ersten Duck-Geschichten von Barks benutzt, und wohl das wichtigste Kennzeichen von Disneys Comics ist, dass sie „Funnies“ sind.

Da Disney hauptsächlich Funnies produziert, hat das Publikum eine bestimmte Erwartung, was in Disneys Werken akzeptabel oder unakzeptabel ist. Beispielweise werden Szenen, die Themen wie Gewalt, Politik, Religion, Sterben und Sexualität darstellen, oft für die Disney-Adaptionen umgeschrieben (Marjanovic 2011: 45-47). Die Themen und Motiven in der Adaption sind einfacher, leichtsinniger und leicht verständlicher wegen der jungen Zielgruppe. Auch das Erzählen ist mehr visuell und die Texte einfacher zu lesen, weil sie immer großgeschrieben sind. Folglich wurde auch die Erzählweise von Lyrik in einem gesprochenem Dialog durch Sprech- und Denkblasen verwandelt. Was Disneys Adaptionen oft von anderen

Comic-Adaptionen unterscheidet, ist, dass sie von diesen Leitfaden begrenzt sind. Scala und Pavese haben deswegen weniger Freiheit mit ihren Comics, weil Disney grundlegend ihre Werke besitzt.

Diese feste Marke grenzt nicht nur Disney-Adaptionen ab, sondern zusätzlich nützt das Unternehmen. Die Konsumenten von Donald Duck-Comics haben klare Erwartungen, was die Comics enthalten. Es fällt den LeserInnen leicht in jedem neuen Abenteuer einzutauchen, wenn sie schon die Charaktere, den Humor und die Erzählweisen von Disney kennen. Eine von diesen Erwartungen ist auch immer, dass Disneys Comics lustig und leichtlebig sind. Laut Marjanovic (2011: 43-44) eignen Disneys Abenteuern sehr gut für Literaturadaptionen, weil Disneys Donald Duck-Welt eine vielfältige Rollenverteilung und viele Möglichkeiten zum Worldbuilding hat. Zusätzlich müssen Donald Duck und seine Freunde nicht unbedingt an einen festen Zeitraum oder einen festen Platz gebunden, wie in *Der magische Ring*, das sich in einer Fantasiewelt platziert. Disney hat eine Marke für sich gebildet, die ihre LeserInnen immer zu ihren Werken und ihren Charakteren zurückkehren können.

5.1.3 Kontext

Wenn man von Kontext spricht, sind wesentliche Fragen „wo“ und „wann“ wurde die Adaption gemacht. Dieser Fall könnte als eine transkulturelle Adaption beschrieben werden, denn während die Transposition passiert auch einen Wechsel von einer Kultur zu einer anderen (Hutcheon / O'Flynn 2012: 163) Diese Arbeit handelt tatsächlich von einer deutschen Übersetzung eines italienischen Comics bei einem amerikanischen Unternehmen über eine deutsche Oper. Es kann vermutet werden, dass sich die Adaption aber schließlich an ein internationales Publikum und die Übersetzung noch bestimmter an ein deutsches Publikum richtet. Außerdem als das italienische Comic ins Deutsch übersetzt wurde, wurde die Übersetzung an das deutsche Publikum angepasst, z.B. durch deutsche Wortspiele und Ausdrucksweisen. Auch die Namen der Charaktere basieren sich auf die deutsche Charakternamen, nicht die Italienischen.

Das Comic, welches 113 Jahre später als die Oper veröffentlicht wurde, hatte schon zur Zeit der Erstveröffentlichung ein ganz verschiedene örtlicher und zeitlicher Kontext. *Nibelungenlied* spielt ursprünglich in Europa und erinnert an einige geschichtliche Ereignisse meistens zwischen dem 5. und 7. Jahrhunderten (Schütte 1921: 291). Das Epos und auch später die Oper enthalten zusätzlich mythische und fantastische Elemente (Schütte 1921: 292). Sowohl das Epos als auch die Oper sind noch schließlich Fiktionen, wie das Comic auch. Das Milieu in dem Comic ist noch deutlicher eine Fantasiewelt, die vermutlich von dem

mittelalterlichen Europa beeinflusst wurde. In dem Comic wird der Tatort als *Rheintal* benannt, aber nicht präzisiert, wo es liegt.

Allerdings werden laut Hutcheon und O’Flynn (2012: 166) am häufigsten nur Themen um Rasse und Geschlecht in Adaptionen geändert. Solche Transpositionen sind in den Beziehungen der Comica daption doch ersichtlicher. Zum Beispiel fehlt in dem Comic völlig die inzestuöse Beziehung, die wahrscheinlich nicht in der Kinderliteratur der 1980er Jahren akzeptiert wurde. In dem Comic sind die zwei Liebenden, Siegnald und Daisirun, Kusine, aber sie werden letztendlich kein Paar.

5.2 Inhalt des Comics

Während eine Adaption ein neues Produkt ist, verlangt eine Adaption immer die Bezugnahmen zu dem Hypotext. Am öftesten wird dafür die Handlung und die Charaktere benutzt, weil sie voraussichtlich der erkennbarste Teil einer Geschichte sind. In den nächsten Kapiteln wird erklärt, was für Unterschiede oder Ähnlichkeiten die Charaktere und Handlung des Comics befinden sind. Zusätzlich wird es analysiert, welche Erzählformen in der Adaption benutzt ist, und wie Parodie und Komik als eine Erzählweise in der Adaption funktionieren und was für ein Komik wird in der Geschichte dargestellt.

5.2.1 Erzählen

Was laut Hutcheon und O’Flynn (2012: 59) eine Abwechslung in der Form verursacht, ist vorwiegend die Transposition des Mediums, denn verschiedene Medien haben alle eigene spezifische Erzählweisen. Hutcheon und O’Flynn stellen verschiedene Formen des Erzählens vor, von denen sie drei, *Sagen* („*Telling*“), *Zeigen* („*Showing*“) und *Wechselwirken* („*Interacting*“) benennen. Wenn ein Werk transponiert wird, passiert oft zusätzlich eine Veränderung der Erzählform, z.B. von Dialog zu *Zeigen*. Wie schon bestätigt, die Erzählweisen oder Formen des Engagements (*modes of engagement* auf Englisch) sind oft *Sagen* und *Zeigen*. Aufgrund der Information über die Formen ist die Form der Erzählung in der Adaption das *Sagen*, während Hutcheon und O’Flynn (2012: 62) behaupten, dass Aufführungen, Opern einschließlich, am ersichtlichsten eine Form von *Zeigen* sind. Sie (Hutcheon / O’Flynn 2012: 62) deuten auch an, dass Druckschriften immer ein Form von *Sagen*, auch *Erzählen* genannt, sind, aber es könnte auch argumentiert werden, dass Comics eine Mischung von *Zeigen* und *Erzählen* sind. Comics sind noch gedruckte Werke, also keine Aufführungen, aber benutzen mehr visuelle Narration als andere gedruckte Kunstgattungen. In dieser Weise wird die

Erzählweise der Adaption von einer Aufführung nach einer anderen visuellen Darstellung geändert, also von *Zeigen* bis *Zeigen*.

In dem Comic gibt es verschiedene Formen, wie man die Geschehnisse den LeserInnen vermittelt. Es passiert sowohl durch *Zeigen*, hauptsächlich durch die Bilder und onomatopoetische Geräuscheffekte, wie „PATSCHE“, „GALOPPEL“, als auch durch *Erzählen*, also Dialog durch Sprechblasen, Denkblasen und Bildtexte. Bilder sind der wichtigste Teil des Comicerzählens, weil von den 480 Panels in diesem Comic nur ein kein Bild hat, weil ungefähr 20 Panels keine Sprech- oder Denkblasen haben. In dem Comic werden auch Ausrufe, wie „Aua“, „Oooh“ oder „Oje“ und Fragen- und Ausrufezeichen favorisiert (Bild 1). Zusätzlich enthalten die Sprech- und Denkblasen der Charaktere, außer denen des Erzählers, oft nur ein oder zwei Sätze. Aus diesen Elementen kann geschlossen werden, dass ein bedeutender Teil des Erzählens durch die visuelle Effekte den LeserInnen vermittelt. Die Verkürzung der Handlungen wird auch sichtbar durch den häufigen Szenenwechsel, von denen es in dem Comic fast 50 gibt. Durchschnittlich findet ein Wechsel alle 10 Panels statt. Die Ausführlichkeit die Handlungen geht in den Comics verloren, aber es wird mit visuellen Witzen, Aktion und Gags ausgetauscht.



Bild 1: Ein Beispiel von dem Erzählen durch Ausrufe, onomatopoetische Effekte und Fragen- und Ausrufezeichen (Pavese / Scala 2017: 153)



Bild 2: der Erzähler auf die erste Seite des Comics (Pavese / Scala 2017: 129)

Besonders interessant für das Comic ist der Charakter der Erzähler. Adaptionen, auch von Disney enthalten ganz häufig eine Rahmen- oder Binnenerzählung (Schmitz-Emans 2012: 281, Marjanovic 2011: 54-55). Das bedeutet, dass das Erzählen sich aus mehreren Ebenen aufgebaut ist. In *magischer Ring* bildet der Erzähler die Rahmen für die Geschichte, denn er ist

ein auktorialer Erzähler. Das bedeutet, dass er allwissend ist, kann das Innere und die Zukunft der Charakteren offenbaren und nimmt nicht an der Handlung teil (Wortwuchs- Auktorialer Erzähler). Er ist wie ein mittelalterlicher Lautenspieler gekleidet, trägt eine Laute und spricht in einer Gedichtform, wie gesehen in Bild 2. Trotzdem tritt er in der inneren Geschichte nicht auf, sondern nur in seinem eigenen Panels im Anfang und der Ende jedes Teils, zusätzlich leitet einige Szenenwechseln ein. Er ist tatsächlich nicht ein Teilnehmer in der Welt der anderen Charaktere, weil sein Charakter das Phänomen *mise-en-abyme* benutzt. Dieser Begriff bedeutet das Paradox in der Erzählung, wo das Buch, das Text oder ein Charakter sich selbst als ein „Bestandteil des Dargestellten“ bewusst wird (Schmitz-Emans, 2016: 281). Als Beispiel, kommentiert der Erzähler die unglaublichen Handlungen auf der Seite 216 mit „So etwas war nur in Sagen und Märchen möglich!“. Man bekommt auch Hintergrundinformation über die Geschichte in einigen Bildtexten, die auch ein Teil des Erzählens sind, obwohl sie nicht in Gedichtform geschrieben sind.

5.2.2 Komik und Parodie

Der Grund für viele Veränderungen ist, dieses Comic lustiger, witziger und leichtsinniger zu machen. Die Witze in dem Comic sind sowohl sprachliche als auch nonverbale oder eine Mischung von beiden, um alle Zielgruppen, Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu unterhalten. Marjanovic (2011: 55) nennt dieser Adaption eine Parodie, wofür die Adaption könnte einige parodistische Elemente enthalten, das Originalwerk oder das Genre lächerlich zu machen. In diesem Fall wird vermutet, dass das Comic eher das Genre von Heldenepen oder Heldengeschichten parodiert, statt des Werks *Der Ring des Nibelungen*. In dieser Kapitel wird kurz erklärt, welche komische Mittel das Comic benutzt und wie es das Genre parodiert.

Am Anfang der Veröffentlichung von Donald Duck-Comics waren die Gags oft ganz visuell (ARGO 1984: 152). Später wurde auch sprachliche Komik, z.B. Witzeleien oder Wortspiele ein Grundstein der Disneys Komik (ARGO 1984. 152). Weil *Der magische Ring* auch einige Jahrzehnte alt ist, bestehen die Witze sowohl aus nonverbalen Erzählen, wie die viele Missgeschicke von Siegnald als auch sprachliche Wortspiele, z.B. wenn Dagowotan verspricht Siegnald „alles was dazugehört“ zu geben als Siegnald um Daisiruns Hand anhaltet. Ein Großteil der Komik kommt von der sog. Charakterkomik her, also von dem Wissen der LeserInnen über die Persönlichkeit der Charaktere (Herkman 1996: 73). Die Charaktere von Siegnald und Dagowotan sind die zwei Hauptfiguren der Geschichte und sind deswegen am häufigsten die Zielscheiben der Komik. Weil Dagobert schon von Disney als geizig und Donald

als unbeholfen etabliert sind, finden die LeserInnen die sich wiederholende Witze über Dagowotans Goldgier auch lustig wegen der Charakterkomik. Auch Siegnalds Missgeschicke, Hilflosigkeit und Feigheit verstärken die Vorstellung über den originalen Donald. Andere Charaktere wie Daisirun und Brigitta benutzen auch Charakterkomik, aber nicht so stark wie die zwei schon erwähnten. Einige Charaktere, wie der Butler Sigoland und Brunhildes Pferd Klagung, funktionieren sich nur als sog. Comic relief, z.B. Sigoland lässt mehrmals das Geschirr auf den Boden fallen und Klagung beklagt sich darüber, wie anstrengend seine Arbeit als ein Pferd ist. Außerdem werden in dem Comic auch andere von Herkman (1991: 69-72) erwähnten Mitteln benutzt, wie Absurdität, Kehrtwendung, Wiederholung und Metafiktion. Ein Beispiel von Kehrtwendung, einen unerwarteten Vorgang der Handlungen ist, wenn ein Hecht am Ende den Ring verschluckt, von Wiederholung, wenn Dagowotan mehrmals sein Gold verliert und von Metafiktion, wenn die Walküren sich ein Kriegslied, das sie singen, den „Walkürenritt“ benennen.

Das Ziel der Parodie in dem Comic ist nicht das Originalwerk zu kritisieren oder lächerlich zu machen, sondern vermutlich nur ein komische Mittel, das eigentlich auch nicht so auffallend ist. Wie oben angegeben, wird in dem Comic hauptsächlich das Genre von Heldenepen parodiert, wozu *der Ring des Nibelungen* als eine epische Heldengeschichte teilweise auch gehört. Was meist diese Behauptung stützt, ist der Charaktere von Siegnald, der fast völlig eine parodische Darstellung von einer Heldengestalt ist. Die typische Helden in Heldenepen sehr stark, furchtlos, oft nur von Liebe und Macht angetrieben, aber sonst emotionslos und seriös. Sie sehen oft Gefahren ins Auge, aber besiegen sie allein mit ihrem Intelligenz und Stärke. Dagegen wird Siegnald oft in der Comic entweder einen Taugenichts



Bild 3: Siegnald verliert gegen den Waldtieren und macht sich lächerlich (Pavese / Scala 2017: 161)

oder einen Hasenfuß genannt. Er besitzt keine heroische Eigenschaften, sondern eher braucht oft Hilfe von anderen und hat oft kein Erfolg allein und misslingt dauernd, wie in dem Bild 3. Der misslungene Siegnald, wie auch Donald selbst, können auch irgendwie Antihelden genannt werden. Antihelden sind Protagonisten, die nicht die Eigenschaften eines Helden, wie Mut, Rechtschaffenheit oder Moral besitzen. Siegnald verhält sich unrecht und egoistisch, aber LeserInnen können ihn auf jeden Fall sympathisch finden und sich mit Siegnald identifizieren können. Am Ende kann trotzdem behauptet werden, dass Siegnald der Held der Geschichte ist, weil er immer noch versucht, sein Bestes zu tun, seine Ängste zu besiegen, und ist gleichwohl gutherzig.

5.2.3 Charaktere

In diesem Kapitel werden die Charaktere des Comics vorgestellt und untersucht. Alle Charaktere werden nicht individuell vorgestellt, sondern das Kapitel ist in verschiedenen Themen eingeteilt. Was analysiert wird, sind die Namen, das Aussehen, die Kleidung und die Persönlichkeit der Entencharakteren im Vergleich mit den Ring-Charakteren.

Vorzugsweise basieren die Hauptcharaktere des Comics auf ein bestimmten Charakter von *der Ring des Nibelungen*. Die klarste Fälle sind Dagowotan als den Obergott Wotan und Brunhild als die Walküre Brünnhilde und Fluffer und Flaffer als die Riesenbrüder Fasolt und Fafner. Andere Charaktere, wie Daisirun, Brigitta, Lindi Langzung und die Diebelungen erinnern teilweise oder größtenteils an ihre Gegenstücke in *der Ring-Tetralogie* Guttrune, Fricka, Fafners Drachenform und die Nibelungen. Siegnald und Mime sind deswegen Ausnahmefälle, weil sie Eigenschaften von mehreren Charakteren besitzen. Siegnalds Handlungsentwicklung ist eine Mischung von Siegfried und Siegmund, während Mime spielt die Rolle von beide Mime und Hagen von *der Ring*. Das Comic enthält auch neue Charaktere, wie Kriemundel und Sigoland, aber es fehlen viele Charaktere, wie Gunther, die Nornen und alle andere Götter außer Wotan und Fricka.

Die Namen der Charaktere folgen zwei allgemeine Regeln: entweder der Name ist eine Mischung von den Namen den Disney- und *der Ring*-Charaktere oder ist vollkommen ein neuer Name. Mischungen sind die Namen von Dagowotan (Dagobert und Wotan), Siegnald (Donald und Siegfried oder Siegmund) und Daisirun (Daisy und Guttrune). Brigittas Name in der Comic erinnert ein wenig an den deutschen Namen des Disney-Charakters *Gitta Gans*. Der Name in dem Comic könnte aus dem italienischen Namen der Charakter *Brigitta McBride* stammen. Die Namen von Fluffer und Flaffer ähneln Fasolt und Fafner, wohingegen Brunhild (von

Namen Brünnhilde), Mime und Notung, das Schwert (in der Oper *Nothung*) sind eigentlich gleichgeblieben. Diebelungen sind dagegen eine Wortspiel von *Dieb* und *Nibelungen*. Wiederum erinnern Sigoland, Lindi Langzung, Kriemundel und Klagung an keine Charaktere oder Charakternamen in der Oper.

Die Charakteren erinnern vom Aussehen her an ihre Gegenstücke in dem Disney Universum. Dagowotan (also Dagobert), Siegnald (Donald), Brigitta (Gitta Gans), Kriemundel (Gundel Gaukeley) und die Diebelungen (Panzerknacker) sehen außer ihrer Kleidung identisch mit ihrem Originalcharakteren aus (Bild 4). Es ist leicht die Charaktere an ihren Charakteristika, wie Dagoberts Koteletten und Brille, Brigittas blondes Frisur und Ohrringe, Gundels langes, schwarzes Haar und Panzerknackers schwarze Maske zu erkennen (Bild 1, Bild 5). Nur Daisirun hat eine langes, blondes Haar, während Daisy Duck normalerweise kein Haar hat, sondern ein Haarschleife auf. Donald Duck erkennt man am leichtesten an seinem Matrosen-Anzug, aber in diesem Comic hat Siegnald erkennbar auch eine blaue Kleidung an. Nebencharaktere, die keine Gegenstücke haben, sehen jedenfalls wie typische Entenhausen-Charaktere aus. Oft sind typische Entenhauser entweder Enten mit einem Schnabel, wie Brunhild, oder an Hunde erinnernde Figure mit einer längeren Schnauze und einer runden, schwarzen Nase, wie die Charaktere Fluffer, Flaffer, der Erzähler, Sigoland und Mime (Bild 2).



Bild 4: Die Charaktere von dem Comic, rechts nach links: Dagowotan, Brigitta, Siegnald, Daisirun, Brünnhilde (Pavese / Scala 2017: 224)

Die Kleidung der Charaktere sind für diesen Zeit und einem Fantasiewelt passend und erzählen etwas über die Rollen die Charakteren. Alle Kleidungen sind einfach und farbig, aber beinhalten einige märchenhafte oder mittelalterliche Elemente, wie Capes, gehörnte

Wikingerhelme, Schwerte oder Hüte mit Steckfedern. Dagowotan und Siegnald haben ähnliche Anzüge, Dagowotans Anzug ist rot wie auch Dagoberts, und Siegnalds blau, aber Dagowotan hat einen Hörnerhelm auf, das mehr auf ein Soldat oder Herrschaft hinweist, weil die Helme wurden für Schutz in Krieg benutzt. Siegnalds Federhut erinnert an einen Abenteurer oder Reisenden, weil solche Hüte z.B. Robin Hood assoziiert werden. Brunhild und die andere Walküren sind alle Kriegerinnen, worauf ihre Wikingerhelmen, Schwerte und muskulöser Körperbau hinweisen. Weil Kriemundel eine Hexe und eine Antagonistin ist, hat sie dunklere Kleidungen und ein Kopftuch an (Bild 5). Die Diebelungen sind Zwerge und sind deswegen überhaupt kleiner und kürzer als andere Charaktere und haben lange blaue Mütze auf (Bild 1). Man könnte argumentieren, dass manche von den Bekleidungsgestaltungen basieren auf Märchen und Stereotypen.



Bild 5: Die Antagonisten des Comics, links Mime und rechts Kriemundel (Pavese / Scala 2017: 189)



Bild 6: Dagowotans und Siegnalds konfliktreiche Beziehung (Pavese / Scala 2017: 205)

Alle Disney-Charakteren aus Entenhausen sind nach den Eigenschaften oft ganz eindimensional. Weil die Zielgruppe der Comics hauptsächlich Kinder und Jugendliche sind, können die Charaktere oft mit ein oder zwei Eigenschaften beschrieben werden. Die Persönlichkeiten der *magische Ring*-Charakteren gründen sich tatsächlich auf diese Eigenschaften. Siegnald ist der Protagonist, auf einer Weise der Held der Geschichte, aber gleichzeitig unglücklich, reizbar und ängstlich, wie Donald. Dagowotan ist in der Comic reich, geizig und gleichgültig gegenüber allem, außer sein Vermögen, wie auch Dagobert. Dagowotan ist der Onkel von Siegnald und sie haben eine ähnliche Beziehung wie Dagobert und Donald: sie sind wie Hund und Katze (Bild 6). Daisy ist primär nur Donalds Angebetete, aber Daisirun verhält sich in dem Comic eifersüchtig, besitzgierig und sentimental. Das Ziel

von Gitta Gans ist Dagobert zu heiraten, was auch aus dem Charakter von Brigitta ersichtlich ist. Die Diebelungen und Kriemundel sind die Antagonisten von Dagowotan und möchten, Dagowotans Vermögen zu stehlen. Kriemundel will das Gold schmelzen, um Zauberkräfte zu bekommen, parallel zu Gundel Gaukeley, die Dagoberts Glückszehner schmelzen will, um die Gabe des Midas zu erreichen.

Im Unterschied zu der Oper gibt es keine Götter in dem Comic, obwohl die Geschichte Phantasiewesen von der Oper, wie Walküre, Zwerge (Die Diebelungen), Drachen und Riesen enthält. Nach dem Betrachten der Charakteren ist es ersichtlich, dass fast alle Charaktere Eigenschaften von beiden Quellen, der Oper und des Disney-Universums, enthalten und sind auf einer Weise auch Adaptionen. Die Charaktere erinnern letztendlich mehr an ihre Gegenstücke von Disney, nur das Milieu und die Handlung unterscheiden sich.

5.2.4 Handlung

Die fast 16-stündige Oper und das 116-seitige Comic haben verständlicherweise mehrere Höhe- und Wendepunkte. Die Unterschiede und Ähnlichkeiten der Handlungen werden mit Hilfe der Tabelle 1 und 2 analysiert. In Tabelle 1 entsprechen die fettgedruckte Szene eine Szene in der Tabelle 2. So wird auch ersichtlich, welche Szenen in dem Comic völlig neu sind und welche Szenen in der Oper nicht adaptiert wurden. Die Szenen in Tabelle 1 sind von der Autorin dieser Arbeit so eingeteilt, dass alle wichtigste Einzelheiten und Gesamtheiten der Comic eingeschlossen sind. Die Tabelle 2 ist in Grundzügen nach die Akte der Oper eingeteilt. Als Anhang befindet sich auch Tabelle 3, wo die äquivalente oder entsprechende Szenen zwischen dem Comic und der Oper zu sehen sind. In diesem Kapitel wird aber nicht alle Szenen durchgegangen, sondern nur die alle größten Unterschieden und die Höhepunkten in der Oper und dem Comic.

Vorzugsweise enthält das Comic ganz viele Hauptszenen der Oper. Beide Werke beginnen mit dem Stehlen des Golds (Tabelle 1: M1.5; Tabelle 2: R1.1), danach bauen die Riesen Wotan und Dagowotan eine Art von Festung (Tabelle 1: M1.2; Tabelle 2: R1.2). Andere Ähnlichkeiten sind auch, dass das Schwert aus einer Esche gezogen wird (Tabelle 1 : M2.9; Tabelle 2: R2.8), der Protagonist kämpft gegen den Drachen, wie im Bild 7 (Tabelle 1 : M2.10; Tabelle 2: R3.8) und ihm wird einen Zaubertrank gegeben (Bild 5)

und verliebt sich in zwei verschiedenen Frauen (Tabelle 1 : M2.14; Tabelle 2: R4.4). Auch in beiden Werken wird es um das Eigentum des Rings gekämpft, bis der Ring zu Rhein sinkt (Tabelle 1: M3.14; Tabelle 2: R4.15). Damit der Hypotext in der Adaption

erkennbar ist, müssen zumindest einige Schlüsselemente der Handlung adaptiert werden, und in diesem Comic ist die Erkennung möglich.

Keine Szene ist vollkommen identisch in der Adaption als mit der Hypotext. Ganz oft sind die Ereignisse ähnlich, aber die Charaktere sind verschiedene. Zum Beispiel, in der Oper geben Hagen, Gunther und Guttrune Siegfried das Liebesgetränk, aber in dem Comic gibt Mime es Siegnald (Tabelle 1: M2.14; Tabelle 2: R4.4). Auch das Gold gehört in der Oper zu dem Rheintöchtern und in dem Comic zu Dagowotan. Die Geschehnisse sind manchmal auch in einer verschiedenen Reihenfolge. Der Ring wird in der Oper am Anfang der ersten Partitur hergestellt, aber in dem Comic wird der Ring erst in dem letzten Teil geschmiedet (Tabelle 1: M3.7; Tabelle 2: R1.4). Zusätzlich trifft Siegfried Brünnhilde schon früher als sie Guttrune trifft, im Gegensatz zu dem Comic (Tabelle 1: M2.4, M3.2; Tabelle 2: R3.11, R4.4). Der Anfang und das Endergebnis entsprechen einige Szenen in der Oper, aber der Verlauf ist verschieden. Als Beispiel kann der Kampf gegen Lindi gelten, wo Siegnald über Lindi siegt, aber wird auch selbst dazwischen eingefangen und braucht die Waldtiere, ihm zu helfen (Tabelle 1: M2.10-M2.12). In dem Kampf gegen Brünnhilde gewinnt Siegfried mit seiner Kraft, aber der Comic-Siegnald gewinnt, weil er in den Wettkämpfen falschspielt (Tabelle 1: M3.3-M3-5; Tabelle 2: R4.6). Auch das Schwert kann Siegnald nicht mit seiner Kraft aus der Esche ziehen, sondern er schafft es nur mithilfe seiner Tierfreunden (Tabelle 1: M2.8-M2.9). Wahrscheinlich sind diese Szenen in solcher Weise geändert, um die Hilflosigkeit von Siegnald zu betonen, was auch sein Charakterkomik verstärkt.

Die Oper wurde allerdings verständlicherweise für das Comic verkürzt und viele Höhepunkte wurden auch weggelassen. In dem Comic gibt es fast keine Szenen, die die Szenen



Bild 7: Siegnald kämpft gegen Lindi Langzung (Pavese / Scala 2017: 181)



Bild 8: Dagowotan und Kriemundel angeln den Hecht (Pavese / Scala 2017: 232)

in der Partitur *Die Walküre* entsprechen (Tabelle 2: R2.1-R2.15). Wie schon erwähnt, in Disneys Comic werden Themen, wie Tod vermieden, deswegen ist Siegnalds Schicksal ganz anders als Siegfrieds. Auch niemand anders stirbt in dem Comic, wie der Drachen und Hagen in der Oper (Tabelle 2: R3.8, R4.16). Zusätzlich gibt es einige neue Szenen, wie der Kampf von Siegnald und Brunhild gegen Steinsoldaten am Ende des Comics (Tabelle 1: M3.9). Auch das Ende ist in dem Comic sehr verschieden. Das Verlieren des Rings in den Rhein passiert in beiden Werken (Tabelle 1: M3.14; Tabelle 2: R4.15), aber die Schicksale der Comicfiguren, wie Brunhild und Dagowotan, die beide in der Oper nach Walhall zurückkehren, unterscheiden sich (Tabelle 1: M3.12, M3.15; Tabelle 2: R3.13, R4.15). Am Ende des Comics wird komischerweise der Ring von einem Hecht gegessen und alle versuchen es zu angeln, wie gesehen im Bild 8 (Tabelle 1: M3.15).

6 Zusammenfassung

In dieser Arbeit wurde die Comicaaption *Der magische Ring* betrachtet und im Vergleich mit dem Hypotext, das Richard Wagners *der Ring des Nibelungen* ist, analysiert. Das Ziel dieser Arbeit ist die Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen dem Original und der Adaption zu erklären und untersuchen. Zusätzlich war es wesentlich zu fragen, welche andere Faktoren die Adaption beeinflusst haben, und wie sie die Adaption geändert haben.

Die Analyse wurde mit Hilfe der qualitativen Inhaltsanalyse und eines Werks von Hutcheon und O’Flynn (2012) durchgeführt. In den zwei Teilen der Analyse wurden verschiedene Aspekte der Comic, zuerst die äußeren Faktoren der Adaption und dann der Inhalt, observiert, die Forschungsfragen zu antworten.

Zuerst wurde antwortet, warum die Adaption hergestellt wurde und wie der Hersteller, also Disney auf die Adaption gewirkt haben. Adaptionen sind oft einträglich herzustellen, weil sie oft das Publikum verbreiten, in diesen Fall zwei verschiedene Zielgruppen: Kinder, die erstmals über *der Ring* hören und Erwachsene, die schon Disney und *der Ring* kennen. Disney war schon in den 80er Jahren eine bekannte Marke, wofür sie müssten die Geschichte, wie die Themen und die Erzählweise so ändern, dass es das Comic-Format und ihre Marke passt. Der Kontext hat wenig die Adaption gewirkt, denn die Zeit und Ort in dem Comic und der Oper sind hauptsächlich fiktiv. Die Übersetzung unterscheidet sich wahrscheinlich von dem italienischen Originalwerk, um der deutsche Kontext zu passen

Zweitens stand der Inhalt, also die Handlung, Charaktere und Erzählen, unter Beobachtung. Zu dem Erzählen gehört auch der Erzähler und die Komik. Es wurde zu dem Schluss gekommen, dass das Erzählen in der Comic mehr visuell als verbal ist und die Geschichte geht schneller voran. Der Comic enthält eine auktorialer Erzähler, der auch das Phänomen *mise-en-abyme* nutzt. Das Comic nutzt Charakterkomik, Wiederholung, wie auch Wortspiele und visuelle Gags als komische Mitteln. Siegnald kann für eine Parodie von einer traditionellen Heldengestalt gehalten werden, weil er sich wie ein Antiheld verhält, also ist angstvoll, hilflos und unmoralisch. In dem Comic basieren die Mehrheit der Charaktere auf einige Charaktere aus der Oper. Einige *der Ring*-Charaktere fehlen in dem Comic. Die Eigenschaften und Aussehen der Charaktere erinnern oft an ihre Disney-Gegenstücke, während ihre Namen und Kleidung anders sind. Die Handlung des Comics erinnert an die Oper in vielfacher Weise, aber fast jede Szene ist irgendwie geändert. In manchen Fällen sind die Charaktere verschieden, die Handlungen sind in einer verschiedenen Reihenfolge, die Verlauf der Handlungen ist unterschiedlich oder einige Szenen sind völlig neu, wie die Ende des Comics. Trotzdem enthält das Comic genug entsprechende Szenen, das Hypotext zu erkennen.

Die Analyse der Arbeit stützt die Hypothese, weil die Hauptelemente des Comics, wie die Handlung, die Charaktere und das Erzählen, in der Adaption geändert sind. Außerdem haben äußere Faktoren, wie der Kontext, Disneys Marke, die verschiedenen Zielgruppen und Publiken darauf eingewirkt, wann, warum und wie die Adaption erstellt wurde.

Am Ende kann noch verweist werden, dass in der Analyse nur die Verschiedenheiten und Beobachtungen zwischen der Hypertext und Hypotext aufgeklärt werden. Die Arbeit könnte erweitert werden, wenn auch die Intertextualität in der Arbeit betrachtet werden würde. Zusätzlich könnte diese Adaption mit anderen Comic-Adaptionen verglichen werden, wie die Donald Duck-Adaption von Finnlands Nationalepos *Kalevala* von Don Rosa. Andere Optionen wären dieses Comic mit Comic-Adaptionen von anderen Disney-Zeichnern oder anderen Produzenten zu vergleichen.

7 Literaturverzeichnis

7.1 Primärliteratur

Pavese, Osvaldo, Guido Scala 1990. *Der magische Ring*. In: Disney Enterprises, Inc. 2017. *Entenhausener Weltbibliothek - Deutsche Literaturklassiker*. Berlin: Egmont Comic Collection, 129-232.

Wagner, Richard 1874. *Der Ring des Nibelungen*. Dirigiert von Pierre Boulez, Regie von Patrice Chéreau, aufgeführt von Donald McIntyre, Peter Hoffmann, Gwyneth Jones, Manfred Jung, und Fritz Hüber. 1980. Bayreuther Festspielhaus.

7.2 Sekundärliteratur

Abel, Julia, Christian Klein 2016. *Comics und Graphic Novels*. Stuttgart: J.B Metzler Verlag GmbH

ARGO GmbH 1984. *Donald Duck: [50 Jahre und kein bisschen leise]*. Stuttgart: Unipart-Verlag GmbH

Asikainen, Pekka, Jari Sinkkonen 2000. *Nibelungen sormus – myyttien ja mielen näyttämö*. Vantaa: WSOY

Barrier, Michael 2015. *Funnybooks: the improbable glories of the best American comic books*. Oakland, California: University of California Press

Bartsch, Karl 1875. *Das Nibelungenlied* 4. Aufl.. Leipzig: Brockhaus

Dahlhaus, Carl 2016. *Richard Wagnerin musiikkidraamat*. Turku: Faros

Dentith, Simon 2000. *Parody*. London: Routledge

Disney Enterprises, Inc. 2017. *Entenhausener Weltbibliothek - Deutsche Literaturklassiker*. Berlin: Egmont Comic Collection.

Edwards, Cyril W. 2010. *The Nibelungenlied: the Lay of the Nibelungs*. Oxford: Oxford University Press.

Herkman, Juha 1996: *Ruutujen välissä- näkökulmia sarjakuvaan*. Vammala: Vammalan kirjapaino Oy

Hutcheon, Linda, Malcolm Woodland 2012. *Parody*. In: Greene & Cushman & Cavanagh & Ramazani & Rouzer: *The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics: Fourth Edition*. New Jersey: Princeton University Press, 1001-1003

Hutcheon, Linda, Siobhan O'Flynn 2012: *Theory of Adaptation*. Hoboken: Taylor and Francis

Marjanovic, Lucia 2011: *Literaturadaptionen in Walt Disneys Lustigen Taschenbüchern*. In: Eder, Barbara & Elisabeth Klar & Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comic- Ein Reader*. Bielefeld: Transcript, 43-60.

Mayring, Philipp 2010. *Qualitative Inhaltsanalyse*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag

McCloud, Scott 1994. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH

Niedling, Christian 2007. *Zur Bedeutung von Nationalepen im 19. Jahrhundert. Das Beispiel von Kalevala und Nibelungenlied*. Köln: SAXA

Reichert, Hermann 2017. *Das Nibelungenlied: Text und Einführung*. Berlin: De Gruyter GmbH

Schmitz-Emans, Monika 2012. *Literatur-Comics- Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin: de Gruyter GmbH

Schmitz-Emans, Monika 2016. *Literaturcomics*. In: Adel, Julia & Christian Klein: *Comics und Graphic Novels*. Stuttgart: J.B Metzler Verlag GmbH, 276-290.

Schütte, Gudmund 1921. *The Nibelungen Legend and Its Historical Basis*. In: *The Journal of English and Germanic Philology Vol. 20, No. 3*, University of Illinois Press, 291-327.

7.3 Internetquellen

„Das Rheingold“-Libretto by Richard Wagner (English/German) (03.06.2020)

http://www.murashev.com/opera/Das_Rheingold_libretto_English_German

Egmont Publishing- Meilensteine (03.06.2020)

<https://www.egmont.de/die-egmont-mediengruppe-egmont-publishing/historie-und-werdegang-unseres-unternehmens-egmont-publishing/egmont-meilensteine-egmont-publishing/>

Egmont Publishing- Aus Leidenschaft zum Comic (03.06.2020)

<https://www.egmont.de/unsere-produktportfolio-mit-magazinen-comics-manga-und-kinderbuechern-egmont-publishing/unsere-comics-unsere-kinderzeitschriften-portfolio-egmont-publishing/>

Erika Fuchs-Leben (03.06.2020)

<http://www.erika-fuchs.de/erika-fuchs/leben/>

Erika Fuchs-Werk (03.06.2020)

<http://www.erika-fuchs.de/erika-fuchs/werk/>

Lustiges Taschenbuch, Nr. 148 Lustiges Taschenbuch- Der magische Ring (03.06.2020)

<https://www.lustiges-taschenbuch.de/ausgaben/alle-ausgaben/ltb-148-der-magische-ring/aufgabe-2>

Wortwuchs- Auktorialer Erzähler (03.06.2020)

<https://wortwuchs.net/auktorialer-erzaehler/>

8 Anhänge

Als Anhang dieser Arbeit befindet sich zwei Tabellen über die Handlungen der Comic *der Magische Ring* (Tabelle 1) und der Oper *der Ring des Nibelungen* (Tabelle 2). Die fettgedruckte Szenen erscheinen auch in der Tabelle 3, wo die äquivalente Szene zwischen dem Comic und der Oper nebeneinander dargestellt sind.

Tabelle 1: Die Handlungen von Der magische Ring (Pavese / Scala 2017: 129-232)

Der Bezeichner	Der magische Ring
Teil 1: das Gold der Diebelungen (M1.1)	Die Diebelungen stehlen Dagowotans Goldtransport
M1.2	Fluffer und Flaffer bauen Dagowotan eine Festung für Goldspeichern im Austausch für Brigittas Hand in der Ehe
M1.3	Die Diebelungen hören von der Festung und hecken einen Plan aus
M1.4	Brigitta lehnt verärgert der Heiratsantrag ab
M1.5	Die Diebelungen stehlen Dagowotan um sein Gold und verstecken es in einer Höhle
M1.6	Der Drache Lindi Langzung verjagt die Diebelungen von der Höhle und ergreift das Gold für sich selbst
M1.7	Dagowotan erfährt den Drachen und entscheiden mit Brigitta, Dagowotans Neffe, junge Siegnald zu suchen und über den Drachen zu siegen
M1.8	Brigitta fährt ab, Siegnald zu finden
Teil 2: Kriemundels Zaubertrank (M2.1)	Siegnald konkurriert mit den Waldtieren, verliert jedes Mal und belästigt den Schmied, Mime
M2.2	Brigitta findet Siegnald und sie reisen zu Dagowotan
M2.3	Dagowotan erzählt über ihren Plan und Siegnald bekommt kalte Füße
M2.4	Siegnald verliebt sich in seiner Kusine, Daisirun und stimmt dem Vorschlag von seinem Onkel zu, wenn er danach Daisirun heiraten kann
M2.5	Er bittet Mime um ein Schwert für den Kampf, aber Mimes Schwerte sind nicht widerstandsfähig
M2.6	Siegnald fährt ab das Zauberschwert Notung zu holen
M2.7	Siegnald verfährt sich mehrmals, aber findet das Schwert in einer Esche
M2.8	Siegnald versucht das Schwert aus der Esche zu ziehen, aber ist zu schwach
M2.9	Die Waldtiere holen Pfeffer und der Esche niest das Schwert nach draußen
M2.10	Siegnald versucht Lindi zu kämpfen
M2.11	Lindi tritt auf das Schwert drauf und fällt in den Fluss. Siegnald hilft Lindi, aber der Drache verhaftet Siegnald mit Hilfe eines Zauberhelms, der den Träger unsichtbar macht
M2.12	Siegnald und die Waldtiere betrügen Lindi, sich in einer Frosche zu wandeln und fangen sie ein

M2.13	Eine Hexe, Kriemundel macht einen Plan, Dagowotans Gold zu rauben, und Mime entscheidet, ihr zu helfen
M2.14	Mime gibt Siegnald einen Zaubertrank, damit er sofort in Brunhild, eine Walküre verliebt, wenn er ihr Bild sieht
M2.15	Siegnald fährt ab, Brunhild zu finden, während Mime und Kriemundel das unbewachte Gold stehlen
Teil 3: Der Kampf um den magischen Ring (M3.1)	Siegnald kommt mit dem Boot zu den Walküren an
M3.2	Brunhild verspricht Siegnald zu heiraten, wenn er sie in drei Wettkämpfen gewinnt
M3.3	Siegnald gewinnt den erste Wettkampf, Weitwurf, weil er unsichtbar mit dem Helm der Stein weiter rollt
M3.4	Siegnald gewinnt den zweiten Wettkampf, Baumsägen, weil Siegnalds Freund, ein Bär, unsichtbar beim Sägen hilft
M3.5	Siegnald gewinnt den dritten Wettkampf, Essen, weil der Bär unsichtbar Siegnald hilft, die Würste zu essen
M3.6	Siegnald und Brunhild fahren zurück zu Dagowotan und helfen ihm das Gold zurückzunehmen, wenn Dagowotan verspricht, das Paar zu trauen. Daisirun wird daraus wütend und fährt zu Kriemundel
M3.7	Kriemundel und Mime schmelzen das Gold und stellen davon den magischen Ring her
M3.8	Die betrogene Daisirun erfährt von Kriemundel, warum Siegnald sich in Brunhild verliebt hat
M3.9	Siegnald, Brunhild und die von Brunhild abberufene Walküre kämpfen die magische Steinsoldaten
M3.10	Siegnald stiehlt unsichtbar den Ring von Mime, rettet Daisirun vor Kriemundel und sie alle führen zurück zu Dagowotan
M3.11	Dagowotan veranstaltet ein Turnier, um den Sieg zu feiern
M3.12	Kriemundel benutzt wieder das Liebestrank in dem Turnier und das ganze Volk, einschließlich Brunhild, Siegnald und Daisirun, wird von Liebe verrückt und alle beginnen verschiedenen Leuten nachzustellen
M3.13	Kriemundel kriegt den Ring, aber Dagowotan jagt die Hexe
M3.14	Der Ring sinkt zufällig in den Fluss und ein Hecht isst ihn
M3.15	Dagowotan, Kriemundel und andere Dorfbewohner versuchen den Hecht zu angeln

Table 2: Die Handlungen von der Ring des Nibelungen (Asikainen / Sinkkonen 2000: 29-53)

Der Bezeichner	<i>Der Ring des Nibelungen</i>
Partitur 1: <i>das Rheingold</i> (R1.1)	Alberich stiehlt das Rheingold der Rheintöchter, wenn sie Alberichs Gefühle nicht erwidern
R1.2	Fasolt und Fafner bauen Wotan Walhall im Austausch für Freias Hand in der Ehe
R1.3	Fricka zwingt verärgert Wotan, Freia von dem Riesen zu retten. Wotan verspricht den Riesen das Rheingold, dass er von Alberich und Mime zurückstehlen wird
R1.4	Alberich und sein Bruder, ein Schmied namens Mime schmieden den Ring und den Helm
R1.5	Wotan und Loge verhaften Alberich, aber er verflucht den Ring. Erda warnt Wotan vor dem Ring, danach Wotan ängstlich den Ring den Riesen gibt
R1.6	Die Riesen kämpfen um das Eigentum des Rings, bis Fafner sein Bruder getötet und verwandelt sich in einen Drachen
Partitur 2: <i>die Walküre</i> (R2.1)	Erda bringt für Wotans Verteidigung die Walküren zur Welt, Wotan bekommt Zwillinge, Siegmund und Sieglind, mit einer Menschenfrau
R2.2	Siegmund benennt sich Wölfing, der Sohn der Wolf und verschwindet im Wald
R2.3	die Männer von Hunding töten ihre Mutter und zwingen die Tochter Sieglind, Hunding zu heiraten
R2.4	Während der Hochzeit, stellt Wotan ein Schwert, Nothung in einer Esche
R2.5	Siegmund kommt unbewusst zu dem Haus von Sieglind und Hunding an
R2.6	Sieglind hilft dem müden Fremden, aber Hunding fordert den Eindringling zu einem Duell den nächsten Tag auf
R2.7	Sieglind gibt ihrem Ehemann einen Schlaftrunk. Die Zwillinge erkennen wieder einander und verlieben sich
R2.8	Siegmund zieht das Schwert aus der Esche
R2.9	Hunding bittet Fricka, das Ehebruch von Siegmund und Sieglind zu rächen. Wotan bittet Brünnhilde Siegmund in der Kampf zu verschonen
R2.10	Fricka beschuldigt Wotan wegen Begünstigung. Wotan verspricht Fricka, Siegmund in dem Duell sterben zu lassen und ordnet die Walküre, Brünnhilde an, Siegmund zum Tod zu führen
R2.11	Brünnhilde findet die Zwillinge, erzählt Siegmund über sein Schicksal und bittet er ihr nach Walhall zu folgen
R2.12	Siegmund schwört seine Schwester zu töten, sodass sie zusammen nach Walhall fahren können. Brünnhilde wird von der starke Liebe beeindruckt und entscheidet, Siegmund in dem Duell zu helfen
R2.13	Brünnhilde schützt Siegmund in dem Duell mit seinem Schild. Wotan wird wegen Brünnhildes Betrug wütend, und beide Kämpfer, Siegmund und Hunding sterben in dem Duell

R2.14	Brünnhilde rettet Sieglind von Wotan, gibt ihr Notung und kommandiert sie zu fliehen
R2.15	Wotan findet Brünnhilde und schläfert sie als Strafe auf dem Berg der Walküren umgeben von Feuer ein, wovon nur ein furchtloser Held sie noch wecken kann
Partitur 3: Siegfried (R3.1)	Sieglind gebärt einen Sohn, Siegfried, in dem Wald, aber stirbt selbst. Sie gibt ihren Sohn dem Schmied, Mime, der erzieht ihn
R3.2	Siegfried und ein Bär schrecken Mime auf
R3.3	Mime verrät endlich, dass Siegfrieds Mutter tot ist, aber nicht wer sein Vater ist. Siegfried bittet ihn, das Schwert seines Vaters, Nothung zu schmieden
R3.4	Mime schmiedet Siegfried andere Schwerte, aber alle zerbrechen in Siegfrieds Händen
R3.5	Wotan kommt versteckt zu Mime an und erzählt, dass nur ein furchtloser Mann das Schwert schmieden kann und der wird auch Mime töten
R3.6	Siegfried schmiedet Nothung selbst, weil Mime es nicht machen kann. Mime macht ein Saft, womit er Siegfried vergiftet wird
R3.7	Alberich ist bei der Höhle, wacht Fafner auf und hört von Wotan, dass auch Mime, sein Bruder den Schatz haben will
R3.8	Mime und Siegfried kommen zu der Höhle an. Fafner und Siegfried kämpfen, bis er Fafner mit Nothung tötet
R3.9	Fafner verrät, dass Mime er betrügen wird. Siegfried schmeckt das Blut von Fafner ab und bekommt Zauberkräfte
R3.10	Siegfried tötet Mime, der versuchte, ihn zu vergiften. Alberich lacht über Mime
R3.11	Ein Waldvogel leitet Siegfried zu den Berg an, wo Brünnhilde schläft
R3.12	Wotan fragt Erda, wie er die Zerstörung der alten Welt verhindern kann, aber Erda wirft Wotan nur vor und sinkt in einen Schlummer
R3.13	Der eifersüchtig Wotan kämpft gegen Siegfried um Brünnhilde, aber verliert und seine Ära endet
R3.14	Siegfried küsst Brünnhilde, sie wacht auf und das Paar verliebt sich ineinander
Partitur 4: Die Götterdämmerung (R4.1)	Die Nornen spinnen das Seil des Schicksals und sagen das Ende der ewigen Weisheit voraus
R4.2	Siegfried gibt den Ring Brünnhilde als Zeichen seiner Liebe und fährt zum Schloss von Gibichungen ab
R4.3	Gunther fragt Siegfried über den Schatz und den Ring
R4.4	Die Geschwister von Gibichungen, Gunther, Guttrune und Hagen betrügen Siegfried mit einem Zaubergetränk. Das Getränk macht Siegfried Brünnhilde vergessen, damit Gunther selbst Brünnhilde und Guttrune Siegfried heiraten können
R4.5	Siegfried verliebt sich sofort in Guttrune und verspricht Gunther Brünnhilde mit ihm zu holen

R4.6	Siegfried verkleidet sich als Gunther, kämpft Brünnhilde und zwingt sie ihn zu heiraten und nimmt den Ring zurück
R4.7	Alberich vereidigt sein Sohn, Hagen, Siegfried zu töten und den Ring abzunehmen
R4.8	Sie alle kehren nach dem Schloss der Gibichungen zurück. Brünnhilde sieht Siegfried mit Gutrune und bemerkt, dass er sie nicht erkennt, und will sich an Siegfried rächen
R4.9	Brünnhilde, Hagen und Gunther entschieden sich zusammen, Siegfried zu töten. Brünnhilde verrät Siegfrieds Schwachpunkt, seinen Rücken
R4.10	Siegfried trifft Rheintöchter an Rhein, die Siegfrieds Tod voraussagen, wenn er nicht den Ring aufgibt. Siegfried glaubt sie nicht
R4.11	Hagen tötet Siegfried mit einem Speer während ihrer Jagd
R4.12	Gutrune beschuldigt ihre Brüder wegen des Tods ihres Ehemanns und Hagen bekennt es
R4.13	Hagen und Gunther kämpfen um das Eigentum des Rings und Gunther stirbt
R4.14	Brünnhilde hört von Gutrune über das Getränk und trauert über den ungerechten Tod von Siegfried
R4.15	Brünnhilde zündet einen Scheiterhaufen für Siegfried an, nimmt den Ring und reitet mit ihrem Pferd, Grane ins Feuer
R4.16	Der Rhein schwemmt über und die Rheintöchter bekommen den Ring zurück. Hagen ertrinkt, während er noch versucht nach dem Ring zu greifen
R4.17	Umgeben von Feuer sieht man Walhall und die Götter

Tabelle 3: Die äquivalenten Szenen in dem Comic und der Oper

Der Bezeichner der Tabelle 1	Der Bezeichner der Tabelle 2
M1.2	R1.2
M1.4	R1.3
M1.5	R1.1
M2.1	R3.2
M2.4	R4.5
M2.5	R3.4
M2.8	R2.8
M2.10	R3.8
M2.14	R4.4
M3.1	R3.11
M3.2	R4.6
M3.7	R1.4
M3.8	R4.14
M3.14	R4.16

SUOMENKIELINEN LYHENNELMÄ

Vilma Motturi: "Nuori Siegnald? Se surkea tyhjäntoimittaja?" Adaptaatioanalyysi *Nibelungin sormuksesta* Aku Ankka-versiona
 Kandidaatintutkielma
 Tampereen yliopisto
 Kielten tutkinto-ohjelma | Saksan opintosuunta
 Kesäkuu 2020

Sarjakuvat ovat kuvallinen kerrontamuoto, joka sopii adaptaatiomediaksi sen monimuotoisuuden ja rajoittamattomuuden takia. Tässä opinnäytetyössä käsitellään sarjakuva-adaptaatiota saksalaisesta menestysopperasta *Nibelungin sormus (der Ring des Nibelungen)* ja tutkitaan, miten oopperan sisältö on muuttunut adaptoimisen myötä tai mitkä tekijät ovat vaikuttaneet siihen. Tutkimusmateriaalina on Disney-viihdeteollisuusyhtiön tuottama *Der magische Ring*-sarjakuva (suom. Maaginen sormus), jonka valmistivat italialainen sarjakuvapiirtäjä Guido Scala ja -kirjoittaja Osvaldo Pavese vuonna 1989 italialaiseen *Topolino*-lehteen. Sarjakuvan käänsi saksan kielelle Alexandra Ardelt ja se julkaistiin ensin saksalaisessa Aku Ankka-pokkarissa *Lustigen Taschenbücher Nr. 148* ja myöhemmin vuonna 2017 sarjakuvakokoelmassa *Entenhausener Weltbibliothek- deutsche Literaturklassiker* (suom. *Ankkalinnan maailmankirjasto- saksalaiset kirjallisuudenklassikot*). Kandidaatintyön tavoite on analysoida adaptaatiota eri näkökulmista ja havainnoida adaptaation ja alkuperäisteoksen väliset yhtäläisyyksiä ja eroja. Sen lisäksi työssä tutkitaan, mitkä ulkoiset tekijät ovat vaikuttaneet adaptaation syntyyn ja luontiin. Analyysin ensimmäinen osa, luku 5.1, on tuotettu Hutcheonin ja O’Flynnin teorian pohjalta, kun taas toisessa osassa, luvussa 5.2, käytetään kvalitatiivista sisällönanalyysia.

Ennen analyysiä esitellään opinnäytetyössä oleellisia käsitteitä, kuten sarjakuva, adaptaatio, parodia ja kirjallisuus-sarjakuva. Sarjakuvien yleisin määritelmä on McCloudin teoksesta, jossa sarjakuvia kutsutaan sarjallisiksi kuviksi ja merkeiksi, joilla pyritään välittämään informaatiota tai luomaan esteettinen vaikutelma. Sarjakuvien historia on alkanut jo 1800-luvulta, mutta niiden yleisin ja stereotyyppisin muoto on lähtöisin Amerikan supersankarisarjakuvista 1930-luvulta. Myös samoihin aikoihin Disney aloitti työskentelyn animaatio- ja sarjakuvateollisuudessa, josta yhtiön suosio kasvoi koko 1900-luvun ajan. Adaptaatiot määritellään transpositioiksi, jossa tapahtuu jokin muutos, yleensä mediasta tai genrestä toiseen. Adaptaatiot sisältävät aina hypertekstuaalisuutta, joka tarkoittaa tietoisia, konkreettisia viittauksia vain tiettyyn tai tiettyihin teksteihin. Alkuperäisteosta voidaankin kutsua hypotekstiksi ja uutta teosta, adaptaatiota, hypertekstiksi. Parodia on yksi adaptaatioiden muoto, jossa hypotekstiä tai hypotekstin genreä tai kerrontaa imitoidaan ja asetetaan naurunalaiseksi erinäisin komiikan keinoin. Kvalitatiivisen sisällönanalyysin avulla voidaan tarkastella esimerkiksi kirjallisuusteoksia, jolloin tarkastelukohteina toimivat usein mm. kommunikaatio ja sen välittäminen kuvien tai tekstien avulla.

Opinnäytteen materiaalina ovat sekä Disneyn sarjakuva että Wagnerin ooppera. *Nibelungin sormus* on Wagnerin kirjoittama ja säveltämä ooppera-adaptaatio keskiajalla kootusta sankaritarinasta *Nibelungein laulusta* (saks. *Nibelungenlied*), jota pidetään Saksan kansalliseepoksena. Tämän sankaritarinan pohjalta kirjoitti Richard Wagner (1813-1883), saksalainen säveltäjä ja draamatikko, neljän partituurin oopperan vuosien 1848 ja 1874 välillä. Oopperan neljä partituuria ovat *Reininkulta* (saks. *Das Rheingold*), *Valkyyria* (saks. *die Walküre*), *Siegfried* (saks. *Siegfried*) ja *Jumalten tuho* (saks. *Götterdämmerung*). Oopperan

juoni keksittyä kirottuun Nibelungien sormukseen ja sen kantajiin. Oopperan alussa reininkulta varastetaan reinintyttäriltä ja siitä taotaan kirottu sormus. *Nibelungin sormuksen* teemoja ovat mm. rakkaus, voima ja kosto.

Opinnäytetyön analyysissä tarkastellaan ja verrataan Disneyn sarjakuva-adaptaatiota *Nibelungein sormuksesta*. Ensimmäinen tarkastelukohde ovat ulkopuoliset tekijät, jotka ovat voineet vaikuttaa adaptaation luomiseen. Yksi tärkeä syy adaptaatioiden suosiolle on niiden tuottoisuus, joka oletettavasti oli Disneyn kannustin tuottaa adaptaatioita ja suosittuja Aku Ankka-sarjakuvia. Kun sarjakuva ensimmäisen kerran julkaistiin Italiassa 1989 ja Saksassa 1990, oli se kohdennettu pääosin lapsille ja nuorille, Disneyn sarjakuvien isoimmalle lukijakunnalle. Tämä kohderyhmä oli todennäköisesti ns. epätietoinen (eng. Unknowing) yleisö, koska he eivät välttämättä tiedostaneet sarjakuvan olevan adaptaatio. Vuoden 2017 julkaisu taas oli kokelma juurikin Disneyn adaptaatioita saksalaisesta kirjallisuudesta, joka varmaankin kiinnostaa enemmän aikuisia, vanhempia Aku Ankka-faneja. He taas todennäköisesti ovat tietoinen (eng. Knowing) yleisö, eli he tunnistavat hypertekstin olevan adaptaatio. Sarjakuvan luontiin vaikutti myös merkittävästi Disneyn brändi ja sen tuomat rajoitukset. Disneyn sarjakuvat on jo ensimmäisistä julkaisuista lähtien määritelty käsitteellä Funnies eli ”funny paper”. Funnies-sarjakuvat sisältävät yleensä koomisia teemoja ja karikatyyrisiä hahmoja. Sen takia tämänkin sarjakuvan teemoissa välteltiin tiettyjä teemoja kuten politiikka, kuolema ja seksuaalisuus, ja myös sarjakuvan kerrontaa muutettiin selkeämmäksi ja humoristisemmaksi. Toisaalta hyvin tunnistettavasta brändistä on myös hyötyä, koska lukijoilla on jo tietyt odotukset Disneyn sarjakuvista, jolloin ne ovat helppo täyttää. Sarjakuva tuotettiin jopa 113 vuotta myöhemmin kuin ooppera, josta voidaan olettaa, että konteksti oopperan ja sarjakuvan julkaisujen aikana oli todella erilainen. Saksankielistä käännoästä voi kutsua transkulttuuriseksi adaptaatioksi, koska myös adaptaation aikana on siirrytty jopa useasti kulttuurista toiseen, kuten italalaisesta versiosta saksan kieliseen. Sen takia esim. sanailuja ja hahmojen nimiä on jouduttu muuttamaan saksankieliseen kontekstiin sopivaksi. Myös jotkin teemat ovat voineet muuttua ajallisen kontekstin myötä. Esimerkiksi sarjakuvassa ei esitetä inestii, kuten oopperassa.

Toiseksi analyysissä käsiteltiin itse sarjakuvan sisältöä. Kerronta on muuttunut oopperaa adaptoidessa erilaiseen kerrontamuotoon, vaikka molemmat, sarjakuva ja ooppera, ovat omalla tavallaan *näyttämistä* (eng. *Showing*), mutta kerronta tuotetaan eri tavoin: oopperassa laulamalla ja runomuodossa, sarjakuvassa kerronta tapahtuu tekstin, eli puhe- ja ajatuskuplien, sekä visuaalisten kuvien kautta. Näiden lisäksi tapahtumia voidaan myös välittää lukijalle monin eri keinoin, kuten huudahduksin, onomatopoeettisin ääniefektein ja kysymys- tai huutomerkkein. Sarjakuvan tärkein kerrontatapa on kuitenkin itse kuvat, sillä sarjakuvasta löytyy monia paneeleja ilman tekstiä. Kerronta on myös kuvien kautta nopeampaa ja sarjakuvassa esiintyykin n. 50 kohtauksenvaihtoa, jolloin tilanne ja miljöö vaihtuvat sarjakuvassa verrattain usein. Sarjakuvassa esiintyy auktoriaalinen kertoja, eli ulkopuolinen ja kaikkietävä kertoja. Adaptaatioissa kertoja esiintyy eri kerronnan tasolla kuin muu tarina ja on tietoinen siitä, jolloin kertoja käyttää myös *mise-en-abyme*-nimistä kerrontatapaa. Kertoja on tyyppillinen Disneyn hahmo, joka on pukeutunut keskiaikaisesti, soittaa luuttua ja puhuu usein runomuodossa. Komiikka sarjakuvassa esitetään useimmiten luonnekomiikan avulla. Luonnekomiikkaa perustuu hahmojen tietynlaiseen luonteeseen, joka toistettaessa on hauskaa, kuten Roopen kitsaus tai Akun epäonnisuus. Juurikin Dagowotanin ja Siegnaldin hahmot, jotka perustuvat Roopeen ja Akuun, ovatkin useimmiten pilkankohtena. Sarjakuvassa käytetään

myös metafiktiota, toistoa ja täyskäännöstä komiikan keinoina. Kielellisesti sarjakuvassa käytetään mm. sanaleikkejä ja vitsejä komiikan luontiin. Sarjakuvaa voi myös kutsua parodiaksi, sillä se parodisoi ennen kaikkea sankaritarinoita ja tyypillistä sankarihahmon kuvausta. Oopperan sankari Siegfried on vahva, peloton, oikeudemukainen ja vakava. Sen sijaan Siegnald, sarjakuvan päähahmo, on täysin sankarin vastakohta: hän on kömpelö jänishousu, itsekäs, epärehellinen ja epäonnistuu kaikessa. Siegnaldia voisikin kutsua antisankariksi, koska hän ei omaa mitään sankarin ominaisuuksia, mutta on siltikin tarinan päähenkilö ja lukijoille samaistuttava. Sarjakuvan hahmot ovat pääosin yhdistelmä oopperan ja Disneyn hahmoja. Hahmot muistuttavat ulkonäöltään keskiaikaisia vaatteita lukuunottamatta itseään. Myös sarjakuvan hahmojen luonteet vastaavat enemmän Disneyhahmojen luonteenpiirteitä. Sarjakuvaan on myös luotu täysin uusia hahmoja ja oopperan hahmoja on jätetty pois. Sarjakuvan juonesta löytyy suurin osa oopperan huippukohdista ja tärkeistä juonenkäänteistä, jolloin myös hypoteksti on adaptaatiosta tunnistettavissa. Toisiaan vastaavia kohtauksia on kuitenkin usein muutettu jollain tavalla, kuten kohtauksessa käytetään eri hahmoja, kohtausten järjestystä tai kohtauksen kulkua voi olla muutettu. Sarjakuvasta on myös jätetty adaptoimatta monia oopperan kohtauksia ja myös sarjakuvaan on luotu muutama täysin uusi kohtaus.

Opinnäyte työn hypoteesin voidaan katsoa pitäneen paikkaansa, sillä monet sarjakuvan pääelementit, kuten juoni, hahmot ja kerronta ovat muutattu adaptaatiossa. Sen lisäksi ulkoiset tekijät, kuten julkaisuajan konteksti, Disneyn oma brändi ja muuttuvat kohderyhmät ja yleisöt ovat vaikuttaneet siihen, milloin, miten ja miksi sarjakuva tuotettiin.