



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Re-animierte Wirklichkeit –
Die ästhetische Erfahrung Animationsfilm “

Verfasserin

Elisabeth Karasek

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

1

Theoretische Annäherungen

1

1.1	Der Mythos der Wirklichkeit	2
1.2	<i>Anima – Yokai – Kami</i>	9
1.3	Die Anfänge des bewegten Bildes	13
1.4	Realismus zwischen Stil und Ähnlichkeit	15
1.5	Die Freiheit der Animation – <i>Eisenstein on Disney</i>	22
1.6	Multimediale Wirklichkeiten – die Sprache der neuen Medien	39

2

Konkrete Formen

51

2.1	Virtuelle Räume	52
2.1.1	Die zweidimensionale Annäherung	54
2.1.1.a	Der Raumbegriff im traditionellen Zeichentrickfilm	54
2.1.1.b	<i>Superflat</i> - der japanische Anti-Raum	65
2.1.2	Die unendlichen Weiten eines Paradoxons	72
2.2	Körperlose Bewohner	83
2.2.1.	Der Animationskünstler als Schauspieler	83
2.2.2.	<i>12 fundamental principles of animation</i>	87
2.2.3.	Hilfe aus Fleisch und Blut – Realfilmtechniken in der Animation	96
2.2.4.	Die bunte Artenvielfalt der Figuren	100
2.2.5.	Lebenswichtige Details	106

3

Narrative Dimensionen

110

3.1 Narration als Anker emotionaler Transformation	111
3.2 Das Storyboard als Transportmittel	120
3.3 Narrative Strategien im kulturellen Kontext	125
3.4 Die emotionalen Welten des Animationsfilms	137
3.4.1. Negative Zukunftsvisionen – Dystopie und Apokalypse	147
3.4.2. Elegische Vergangenheitsbewältigung – Trauma, Erinnern und Vergessen	166
3.4.3. Überhöhte Gegenwirklichkeit in Satire, Comedy und Krimi	185
3.4.4. Zeitlose Utopien – Märchen, Mythen und der Traum vom Paradies	207

4

Conclusio

239

4.1 Relative Wirklichkeit – ein Versuch der Essenz	239
--	-----

5

Anhang

241

5.1 Literaturverzeichnis	241
5.2 Filmografie	250
5.3 Abbildungsverzeichnis	256
5.4 Abstract	261
5.5 Curriculum Vitae	263

1

*„Gleich allen anderen symbolischen Formen ist auch die Kunst keine bloße
Nachbildung einer vorgegebenen Wirklichkeit.
Sie ist einer der Wege zu einer objektiven Ansicht
der Dinge und des menschlichen Lebens.
Sie ist nicht Nachahmung, sondern Entdeckung von Wirklichkeit.
Wir entdecken durch Kunst allerdings nicht jene Natur,
die der Wissenschaftler meint,
wenn er den Ausdruck „Natur“ verwendet.“¹*

Der erste Teil dieser Arbeit möchte auf theoretischer Basis einen umfassenden Einblick in das Thema „Animation“ geben, wobei insbesondere die Frage nach dem spezifischen Wirklichkeitsbezug des Mediums im Zentrum stehen wird. Zu Beginn soll ein kurzer Einblick in die Kultur- und Erkenntnistheorie aufzeigen, welche Zugänge zur Realität dem Menschen zur Verfügung stehen. Von dem Begriff der Animation selber ausgehend, über einen geschichtlichen Abschnitt, der die Entstehung und das Verhältnis zum Film klärt, gilt es, im Folgenden weitere Bezüge zur Kunst und deren Intention herzustellen, bevor die Besonderheit der Kunstform dargestellt- und schlussendlich mit den neuesten Errungenschaften der Technik in Verbindung gebracht wird.

¹ Cassirer, Ernst. *Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur*. S. 220.

1.1. Der Mythos der Wirklichkeit

„[...] we are psychologically less ‘defended’ when we watch animation. In other words, when we watch a live action film, we have certain expectations that actions will progress in a ‘normal’ format. For example, if I throw a ball, I expect it to follow a reasonable trajectory, say, from one end of the room to another, and then to bounce back. In animation, however, we might throw a ball and anything could happen. The ball might triple in size, turn from blue to red, or burst into a bouquet of flowers. Animation challenges our expectations of what is ‘normal’ or ‘real’, bringing up material that may seem more appropriately housed in dreams or the unconscious, and this can be a deeply disconcerting process.

In Japan, and perhaps East Asia in general, such discomfort may not be as strong. [...] I found that Japanese fantasy literature had a surprising number of examples in which a protagonist was comfortable existing in a world in which reality and fantasy blended together, rather than having to decide between the two of them. This approach may go back as far as early Daoism, as in the story of the Chinese philosopher Chuang Tze, who dreamed he was a butterfly but woke to wonder if, instead, he were a butterfly dreaming he was a man. While Westerners might want to make a clear distinction between boundaries of reality and dreams, the East Asian tradition allows for more fluid boundaries.“²

Dieses Zitat beinhaltet kurz gefasst beinahe schon alle für diese Arbeit wichtigen Punkte, die völlige Formfreiheit der Animation, die physikalische Gesetze außer Kraft setzt, die inhärente Frage nach der Realität und die daraus resultierende Verwandtschaft der Animation mit dem Zwischenweltlichen, sowie den kulturellen Umgang mit dieser Tatsache.

Offensichtlich kann „Realität“ oder „Wirklichkeit“ als Begriff nicht eindeutig abgegrenzt werden. Die Frage, ob das menschliche Leben nun ein Traum eines Schmetterlings ist, oder wir doch davon träumen ein Schmetterling zu sein, ist nicht endgültig zu klären. So macht es mitunter mehr Sinn, sich auf die Umstände einer solchen Fragestellung zu konzentrieren. Mamoru Oshii versucht etwa in seinen

² Napier, Susan J. „The Problem of Existence in Japanese Animation“ S. 73ff.

Animationsfilmen nicht dieses Rätsel zu lösen, sondern präsentiert seine eigene Komposition so eines Rätsels und benutzt „ (...) animation as an intermediary space between film and reality, a space in which to put all of those prerequisites under doubt.“³ Man könnte diese Herangehensweise auch als moderne Variante eines „Kōans“ bezeichnen. Kōans sind kurze prägnante paradoxe Fragen die Schülern des Zen-Buddhismus zu Erkenntnis verhelfen sollen. (Bsp: Wie ist das Geräusch einer einzelnen klatschenden Hand?) Dahinter steckt die Absicht, den analytischen Verstand auszuschalten und die intuitive Ebene des Geistes zu schulen.⁴ Das Paradoxon führt hier zum gewünschten Effekt und zu einer Art von Erkenntnis. Im Zusammenhang mit Film oder Kunst generell von Wirklichkeit und Realitätsnähe zu sprechen, verhält sich ähnlich. Es ist unmöglich, sie zu kopieren oder endgültig darzustellen, aber gerade im Versuch liegt eine eigene Kraft und Faszination, die uns einen individuellen Zugang ermöglicht. Genauso möchte auch diese Arbeit eine Vielzahl an möglichen Zugängen zum Animationsfilm aufzeigen und den Umgang und Bezug zur Wirklichkeit auf unterschiedlichsten Ebenen beleuchten.

Realismus ist im Grunde kein objektiv messbarer Faktor und vor allem kein Kriterium, um Wirklichkeit nachvollziehbar darzustellen, vielmehr existiert er auf verschiedenen Ebenen, auch wenn die hier verwendeten Begrifflichkeiten erst später geprägt wurden unterscheidet Bazin in seinen Filmtheorien bereits zwischen fotografischem Realismus, inhaltsbezogenem Realismus, und wahrnehmungsbezogenem Realismus.⁵ Der Grund, warum uns heute Fotografie und Film realistisch erscheinen ist ein Lernprozess. Über die Jahre sind wir dazu übergegangen, der durch die Kamera gefilterten Abbildung eine Realität zuzusprechen, dabei macht sie nicht das tatsächliche Erleben erfahrbar, sondern zeigt lediglich eine fotografische Realität, die mitunter nichts mit der Wirklichkeit zu tun hat.⁶ Inhaltsbezogener Realismus ist eher eine rein historische Komponente, die Filmgeschichte folgt der gesellschaftlichen Entwicklung, welche die Themen der erlebten Wirklichkeit vorgibt, mit denen man sich offen auseinandersetzt.

³ Toshiya, Ueno. „Kurenai no metalsuits 'Anime to wa nani ka/What is animation?' “ S. 117.

⁴ Vg. Hanh, Thich Nhat. *Schlüssel zum Zen*. S. 133ff.

⁵ Vg. Bazin, Andre zit. nach Hutchinson, Bruce. „Wie man die Motivation einer Figur versteht. Eine prozessorientierte Annäherung an den Realismus.“ S. 182.

⁶ Vg. Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 200.

Wahrnehmungsbezogener Realismus ist nun die wahrscheinlich aktuell wichtigste Ebene in diesem Zusammenhang. Bazin beschrieb diese Komponente anhand von Schärfentiefe:

„Die Schärfentiefe versetzt den Zuschauer in eine Beziehung zum Bild, die derjenigen, die er zur Realität hat, viel näher ist. Zu Recht kann man also sagen, daß die Struktur des Bildes, unabhängig von seinem Inhalt, realistischer ist.“⁷

Wichtig an dieser Erkenntnis ist der Ansatz, dass eine Form von Realismus existiert, die stärker an die Wahrnehmung eines Bildes gekoppelt ist, als an den Inhalt. Das wiederum ist das Kernstück der kognitiven Theorie, die sich damit befasst, wie die Wahrnehmung der realen Welt und die Wahrnehmung einer fiktiven Realität im Film korrelieren. Ein wichtiges Merkmal, das beide teilen, ist das der Mehrdeutigkeit. Schärfentiefe ist ein frühes Stilmittel, um diese zu gewährleisten⁸, es gibt aber, nicht zuletzt auch durch digitale Neuerungen und Animationstechniken, unzählige mehr. Durch das Vorhandensein unterschiedlichster Aspekte oder Ebenen in einem Medium sind wir in der Rezeption einer „realen“ Situation ausgesetzt, wie im echten Leben muss eine Vielzahl an parallelen Eindrücken verarbeitet und für eine Schlussfolgerung herangezogen werden. Angesprochen wird somit ein prozessorientierter Realismus, der die Wahrnehmung in den Mittelpunkt stellt.

Dieser Zugang lässt sich gut über den symboltheoretischen Ansatz von Nelson Goodman, der von einer „unheiligen Allianz“ zwischen dem absolut Gegebenen und dem unschuldigen Auge spricht, vertiefen. In „Sprachen der Kunst“ entwickelt er eine Theorie zur Betrachtung von Symbolen, deren zentraler Punkt besagt, dass Konnotation immer unter bestimmten Bedingungen stattfinden kann und eine unvoreingenommene Sichtweise nicht existiert.⁹ „Rezeption und Interpretation sind untrennbare Vorgänge; sie sind ganz und gar voneinander abhängig.“¹⁰ Das bedeutet, dass es unmöglich ist, etwas in seiner Ganzheit darzustellen, x stellt niemals bloß x

⁷ Bazin, Andre zit. nach Hutchinson, Bruce (2008) S. 183.

⁸ Vg. ebd. S. 183ff.

⁹ Vg. Goodman, Nelson. Goodman, Nelson. *Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie* S. 18ff.

¹⁰ Ebd. S. 20.

dar, sondern immer *x als*. Eine subjektive Bedeutung ist somit der Kern der Repräsentation und unabhängig von Ähnlichkeit oder anderen formalen Aspekten. Ein Mensch etwa ist „ein Schwarm von Atomen, ein Zellkomplex, ein Geigenspieler, ein Freund, ein Tor und vieles mehr.“¹¹ Keine dieser Beschreibungen alleine vermag es, das „Sosein“ eines Menschen zu erfassen, beim Versuch alle Aspekte gleichzeitig abzubilden wäre aber das Resultat höchst unrealistisch.¹² Somit kann jede Abbildung nur eine spezifische Sichtweise des Abgebildeten sein und auch jede Wahrnehmung eröffnet ein Spiel der „Möglichen Welten.“¹³ Wie im echten Leben gibt es unendliche theoretisch einzunehmende Perspektiven und auch Jurij Lotman sieht gerade in der Oszillation zwischen den Bedeutungsebenen den Reiz, der mit der Betrachtung von Kunst einhergeht und der erst einen Vergleich zwischen möglichen Wirklichkeiten zulässt.¹⁴ Die Erkenntnis folgt also nicht „der“ Wirklichkeit, sondern immer einem individuellen Konstrukt einer möglichen Wirklichkeit, das unter anderem auch durch Hilfe diverser künstlerischer Medien entstehen kann.¹⁵

Es wird deutlich, dass der Prozess der Wahrnehmung ausschlaggebend für den Grad an Realismus und Wirklichkeitserleben ist und nicht in erster Linie Imitation oder die Art der Reproduktion an sich. Es spielt keine Rolle, welches Erkenntnissystem (Medium) verwendet wird, Goodman schränkt den Symbolbegriff nicht auf Repräsentation und Abbildung ein, für ihn fallen darunter Buchstaben, Wörter, Texte, Bilder, Modelle, Notationen und jedwede Referentialitäten, die als Exemplifikation herangezogen werden können.¹⁶ Wie ein wissenschaftliches System ist die Kunst, wie ihr Name schon impliziert, eine künstliche Leistung und keine Beschreibung der einen Welt, die gar nicht existiert.¹⁷

„Auch die Kunst, ist keine Aktion der Natur, sondern des Geistes. Das bedeutet, daß auch Kunst letztlich nur vom Standpunkt der Intelligenz vollständiges Interesse gewinnen kann. Sie verlangt, wie jeder Gegenstand der Welt und

¹¹ Ebd. S. 18.

¹² Vg. ebd. S. 18.

¹³ Vg. Wuss, Peter. „Film und Spiel. Menschliches Spielverhalten in Realität und Rezeptionsprozess.“ S. 227.

¹⁴ Vg. Lotman, Jurij zit. nach ebd. S. 228ff.

¹⁵ Vg. Spree, Axel. „Erkenntnistheorie der Kunst. Die symboltheoretische Ästhetik Nelson Goodmans.“ S. 126.

¹⁶ Vg. ebd. S. 128ff.

¹⁷ Vg. Schlaeger, Jürgen in Goodman (1973) S. 276.

unseres Bewußtseins, ein gewisses Maß an Theorie, um in der Selbstständigkeit und Eigenart ihrer Seinsweise verständlich zu werden.“¹⁸

Dieses Zitat von Max Bense unterstreicht den nominalistischen Standpunkt von Goodman, natürlich gibt es aber Kriterien, die für die Symbolfunktionen der verschiedenen Systeme charakteristisch sind und sowohl Kunst wie auch Wissenschaft, Philosophie, Sprache oder jedes andere System folgen spezifischen Prinzipien und haben verschiedene Stärken.

Ernst Cassirer sieht in symbolischen Formen überhaupt die Grundform des Verstehens, die für alle Menschen gültig ist und mit denen jeder Mensch seine Wirklichkeit gestaltet. Er bezeichnet Kultur als die Art und Weise, wie der Mensch durch Symbole Sinn erzeugt:

„Der Mensch kann der Wirklichkeit nicht mehr unmittelbar gegenüber treten; er kann sie nicht mehr als direktes Gegenüber betrachten. Die physische Realität scheint in dem Maße zurückzutreten, wie die Symboltätigkeit des Menschen an Raum gewinnt.“¹⁹

Weiters erkennt Cassirer, dass der Mensch es nicht mehr mit Dingen sondern im Grunde immer nur mit sich selbst, in Form von Überzeugungen, Glaubenssystemen etc. zu tun hat. Sprachliche Formen, künstlerische Bilder, mythische Symbole oder religiöse Riten sind so sehr Bestandteil der Welt, dass der Mensch ohne Zwischenschaltung dieser artifiziellen Systeme nicht mehr in der Lage ist, die Wirklichkeit zu sehen oder zu erkennen. Durch diesen Umweg entsteht aber auch eine Objektivierung, es gibt keine unmittelbare Reaktion auf die Umwelt, wie sie etwa bei Tieren zu beobachten ist, sondern theoretisch hat der Mensch die Möglichkeit sich dadurch von seinen Emotionen, Wünschen, Phantasien zu distanzieren und damit die freie Wahl, sein Erleben zu steuern. „Nicht die Dinge verstören und beunruhigen den Menschen, sondern seine Meinungen und Vorstellungen von den Dingen“²⁰ zitiert Cassirer Epiktet und unterstreicht damit seine Haltung, den Menschen als eine freie

¹⁸ Bense, Max zit. nach ebd. S. 276ff.

¹⁹ Epiktet zit. nach Cassirer (1996) S. 50.

²⁰ Ebd. S. 50.

Persönlichkeit zu betrachten, die in der Lage ist, sich selbst eine Form zu geben.

Cassirer unterscheidet verschiedene Systeme, die diese Formgebung unterstützen:

„Im ganzen genommen könnte man die Kultur als den Prozeß der fortschreitenden Selbstbefreiung des Menschen beschreiben. Sprache, Kunst, Religion und Wissenschaft bilden unterschiedliche Phasen in diesem Prozeß. In ihnen allen entdeckt und erweist der Mensch eine neue Kraft – die Kraft, sich eine eigene ‘ideale’ Welt zu errichten.“²¹

Die grundlegende symbolische Form, aus der alle anderen hervorgehen, ist aber das mythische Wahrnehmen und Denken.

„Die mythische Welt befindet sich in einem gleichsam flüssigeren, wandlungsfähigeren Zustand als unsere theoretische Welt der Dinge und Eigenschaften, der Substanzen und Akzidenzen.“²²

Das mythische Bewusstsein kennt noch keine klare Abgrenzung, keine Kategorisierung und keine abstrakte Bestimmung, keine Differenzierung. Alles Wahrgenommene, ob Phantasie oder Tatsache, wird einer konkreten Wirklichkeit der lebendigen Natur zugesprochen und nicht reflektiert, da der logische Verstand dazu noch nicht ausgebildet ist.²³ Ganz automatisch entsteht hier das Bild als Ursymbol, geistige Präsenz und materielle Präsenz besitzen aber noch den gleichen Stellenwert, man unterscheidet nicht zwischen Objekt und Abbildung eines Objekts. Das Symbol ist damit höchst affektgeladen, bindet das Bewusstsein und lässt keinen Raum für Distanz. Erst nach und nach treten die Symbole zwischen Wirklichkeit und Wirklichkeitsbewusstsein und nehmen ihre tatsächliche Funktion als Übermittler ein.²⁴ „Venus bezaubert noch, aber sie verzaubert nicht mehr.“²⁵ Die emotionale Qualität der mythischen Wahrnehmung ist für Cassirer ein wesentlicher Bestandteil, da aus dem Gefühl ja erst eine künstliche symbolische Form entsteht.²⁶ Auch in

²¹ Ebd. S. 345.

²² Ebd. S. 123.

²³ Vg. Heuermann, Hartmut. *Medienkultur und Mythen. Regressive Tendenzen im Fortschritt der Moderne*. S. 211.

²⁴ Vg. Ebd. S. 64ff.

²⁵ Ebd. S. 71.

²⁶ Vg. Cassirer (1990) S. 124.

weiterer Folge der Kulturentwicklung, in der sich das Verhältnis zwischen Mensch und Symbol allmählich wandelt und, laut Cassirer, verschiedene Stufen durchmacht und schließlich zu einer Selbstbefreiung des Menschen führt, bleibt die ursprüngliche, emotionale Qualität zentral.²⁷ Entmythisierung bedeutet zwar Rationalisierung, es wird eine Instanz zwischen unmittelbarem Erleben und Erkenntnis darüber geschaltet, die Grenze bleibt aber schmal. Besonders deutlich wird die einerseits bei Kindern, deren Wahrnehmungsvermögen noch nicht zwischen fiktiv und wirklich unterscheiden kann, andererseits aber auch in emotionalen Ausnahmesituationen, wo der Verstand sprichwörtlich ausgeschaltet wird und die Emotion unkontrolliert übernehmen kann, oder in anderen Bewusstseinszuständen wie etwa dem Traum.

In jedem Fall nehmen visuelle Symbolsysteme aber aufgrund ihrer Ursprünglichkeit eine zentrale Rolle ein, ungleich späterer Systeme sind Bilder immer Gegenstand unserer gegenwärtigen Wahrnehmung, die Sprache hingegen vermag auch Vergangenes und Zukünftiges anzusprechen und kann sich ebenso auf andere Orte beziehen.²⁸ Die Wissenschaft, das radikalste System bisher, versucht die Emotion völlig außer Acht zu lassen, empfindet sie sogar als schädlich und geht noch viel weiter in seiner Abstraktion, indem die Wirklichkeit etwa in der Mathematik oder Physik mit Zahlen und Formeln beschrieben wird.²⁹ Damit ist eine größtmögliche Distanz zur sinnlichen Wahrnehmung der Umwelt geschaffen und gleichzeitig auch eine Polarität zwischen Mythos und Logos entstanden, in deren Spektrum sich jedes Symbolsystem mit dessen Hilfe wir versuchen die Wirklichkeit zu erschließen anordnet. Wie sich die Ästhetik des Animationsfilms in diesem Feld positioniert, soll in dieser Arbeit geklärt werden.

²⁷ Vg. ebd. S. 345.

²⁸ Vg. Heuermann (1994) S. 66ff.

²⁹ Ebd. S. 69.

1.2. *Anima – Yōkai – Kami*

Um das ästhetische Konstrukt der Animation begreifen zu können, ist auch der Begriff der Animation, abgeleitet vom lateinischen „animare“ aufschlussreich. Auch wenn es im weiteren Verlauf dieser Arbeit überwiegend um Animation im Kontext des Animationsfilms gehen soll, ist das theoretische Verständnis der Grundlage von großer Bedeutung. Liegt doch im konzeptuellen Begriff der Animation schon seine Essenz, die wie sich zeigen wird, weit über ein „Filmgenre“, wie Animationsfilm noch oftmals fälschlicherweise bezeichnet wird, weit hinausgeht.

„Zum Leben erwecken“, „beseelen“, „beleben“, sind deutsche Übersetzungen des lateinischen „animare“. Statischen Zeichnungen, Bildern, Photos, Gegenständen,.. eine „Seele“ (Anima) einzuhauchen, ist das Ziel. Wobei die Kunst der Animation dieses „Beseelen“ vermag, indem eine zeitliche Dimension hinzugefügt wird. Die Wege und Formen dahin sind vielfältig. Allen Techniken gemein ist jedoch, dass im letzten Schritt erst durch Aneinanderreihung von Einzelbildern beim Betrachter die Illusion einer flüssigen Bewegung entstehen kann. Eine gezeichnete oder fotografierte Bewegung ist im Grunde ja ein Widerspruch in sich, da ein Bild, egal in welcher Form, immer eine optische Reproduktion nur eines einzigen Moments der Wirklichkeit darstellen kann. Ausschlaggebend muss somit etwas anderes sein. Genau das besagt eine berühmte Definition vom kanadischen Animationskünstler Norman McLaren:

„Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame ; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames.“³⁰

Wichtig ist das, was zwischen den Bildern geschieht, den unsichtbaren Lücken, die, obwohl im ersten Augenblick so unscheinbar, im Endeffekt imstande sind, einen Eindruck von Bewegung überhaupt erst zu erzeugen. Diese große Bedeutung der

³⁰ Sifianos, Georges. „The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren“ S. 63.

Lücke, des Unsichtbaren, dieses „in between“³¹ ist, wie Alan Cholodenko schon im Vorwort seines Buches „The Illusion of Life“ bemerkt, wohl eine Charakteristik der Animation an sich und spiegelt sich auf verschiedensten Ebenen wieder. Die Idee der Animation ist im Prinzip eine völlig eigenständige, trotzdem kann Animation aber nur in Relation zum Animationsfilm, zum Realfilm, zur Malerei, zum Computerspiel,... existieren. Es gibt nicht so etwas wie „reine“ Animation, immer wird eine Art „Trägermedium“ benötigt, indem/durch das etwas „zum Leben erweckt“ werden kann. Durch diese Konvergenz erhält Animation eine Art Zwischenstellung,

„[...] as a notion whose purchase would be transdisciplinary, transinstitutional, implicating the most profound, complex and challenging questions of our culture, questions in the area of being and becoming, time, space, motion, change – indeed, life itself.“³²

Wie der Name schon suggeriert, stellt Animation die Frage nach dem Leben an sich. Egal in welchem Kontext sie angewendet wird, zentral bleibt immer die zwischen den statischen Bildern entstehende Bewegung. Auch Cholodenko hebt Leben und Bewegung als die beiden wichtigsten Begriffe hervor³³, beide sind untrennbar miteinander verbunden, geht doch Leben im biologischen Sinne immer mit Bewegung einher. Auch in der Definition von Leben³⁴ stellt sie ein Kriterium dar. Ein toter Mensch, ein totes Tier, ein toter Organismus, ist naturgemäß nicht mehr lebendig und somit bis in die kleinste Instanz des biologischen Körpers, der Zellebene, bewegungsunfähig geworden. Die zweite Art von Bewegung, eine rein mechanische, bedingt durch natürliche Kräfte, wie der Schwerkraft, der Kraft des Windes, usw., oder auch durch einen künstlichen Antrieb, sei es in der Form von Motoren,

³¹ Cholodenko, Alan. (Hg.) *The Illusion of Life. Essays on Animation*. S. 13ff.

³² Ebd. S. 15.

³³ Vg. ebd. S. 15.

³⁴ Leben ist eine Eigenschaft, die Lebewesen von unbelebter Materie unterscheidet. Wesentliche Merkmale für Leben sind: Es ist in der Lage sich fortzupflanzen und zu vermehren. Es kann Informationen aus der Umwelt aufnehmen und darauf reagieren. Es besitzt zum Aufbau und zur Aufrechterhaltung des Körpers und dessen Funktionen einen eigenen Stoffwechsel. Es wächst und entwickelt sich. Es kann sich bewegen oder zeigt zumindest innerhalb des Körpers oder der Zellen Bewegung.

Vg. Koops, Michael. *Biologie Lexikon*.

Generatoren oder Ähnlichem, zählt per Definition nicht als lebendig, steckt aber ebenso voller Energie und in weiterer Folge Bewegung und kann deswegen als sehr lebendig wahrgenommen werden.

Für die Animation im konzeptionellen Sinn macht es keinen Unterschied, ob sie nun Objekten oder Wesen Leben einhaucht, sind doch a priori alle zu animierenden Dinge statische Objekte, beziehungsweise Abbilder davon, die erst durch den künstlichen Prozess „erwachen“. Da es um so grundlegende Fragen des Lebens geht, spielt auch der religiöse Hintergrund eine gewisse Rolle. Die ursprüngliche japanische Shintō Kultur etwa ist diesem Prozess vermutlich näher verbunden, spricht man dort auch Tieren, Gegenständen, Naturerscheinungen, etc. traditionell eine „Seele“, genannt *kami* (göttliche Geister) oder *yōkai* (monsterartige Geister) zu,³⁵ wobei dies nur eine grobe, vereinfachte Unterscheidung darstellt, die kennzeichnend für den Glauben auch keinesfalls als wertend zu betrachten ist.

Doch woher kommt das so genannte „Leben“ in der Animation nun konkret? Technisch gesehen wird das menschliche Auge ganz einfach manipuliert. Einzelbilder werden in einer bestimmten Geschwindigkeit abgespielt und erzeugen die Illusion eines Bewegungsflusses, die man ganz primitiv auch schon mit einem Daumenkino erzeugen kann.



Abb.: 1 Daumenkino

Das erklärt, vorerst auf ganz elementare Weise, wieso man überhaupt Bewegung wahrnehmen kann, die in der Realität nicht vorhanden ist, zumindest nicht in der Form, in der sie letztendlich auf der Leinwand oder am Bildschirm erscheint. Die eigentliche Bewegung findet statt indem der Film Frame für Frame abgespielt bzw. computergeneriert wird. Die real stattfindende Bewegung hat also nicht unbedingt mit der im Endprodukt Intendierten zu tun, einzig die Geschwindigkeit steht zumindest bei altmodischen mechanischen Apparaten in direkter Relation.

³⁵ Vg. Papp Zilia. *Anime and its Roots in Early Japanese Monster Art*. S. 8ff.

Wenn man vom technischen Geschehen noch einmal Abstand nimmt, bleibt im Entstehungsprozess der Faktor „Mensch“ zu betrachten. Jedes (Kunst)Werk hat einen Schöpfer, einen Macher, einen Erzeuger, dessen Idee dem jeweiligen Werk vorausgeht, im Falle der Animation ist dies ein Entwurf des Lebendigen. Chuck Jones, langjähriger Animation Director bei Warner Bros., bietet aus diesem Grund eine Erweiterung des bereits erwähnten Zitats von Norman McLaren an: „Animation ist not drawings that move. It's drawings that move as they already exist in the director's mind.“³⁶ Er bezieht somit die Idee, die Vision des Schöpfers der Animation mit ein, während McLaren sich auf den rein technisch/formalen Ablauf des Vorgangs beschränkt. Als Schöpfer einer Animation hat man Freiheiten, die so in keiner anderen Ausdrucksform möglich sind. Die Möglichkeiten, die so eine neu kreierte Welt annehmen kann, sind unendlich und nur durch die Phantasie des Machers beschränkt. Es steht vollkommen frei, wer oder was zum Leben erweckt wird, wo dies geschieht und wie. Reale Gegebenheiten sind nicht vordergründig, vielmehr hat man die Freiheit, eine Wirklichkeit ganz nach den eigenen Vorstellungen zu erschaffen. Es entsteht ein Machtbereich, der in dieser Form im echten Leben nicht möglich ist und der im Prinzip mit einem in vielen Religionen vorherrschenden allmächtigen Gottesbild zu vergleichen ist. Hier scheint die Übersetzung des lateinischen „animare“ als „beseelen“ naheliegend. Ganz gleich inwiefern man an eine Existenz einer „Anima“ (Seele, Atem, Leben) glaubt, im Universum einer animierten Welt hat deren Schöpfer die Macht über „Leben und Tod“ zu entscheiden. Animationskünstler Norman McLaren beschreibt es als eine Art von Beherrschung, die inmitten unserer schnellen, chaotischen Welt zu Klarheit führen kann. „[...] with the standart animation technique, one breathes life into a static world; with hand-drawn technique, one slows down, to observate speed, the world of frantic mobility“³⁷ Er unterscheidet hier zwischen einer Standardtechnik und der per Hand gezeichneten Animation. Mit erstgenannter meint er die von ihm oft verwendete Stop-Motion Technik, bei der man Standfotos zu einem Film montiert. Der Unterschied zur gezeichneten Animation ist offensichtlich: Abbilder der bereits vorhandenen Realität werden manipuliert, um etwas Neues zu schaffen, während

³⁶ Cholodenko (1991) S. 17.

³⁷ Starr, Cecile. „Norman McLaren“ S. 122.

man bei einer gezeichneten Animation ohne materielle Vorlage arbeitet und seine Welt (beinahe) von Grund neu aufbaut. Man besitzt die Kontrolle über den Prozess, unendliche kreative Freiheit an einem Ort, der nicht potentiell bedrohlich ist, und doch scheint es ein starkes Streben nach „Realität“ zu geben. Physikalische Grundgesetze werden übernommen, Figuren bekommen menschliche Züge. Diese Naturgesetze von Bewegung umzusetzen, verlangt ein hohes Maß an Beobachtungsgabe und natürlich zeichnerisches Talent. Zeitliche Abläufe, wie Bewegung detailliert aufzulösen, bedeutet automatisch ihnen die Geschwindigkeit zu nehmen, sie in Einzelteile zu zerlegen. Dieser Prozess ist im Prinzip auch der einer Filmkamera zugrunde liegende. Solch eine Apparatur ist im Stande, die Realität „einzufangen“, nicht nur für einen Moment, wie es ein Bild vermag, sondern für viele aufeinanderfolgende Momente. Heutzutage sind 25 (oder im Kino 24) Bilder pro Sekunde gebräuchlich. Auf einer elementar-formalen Stufe ist Realfilm, also nichts anderes als „Animation“ um diese Tatsache näher zu untersuchen wird sich das nächste Kapitel mit den Anfängen des bewegten Bildes auseinandersetzen.

1.3. Die Anfänge des bewegten Bildes

Das Streben nach der Abbildung der erlebten Wirklichkeit, scheint ein grundlegendes menschliches Bedürfnis zu sein. Naturgemäß stößt man mit bildgebenden Methoden schnell an die Grenzen des Darstellbaren, da unsere Welt nun mal auch in Zeit und Raum und nicht ausschließlich zweidimensional existiert. Manche Experten sehen bereits in Höhlenmalerei oder ägyptischen Wandmalereien die ersten Versuche, bewegte Abläufe darzustellen. Tatsächlich wurden in solchen Wandmalereien Geschichten erzählt, die durch die flackernde Bewegung eines Feuers und die Phantasie der Betrachter durchaus lebendig erscheinen konnten, aber trotzdem eher als Vorläufer des Comics zu sehen sind, denn als tatsächliche Animation. Von einer wirklichen Bewegung des Bildes kann man erst bei der „Laterna Magica“ sprechen. Eine kastenähnliche Vorrichtung, die auf Glas gepinselte Bilder mittels einer Lichtquelle an die Wand warf. Im Laufe des 17. Jahrhundert wurde dieser Apparat

von Johannes Zahn soweit verbessert, dass Glasminiaturen mittels einer drehbaren Scheibe bewegt werden konnten und somit an der Wand erstmals die Illusion einer Bewegung entstand. Die theoretische Erklärung für dieses Phänomen lieferte 1824 der britische Physiologe Peter Mark Roget in seiner Schrift „Persistence of Vision with Regard to Moving Objects“. Er erkennt, dass die Trägheit der Netzhaut verantwortlich ist dafür, dass bei einer Folge von Einzelbildern ab einer bestimmten Frequenz nicht mehr die singulären statischen Bilder wahrgenommen werden, sondern der Eindruck eines kontinuierlichen dynamischen Bewegungsablaufs entsteht.³⁸ Die ersten Versuche, Bilder durch Suggestion zum Laufen zu bringen, wurden also mit Hilfe eines Einzelbildverfahrens unternommen, lange vor der Erfindung der Kinematografie.³⁹ Im ersten englischen Programm zu den Filmen der Gebrüder Lumière, den offiziellen Erfindern des Kinos, ist 1896 zu lesen:

„The interval during which one picture is substituted for a succeeding one is so infinitesimal that, the retina of the eye preserving one image until the next one takes its place, an effect of absolute continuity and perfect illusion of life is obtained.“⁴⁰

Obwohl es hier tatsächlich um Realfilm geht, ist das Konzept offensichtlich das gleiche, das der Animation zu Grunde liegt. Erst die Teilung in kleinste visuelle Einheiten ermöglicht eine Wiedergabe der Bewegung, eine Illusion von Leben. Thomas Basgier zieht daraus im Text „Pioniere des Animationsfilms“ seinen Umkehrschluss und beschreibt den Anfang der Filmgeschichte als mit dem der Animation identisch und geht, indem er Alexandre Alexeïeff zitiert, sogar noch weiter:

„Animation ist keineswegs eine Marginalie der Filmhistorie, vielmehr repräsentiert sie deren Ursprung und ist für mehrere Jahrzehnte identisch mit ihr. Ein Umstand, der den französisch-russischen Regisseur Alexandre Alexeïeff 1973 zu der Aussage veranlasste, das „reale“ Kino sei nichts weiter als eine spezielle Abart der Animation, ein billiges, industriell produziertes Substitut, bestimmt dazu, die Kreativität von Künstlern durch Fotografien menschlicher Modelle in Bewegung zu ersetzen. Und weiter: Leider habe später der große

³⁸ Vg. Friedrich, Andreas. *Filmgenres. Animationsfilm*. S. 26.

³⁹ Vg. ebd. S. 27.

⁴⁰ Erstes englischsprachiges Programm der Filme der Gebrüder Lumière aus dem Jahre 1896 zit. nach Cholodenko (1991) S. 20.

Bruder des Kinos (also die Animation) seine Rolle als Junior klaglos akzeptiert.“⁴¹

Die Tatsache, dass man auch im Realfilm eigentlich nichts anderes macht als Dinge zu (re)animieren, nachdem man sie erst in kleinste Teile zerlegt und aufgezeichnet hat, ist heute nicht mehr präsent, da es ganz einfach alltäglich geworden ist, die Möglichkeit der sowohl optischen als auch temporären Konservierung der „Wirklichkeit“ zu nutzen. Vielmehr denkt man bei Film oder Video eher an ein direktes Abbild unserer Welt, was natürlich grob gesprochen auch seine Berechtigung hat, aber dennoch nicht zutrifft. Hier zeichnet sich auch der Unterschied zwischen Realfilm und Animationsfilm ab, obwohl technisch gesehen beide auf das Grundprinzip der Animation bauen. Allein die Art und Weise, wie man nun die Realität einfängt bevor man sie wieder zum Leben erweckt, differenziert die beiden Formen. Allerdings gibt es seit Anbeginn der Film/Animationsgeschichte enge Verknüpfungspunkte, die im Laufe der Zeit mit der Entwicklung der Technik eher noch zugenommen haben, wie im nächsten Kapitel deutlich werden wird.

1.4. Realismus zwischen Stil und Ähnlichkeit

Von der „Laterna Magica“ ausgehend wurde im Laufe der Zeit einiges unternommen, um den Bildern das Laufen beizubringen. Thaumatrope, Phenakistoskop, Teufelsrad (Zoetrop) und Mutoskop hießen die Vorgänger des Kinetographen, der nach einem Wettstreit zwischen Thomas Alva Edison und den Gebrüdern Lumière oder auch den Gebrüdern Skladanowsky, schließlich als französische Erfindung 1895 das erste Mal öffentlich zum Einsatz kam und somit Geschichte schrieb.⁴² Ob nun wirklich die Gebrüder Lumière die ersten waren, die eine derartige Apparatur benutzten, ist heute nicht mehr mit Sicherheit zu sagen, eindeutig ist aber, dass nun ganze Serien von Bildern aufgenommen werden konnten, indem man den Filmstreifen mit einer Kurbel

⁴¹ Friedrich (2007) S. 27.

⁴² Vg. ebd. S. 30.

vorwärts bewegte. Noch im selben Jahr entdeckte der Amerikaner Alfred Clark, dass man eine Kamera auch anhalten konnte und somit Zeit hatte, das Bild zu verändern, bevor man sie abermals startete. Der älteste Form der Animation, die Stop-Motion, bzw. die „Frame by Frame“ Technik, wurde somit beinahe gleichzeitig mit dem Kinofilm geboren.⁴³ Hier zeigt sich abermals die enge Verwandtschaft und Untrennbarkeit von Animation und Film, die bis heute besteht und sich mit der modernen Technik noch einmal mehr vertieft hat.

Der Trend zum fotografischen Abbild gegenüber grafisch-malerischen Bildern wurde schon einige Jahre vor der tatsächlichen Entwicklung des Kinematographen erkennbar. Die Entwicklungen in der Fotografie machten es naheliegend, die noch relativ neue Technik zu bevorzugen. Man strebte nach Fotorealismus. War es ursprünglich das Bedürfnis, mit Hilfe der Malerei und Zeichenkunst, sowie dreidimensionalen Abbildungsmöglichkeiten, die Realität zu erfassen, begann mit der Erfindung der Fotografie eine neue Ära. Durch die Kinematografie kam schließlich Bewegung in die Bilder. Die nächste große Entwicklung wurde mit der Erfindung des Computers eingeleitet. Doch was steckt hinter diesem offenbar so elementarmenschlichen Streben, die Realität dauerhaft einzufangen?

Die Kulturtheorie von Ernst Cassirer im ersten Kapitel liefert dazu schon einen Ansatz. In der mythischen Wahrnehmung geht es vornehmlich um die unmittelbare Beschaffenheit der Dinge, eine sympathetische Auffassung der Umwelt und keine praktische oder theoretische, weiters herrscht das Gefühl einer unzerstörbaren Einheit des Lebens, das sogar über den Tod hinaus besteht.⁴⁴ Aus so einem Weltbild, wo die Grenzen zwischen Leben und Tod verschwimmen und die Emotion vorherrscht, ergeben sich auch bestimmte Bedürfnisse, die nur durch die Darstellung und damit Trennung gewisser Elemente aus dem mythischen Komplex gestillt werden können. Laut Cassirer sind diese ersten symbolischen Handlungen die Grundlagen einer Kulturentwicklung. Andre Bazin beschreibt dies anhand des „Mumienkomplexes“ und sieht darin den Ursprung von Malerei und Skulptur:

⁴³ Vg. ebd. S. 32ff.

⁴⁴ Cassirer (1990) S. 131ff.

„Für die ägyptische Religion, die ganz und gar gegen den Tod ausgerichtet war, hing das Überleben vom materiellen Fortbestand des Körpers ab. So befriedigte sie ein fundamentales Bedürfnis der menschlichen Psyche: nach Schutz vor der Zeit. Denn der Tod ist nichts anderes als ein Sieg der Zeit. Und die fleischliche Erscheinung eines Wesens künstlich festzuhalten hieß, es dem Strom der Zeit zu entreißen: es am Leben zu vertäuen.“⁴⁵

„[...]das Wesen durch die Erscheinung zu retten.“⁴⁶, war somit die ursprünglichste Funktion der bildgebenden Künste. Wurden im alten Ägypten noch tatsächlich Körper mumifiziert, für die Ewigkeit konserviert und somit aus dem natürlichen Kreislauf genommen, ging man im Laufe der Geschichte dazu über, sich mit gemalten Bildern oder Skulpturen zu begnügen und Symbole rein künstlich zu erzeugen. Auch war die Herangehensweise von Kultur zu Kultur unterschiedlich, indem der religiöse Kontext sich veränderte, wurde der Glaube an ein tatsächliches „Überleben“ aber zunehmend irrelevant. Vielmehr war man bald in der Lage stärker zu abstrahieren, und im Mittelpunkt stand nun, eine von der Zeit unabhängige Form zu schaffen in der man seine individuelle Realität konservieren konnte. Nachdem dies in der Malerei und auch Skulptur perfektioniert war, entfernte man sich vom Realismus der Formen. Im Vordergrund stand der Ausdruck einer geistigen Wirklichkeit, Realismus und Wirklichkeit begannen sich zunehmend zu differenzieren. Das erste wissenschaftliche System, die Entdeckung der Perspektive, legte den Grundstein für eine andauernde Auseinandersetzung in der Malerei zwischen⁴⁷ „dem eigentlich ästhetischen – auf Ausdruck einer geistigen Wirklichkeit, der das Modell durch die Symbolik der Form transzendiert – und dem ausschließlich psychologischen Bedürfnis, die äußere Welt durch ihr Duplikat zu ersetzen.“⁴⁸

Bazin beschreibt den Kampf der Kunst, eine immer perfektere Illusion der Wirklichkeit schaffen zu wollen, der dem Anspruch eines subjektiven Ausdrucks widerspricht und sieht mit der Erfindung der Fotografie und der Kinematografie ein Ende dieser Misere. In beiden Fällen ist es ein „Objektiv“, das sich zwischen

⁴⁵ Bazin, Andre. *Was ist Film?* S. 33.

⁴⁶ Ebd. S. 33.

⁴⁷ Vg. ebd. S. 34.

⁴⁸ Ebd. S. 35.

Ausgangsobjekt und seine Darstellung schiebt. Ein nahezu automatisches Bild entsteht und dem Menschen bleibt nur noch die Auswahl und Anordnung der abzubildenden Realität. Im fotografischen Bild selber ist die Anwesenheit seines Schöpfers nicht mehr nachhaltig zu spüren, die realistische Schönheit, der natürliche Ursprung verleiht dem Bild eine eigene Überzeugungskraft, die allen anderen Abbildungsmethoden fehlen. Die Ähnlichkeit zur Wirklichkeit, wie wir sie tagtäglich erleben, ist so groß, dass wir ein fotografisches Bild, sei es nun eine Momentaufnahme oder ein zeitlicher Ablauf, als Enthüllung der Realität empfinden. Es wird nicht wie in der bildenden Kunst in erster Linie etwas erschaffen, sondern versucht etwas zu konservieren.⁴⁹

Wenn man diese Erkenntnis nun auf den Animationsfilm anwendet, wird wieder der Unterschied zum Realfilm deutlich. Wie in der Malerei ist nicht ein Duplikat der Wirklichkeit das Interessante, sondern die individuelle Interpretation derselben. Der persönliche Stil erhebt sich über die Ähnlichkeit. Ausgehend von dieser Grundannahme wird sich dieser Text hauptsächlich mit Animationsformen beschäftigen, die im weitesten Sinne „handgemacht“ sind. Dazu zählt allen voran der klassische Zeichentrickfilm, aber auch die aktuellen computergenerierten Animationen. In beiden Fällen ist der Akt des Erschaffens einer eigenen geistigen Realität zentral. Das kann man auch Techniken, wie beispielsweise Puppenanimation, Fotoanimation oder Legetrick nicht absprechen, die ebenso statischen Dingen Leben einzuhauchen vermögen. Im Gegensatz zu den beiden Erstgenannten sind sie aber gleichzeitig auf der Objektebene durch die physischen Begrenztheiten der Materialität determiniert.

Für Bazin gibt die technische Möglichkeit der fotorealistischen Abbildung, der bildenden Kunst ihre Autonomie zurück, da sie nun endlich von dem „Zwang“ befreit ist, die Realität nachzuahmen. Diese Aufgabe übernehmen nun ganz automatisch Film und Fotografie. Damit war aber nicht das ultimative Realitätserleben erreicht. Die Geschichte der bildenden Künste, die für Bazin „nicht nur die Geschichte ihrer Ästhetik, sondern zuerst die Geschichte ihrer Psychologie“ ist und somit „wesentlich

⁴⁹ Ebd. S. 36ff.

eine Geschichte der Ähnlichkeit, oder, wenn man so will, des Realismus“⁵⁰ ist, setzt sich fort. Der Mythos vom totalen Film, den Bazin als eine Art platonische Idee sieht, der nur die Materie, die Technik Widerstand leistet, scheint noch nicht erreicht.⁵¹

Mit Entwicklung der modernen Computertechnik findet abermals ein tiefgreifender Wandel statt. Wurde durch die Filmtechnik die manuelle Konstruktion, die „Animation“ von Bildern in den Hintergrund gedrängt und fand im Realfilm nur als sogenannte „Special Effects“ ihre Berechtigung, begann mit der Erfindung der Computertechnologie eine neue Ära. Mit Hilfe einer 3D-Computeranimation kann man nun fotorealistische Szenen erstellen, die kein indexikalisches Abbild der Wirklichkeit sind. Bilder und ganze Szenen können mit der Hilfe eines digitalen Programms beliebig verändert werden, ohne ihr fotografisches Äußeres zu verlieren. Lev Manovich erkennt darin die Rückkehr zum Ursprung der Filmkunst und der visuellen Kultur, eine Annäherung an die Malerei, an handgemachte Kunst findet statt.⁵² Auch wenn das Werkzeug heute kein Pinsel oder Bleistift ist, sondern der Computer, ist das Werk manuell geschaffen, im Gegensatz zur direkten fotografischen Abbildung.

Es geht sogar einen Schritt weiter. Film vermag automatisch ein optisches sowie zeitliches Abbild der Realität zu erzeugen, jedoch fehlt die räumliche Komponente. Ein Bild kann immer nur eine Art Fingerabdruck sein, „[...] Teil der Existenz des Modells. Und deshalb fügt die Fotografie der natürlichen Schöpfung etwas hinzu, anstatt sie durch eine andere zu ersetzen.“⁵³ Mit der Erfindung des virtuellen Raumes relativiert sich diese Feststellung. 3D-Computeranimation bietet nun die Möglichkeit „Realität“ auf allen Ebenen zu erschaffen. Ganze Städte können räumlich nachgebaut werden und dann wie eine echte Stadt abgefilmt werden. Das Modell selber wird in seiner Existenz transformiert und zwar zuerst in den virtuellen Raum, um dort dann nach Belieben modifiziert werden zu können. Fotorealismus kann nicht mehr automatisch mit einem tatsächlich vorhandenen realen Objekt verknüpft werden, das Modell selbst ist schon eine Illusion. Seine Existenz im rein virtuellen

⁵⁰ Ebd. S. 34.

⁵¹ Ebd. S. 43.

⁵² Vg. Manovich (2001) S. 308.

⁵³ Bazin (2004) S. 39.

Raum ermöglicht allerdings im filmtechnischen Sinne, alles das auch mit einem tatsächlich vorhandenem Modell möglich wäre und noch viel mehr. Lediglich die Tatsache, dass man einen solchen Ort nicht tatsächlich betreten kann, macht den entscheidenden Unterschied, er erscheint alleine durch seine Abbildung wirklich.

Hier zeigt sich der von Bazin angesprochene Gegensatz von Symbolismus und Realismus, von Stil und Ähnlichkeit abermals. Wie früher in der Malerei begann mit der Entdeckung der Computergrafik nun von neuem das Streben eine größtmögliche Ähnlichkeit mit der Realität zu erzielen, dieses Mal erweitert um die Raumkomponente. Es war nicht genug, einen virtuellen Raum zu schaffen, natürlich sollte die Abbildung einer tatsächlichen Abbildung eines realen Raumes gleichen. Seit den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts ist es nun tatsächlich möglich, „Realität“ wörtlich, „in nie dagewesenem“ Maße zu produzieren. Mit Hilfe der Computeranimation ist heute das Ziel der realistischen Darstellung erreicht und sogar überschritten. Man spricht von einer Hyperrealität, deren Bilder paradoxerweise sogar den konventionellen Filmbildern angepasst werden müssen.

„Typical images produced with 3-D computer graphics still appear unnaturally clean, sharp, and geometric looking. [...] Thus one of the landmark achievements [...] was the seamless integration of film footage of real scenes with computer-simulated objects. To achieve this integration, computer-generated images had to be degraded; their perfection had to be diluted to match the imperfection of film's graininess.“⁵⁴

Lediglich die Schöpfung wirklichkeitsgetreuer organischer Lebewesen entzieht sich noch ein Stück weit ihrer glaubwürdigen Realisierung. Für Themen, die in gewisser Weise „hyperreal“ sind, also insbesondere das heutige Action und Science-Fiction Kino, kann man aber längst von einer Hybridform, zusammengesetzt aus Realfilm und Computeranimation, sprechen.

Leider besitzt die Animation hier jedoch kaum Autonomie, sie steht der Malerei und Zeichnung, der laut Bazin freien manuellen Künste, nicht nahe, da sie lediglich die Funktion innehat, als Modell für ein Abbild einer (nicht) vorhandenen Realität zu fungieren, ohne dabei selber sichtbar zu sein. Animation wird vom Medium Realfilm

⁵⁴ Manovich (2001) S. 201ff.

vereinnahmt, zu einem Teil davon gemacht und wird abermals, wie schon Alexandre Alexeïeff zu Anfangszeiten des Films bemerkte, zum Junior degradiert, während die Hybridform Kinofilm als Sieger hervorgeht. Im aktuellen Kinogeschehen scheint sich allerdings eine Trendwende abzuzeichnen. Mit der wachsenden Fähigkeit Lebewesen und Objekte darzustellen, strebt man mehr und mehr danach, animierte Welten auch zu deklarieren und einer filmischen Realität gegenüber und nicht unter zu stellen, ein eindrucksvolles Beispiel ist der Science Fiction Film „Avatar – Aufbruch nach Pandora“, der Ende 2009 zahlreiche Kinobesucher zum Staunen brachte. Er stellt zwar ebenso eine Hybridform dar, legt allerdings erstmalig ein Hauptaugenmerk auf die animierten Teile. Es trifft die Welt der Menschen, also unsere „Realität“ auf eine fremde Welt auf dem Mond Pandora, der von einer Spezies Namens Na’vi bewohnt wird. Diese Wesen und ihre Welt sind gänzlich computergeneriert, wirken höchst „real“ und stellen im Film eine Erweiterung der bekannten Lebenswelt dar. Computeranimation ist aus dem heute gängigen Verständnis des „Realfilms“ in jedem Fall nicht mehr wegzudenken. Auch umgekehrt ist dies, wie sich zeigen wird, ähnlich, Animationsfilm als solcher bedient sich für gewöhnlich einer ganzen Menge an „filmischen“ Mitteln. Somit könnte man sagen, Film und Animation bedingen sich gegenseitig. Die Idee der Animation führte zur Erfindung des Films, und die Sprache des Films scheint auf vielen Ebenen für die Animation unentbehrlich.

Animation birgt beide Extreme, das Streben nach völliger Eigenständigkeit, einem individuellen Stil, einer eigenen symbolischen Sprache und andererseits dem Ausloten, eine komplette Ähnlichkeit mit der realen Welt herstellen zu können. Animationsfilm als eigenständiges Medium steht meist in der Mitte und nutzt die Stärken beider Zugänge, er kreiert eine phantastische Welt, ohne aber zugleich völlig auf Verknüpfungen zum Menschlichen und Natürlichen zu verzichten.

1.5. Die Freiheit der Animation – *Eisenstein on Disney*

Nachdem im letzten Kapitel nun die ambivalente Stellung der Animation im Kontext der Medien verdeutlicht wurde und der nachahmende Aspekt, der sich Realismus als Ziel gesetzt hat, dem rein Symbolischen gegenübergestellt wurde, soll sich dieses Kapitel nun grundlegenden Fragen der Animation in all seiner Vielfalt widmen und versuchen, der Besonderheit dieser Darstellungsform auf den Grund zu gehen. Für Ernst Cassirer ist Kunst untrennbar mit ihrem Medium verbunden. Unabhängig davon, ob die Ähnlichkeit zur Natur dargestellt werden soll, oder der Ausdruck des Inneren im Mittelpunkt steht, es ist immer ein Medium von Nöten, durch das sich der schöpferische Prozess vollzieht.⁵⁵ In welche Richtung das Medium der Animation nun auf die Formgebung Einfluss nimmt, zeigt der äußerst spannende Ansatz von Sergej Eisenstein, auf den dieses Kapitel ausführlich eingehen möchte.

Befreit vom Streben nach (Foto)realismus entfaltet sich ein unendlicher Raum der Possibilitäten. Der subjektive Ausdruck der eigenen Wirklichkeit ist nur durch das menschliche Vorstellungsvermögen begrenzt, sieht man von der benötigten Technik einmal ab. Thematisch wie auch formell sind kaum Grenzen gesetzt. In dieser völligen gestalterischen und schöpferischen Freiheit, in der man zugleich die Kontrolle über das Geschehen hat, entsteht etwas wie ein sicherer Ort, an dem ursprüngliche und unbewusste Themen im Zusammenhang mit Träumen, Ängsten, Utopien, Mythen, Märchen und Traumata einen Platz finden können. Siegfried Kracauer nannte es die Möglichkeit „das Unwirkliche darzustellen, das was nie geschieht.“⁵⁶ Dieses Unwirkliche hat eine Art Zwischenstellung, es ist sehr wohl real vorhanden, aber existiert nicht materiell, ist somit rein subjektiv und liegt zwischen Realität und Imagination. Die Darstellung dieser geistigen Wirklichkeit sieht Bazin als die

⁵⁵ Vg. Cassirer (1996) S. 218.

⁵⁶ Kracauer, Siegfried. *Theorie des Films; Die Errettung der äußerlichen Wirklichkeit*. S. 130ff.

ursprünglichste Aufgabe der Malerei.⁵⁷ Da auch Animationsfilm alle Freiheiten der Malerei genießt mit Wirklichkeit umzugehen, scheint er prädestiniert dafür, oben genannte Themen umzusetzen. Selbst wenn Animation nur als „Krücke“ des Realfilms dient, geschieht dies, um Dinge jenseits der fotografisch abbildbaren Realität hinzuzufügen, sei es aus Gründen technischer Begrenztheit, oder aus dem Grund, dass eine solche Realität einfach materiell gar nicht existiert.

Natürlich kann sich aber auch eine vom „Objektiv“ befreite Kunstform nicht völlig von der uns umgebenden materiellen Wirklichkeit lösen. Als Mensch lebt man in einer sinnlich wahrnehmbaren Welt, von der man sich nicht befreien kann und die selbstverständlich in mannigfaltiger Form als Referenz in der neu erschaffenen Welt zu finden ist, nur eben ergänzt oder transformiert durch Phantasien, Träume und Emotionen der Gestalter. Auf der Leinwand werden diese Fragmente in neuem formalen Kontext wiederbelebt, re-animiert. „Many animations have the tone, style, and surreal persuasiveness of the dream or nightmare, and the imagery of recollection, recognition and half-recall“⁵⁸, schreibt Paul Wells. Auch Susan J. Napier kommt zu einem ähnlichen Schluss und betont besonders die Fusion von Kunst und Technik:

„It may be that animation in general- and perhaps anime in particular - is the ideal artistic vehicle for expressing the hopes and nightmares of our uneasy contemporary world. Even more than live-action cinema, animation is a fusion of technology and art, both suggesting in its content and embodying in its form new interfaces between the two.“⁵⁹

Die Fähigkeit des Films, die Wirklichkeit unmittelbar einzufangen, den Bazin, Kracauer und andere Vertreter der realistischen Filmtheorien als das Wesen des Film sehen, beziehungsweise darin die eigentliche Stärke des Kinos erkennen, tritt im Falle von Animation komplett in den Hintergrund. Animationsfilm zeigt, dass Realfilm nur

⁵⁷ Vg. Bazin (2004) S. 34.

⁵⁸ Wells, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. S. 71.

⁵⁹ Napier, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. S. 11.

eine Möglichkeit ist, mit der Wirklichkeit umzugehen. James Monaco bezieht sich auf Kracauers Filmtheorie, wenn er schreibt:

„Da wir durch wissenschaftliche und ästhetische Abstraktion von der physischen Welt getrennt sind brauchen wir die Errettung, die der Film anbietet: Wir müssen wieder mit der physischen Welt in Austausch treten. Der Film kann uns eine Brücke zur Realität schlagen. Er kann unseren Eindruck von der Realität sowohl 'bestätigen' als auch 'entlarven'.“⁶⁰

Seine Schlussfolgerung, dass Film die Realität näher bringen kann, klingt plausibel. Indem man sich mit der filmischen Realität auseinandersetzt, vergleicht man unweigerlich mit der eigenen erlebten Realität, was wiederum persönliche Erkenntnisse hervorbringen kann. Allerdings scheint es für Kracauer von Bedeutung zu sein, auch tatsächlich Bilder von realen Dingen zu erleben, was Animationsfilm ausschließen würde. Der Kern von Kracauers Theorie, dass der Film einem Zweck dient und nicht nur für sich als rein ästhetisches Objekt existiert, sondern vielmehr im Kontext der Umwelt⁶¹, ist zwar nicht falsch, allerdings nichts, das man speziell über Film sagen könnte. Vielmehr trifft es auf Kunst generell zu, auch wenn Kracauer ausführt, Film unterscheide sich von allen anderen Künsten indem er von unten nach oben operiert, beginnend mit den Objekten der physischen Welt, deren Abbild das Kunstwerk schafft und nicht von oben nach unten, beginnend mit einer formlosen Idee, welche später Gestalt annimmt.⁶²

Der formalistische Ansatz von Sergej Eisenstein scheint für die Betrachtung von Realität im (Animations)Film viel geeigneter und die Schlussfolgerung, dass nur Realfilm imstande sei, „die äußere Wirklichkeit zu erretten“, zu kurzfristig, besteht die Wirklichkeit doch aus weit mehr als ihrer fotorealistischen Abbildung. Auch wenn Kracauer genau wie Eisenstein seine Theorien lange vor der imposanten technischen Entwicklung der heutigen Animation entwickelte, lässt sich bei Eisenstein mehr Weitblick erkennen. Er vertritt grundsätzlich die Position, dass fotografierte Wirklichkeit aufhört, sie selbst zu sein und stattdessen nur noch eine Ansammlung

⁶⁰ Monaco, James. *Film verstehen. Kunst. Technik. Sprache. Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. S. 427.

⁶¹ Vg. Monaco (2000) S. 427.

⁶² Vg. Kracauer (1973) S. 400.

von Rohmaterial sei.⁶³ Die im letzten Kapitel besprochene Dichotomie der Realitätsdarstellung zwischen Stil und Ähnlichkeit, zwischen Expression und Realismus, ist für ihn nicht mehr relevant. Er sah es als Notwendigkeit, den Realismus zu zerstören, um sich der Realität zu nähern. Wichtiger als die Beziehung des Künstlers zu seinem Rohmaterial, seiner Ausdrucksform, ist die Beziehung zum Publikum.⁶⁴

In den 1940er Jahren beschäftigt sich Eisenstein schließlich ausführlich mit Animationsfilm. Seine Theorie besagt, dass genau der Animation zugrunde liegende Strukturen die ideale Form sind, um Themen zwischen Realität und Imagination darzustellen und damit einen neuen Zugang zur Wirklichkeit eröffnen. Er stieß zu dieser Zeit auf die Trickanimationen von Walt Disney und zeigte sich nachhaltig beeindruckt von dessen Fähigkeiten. Eisenstein betrachtet dessen Animationen als Flucht vor der Mechanisierung des amerikanischen Lebens und der Vorherrschaft der formalen Logik der Standardisierung.

„Disney is a marvellous lullaby for the suffering and unfortunate, the oppressed and deprived. For those who are shackled by hours of work and regulated moments of rest, by a mathematical precision of time, whose lives are graphed by the cent and dollar.“⁶⁵

Das Grundproblem dahinter sieht Eisenstein in der Abspaltung des Menschen von der Natur. Animation bietet für ihn diesen verlorengegangenen Platz, die Freiheit und vor allem die für ihn so bedeutsamen organischen Strukturen, die eine Rückverbindung zur Natur möglich machen können. Diese Überzeugung leitet sich von seinem grundsätzlichen Verständnis von Kunst ab. Er ist der Meinung, dass Kunst nur vollkommen kommunizieren kann, wenn ihre Konstruktionsweise mit einem Gesetz, einer organischen Struktur eines Naturphänomens korrespondiert. Das heißt, Kunst sollte idealerweise auf dieselbe Art entstehen, wie Schmetterlinge fliegen und Blumen wachsen, „somewhere in the realm of the very purest and most primal depths. There, where we all are children of nature. [...] on the conceptual level of man not yet

⁶³ Vg. Monaco (2000) S. 431.

⁶⁴ Vg. ebd. S. 431.

⁶⁵ Leyda, Jay. (Hg.) *Eisenstein on Disney*. S. 3.

shackled by logic, reason, or experience.“⁶⁶ Dieser Form, ein Kunstwerk zu schaffen, geht ein dualer Prozess voraus, indem einerseits ein unbewusster Teil, eine „innere Stimme“, die Ideen liefert, die dann mit dem logischen Bewusstsein verknüpft werden müssen, um einen realen Ausdruck in welcher Form auch immer zu finden. In einer Rede auf einer Konferenz der sowjetischen Filmschaffenden 1935, formuliert Eisenstein sein Konzept dieses dualen Prozesses folgendermaßen:

„The dialectic of works of art is built upon a most curious „dual-unity“. The affectiveness of a work of art is built upon the fact that there takes place in a dual process: an impetuous progressive rise along the lines of the highest explicit steps of consciousness and a simultaneous penetration by means of the structure of the form into the layers of profoundest sensuous thinking. The polar separation of these two lines of flow creates that remarkable tension of unity of form and content which is characteristic of true art-works.[...]“⁶⁷

In weiterer Folge nennt Eisenstein diese unbewusste und universale Dialektik, die sowohl hinter Kunst als auch hinter der Natur steht, „plasmaticness“⁶⁸, eine Essenz, die durch ihre Formfreiheit definiert ist.⁶⁹ In dem Werk von Walt Disney erkennt er diese Formfreiheit in höchstem Maße.

„There stands before me a family of octopuses on four legs, with a fifth serving as a tail, and a sixth-a trunk. How much (imaginary!) divine omnipotence there is in this! What magic of reconstructing the world according to one's fantasy and will! A fictitious world. A world of lines and colours which subjugates and alters itself to your command. You tell a mountain: move, and it moves. You tell an octopus: be an elephant, and the octopus becomes an elephant. You tell the sun: „Stop!“ – and it stops.“⁷⁰

Eindrucksvoll beschreibt er hier, welche Möglichkeiten einem in der Welt der Animation offenstehen und welche Magie dies mit sich bringt. Für ihn ist es schlüssig, dass diese gezeichnete Magie einer rekonstruierten Welt dort entstehen muss, wo die

⁶⁶ Ebd. S. 2.

⁶⁷ Eisenstein, Sergeij zit. nach Christie, Ian. Taylor, Richard. (Hg.) *Eisenstein Rediscovered*. S. 153ff.

⁶⁸ wird im folgenden übersetzt mit „plasmatischer Qualität“

⁶⁹ Vg. Leyda (1988) S. 21ff.

⁷⁰ Ebd. S. 3.

Gesellschaft die Natur komplett versklavt hat, in Amerika. Disneys Filme sind eine farbenfrohe Revolte gegen den täglichen Einheitsbrei im automatisierten Alltag.⁷¹ Doch welche Elemente genau sind es, die diese „magische“ Kunst scheinbar so anziehend machen?

Unantastbar-natürliche Elemente sind für Eisenstein charakteristisch für jede Form von Kunst und er erkennt sie in der Animationskunst in sehr purer Form. Ein gestreifter Fisch wandelt sich plötzlich zum Tiger, Oktopusse werden zu Elefanten und Fische zu Affen. Eine Transformation der Welt findet statt, einer Welt, die aus sich selbst herausgeht und das (un)menschliche der Wirklichkeit zu überwinden versucht, beschreibt er die Vorgehensweise im Trickfilm.⁷² Anders als bei anderen Kunstformen ist dieser transformierende Aspekt direkt zu sehen, Figuren und Dinge ändern ihre Form, ihr Äußeres, ganz fließend. Spielerisch und leicht gelingt hier jede gewünschte Veränderung. Es bedarf keiner menschlichen Kraftanstrengung, die Gesetze der Physik sind aufgehoben.

Eisenstein nennt als Beispiel „Alice im Wunderland“ (1951). Alice ist in einen Kaninchenbau gefallen und in einer aussichtslosen Situation. Sie kann weder vorwärts noch zurück, es gibt zwar einige Ausgänge, die aber alle verschlossen sind. Abgesehen davon würde sie ohnehin nicht durch die viel zu kleinen Türen passen. Sie findet eine kleine Flasche, auf der „Trink mich“ steht. Daraufhin schrumpft sie und wird so klein, dass sie durch die Tür passen würde. Dummerweise liegt nun aber der goldene Schlüssel hoch oben auf dem Tisch, den sie in ihrer jetzigen Größe nicht mehr erreichen kann. Traurig befolgt sie den Hinweis des Türknaufes, der ihr rät, den kleinen Kuchen, auf dem „Iss mich“ geschrieben steht, zu verspeisen. Danach schießt sie wie ein ausfahrbares Teleskop in luftige Höhen. Sie kann zwar nun den Schlüssel erreichen, ist aber wieder viel zu groß, um durch die Türen zu passen. In ihrer Verzweiflung beginnt sie zu weinen. Durch einen weiteren Zaubertrank schrumpft sie abermals, landet in dem Fläschchen und wird von ihrem eigenen Tränenfluss schließlich durch das Schlüsselloch gespült.

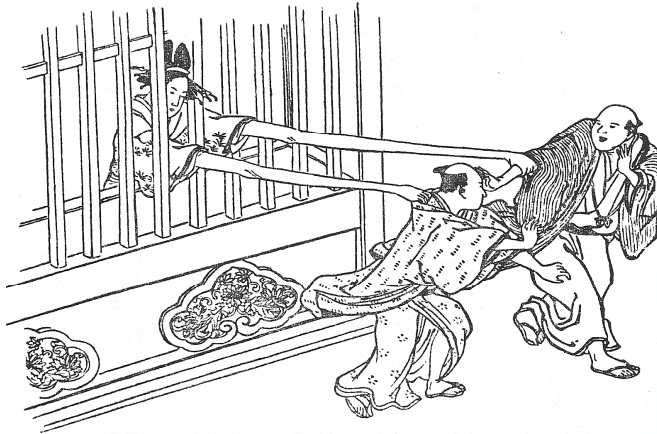
⁷¹ Vg. ebd. S. 3.

⁷² Vg. ebd. S. 10.



Abb.: 2 Der Weg durch die Türe stellt sich als nicht einfach heraus für Alice

Das Besondere ist die Elastizität der Formen. Alices Körper schrumpft und wächst in Sekundenschnelle und Eisenstein erkennt darin eine Attraktion für den Zuseher. Als lebenden Beweis führt er Schlangenmenschen an, die mit ihrer Beweglichkeit schon sehr lange für Begeisterung in Zirkuszelten sorgen. Die Überschreitung der menschlichen Grenzen, das Überwinden formaler Gegebenheiten scheint etwas zu sein, dem man gerne zusieht. Beispiele dafür gibt es in zahlreichen Illustrationen.



'An Attractive Beauty'. Woodcut by Toyohiro (1828).



'Rewarded Gallantry'. Woodcut by Bokusen (early 19th century).



Facsimile of Lewis Carroll's manuscript of *Alice's Adventures Underground* (1864).

Abb.: 3 Elastische Körper in japanischen Holzschnitten

Abb.: 4 Eine gezeichnete Version von Alice

Ob es sich nun um eine reine Änderung der Größe handelt wie bei Alice, ob nun ein Körperteil extrem elastisch ist, oder ob eine Figur sich sogar völlig in eine andere verwandelt, allen Beispielen ist das Zurückweisen einer endgültigen Form gemein. Es gibt kein „Ein und für alle Mal“, die Dinge bleiben in Veränderung, plasmatisch. Von der Idee eines ursprünglichen Protoplasmas, einer Ursuppe, abgeleitet, kommt Eisenstein auf den Begriff des „Plasmatischen“. Ein Zustand jenseits der Materie, in dem noch alles möglich ist, ein Zustand vollsten Lebens, das noch in keine starre Form gedrängt wurde. Eisenstein sieht darin die Ähnlichkeit zu unserem Ursprung, unserer Herkunft und vermutet, dass die Anziehung, die plasmatische Qualität auf den Menschen ausübt daran liegt, dass wir darin diese ursprüngliche Omnipotenz wiedererkennen. Die Möglichkeit zu werden, was immer man will, ist nachvollziehbarerweise sehr attraktiv.⁷³ Das nächste Beispiel aus dem 3D-

⁷³ Vg. Leyda (1988) S. 21.

Animationsfilm „Ice Age 4 – Voll verschoben“ (2009) zeigt eine Sequenz, die tatsächlich weit an den Ursprung unserer Existenz zurückkehrt und die Entstehung der Erdkontinente animiert. Ein Erdhörnchen, das einer Eichel nachjagt, landet tief im Inneren der Erde und bringt den Erdkern in Bewegung, wodurch an der Oberfläche die Kontinentaldrift eingeleitet wird. Dabei dehnt es sich ins Unermessliche und überschreitet weit seine eigene Form, wie die folgenden Abbildungen zeigen:

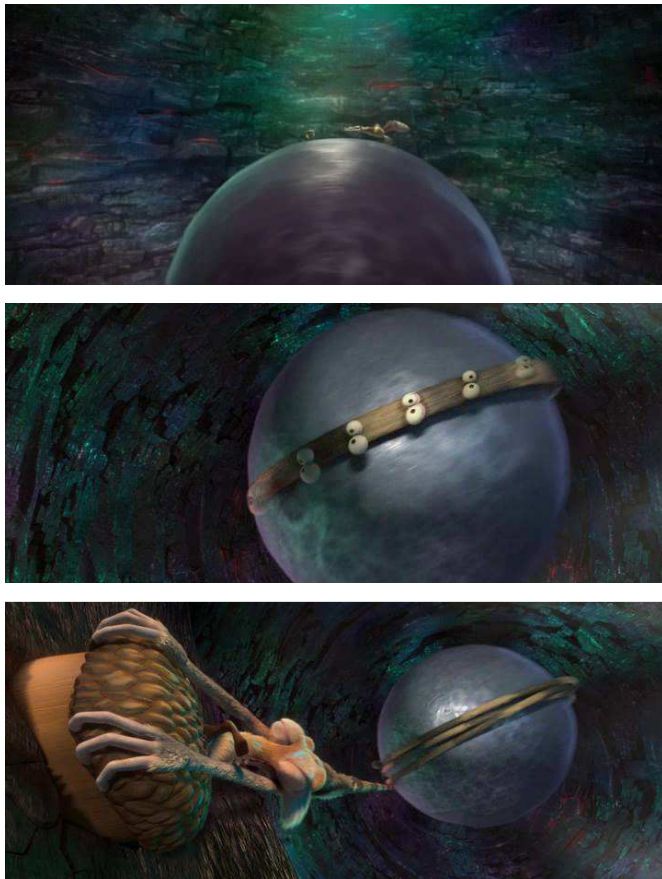


Abb.: 5 Die plasmatische Qualität in der modernen 3D-Animation

Eisensteins Theorie geht noch weiter, er sieht in der Omnipotenz einen Aufruf zum Leben an sich. „This film, if you will, is a challenge, and its ‘moral’- an appeal to the fact that, only having loosened the fetters of stability is the attainment of life possible.“⁷⁴ Das Zitat bezieht sich auf „Einsame Geister“ (1937), ein Film rund um eine Geisterjägerfirma, der neben der Formfreiheit auch zeigt, wie scheinbar selbstverständlich Themen jenseits des Materiellen im Animationsfilm aufgegriffen werden. Geister sind genau wie Gedanken, Gefühle, Träume und dergleichen. Sie sind da, aber nicht sichtbar. In Bildern können sie jedoch sichtbar gemacht werden, ein

⁷⁴ Ebd. S. 22.

Bildobjekt muss keine Repräsentation der materiell vorhandenen Wirklichkeit sein, sondern kann vielmehr auch eine Präsentation immaterieller Dinge sein. Lambert Wiesing nennt diese Bilder (er beschreibt in seiner Theorie lediglich statische Bilder) Phantome, sie zeigen etwas künstlich Anwesendes und nehmen eine ontologische Zwischenstellung ein, da sie gleichzeitig real und irreal sind.⁷⁵ Im Gegensatz zur Illusion sieht man einem Phantom an, dass es nicht real ist. Derartige Bilder geben wie ein Fenster Einblick in eine andere Welt, eine autonome Welt, die eigene physikalische Gesetze zu haben scheint. Die Beispielbilder von Alice können in dieser Form ihre Welt nur in Ausschnitten zeigen, lassen nur erahnen, wie sie tatsächlich schrumpft und wieder wächst. Erst der tatsächliche Animationsfilm kann einen Schritt weiter gehen. Man sieht nicht mehr nur einen Ausschnitt einer Welt, deren Inhalt sich sofort als Phantom zu erkennen gibt, sondern viele Teile dieser Welt, die noch dazu lebendig erscheinen. So entsteht eine ungleich größere Anziehungskraft, die Fesseln der Logik werden gesprengt, es entsteht eine fiktionale Freiheit, die Eisenstein mit einer Pause für die Psyche vergleicht, während der man sich seiner Begrenztheit bewusst wird.⁷⁶ Geister, formbare Körper und dergleichen stehen ganz automatisch mit folkloristischen, mythologischen, unbewussten, „nicht wirklichen“ Themen in Verbindung, da sie eben nicht eindeutig real im oben genannten Sinne sind. Entsprechend der Form der Animationsfilmkunst, sind auch die Inhalte oft sehr flüchtig.

Die für Animationsfilm so typische Verneinung der Form erkennt Eisenstein ganz deutlich im Feuer wieder und er zitiert den Feuer Liebhaber Maxim Gorky, um die Faszination der Flammen zu beschreiben.

„Great ist the attraction of the magic power of fire! I have often noticed that the most self-denying people yield to the beauty of the evil play of this power, and I am not free from its influence myself. It is always a delight to me to set fire to a wood-pile, and I am just as ready to sit for days insatiably watching the flames as I am to sit and listen to music.“⁷⁷

⁷⁵ Vg. Wiesing, Lambert. "Von der defekten Illusion zum perfekten Phantom. Über phänomenologische Bildtheorien." S. 97ff.

⁷⁶ Vg. Leyda (1988) S. 22.ff.

⁷⁷ Ebd. S. 26.

Feuer enthält also im Prinzip alle Elemente, die Eisenstein am Animationsfilm so bemerkenswert findet. Es ist ein wilder Tanz der Flammen, der durch seine Omnipotenz jede Form annehmen kann und somit wandelbar ist. Diesem Schauspiel beizuwohnen bereitet ein seltsames Vergnügen, ebenso wie den zündenden Funken, der am Ursprung des Systems steht, in Kraft zu setzen. Eisenstein erklärt dieses Phänomen damit, dass Feuer als ursprüngliche Kraft direkt das Unbewusste im Menschen anzusprechen vermag und das logische Bewusstsein in den Hintergrund rücken lässt.⁷⁸ Die optische Erfahrung Feuer kann man mit der einer abstrakten Animation vergleichen. In beiden Fällen geht es rein um die sich ständig ändernde Form, ohne Narration, ohne Charaktere, die einen klassisch strukturierten Film mit ausmachen. Der Teil unseres Gehirns, der für den logischen Aufbau der Dinge zuständig ist, hat bei abstrakter Animation nicht mehr viel zu tun. Ähnliche Wirkungsweisen kann man auch bei Musik beobachten. Beiden gemeinsam ist der Rhythmus, der die rechte Gehirnhälfte anspricht.

„The classical model of film, with its linear narrative structure of uni-directional caus-and-effect relationships, is one that seems to draw largely on abilities controlled by the left hemisphere of the brain. Logical thinking is required to connect plot actions together into meaningful ‘syntagmatic’ stream of events, [...]. In contrast, abstract animation demands much more of the right hemisphere, since it requires the viewer to think intuitively and process sensory data in a ‘paradigmatic’ mode, making qualitative comparison of sensory information in ‘the moment’ to a greater extent than through time.“⁷⁹

Was Eisenstein damals beobachtete, ist also heute durch die Aufgabenteilung unseres Gehirns zu erklären. Auch wenn seine Analyse sich nicht auf abstrakte Animation bezieht und auch diese Arbeit sich hauptsächlich mit narrativen Formen auseinandersetzen wird, besitzt die Schlussfolgerung in Bezug auf die Wahrnehmung doch Gültigkeit für den konventionellen Animationsfilm. Die flexible Formgebung und metamorphische Qualität kann auch neben und mit einer logischen Handlung existieren, wenngleich sie dann wohl nicht mehr auf so pure Weise wie etwa das Feuer die intuitiv-emotionale Seite des Gehirns anspricht.

⁷⁸ Vg. ebd. S. 32ff.

⁷⁹ Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. S. 251.

Auch Eisensteins Theorie geht noch über den abstrakten Vorgang der Metamorphose und des ständigen Werden und Seins in der Animation hinaus. Vom ursprünglichen Formlosen ausgehend, begibt er sich auf die Ebene der Seele. Hier betreten wir im ersten Kapitel schon angesprochenes mystisches Terrain, das eine Weltsicht mit sich bringt, die schon lange vor dem Logos existierte und in manchen Kulturen noch präsenter zu sein scheint als im Westen. Im christlichen Glauben hat sich die Seele zu etwas ganz individuell Menschlichem entwickelt, Naturvölker aber gehen nach wie vor davon aus, dass die Seele etwas Verbindendes ist und beziehen alle Lebewesen, sowieso auch Pflanzen und die gesamte Natur, mit ein. Diese Auffassung nennt man Animismus. Auch der japanische Shintō Glaube ist eine Art von Animismus, bis heute beeinflusst das die Realitätswahrnehmung der Japaner nachhaltig, was sich im japanischen Animationsfilm auch stark widerspiegelt. Im westlich geprägten Animationsfilm sind die Grenzen zwischen den Realitäten stärker sichtbar.

„In animistischen Weltanschauungen existiert der gesamte Kosmos in zwei Formen: einer materiellen Welt und einer geistartigen Welt (ähnlich unserem westlichen Diesseits-Jenseits-Verständnis). Eine Unterscheidung zwischen dem Natürlichen und dem Übernatürlichen gibt es jedoch nicht, denn alles, was im Kosmos existiert und geschieht, wird als natürlich wahrgenommen. Jedes Ding existiert in zwei identischen Formen: einer sichtbaren, materiellen, und einer unsichtbaren, geistartigen Form, die sozusagen eine Doppelwelt zur materiellen Welt bildet. Während die geistartige Welt in ihrer Gesamtheit als nahezu ideal und unvergänglich gesehen wird, versteht man die materielle Welt als störanfällig und vergänglich.“⁸⁰

In vielerlei Hinsicht scheint eine animierte künstliche Welt dieser hier beschriebenen, unsichtbaren, geistartigen Welt sehr ähnlich zu sein. Animation und Animismus haben auch den gleichen Wortstamm, beide Begriffe lassen sich auf das lateinische „animus“ bzw. „anima“ zurückführen, das mit „Seele“ übersetzt wird. Animismus kann außerdem noch auf das griechische „ἄνεμος“ zurückgeführt werden, wo es „Wind“ oder „Hauch“ bedeutet. In seinen Recherchen zum Thema Animismus fand Eisenstein diesen Begriff unter vielen anderen wie etwa „Atem“, „Rauch“, „Dampf“, „Nebel“,

⁸⁰ Vg. Käser, Lothar. *Animismus: Einführung in die begrifflichen Grundlagen des Welt- und Menschenbildes traditionaler (ethnischer) Gesellschaften für Entwicklungshelfer und kirchliche Mitarbeiter*. S. 321.

„Wolken“ als einen, der die externe Erscheinung der Seele bezeichnet. Neben diesen Naturgewalten, werden im Animismus auch verschiedenste Tiere, wie zum Beispiel Vögel, Insekten, Reptilien, Wild, etc. oft als Verkörperung der Seele wahrgenommen.⁸¹ Im Animationsfilm ist es nicht anders. Nicht nur bei Disney sind die Hauptfiguren meist vermenschlichte Tiere, Mickey Mouse, Donald Duck, Bugs Bunny, der Rosarote Panther, Snoopy, Nemo, Shrek, die Liste ist lange und kann noch ergänzt werden um Monster, sprechende Autos, Spongebob Schwammkopf und viele andere. Wie sich im nächsten Teil der Arbeit zeigen wird, hat es durchaus auch technische Gründe, dass besonders im heutigen computergenerierten Animationsfilm Menschen sich nicht so großer Beliebtheit erfreuen und deswegen lieber Tiere, Puppen, Gegenstände oder Phantasiewesen die Hauptrollen spielen. Auf gezeichneten Trickfilm trifft das jedoch nicht zu. Deutlich zu sehen ist das im japanischen Anime, wo Menschen sicher häufiger als Hauptfiguren fungieren als Tiere, oder andere, nicht-menschliche Wesen.

Zunächst aber zurück zu Eisensteins Theorie des Animismus, dessen Idee der Verbindung aller Elemente der Natur ihn zu der Schlussfolgerung führten, dass die Darstellung der wandelbaren, omnipotenten Natur in Form von vermenschlichten Tieren ein unbewusster Ausdruck des Wunsches nach Rückkehr zur Natur, zur Natur des Menschen, sei. Diese ist dem Tier näher als der Technik, welche zunehmend über das tägliche Leben bestimmt.⁸² Wenn man unsere Sprache betrachtet wird diese Verwandtschaft ebenfalls schnell deutlich. „Flink wie ein Wiesel“, „schlauer Fuchs“, „weise Eule“, „ein Gedächtnis wie ein Elefant“ und viele Redewendungen mehr, verweisen auf unsere Beziehung zu den Tieren. Viele Eigenschaften erkennen wir in Tieren wieder und das nicht nur, was den Charakter betrifft. „Wespentaille“, „Brillenschlange“, „Löwenmähne“ usw., sind äußerliche Attribute, welche genauso wie die Inneren schon seit der Antike Gegenstand von Fabeln, Sagen, Mythen und dergleichen sind, in denen ein menschlicher Geist in einem tierischen Körper wohnt. Animationsfilm macht nun auch eine lebendig anmutende bildliche Darstellung solcher personifizierten Tierwesen möglich. Das eigentlich unrealistische Aussehen eines Trickfilmtiers macht es im Grunde einfacher zu akzeptieren, dass es annähernd menschlich denkt und agiert, weil es nicht automatisch in die Schublade „Tier“

⁸¹ Vg. Leyda (1988) S. 44.

⁸² Vg. ebd. S. 35.

gesteckt wird. Anders ausgedrückt erreicht Disney mit der Methode der Personifizierung von Tieren die Verkörperung des animistischen Glaubens, beispielsweise den der Bororo Indianer. Diese glauben, dass sie gleichzeitig als Menschen und als rote Papageien (ihr Totem) existieren. Logisch ist dies nicht nachzuvollziehen, aber auf einer sinnlichen Ebene schafft Disney mit seinen Animationen die Bilder zu diesem Glauben. Hartmut Heuermann fasst es folgendermaßen zusammen:

„Alles ist animiert und miteinander assoziiert. Alles lebt und webt im energiespendenden Lebensstrom: Feindliches wird freundliches, Hohes wird niederes, Eigenes wird Fremdes. Das Unbewußte hat nach wie vor viel Energie, Wunsch und Angst herrscht vor. Irreal und Wahnhaft. Dem entspricht der Totemismus.“⁸³

Im Animismus existieren aber nicht nur geistartige und materielle Welt gleichzeitig, auch gibt es noch keinerlei abstraktes Denken, das Subjekt und Objekt voneinander abgrenzen kann. Jedes persönliche Erleben wird aufs Außen projiziert und an Objekten und Phänomenen festgemacht, in denen man eine Bewegung erkennen kann. Die Sicht auf die Welt liegt also im Vergleich zwischen Subjekt und Objekt, wobei auch Vergleich nicht wirklich zutrifft, da die Trennung ja nicht wahrgenommen wird. Vielmehr geht es darum, Ähnlichkeiten zu entdecken und Bewegung ist dabei am einfachsten wahrzunehmen.⁸⁴ Eisenstein zitiert, um dies zu verdeutlichen, aus den „Historical Poetics“ von Aleksandr Veselovsky.

„On the basis of the category of movement, or action, as a sign of volitional, vital activity. Animals, naturally, were seen as objects; they most of all recalled man; here was the distant psychological basis of the animal apologist; but plants, too, pointed to the same resemblance: they too were born and blossomed, matured and bent against the wind. The sun also appeared to move – it rose and set, the wind chased clouds, lightning rushed along, fire enveloped, devoured branches, etc. The inorganic, immobile world was involuntarily drawn into this series, it too lived.“⁸⁵

⁸³ Heuermann (1994) S. 57.

⁸⁴ Vg. ebd. S. 53.

⁸⁵ Veselovsky, Aleksandr zit. nach ebd. S. 54.

Das Konzept von Animation entspricht dieser Auffassung, „the drawing actually is ‘animated through mobility’“.⁸⁶ Die Idee, „Wenn es sich bewegt, dann ist es lebendig“, stammt also aus einem primitiven, sehr naturverbundenem Bewusstsein. Da Animation genau so funktioniert, sieht Eisenstein darin eine weitere Erklärung für die ursprüngliche Anziehungskraft der bewegten Zeichnungen.

„We know that they are...drawings, and not living beings.
We know that they are...projections of drawings on a screen.
We know that they are...“miracles“ and tricks of technology, that such beings don’t really exist.

But at the same time:
We sense them as alive.
We sense them as moving, as active.
We sense them as existing and even thinking!“⁸⁷

Das geht so weit, das selbst statische Objekte als „lebender“ Teil dieser animierten Welt wahrgenommen werden. Das menschliche Auge konstruiert seine Realität, indem es sich an den Objekten entlang bewegt. Die Sprache gibt Hinweise auf diese Tatsache: das Land *erstreckt* sich, die Straße *verläuft*, der Regenbogen *springt*, der Hügel *schwillt* usw. All diese Verben implizieren eine Bewegung, die im Grunde nicht stattfindet, sondern nur der Art unserer Wahrnehmung entspricht. Wir sehen nicht sofort das „Ganze“, vielmehr gilt hier die Regel „Pars pro toto“. Das bedeutet, dass die Wahrnehmung von Teilen eines Objekts genügt und das Gehirn daraus das Ganze rekonstruiert. Da dieser Vorgang in den primitiven Kulturen nicht bewusst war, wurde er genau wie alles andere ins Außen verlagert, was erklärt, warum Teile der statischen Landschaft bis heute mit aktiven Verben beschrieben werden.⁸⁸ Doch auch, wenn uns heute bewusst ist, dass die Straße nicht *läuft* und das Land sich nicht vor uns *erstreckt*, bleibt das subjektive Empfinden. Es kann sich so anfühlen, als würde der Berg vor uns *ansteigen*, oder die Klippen sich über das Meer *erheben*. Genau das, diese völlig subjektiven Wahrnehmungen, die Natur im Menschen auslöst, setzt Disney in tatsächliche Bilder um. Landschaft oder Objekte, die ansonsten nur

⁸⁶ Ebd. S. 54.

⁸⁷ Ebd. S. 55.

⁸⁸ Vg. ebd. S. 56.

geföhlt irgendwelchen Aktivitäten nachgehen, machen es im Animationsfilm „wirklich“. Auch ein Stuhl kann für einen Moment lebendig erscheinen. Wenn wir beispielsweise mit einem zusammenstoßen, wird er kurz zum lebenden Objekt, das wir eventuell sogar mit Schimpfworten versehen.⁸⁹

Diese Begabung des Menschen, verschiedenste Objekte mit Bedeutung zu versehen, nennt man „Make-believe“⁹⁰. Kunstphilosoph Kendall Walton hat diesen Begriff in seiner Theorie über Repräsentation geprägt, die sich mit dem Paradoxon beschäftigt, dass Fiktion echte Auswirkungen haben kann. „Make-Believe“ bezieht sich auf den Wert, den wir fiktionalen Dingen zuweisen und kann soweit gehen, ihnen sogar eine völlig neue Identität zu geben, ohne dass das Objekt an sich auch nur irgendwie verändert wird. Am einfachsten ist dieser Vorgang bei Kindern zu beobachten. Da werden beispielsweise Baumstümpfe im Wald zu Bären oder der Teddy zum besten Freund und Ansprechpartner.

„‘There is a stump’ is replaced by the fictional truth ‘There is a bear’. Every time a player performs a legal move, she makes a contribution to the set of fictional truths that describes the game-world: ‘I am shooting a bear’, ‘I am fleeing from it.’ In this creative activity resides the pleasure, and the point of the game.“⁹¹

Wenn man das nun vom Spiel in die Kunst überträgt, ist die visuelle Repräsentation der Baumstumpf und der Bär die repräsentierte Wirklichkeit. Im Film sehen wir eigentlich Aufnahmen von Sean Connery, nehmen ihn aber in seiner Filmrolle wahr. Genauso verhält es sich auch im Animationsfilm. Die Zeichnungen und Bilder werden zu Figuren und erscheinen uns, wider unser Wissen, lebendig. Wenn Sean Connery beispielweise unglaublich spielt, irritiert das und wir nehmen ihn, den Schauspieler der gerade schlecht spielt, wahr. In der Animation ist das nicht so leicht möglich, das reale Gegenstück ist eine Zeichnung oder ein computergeneriertes Bild,

⁸⁹ Vg. ebd. S. 44.

⁹⁰ Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. S. 11ff.

⁹¹ Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. S. 107.

kein in der physischen Welt existierendes Lebewesen, von dessen Performance die Glaubwürdigkeit abhängt.

Das Konzept des „Make-Believes“ ist auf Objekte/Bilder jeder Art anwendbar und für Walton die Grundlage von Malerei, Spielen, Filmen und auch Romanen.

„The activities in which representational works of art are embedded and which give them their point are best seen as continuous with children’s games of make-believe. Indeed, I advocate regarding these activities as games of make-believe themselves, and I shall argue that representational works function as props in such games, as dolls and teddy bears serve as props in children’s games.“⁹²

Walton geht in seiner Theorie nicht näher darauf ein, ob die Beschaffenheit des Objekts, das zum „Make-Believe“ beiträgt, eine Rolle spielt. Für den Vergleich von Realfilm und Animationsfilm in seinen verschiedensten Ausprägungen, ist es aber doch interessant. Kann man sich als Zuseher ebenso von einem Dreieck in Aktion fesseln lassen wie von einem fotorealistisch abgebildeten Schauspieler?

Comic-Künstler und -Theoretiker Scott McCloud untersucht in seinem Buch „Understanding Comics“ fotorealistische, ikonische und abstrakte Bilder auf ihre Wirkung, die sie auf den Betrachter ausüben. Am Beispiel des menschlichen Gesichts stellt er fest, dass nicht das Fotorealistische einen Zuseher mehr mit einer Figur verbindet, sondern eine ikonische Form, die zwar noch ein Gesicht erkennen lässt, jedoch laut McCloud viel Spielraum für persönliche Interpretation offen hält.⁹³

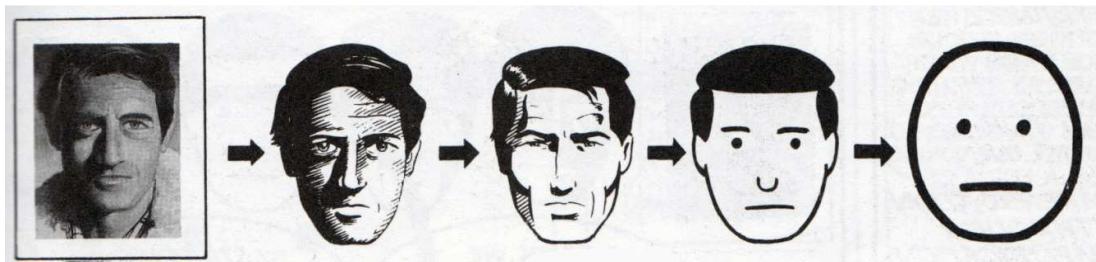


Abb.: 6 Ein Foto wird in vier Abstraktionsstufen zur rein symbolischen Abbildung eines Gesichts

⁹² Walton (1990) S. 11.

⁹³ Vg. McCloud, Scott. *Understanding Comics*. S. 29ff.

Das würde Animationsfilm einen gewissen Vorzug gegenüber Realfilm geben, besonders Zeichentrickfilm entspricht meist ikonischen Darstellungen. Auch Eisenstein bezieht sich auf die Bedeutung der Linie, der Kontur einer Zeichnung. Wenn Kinder beginnen, die Welt um sie herum wahrzunehmen, passiert das zunächst auf einem recht zweidimensionalen Level, in kindlichen Zeichnungen sieht man sehr vereinfachte Objekte, die zunächst hauptsächlich auf ihre Konturen reduziert sind.⁹⁴ Die menschliche Wahrnehmung differenziert sich natürlich mit der Zeit enorm, trotzdem fußt unser optischer Sinn primär auf simplen Linien und Punkten, aus denen wir dann alle möglichen realen und irrealen Wahrnehmungen ableiten können. Ist im Zeichentrick die Line das kleinste Element, das für die Plastizität der Objekte sorgt, übernimmt in der computergenerierten Animation das Pixel diese Aufgabe. Für Lev Manovich ist dies die Grundlage der elastischen Realität, die der heutige digitale Film bietet. In seinem Buch „Languages of new Media“ analysiert er die Wirkungsweise und Gesetzmäßigkeiten der neuen digitalen Medien und kommt zu dem Schluss, dass es im Endeffekt mit der modernen Computertechnik möglich wurde, aus 0en und 1en ganze virtuelle Universen zu erschaffen.⁹⁵ Mit der Frage, inwiefern diese technische Entwicklung Animation, Animationsfilm und Realfilm beeinflusst (hat) und wie sich Computeranimation in die bisher vorgestellten Theorien einfügt, wird sich das nächste Kapitel beschäftigen.

1.6. Multimediale Wirklichkeiten – die Sprache der neuen Medien

Das letzte Kapitel ist tief in die formlose Ursuppe der Animation eingetaucht und die Gründe, warum Animationsfilme so begeistern können, sind etwas durchsichtiger geworden. War Eisenstein schon von „simplen“ bewegten Zeichnungen so fasziniert, was hätte er nur zur (all)mächtigen digitalen Plastizität gesagt, deren Pixel sich zu ungeahnten Kreaturen, die in fantastischen Welten existieren, auftürmen.

Im Kapitel **1.4. Realismus zwischen Stil und Ähnlichkeit** wurde die Entwicklung der (ab)bildenden Technologien bereits erläutert. Brachte das 19. Jh. mit Fotografie und

⁹⁴ Vg. Leyda (1988) S. 59.

⁹⁵ Vg. Manovich (2001) S. 301.

Film die Möglichkeit, Dinge „realistisch“ abzubilden, entwickelte sich im 20. Jh. eine weitere Technologie, die eine völlig neue Art der Medienrevolution auslöste. Es findet nicht nur eine Annäherung an den „Mythos des totalen Films“, wie Bazin es nennt, statt, der Computer transformiert auch grundlegend unseren Umgang mit Medien und unserer Realität und bildet heute eine digitale Plattform und Basis für nahezu alle bekannten Formen. Aus dem früheren „analog“ wird „digital“, egal ob es sich um Musik, Film, Fotografie, Literatur, etc. handelt. Mit dem Computer kann man diese Dinge nicht nur erstellen und bearbeiten, auch als Speicher- und Distributionsmedium wird er immer mehr das Tool erster Wahl.

„In a parallel movement, we witness the rise of modern media technologies that allow the storage of images, image sequences, sounds, and text using different material forms – photographic plates, film stocks, gramophone records, etc. The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible through computers.“⁹⁶

Wie es dazu kommen konnte und inwiefern der Computer unsere Wahrnehmung und Wirklichkeit beeinflusst, soll dieser Abschnitt kurz skizzieren. Die Verwendung von Computern beschränkt sich nicht auf den medialen Bereich, vielmehr sind sie eine Erweiterung menschlicher Werkzeuge. Anthropologe Andre Leroi Gourhan sieht etwa

„das Werkzeug geradezu als eine anatomische Konsequenz, als einzigen Ausweg für ein Wesen, das in seiner Hand und seinem Gebiß vollständig waffenlos dasteht und dessen Gehirn in einer Weise organisiert ist, die es zu komplexen manuellen Operationen befähigt.“⁹⁷

Einfache Werkzeuge werden in weiterer Folge zu komplexeren Maschinen und Apparaten, mit denen der Mensch versucht, seine natürlichen Grenzen künstlich zu erweitern. Fähigkeiten werden ausgelagert und zwar sowohl körperliche als auch geistige. Der erste Versuch in diese Richtung waren die Rechenbretter, im 17. Jh. gab es die ersten mechanischen Rechenmaschinen, etwa von Blaise Pascal oder Gottfried Wilhelm Leibniz. Der Grundgedanke dahinter war, dass jede mathematische

⁹⁶ Vg. Manovich (2001) S. 20.

⁹⁷ Leroi-Gourhan, Andre. *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. S. 120.

höherwertige Funktion auf die mathematisch nächst niedere zurückzuführen ist. Ein komplexer Rechengang wurde somit in viele kleine einfache Zwischenschritte zerlegt. Die Summe eines solchen endlichen Handlungsablaufes nennt man Algorithmus, bis heute ein zentraler Begriff in der Informatik. Die kleinsten Einheiten, mit denen ein Computer heute arbeitet, sind 0 und 1, mit deren Hilfe alle Zahlen dargestellt werden. Der Erfinder dieses Binärsystems war Leibnitz, der es Anfang des 18. Jahrhunderts erstmals vollständig dokumentierte. Den Vorteil dieser Rechenart sah er darin, dass mit der geringst möglichen Anzahl an Grundelementen operiert wird, was den mechanischen Aufwand reduzierte. Außerdem erkannte er in der Verwendung von 0 und 1 Parallelen zum Göttlichen.⁹⁸

„Denn einer der Hauptpuncten des christlichen Glaubens, [...] ist die Erschaffung der Dinge aus Nichts durch die Allmacht Gottes. Nun kann man wohl sagen, daß nichts in der Welt sie besser vorstelle, ja gleichsam demonstriere, als der Ursprung der Zahlen, wie er allhier vorgestellet ist, [...] Und kommt solches um so mehr zu Passe, weilen die leere Tiefe und wüste Finsterniß zu Null und Nichts; aber der Geist Gottes mit seinem Lichte zur allmächtigen Eins gehöret.“⁹⁹

Ob man dies jetzt als göttlich interpretieren möchte oder nicht, Tatsache ist, dass das Binärsystem auf der einfachsten und überall auf der Welt vorkommenden Logik der Dualität aufbaut. Mann – Frau, Hell – Dunkel, Kalt – Warm, Ja – Nein, 1 – 0, die Liste ließe sich unendlich fortsetzen. Aus dieser Warte ist es nicht verwunderlich, dass sich das Binärsystem mit der Zeit durchsetzte, auch wenn der große Durchbruch noch bis zur Erfindung der Elektrotechnik in den 40er Jahren dauerte, mit deren Hilfe man die Zustände 0 und 1 schließlich in Spannungszustände übersetzen und speichern konnte. Davor arbeitete man rein mechanisch, was natürlich die Speicherkapazitäten sehr beschränkt hielt.

Zusammenfassend könnte man sagen, dass die Digitalisierung die Möglichkeit geschaffen hat, jegliche Information auf ihre kleinsten Bestandteile zu reduzieren, was natürlich enorme Konsequenzen auf alles hat, was mit dieser Technologie in

⁹⁸ Vg. Eberle, Tobias. *Die Geste der 3D-Animation. Grundlagentheoretische Betrachtungen*. S. 9ff.

⁹⁹ Leibnitz, Gottfried Wilhelm. „Vorstellung der Binärzahlen. Brief an den Herzog von Braunschweig-Wolfenbüttel Rudolph August, 2. Januar 1697.“

Berührung kommt. Um die Folgen dieser tiefgreifenden Wandlung des Medienbegriffs und -gebrauchs fassen zu können und die Auswirkungen auf Animationsfilm zu verstehen, möchte ich als Ausgangsbasis die fünf grundlegenden Prinzipien, die Lev Manovich als essentiell für das Phänomen der neuen digitalen Medien sieht, erläutern. Er unterteilt in: *numerical representation, modularity, automation, variability und cultural transcoding*,¹⁰⁰

1. Numerical Representation

Alle Objekte eines neuen Mediums bestehen aus digitalem Code, sind aus diesem Grund mathematisch beschreibbar, in Folge algorithmisch manipulierbar und somit schlussendlich auch programmierbar.¹⁰¹

2. Modularity

Damit beschreibt Lev Manovich die fraktale Struktur, die Objekte eines neuen Mediums besitzen. Jedes Objekt kann in kleinere Module aufgesplittet werden. Ein Film kann zum Beispiel aus Einzelbildern, Filmsequenzen, Audiofiles und Textfiles bestehen. Sie alle verlieren nicht ihre unabhängige Funktion, nur weil sie gesamt ein größeres Ganzes, den Film, bilden. Selbst in Programmiersprachen wird diese modulare Struktur angewandt. Kleine Funktionen, wie etwa das Klicken auf einen Button, werden zu umfassenderen Programmen zusammengefügt.¹⁰²

3. Automation

Das dritte Prinzip der Automation ergibt sich aus den ersten beiden. Da mediale Objekte mit dem Computer programmierbar sind und auch eine fraktale Struktur aufweisen, ist es möglich, gewisse Bearbeitungsprozesse zu automatisieren. Mit dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop ist es zum Beispiel möglich, automatische Bildkorrekturen vorzunehmen. Kontraständerungen, Farbänderungen oder sogar Filter kommen zum Einsatz, die Fotos in Zeichnungen oder Ähnliches umwandeln. Der User muss dazu nur noch den Befehl geben, der Rest passiert automatisch. In Programmen mit denen man 3D Objekte erzeugen kann, gibt es Scripte, die

¹⁰⁰ Vg. Manovich (2001) S. 20.

¹⁰¹ Vg. ebd. S. 27.

¹⁰² Vg. ebd. S. 30ff.

automatisch Objekte wie Bäume, Landschaften und Figuren erzeugen, es ist nicht nötig, jedes einzelne Objekt selber händisch zu erstellen. Gegen Ende des 20. Jh. war das Problem nicht mehr länger, wie man ein gewisses Objekt kreieren konnte, sondern wo man eines finden konnte, das es schon irgendwo gab. Mit diesen enormen Datenmengen war natürlich auch das Bedürfnis gewachsen, diese effizient und organisiert aufzubewahren.¹⁰³

4. Variability

Eine weitere Konsequenz der numerischen Existenz und der Fraktalität neumедialer Objekte ist ihre Variabilität. Es gibt kein fix und für immer, digitale Objekte können in beliebige, potentiell unendlich viele Versionen abgewandelt werden. Dieser Punkt steht natürlich eng im Zusammenhang mit der Automation und wirkt sich sowohl auf den Schaffensprozess, die Rolle des Urhebers, sowie auf den Konsumenten dieser Produkte aus. Da viele manuelle Schritte, die bei der Herstellung von analogen Objekten selbstverständlich waren, bei digitalen Objekten automatisiert sind, ist es heute einfacher, gewisse Ergebnisse zu erzielen. Das führt einerseits dazu, dass man mit Benutzen gewisser Schablonen auch die ganz bestimmte Ästhetik der Softwaremodule übernimmt, andererseits aber auch einen Zugriff auf einen Pool von Gestaltungsmöglichkeiten hat. Da es so einfach ist, die Dinge zu verändern, vergleicht Lev Manovich die Logik der neuen Medien mit der postindustriellen Logik der „production on demand“, die auch mit der Benutzung von Computersystemen für Herstellung und Distribution von Produkten entstand. Die Kulturindustrie mit ihren immateriellen Gütern ist hier beinahe ein Vorreiter.¹⁰⁴

„The idea that a customer might determine the exact features of her desired car at the showroom, transmit the specs to the factory, and hours later receive the car, remains a dream, but in the case of computer media, such immediacy is reality. Because the same machine is used as both showroom and factory, that is, the same computer generates and displays media- and because the media exists not as a material object but as data that can be sent through wires at the speed of light, the customized version created in response to the user's input is delivered almost immediately.“¹⁰⁵

¹⁰³ Vg. ebd. S. 32ff.

¹⁰⁴ Vg. ebd. S. 36ff.

¹⁰⁵ Ebd. S. 37.

Was Manovich hier beschreibt, ist natürlich überspitzt formuliert, auch wenn digital schnell ist, heißt es nicht, dass man sämtliche Objekte innerhalb von Stunden fertig stellen kann. Im Gegenteil, in der Regel dauert es Jahre, einen animierten Film in Spielfilmlänge zu fertigen. Je komplexer eine Realität und je lebendiger und lebensechter sie wirken soll, umso aufwändiger ist auch der Herstellungsprozess, aber dazu mehr im nächsten Kapitel.

Auf einfachere Grafik, Fotos und simple Darstellungen trifft obiges Zitat auf jeden Fall zu, mit ein paar Klicks kann man Farben, Formen usw. ändern. Und weil es so einfach ist, kann es auch der User selber. An vielen Stellen hat er die Option, Dinge nach seinen Vorlieben zu ändern, sei es der Webbrowser, das User Interface eines Programmes oder nicht zuletzt ein Computerspiel. Überall gibt es Elemente, die der Kunde selber anpassen kann, egal ob es nur um die optische Erscheinung, die Größe, die Anordnung von Elementen oder sogar um inhaltlich relevante Programmteile geht, der User möchte mitentscheiden. Marcos Novak sagt dazu: „a computer – and computer culture in its wake – substitutes every constant with a variable.“¹⁰⁶ Damit wird auch auf die Programmierung angesprochen, in den dafür verwendeten Funktionen und Strukturen versuchen Programmierer immer eher Variablen statt Konstanten zu verwenden, um das Script flexibel zu halten. Das steht sinnbildlich für unsere moderne Gesellschaft, der Wechsel von Konstanten zu Variablen, von Tradition zu unzähligen Möglichkeiten, macht sich in beinahe allen Bereichen unseres Lebens bemerkbar. Das zeigt deutlich, wie die Entwicklung der Medien mit sozialen Veränderungen einhergehen. War die Industriegesellschaft noch eine Massengesellschaft, in der Konformismus vorherrschte, ist die postmoderne Gesellschaft von heute eine, die Individualität größer schreibt als alles andere.¹⁰⁷ Bei näherer Betrachtung wird allerdings schnell klar, dass diese Individualitäten einander sehr ähneln, bedienen sie sich doch alle derselben Module aus demselben Baukasten.

¹⁰⁶ Vg. Novak, Markos zit. nach ebd. S. 43.

¹⁰⁷ Vg. ebd. S. 38ff.

5. Transcoding

Nach den beiden Basisprinzipien, *numeric coding* und *modular organisation*, die im wesentlichen den „materiellen“ Ausgangspunkt der neuen Medien bilden und den beiden weiteren Punkten *automation* und *variability* zugrunde liegen, beschreibt Manovich das letzte Prinzip *transcoding*, als die für ihn wichtigste und weitreichendste Konsequenz der Digitalisierung der Medien. Durch den Prozess der Digitalisierung wird jedes Medium in Daten transcodiert. Einerseits kann so ein computerisiertes Medium nach wie vor dieselben Dinge leisten wie zuvor. Ein Bild zeigt erkennbare Objekte, Texte bestehen aus grammatikalisch richtigen Sätzen, virtuelle Räume sind nach dem gewohnten kartesischen Koordinatensystem angeordnet. Aus einer anderen Perspektive jedoch folgt jedes Objekt den maschinellen Regeln des Computers und besteht aus Nummern, die beispielsweise den Farbwert eines Pixels repräsentieren. Es geht nicht um inhaltliche Belange, sondern um Filetyp, Format, Größe in Mega oder Gigabys. Für Manovich bestehen digitalisierte Medien daher aus „cultural layer“ und „computer layer“, und er zieht daraus folgenden Schluss:

„Because new media is created on computers, distributed via computers, and stored and archived on computers, the logic of a computer can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media; that is, we may expect that the computer layer will affect the cultural layer. The ways in which the computer modelst he world, represents data, and allows us to operate it; the key operations behind all computer programs (such as search, match, sort, filter); [...] influence the cultural layer of new media, its organisation, its emerging genres, ist contents.“¹⁰⁸

Was Manovich hier feststellt, ist nichts Neues. Jedes Medium beeinflusst seinen Inhalt und vice-versa. Marshall McLuhan geht in seinem berühmten Zitat sogar so weit zu sagen, „Das Medium ist die Botschaft“.¹⁰⁹ Auch der im ersten Kapitel vorgestellte

¹⁰⁸ Ebd. S. 46.

¹⁰⁹ McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. S. 7.

symboltheoretische Ansatz von Cassirer macht deutlich, wie sehr Form und Kunst ineinandergreifen. Natürlich ist der Computer insofern eine Ausnahme, da er fast sämtliche Medien zu absorbieren und zu wandeln vermag. Laut Schlussfolgerung von Manovich ist das Resultat eine neue Computerkultur, eine Vermengung aus menschlichen und maschinellen Bedeutungen, aus traditionellen Wegen, wie der Mensch mit Kultur und der Welt umgeht und der Art, wie der Computer das nach seinen Regeln repräsentiert.¹¹⁰

Interessanterweise ist es genau diese Mechanisierung des Lebens und die Vorherrschaft der formalen Logik, die Eisenstein an der amerikanischen Gesellschaft der 40er-Jahre kritisierte und die seiner Meinung nach der perfekte Ausgangspunkt für die Entstehung von Disneys Werk war. Trickfilm gab den Menschen mit seiner organischen Struktur ein Stück Natur und Freiheit, die sie in der industrialisierten Gesellschaft verloren hatten, zurück. Wie ist also ein Medium wie der Computer mit seiner maschinellen Logik, seiner fraktalen Arbeitsweise, mit einem Medium wie Animation, das laut Eisenstein den Inbegriff der Formfreiheit darstellt und dessen plasmatische Qualität beinahe magische Fähigkeiten aufweist, vereinbar?

Was Eisenstein nicht erläutert ist die Tatsache, dass genau diese industrielle und technologische Entwicklung, die den Menschen von der Natur entfernt, gleichzeitig überhaupt erst möglich macht, dass Animationsfilm entstehen konnte. Eisenstein beschreibt die Entstehung von Kunst ja als einen dualen Prozess, in dem einerseits ein unbewusster Teil, der einer Vision nachgeht, mit einem logischen, formalen Teil verknüpft werden muss. Sieht man die Entstehung eines digitalen Objekts aus diesem Blickwinkel, sind die Unterschiede zu einem Analogen minimal. Was sich ändert ist das „Material“, der technische, formale Aspekt ist durch den Computer um ein Vielfaches komplexer geworden und die Maschine kann heute mehr Arbeitsschritte übernehmen, als das früher bei der analogen Herstellung von Trickfilm der Fall war. Jedoch war damals wie heute die Technik essentieller Bestandteil, um überhaupt bewegte Bilder erstellen zu können. Die Idee braucht ihre Form und damit die Technologie, um diese zu realisieren. Ist die kleinste Einheit dieser Form bei einem handgefertigten 2D-Animationsfilm noch Punkt und Linie, die von Hand auf das

¹¹⁰ Vg. Manovich (2001) S. 45ff.

Papier gebracht werden, ist bei einem computergenerierten 3D-Animationsfilm das Pixel das kleinste Element, oder noch kleiner, der Code selber, der aus 0en und 1en besteht. So gesehen könnte man auch das Papier und die Farbe darauf in seine molekularen Bestandteile zerlegen und noch weiter in Atome, Quarks, etc. Auf dieser Ebene ist alles in unserer wahrnehmbaren Wirklichkeit aus gleichen Modulen aufgebaut und das Prinzip der *modularity*, das Manovich exklusiv den neuen Medien attestiert, relativiert sich etwas. Was der Mensch mit Hilfe des Computers macht, ist, dieses Prinzip in einem eigenen kleinen Universum nachzuahmen, was wiederum das Streben danach, die erlebte Wirklichkeit detailgetreu zu simulieren, den „totalen Film“ zu kreieren, bestätigt. Mit Hilfe des Computers hat der Mensch beinahe uneingeschränkte Macht über einen bestimmten Teil der Wirklichkeit, nämlich über den, der entweder digitalisiert wurde oder von vornherein digital entstanden ist. Mit neuen Medien kann nun also die angestrebte Totalität wie nie zu vor ausgelebt werden, das bringt auch das Prinzip der *variability* wieder ins Spiel.

Die einheitliche Basis der digitalen Medien macht es einfach, Inhalte in vielen Formen zu präsentieren. Wird heutzutage etwa ein Kinofilm veröffentlicht, kann man sicher sein, dass es auch ein Computerspiel, einen Soundtrack, eine Webseite, Merchandise-Produkte, etc. gibt, die das Basismedium, den Film, ergänzen und ein multimediales Erlebnis schaffen. Im Bereich der Animation hat diese Art von Merchandising allerdings schon eine längere Geschichte. Disney begann bereits in den 30er Jahren mit Stofffiguren die Zuseher ans Kino zu binden. Wenn man nach einer Vorstellung mit Mickey Mouse in der Hand nach Hause ging, nahm man ein Stück dieser fantastischen Welt mit, die man eben gerade im Kino erleben durfte.¹¹¹ Mit den Jahren perfektionierte Disney seine Marketingstrategie bis hin zur Eröffnung von Themenparks wie Disney World, wo es möglich wurde all den Figuren endlich auch persönlich zu begegnen. John Horn schreibt über die Marketingmaschinerie von Disney: „[...] successfull animated movies are not movies. They are motors, and they don't go anywhere without the fuel of merchandising and the wheels of event marketing.“¹¹²

¹¹¹ Vg. Furniss (1989) S. 218.

¹¹² Horn, John zit. nach ebd. S. 219.

Die Frage, warum dies gerade im Animationsfilm Tradition hat, ist einfach zu beantworten. Nur hier gibt es virtuelle Figuren, die nicht wirklich existieren. Es gibt vermutlich wenige Beispiele in der Filmgeschichte, wo sich von Menschen dargestellte Figuren plötzlich im Puppenformat wieder finden. Ausnahmen sind Science-Fiction und Fantasyfilme, wie etwa Star Wars, die auch in ihren Anfängen schon die Fantasie ihrer Fans anzuregen wusste, obwohl die Technik noch nicht imstande war, mit Hilfe von Animation solch realistische Darstellungen fremder Welten zu erschaffen.

Auch wenn man sieht, dass der Ansatz der *variability* keinesfalls mit der Verwendung des Mediums Computer einhergeht, hat dieser doch eine gewaltige Erweiterung des Repertoires gebracht. Die oben schon erwähnte Form des Computerspiels ist dabei noch gar nicht berücksichtigt. Auch wenn das Prinzip der Interaktivität, wie Manovich erkennt¹¹³, ebenso kein neues ist, so ist die Art, wie sie passiert, sehr wohl neu. Bilder, auch bewegte Bilder sind nicht länger autonom, sondern ermöglichen es dem Benutzer, sie zu betreten, nicht physisch, sondern mit einer stellvertretenden virtuellen Figur, einem „Avatar“. Und hier wird ein ganz grundlegender Unterschied zwischen computergenerierten Bildern und in der Realität aufgenommenen Bildern klar. Auch wenn Realfilm durch den Prozess der Digitalisierung flexibler wird, durch seine Reduktion auf einen numerischen Code mehr zu einer „elastic reality“ wird,¹¹⁴ kann man sie immer noch nicht betreten. Manovich hat recht, wenn er sagt, der Computer unterscheidet auf der Ebene der Codierung nicht zwischen Realfilmbildern und synthetisch generierten Bildern, der Unterschied ist jedoch, dass die Referenzobjekte im ersten Fall in der physischen Welt zu finden sind und im zweiten Fall in der virtuellen. Es gibt bisher keine Möglichkeit, die Wirklichkeit mit all ihren Details in ihrer Dreidimensionalität einzufangen und wiederzugeben, vielmehr muss man Modelle zuerst virtuell „nachbauen“ oder frei erfinden.

Man könnte sagen, Realfilm bekommt durch seine Digitalisierung eine gewisse Prädisposition in Richtung Plastizität, der Zustand der Omnipotenz jenseits der

¹¹³ Vg. Manovich (2001) S. 55ff.

¹¹⁴ Vg. ebd. S. 300ff.

Materie, den Eisenstein beschreibt, ist jedoch nur auf einer (fast) komplett digitalen Ebene, der 3D-Animation, möglich.

Ein gutes Beispiel dafür, dass digitaler Film auch ohne computergenerierte Bilder plasmatische Qualität haben kann, ist die Technik des Morphing. Analog und digital vermischen scheinbar, „two different moments hit each other in a single image unit“¹¹⁵, schreibt Yvonne Spielmann, und zwar indem sich beispielsweise ein menschliches Gesicht oder auch ein Objekt in etwas anders verwandelt.



Abb.: 7 Morphing im Realfilm, ein Gesicht verwandelt sich in ein anderes

Auch wenn hier zwischen digitalen Bildern mit Referenz zur analogen Wirklichkeit und digitalen Bildern ohne dieser Referenz unterschieden wurde, ist in vielen Fällen eine Hybridform gängig. Das Medium Computer vermischt das Streben nach Stil und Ähnlichkeit, vermischt Realfilm und Animation, macht realistische Animation genauso möglich wie imaginäre Realität und kreiert mit jeder einzelnen Form eine individuelle Sicht auf die Wirklichkeit.

Besonders der Realfilm ist in vielen Genres eine Hybridform zwischen Real- und Animationsfilm geworden. Action, Science Fiction, Fantasy, Horror um nur einige zu nennen, sind ohne artifizielle Anteile fast undenkbar, besonders im amerikanischen

¹¹⁵ Spielmann, Yvonne. „Expanding film into digital media“ S. 144.

Blockbuster-Kino. Natürlich gibt es aber nach wie vor den klassischen Realfilm, der trotz digitaler Verarbeitungsweise kaum etwas von seinem Look eingebüßt hat. Der zweite Fall, der computeranimierte Film ist theoretisch omnipotent, birgt er doch alle Möglichkeiten, nicht von den Gegebenheiten der realen Welt abhängig und durch seine reine Existenz als numerischer Code unendlich transformierbar. Praktisch gesehen gilt es jedoch, die inhärente Logik und die daraus resultierende Arbeitsweise des Computers zum Werkzeug zu machen, um seine Ideen umzusetzen. Wie die technischen Gegebenheiten die Inhalte der Filme konkret beeinflussen, was bereits alles machbar ist und was eventuell der absoluten Formfreiheit noch im Wege steht, wird das nächste Kapitel ausgehend von zwei - bis hin zur dreidimensionalen Form der Animation zeigen.

2

*„This was not a dull, humdrum type of reality
but one that sprang from dreams:
a land where one could feel at home,
yet where everything was fresh and new and different.“¹*

Nachdem im ersten Teil Animation als hybrides Medium von allen möglichen theoretischen Blickwinkeln untersucht wurde und die plasmatische Qualität sowie der elastische Umgang mit Realität beschrieben wurden, bleibt nun zu beantworten, mit welchen Mitteln und Techniken man arbeitet und welche Ergebnisse sich auf welche Weise tatsächlich erzielen lassen. Bill Tytla, ein langjähriger Animator in den Disney Studios, formulierte die Herausforderung, welche die Produktion eines Animationsfilms darstellt, folgendermaßen:

„The problem is not a single track one. Animation is not just timing, or just a well-drawn character, it is the sum of all the factors named. Not matter what the devil one talks about – whether force or form, or well-drawn characters, timing, or spacing – animation is all these things – not only one. What you as an animator are interested in is conveying a certain feeling you happen to have at that particular time. You do all sorts of things in order to get it. Whether you have to rub out a thousand of times in order to get it is immaterial.“²

¹ Johnston, Ollie. Thomas, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation*. S. 243.

² Ebd. S. 15.

Dieses Zitat vermittelt ziemlich gut, wie komplex die Herstellung eines Animationsfilms ist, wie viele unzählige Faktoren es zu beachten gilt, die genau aufeinander abgestimmt sein müssen, um das Gewünschte in bestmöglicher Form zu präsentieren. Im Entstehungsprozess eines professionellen Trickfilms haben sich aus diesem Grund gewisse Strukturen durchgesetzt und der Prozess wird in viele kleine Einzelteile, wie Regie, Kamera, Licht, Animation, Figurendesign, Requisitendesign, Layout, Storyboard, Background, Coloring, Special Effects, etc. zerlegt, um nur die wichtigsten Positionen zu nennen. Grob unterscheiden kann man sowohl im klassischen Trickfilmbereich als auch in der modernen 3D computergestützten Animation zwischen den zwei Kategorien „Raum“ (Hintergrund/Umgebung) und „Figuren“ (Vordergrund/Zentrum). Diese Aufteilung soll in diesem Teil auch in der schriftlichen Auseinandersetzung beibehalten werden, wobei auf den komplexen Produktionsablauf nur überblicksmäßig eingegangen werden kann und der Fokus im Sinne der Arbeit auf der Interaktion zwischen Realität und dem Produktionsprozess, sowie der ursprünglichen Idee liegt.

2.1. Virtuelle Räume

„Der absolute Raum bleibt vermöge seiner Natur und ohne Beziehung auf einen äußeren Gegenstand, stets gleich und unbeweglich.“³ So sagt es die klassische Mechanik nach Newton und beschreibt Raum somit salopp gesagt als unendliches, dreidimensionales „Nichts“, das Platz für alles hat. Wie sich die Begriffe des filmischen Raumes, des animierten Raumes und des virtuellen Raumes einordnen lassen, wie diese Illusionen des Raumes entstehen und welchen Einfluss sie auf die Wahrnehmung von Animationsfilm haben, wird dieses Kapitel behandeln.

Zunächst lässt sich der Raum auf die für die Filmhandlung relevante Umgebung eingrenzen, aus der Sicht der Figur abgeleitet. Als Teil der *Mise-en-scène*⁴ bezieht der

³ Newton, Isaac. „Mathematische Prinzipien der Naturlehre“. S. 90.

⁴ *Mise-en-scène* in discussions of film, refers to the composition of the individual frame - the relation of objects, people, and masses; the interplay of light and dark; the pattern of color; the camera's position and angle of view - as well as the movement within the frame.

Begriff des filmischen Raumes sowohl die sichtbaren Bereiche, in denen die Figuren agieren, sowie „vorherrschende atmosphärische Effekte, insbesondere Nebel, Dunst oder Feuchtigkeit“⁵ mit ein. „Der Begriff umfasst auch die Gestaltung von Farbe, Substanzartigkeit und Zustandserscheinung von ausmodellierter Architektur, Landschaft, Flora und Fauna und deckt klimatische Erfordernisse wie Regen und Schnee ab.“⁶ Vom Standpunkt des Zusehers aus kann man eine klassische Unterteilung in Vorder-, Mittel- und Hintergrund vornehmen.⁷

Bezogen auf den Animationsfilm reduziert sich beim Zeichentrickfilm beinahe der gesamte diegetische Raum noch auf die Gestaltung des Hintergrunds, was sich aber im Laufe der Zeit ändert und schließlich im virtuellen Raum mündet, der in vielerlei Hinsicht sogar noch die Möglichkeiten des echten Raumes übertrifft. Einen völlig anderen Raumbegriff findet man in der japanischen Animationsästhetik, die kulturell bedingt nicht so stark auf eine spatiale Hierarchie und eine fixierte Perspektive gegründet ist. Was als „wirklich und realistisch“ empfunden wird, ist stark subjektiv und hängt von der jeweiligen Epoche und Prägung einer Gesellschaft ab. Wie schon im ersten Teil der Arbeit angesprochen, ist Realismus keine Sache der Informationsdichte oder einer bestimmten Art der Strukturierung. „Realismus ist relativ; was jeweils realistisch ist, ist das Repräsentationssystem, das für eine gegebene Kultur oder Person zu einer gegebenen Zeit die Norm ist.“⁸ Die Entwicklung des Realismusbegriffes im Laufe der Zeit lässt sich anhand der Geschichte leicht nachvollziehen, beginnend bei der Höhlenmalerei bis hin zum digitalen Hyperraum sind und waren die Menschen immer mit dem aktuellen System vertraut. Eine perspektivische Darstellung eines Gebäudes etwa wäre für einen Ägypter der 5. Dynastie ebenso unrealistisch, wie es die damaligen Hieroglyphendarstellungen für einen modernen Menschen sind.⁹ Der japanische Animationsfilm hat nun keine gänzlich andere Sprache, er ist ebenso im Hyperraum angekommen, Teil des digitalen Zeitalters und arbeitet mit filmischer Technik, dennoch verwendet er zum Teil Konnotationen, die ein westlich geprägter Mensch erst lernen muss. Man kann sagen, dass jede Kultur, sogar jeder Animationskünstler einem Film

Konigsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*, S. 240.

⁵ Kohlmann, Klaus. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschung zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. S. 105.

⁶ Ebd. S. 105.

⁷ Vg. ebd. S. 105.

⁸ Goodman, Nelson. *Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie*. S. 47.

⁹ Vg. ebd. S. 47ff.

durch seine Sichtweise der Realität eine eigene Note gibt, somit ist das Medium tatsächlich sehr frei von örtlichen Gegebenheiten. Man begibt sich im Gegensatz zum Realfilm immer auf eine Reise in unbekanntes Terrain:

„Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator's or artist's mind.“¹⁰

2.1.1 Die zweidimensionale Annäherung

2.1.1a Der Raumbegriff im traditionellen Zeichentrickfilm

Um gleichzeitig die technische Entwicklung der Animation chronologisch skizzieren zu können, möchte ich mit der Entstehung von 2D-Animation, dem traditionellen westlichen Trickfilm, der dem japanischen Anime voranging, beginnen. Hier scheint der Raum zunächst unwichtig, ist doch vereinfacht ausgedrückt ein Blatt Papier das Medium der Wahl, auf dem die einzelnen Zeichnungen entstehen, die aneinandergereiht das Animationserlebnis ergeben. Wie in jedem Film entsteht die Faszination des Zuschauers zu einem großen Teil durch die Charaktere und unsere Identifikation mit ihnen. Sie sind es, die im Zentrum der Geschichte stehen, sie sind es die sich durch den Raum, bzw. am Bildschirm bewegen. Im Endeffekt bilden sie ein Äquivalent zu uns selbst. Genau diese Positionierung im Raum, diese Interaktion mit der Umgebung macht jegliche Handlung, jegliches Geschehen aber erst möglich und ist somit ein ebenso wichtiger Faktor. Genaugenommen ist der Raum sogar wichtiger, denn keine Figur kann anderswo existieren, ganz egal ob es sich nun um einen tatsächlich vorhandenen, oder nur um die Abbildung eines Raumes handeln mag. John Locke drückt es folgendermaßen aus: „space in itself seems to be nothing but a capacity or possibility for extended beings, or bodies, to exist“.¹¹ Auch in unserer Vorstellungskraft sind wir sehr auf einen Raum angewiesen. Jean-Paul Sartre erklärt das mit einem einfachen gedanklichen Experiment. Wenn man

¹⁰ Naiper (2001) S. 24.

¹¹ Locke, John zit. nach Scarry, Elaine. „On Vivacity: The Difference Between Daydreaming and Imagining Under-Authorial-Instruction.“ S. 7.

sich eine Person vorstellt, so ist diese in Gedanken ziemlich schwer in Bewegung zu bringen. Wenn man aber beispielsweise versucht, sich dieselbe Person auf eine Eisfläche zu imaginieren, dann gelingt es plötzlich sehr gut, Bewegung in das Bild zu bringen und die Figur aus der gedanklichen Starre zu befreien.¹² Somit spielt trotz der zweidimensionalen Arbeitsweise, der gedachte Raum als Grundlage der Handlung eine wesentliche Rolle.

„Ihr [Anm.: bezogen auf Grafik] Arbeitsbereich und Entfaltungsraum ist die Fläche. Prinzipiell ist die Darstellung einer Grafik sowohl auf Film, auf Papier als Auch auf einem Bildschirm zweidimensional. Nach Methoden wie in der Malerei kann der Motivik durch Fluchtpunktperspektive und Einfügung eines Betrachterstandpunktes die Illusion einer Tiefenwirkung und Plastizität verliehen werden.“¹³

Nach und nach gewann die perspektivisch korrekte Darstellung, die in der Malerei im 15. Jh. entdeckt wurde, auch im westlichen Animationsfilm an Bedeutung. Zu Beginn des Trickfilms sah dies ganz anders aus, wie jedes neue Medium war auch Zeichentrick Anfang des 20. Jh. alleine für sich schon bemerkenswert. Die Tatsache, dass eine gezeichnete Figur sich auf einer Leinwand bewegte, vermochte zu begeistern. Hauptziel war es zu unterhalten, so waren die ersten Trickfilme meist kurze Sketches, einzelne lustige Szenen, in der eine Figur eine einfache Aktion ausführte, die in irgendeiner Weise komisch war. Max Fleischer brachte 1919 die erste Episode seiner „Out of the Inkwell“ Serie heraus und Otto Messmer hatte im selben Jahr mit seinen Kurzfilmen von „Felix the Cat“ erste Erfolge.

In der Reihe „Out of the Inkwell“ war die zentrale Figur „Koko, der Clown“, der sowohl mit seiner gezeichneten als auch mit einer realen Umgebung interagierte. Für gewöhnlich begannen diese Filme mit Max Fleischer am Zeichentisch, wo er Koko auf ein leeres Blatt Papier zeichnete und ihn damit zum Leben erweckte. Inhaltlich ging es beispielsweise darum, dass Koko versucht, den (realen) Fliegen zu entkommen, die ihn verfolgen, um die Tinte aus seinem Körper zu saugen. Bei diesem Kampf um sein Leben interagiert der Clown mit seinem Schöpfer Max Fleischer und bittet ihn etwa um Zucker für eine Fliegenfalle, den er auch bekommt.

¹² Sartre, Jean Paul Zit. nach ebd. S. 12.

¹³ Kohlmann (2007) S. 38.

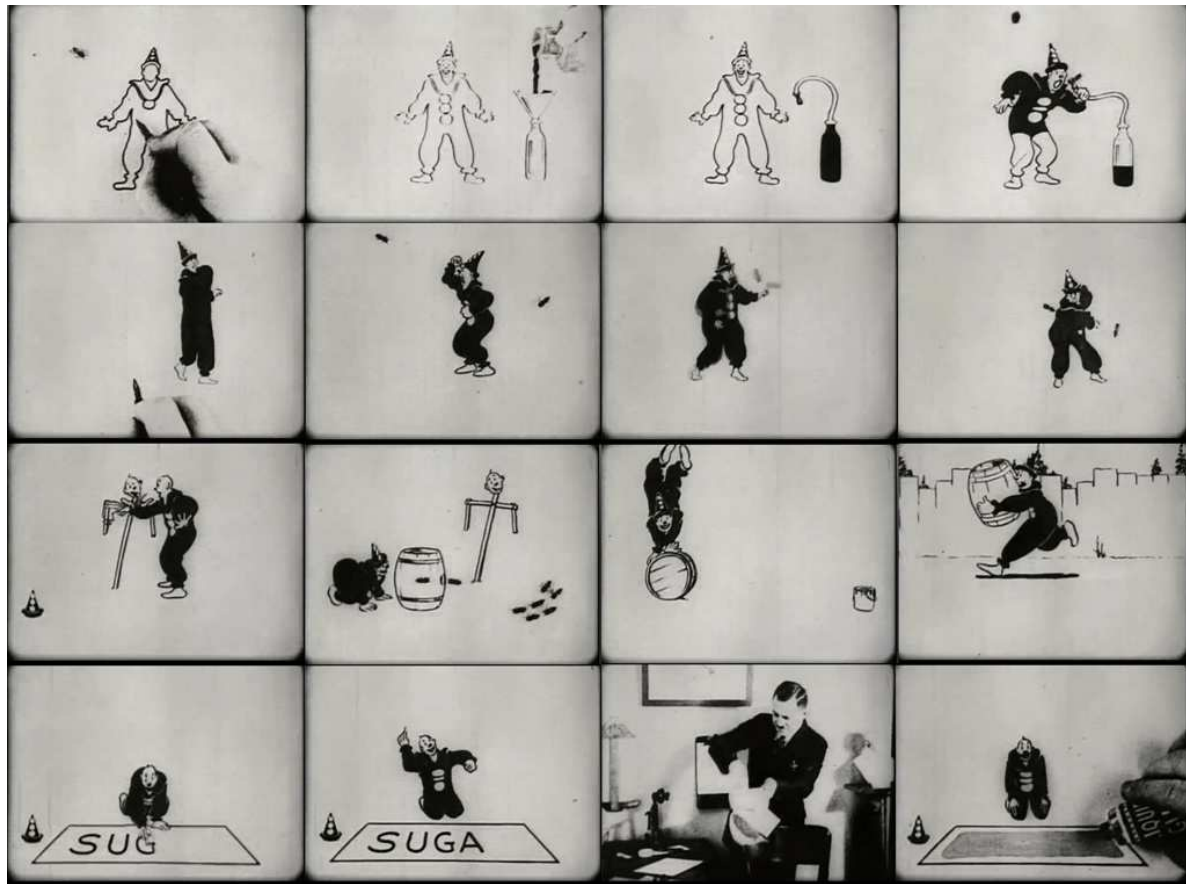


Abb.: 1 Der anfängliche Trickfilm interagiert direkt mit der echten Welt

In der „Out of the Inkwell“ Serie wurde sehr ursprünglich mit dem Medium Zeichentrickfilm umgegangen und der Entstehungsprozess selber, sowie Materialien und Technik, mit in das Geschehen einbezogen. Es scheint fast so, als konnte man selber noch nicht ganz glauben, was mit dieser Technik alles möglich war und müsste sich der Herstellung vergewissern, indem man sie spielerisch in den Film mit einbezog. Im Grunde fand eine Erweiterung des echten Lebensraumes auf dem Zeichenpapier statt und es wurde nicht so etwas wie ein in sich abgeschlossener filmischer Raum installiert, wie es später üblich wurde. Orte wurden zwar teilweise angedeutet oder als kurzer Schauplatz inszeniert, das Hauptaugenmerk lag aber gerade auf der Veränderung und der Tatsache, dass alle Elemente des Trickfilms variabel waren und auch mit der realen Welt interagieren konnten.

Im Gegensatz dazu orientierte sich „Felix the cat“ schon mehr an der Erzählweise des konventionellen Films, selbst im ersten Teil geht es bereits um eine Liebesgeschichte zwischen Felix, der damals noch Tom heißt, und einer hübschen weißen Katze namens Miss Kitty. Die Orte des Geschehens sind schon klar, wenn auch sehr einfach, gestaltet, sodass man die Möglichkeit hat, sich räumlich zu orientieren.



Abb.: 2 Erste Ansätze räumlicher Gestaltung des Hintergrundes

Am Beispiel des Betty Boop Kurzfilms „Out of the inkwell“ (1938) fast 20 Jahre später, sieht man, wie die Raumnutzung sich verändert hat. Der Film ist ein Tribut an die Serie der 20er Jahre und zeigt sehr gut die Entwicklung des Animationsfilms in diesem Zeitraum. Perspektivischer Raum wird hier schon verstärkt genutzt, zuerst wird Betty beinahe dreidimensional erschaffen, indem die Zeichenfeder sie in einem Wirbelsturm mitten in den (realitätsnah gezeichneten) Raum generiert. Nicht mehr das Blatt Papier ist der Ort des Geschehens, sondern ein Büro, zusammengesetzt aus einem gezeichneten Part und einem echten Part, die mithilfe von Schuss und Gegenschuss verbunden werden. Betty lotet im wahrsten Sinne des Wortes die Grenzen des ihr offenstehenden Raumes aus, dessen physikalische Gesetze aufgehoben sind. Spielerisch nützt sie ihre Möglichkeiten, wodurch für den Betrachter ein gut erfassbares Raumgefühl entsteht.



Abb.: 3 Der Raum wird hier bereits detailliert dreidimensional ausgestaltet

An dieser hier nur kurz skizzierten Entwicklung war in hohem Maße Walt Disney beteiligt, der als einer der ersten das Potential dieses Mediums erkannte. Sein Studio war in den folgenden Jahrzehnten stark daran beteiligt, Zeichentrickfilm von seiner einfachen Anfangsform so weit zu entwickeln, dass er es schaffte, sich als gleichwertige Kunstform neben dem Realfilm zu behaupten.

„At first the cartoon medium was just a novelty, but it never really began to hit until we had more than tricks... until we developed personalities. We had to get beyond getting a laugh. They may roll in the aisles, but that doesn't mean you have a great picture. You have to have pathos in the thing.“¹⁴

Walt Disney erkannte zuerst, wie wichtig es war, aus den Figuren richtige Persönlichkeiten zu entwickeln und in weiterer Folge dann auch, dass es ebenso bedeutend war, seine Darsteller mit einem optimalen Hintergrund zu unterstützen.¹⁵ Zu Beginn eines jeden Films suchte Walt Disney Künstler aus, die ihm geeignet schienen, die Stimmung, den Stil und das Design einzufangen, die ihm vorschwebten. Diese „Inspirational sketches“ waren in der Lage, das ganze Team zu inspirieren und jeden einzelnen dazu zu bringen, eigene Ideen zum Thema zu entwickeln.¹⁶ „There is something exciting about animating on a sequence that has an imaginative locale – a make-believe place that would be exciting to be in.“¹⁷ So lautet die Beschreibung eines Trickfilmzeichners von Pinocchio, der betont, wie wichtig es war, diese phantasievollen außergewöhnlichen Plätze, wie etwa Gepettos Geschäft voller Puppen oder das innere eines Wals in einem Bild vor sich zu sehen und somit die eigene Phantasie, betreffend die Handlung die dort stattfinden kann zu stimulieren. Somit kann man sagen, dass schon im Herstellungsprozess das fiktionale Setting, der Ort des Geschehens, eine tragende Rolle spielt. Auch wenn diese ersten Stimmungsbilder in keinsten Weise Teil des fertigen Films sind, bildeten sie doch die Grundlage für jede weitere Arbeit, sie setzen einen Trend, der den gesamten Look bestimmt. Dieser Look wird in der Folge von allen Departments aufgegriffen. Das Layout-Team macht sich daran, die Orte detailliert zu zeichnen und gleichzeitig zu planen, welche Kamerapositionen verwendet werden

¹⁴ Johnston/Thomas (1981) S. 29.

¹⁵ Vg. ebd. S. 248.

¹⁶ Vg. ebd. S. 191.

¹⁷ Ebd. S. 191

und wie der Film am Ende „geschnitten“ wird. Anders als beim Realfilm gibt es natürlich am Ende nichts, das man schneiden könnte, vielmehr sollte jede Einstellung im Vorfeld genau geplant sein, da jeder Winkel, jede Perspektive ja extra für den Film entworfen und gezeichnet werden muss.¹⁸ Zum Vergleich:

„Die Filmhandlung des live-action-Films ist eingebettet in eine Umgebung, bestehend aus Landschaften, Gebäuden, Kulissen, ausgewählten Requisiten, deren kleinster gemeinsamer konnotativer Nenner sich in der Rhetorik des ‘Vorhandenseins’ befindet.“¹⁹

Im Animationsfilm herrscht unbegrenzte Gestaltungsfreiheit, die aber gleichzeitig auch zu einer Gestaltungsnotwendigkeit wird, welche im Detail berücksichtigt, einen enormen Arbeitsaufwand darstellt. Im Trickfilm kann man noch von *tabula rasa*, einer blanken Fläche reden, wenngleich auch hier der Begriff *camera rasa*, den Peter Lunenfeld in Analogie für den dreidimensionalen Raum in der computergestützten Animation gebraucht, nicht ganz falsch ist.²⁰ Auch wenn im konventionellen Trickfilm kein tatsächlicher Raum vorhanden ist, so entsteht er doch im besten Falle als Illusion in den Köpfen der Zuseher, was natürlich das Ziel der Hintergrundgestaltung darstellt.

Zu Anfängen des Animationsfilms wurde auch aus technischen Gründen der Hintergrund relativ simpel gehalten, weil es sehr aufwändig war, ihn in jedem Einzelbild händisch noch einmal zu zeichnen. Mit der Erfindung der „Cels“ wurde es zunehmend einfacher und die Hintergrundgestaltung entwickelte im Laufe der Zeit zu einer eigenen Kunstform.²¹ Der Begriff Cel (von „Celluloid“) ist der englische Ausdruck für eine Animationsphase auf durchsichtiger Folie. Mit der Verwendung dieser Filmfolien war es nicht mehr nötig, jeweils das ganze Bild neu zu zeichnen und zu bemalen, sondern nur noch die veränderten Teile, die später durch Abfilmen in Bewegung gebracht werden.

„Foreground moving images are drawn onto cels, which can be layered and placed over a background drawing or painting. This system was invented and patented by animator Earl Hurd in 1914.“²²

¹⁸ Vg. ebd. S. 212.

¹⁹ Kohlmann (2007) S. 118.

²⁰ Lunenfeld, Peter. *Snap to Grid; A Users Guide to Digital Arts, Media and Cultures*. S. 88.

²¹ Vg. Furniss (1998) S. 71.

²² Furniss (1998) S. 19.



Abb.: 4 Verschiedene Animationsphasen, „Cels“, der Figur Alice

Die obige Abbildung zeigt einige auf Folie gezeichnete Key-Frame Positionen der Figur Alice aus dem Zeichentrickfilm „Alice im Wunderland“ (1951). Im nächsten Bild sieht man den dazugehörigen gemalten Hintergrund und die Positionen, die Alice darin hintereinander im Film einnehmen wird. Die hier gezeigten Schlüsselpositionen werden in der Regel vom Animator erstellt, während Assistenten dann die dazwischen liegenden Positionen anfertigen. Diese Cels werden später genau nach Plan vor dem jeweiligen Hintergrundabschnitt platziert und Bild für Bild abgefilmt. Sehr rasch setzten sich Standards durch. Raoul Barré erfand etwa ein Lochsystem, mit dessen Hilfe jedes Blatt Papier, jede Folie mit den gleichen Ausstanzungen versehen werden konnte.

Mit einer passenden Halterung konnte somit beim Zeichenvorgang sowie später beim Abfilmen nichts mehr verrutschen.²³ Die einfache Zerlegbarkeit in viele kleine Arbeitsschritte war einer der Gründe, warum sich der Zeichentrickfilm unter anderen Formen der Animation, wie etwa Puppen- oder Legetrick durchsetzte. Somit konnten die sehr hohen Kosten etwas in Schach gehalten



Abb.: 5 Alice nimmt verschiedene Posen vor dem Hintergrund ein

²³ Vg. Ebd. S. 13.

werden. Die wirklichen Animationskünstler entwarfen Charaktere und Hintergründe, bestimmten die Storyline und zahlreiche Mitarbeiter übernahmen die unzähligen Zwischenschritte, vom Zeichnen und Bemalen der Cels bis zum Abwaschen derselben, um sie noch einmal benutzen zu können, bis zum Abfilmen. Zudem traf die Art der Produktion genau den Zahn der Zeit. „It fit well into the Taylorist notion of an efficient assembly-line process“²⁴ Natürlich kann sich auch eine magische Kunstform dem herrschenden Zeitgeist nicht entziehen und mag auch noch so revolutionäres Potential in ihr stecken. Wie Eisenstein richtig erkennt, ist es nur eine Scheinwelt, die mithilfe des automatisierten Systems entsteht, gegen das sie sich mitunter stellt.

„[...] Disney's films are a revolt against partitioning and legislating, against spiritual stagnation and greyness. But the revolt is lyrical. The revolt is a daydream. Fruitless and lacking consequences.[...] They are the 'golden dreams' you escape to, like other worlds where everthing is different, where you're free from all fetters, where you can clown around just as nature itself seemed to have done in the joyful ages of its coming into being [...]“²⁵

Weil der geschaffene Raum eben nur Schein war und man sich aber nach einer größtmöglichen Immersion sehnte, die das Gesehene möglichst lebensecht erscheinen lässt, wurden kontinuierlich Verbesserungen an der populären Zeichentricktechnik vorgenommen. Das Setting und somit der Hintergrund wurden zunehmend wichtiger. 1937 gab es schließlich erstmals einen Film („Die alte Mühle“), der fast ohne Handlung auskam und nur die Reaktion der Tiere auf eine stürmische Nacht in der alten Mühle zeigte, Umgebung und Ort des Geschehens standen erstmals eindeutig im Mittelpunkt. Auch gelang es mit diesem Film zum ersten Mal Regen und Wolken überzeugend darzustellen.²⁶ Mit der zunehmenden Wertschätzung des Raumes im Film kam es zur Erfindung der *Multiplane Camera* (1933)²⁷, die Disney in verbesserter Form aber erst

²⁴ Ebd. S. 20.

²⁵ Leyda (1988) S. 4.

²⁶ Johnston/Thomas (1981) S. 78.

²⁷ Die erste *Multiplane Camera* wurde 1933 vom ehemaligen Disney Animator Ub Iwerks aus Teilen eines alten Chevrolet gebaut und in einigen Filmen seines eigenen Studios verwendet. Auch die Fleischer Studios erfanden ein Jahr später eine Vorrichtung genannt *Stereoptical Camera*, ein dreidimensionales Miniaturset mit Kamera, das sowohl als Hinter-, wie auch als Vordergrund für die Cels genutzt wurde. Die bekannteste und variabelste Vorrichtung war aber die *multiplane camera* die William Garity für die Disney Studios 1937 erfand. Das Besondere waren die bis zu sieben Ebenen die unter einer vertikalen, beweglichen Kamera abgefilmt werden konnten. Vg. Smith, David. „New Dimensions – Beginnings of the Disney Multiplane Camera“ S. 40ff.

vier Jahre später einsetzte, um mit „Schneewittchen und den sieben Zwergen“ (1933) seinen ersten abendfüllenden animierten Spielfilm zu präsentieren. Um solche großen Projekte effizienter bewältigen zu können, entwickelten sich im Laufe der Zeit viele verschiedene Departements und für die Hintergründe gab es die Layouter, Background-Painter, das Effects Departement, die Special Effects, etc. und nicht zuletzt das Ink- und Paint Department, die alle einen wichtigen Beitrag zum Endergebnis lieferten.

„To achieve this on screen, great attention has to be given to the locals – size of the furniture, the props, the trees, the animals, the shadows they cast. The air they breathed, the clouds that floated over them, the rain – it all had to be right, just what you would find in such a place.“²⁸

Um all das möglichst naturgetreu und stimmig in die virtuelle Welt transportieren zu können, war es für die Künstler in erster Linie wichtig, die Natur sehr genau zu beobachten. Walt Disney pflegte zu sagen „I definitely feel we cannot do the fantastic things based on the real, unless we first know the real.“²⁹ Dieses Zitat beschreibt sehr schön die Untrennbarkeit von realistischer und phantastischer Darstellung. Realistisch, im Sinne von glaubhafter Darstellung, wird an gewissen natürlichen Kriterien der existenten Welt festgemacht, ohne die wir Dinge kulturbedingt nicht als „echt und lebendig“ wahrnehmen können. Somit sind gewisse Referenzen unumgänglich. Nach dem Anfertigen der detaillierten Skizzen durch die Layouter, wurde manchmal auch ein echtes Modell gebaut, wie etwa vom Haus der Zwerge in Schneewittchen. Das brachte eine große Hilfe für die Animatoren und Hintergrundgestalter, da sie so auf einfache Weise die Perspektiven und mit Hilfe kleiner Figuren auch die Schattenwürfe studieren konnten. Dies hatte den großen Vorteil, dass der fertige Film besonders elegant und plastisch wirkte, keine „Fehler“ wie eine unstimmige Perspektive oder ein unrealistisch gesetzter Schatten, störten das Auge der Zuseher. Für die Background-Painter war es in erster Linie wichtig, einen guten Sinn für Farbe zu besitzen und die Gabe, ein dramatisches kraftvolles Bild zu malen, ohne dabei aber den Figuren die Show zu stehlen, war essentiell. Um diesen Zweck, die Figur bestmöglich in Szene zu setzen, gut zu erfüllen, wurden meist mehrere Varianten angefertigt. Wichtig war insbesondere, dass der Hintergrund nicht allzu detailreich war, ohne extravagante Formen auskam, die

²⁸ Johnston/Thomas (1981) S. 243.

²⁹ Ebd. S. 71.

Aufmerksamkeit erregen, und auch nicht allzu bunt gestaltet wurde. Im Optimalfall bringen die Hintergrundzeichnungen ein Gefühl der Tiefe, verstärken die Stimmung und Unterstreichen die Handlung, die gerade stattfindet.³⁰

Um die Darstellungen noch zu perfektionieren, gab es schließlich das (Special-) Effects Departement. Hier waren spezielle Künstler beschäftigt, die ein gutes Gefühl für Mechanik und die Vorgänge in der Natur hatten. Anders als die Layout- und Backgroundkünstler, die größtenteils statisch arbeiteten³¹, kam hier wieder Bewegung ins Spiel. Die Aufgaben beinhalteten sämtliche Naturgewalten, wie Regen, Schnee, Wasser in allen Formen bis hin zu Wolken, Wind und Feuer. Es wurden ganze Fotobibliotheken mit Fotos dieser Phänomene gesammelt und genau studiert. Wasser ist das am schwersten darzustellende Element, da es in seiner Konsistenz, Transparenz, Elastizität sowie Mobilität einzigartig ist. Ed Aardal beispielsweise war ein Spezialist für große Wassermassen weil er lange in Alaska als Fischer beschäftigt war. „When you lived all that stuff, you kind of memorize it – you got the feel of it“³²

Trotz oder gerade deswegen waren es genau die spektakulären Wasserszenen, wie etwa in „Pinocchio“ (1940), die das Publikum am meisten beeindruckten und am längsten in Erinnerung blieben.³³ Hier lässt sich wieder eine Verknüpfung zu Eisensteins Ursuppe, der Wiege alles Lebens, herstellen, auch wenn er seine Theorie hauptsächlich mit den Bewegungen des Feuers begründet hat, lässt sie sich ebenso auf Wasser umlegen. Als Element der Natur verkörpert es diese plasmatische Qualität, die beim Menschen eine Affinität zu bewirken scheint, in großem Maße.

³⁰ Vg. ebd. S. 244ff.

³¹ Zu dieser Zeit wurde zwar bereits mit beweglichen Hintergründen experimentiert, die Technik war jedoch noch nicht so weit fortgeschritten, dass es befriedigende Ergebnisse gab. (Vg. ebd. S. 245.)

³² Ebd. S. 258.

³³ Vg. ebd. S. 251ff.



Abb.: 6 Die erste spektakuläre Wasseranimation in Disneys „Pinocchio“ (1940)



Abb.: 7 Im Anime „Ponyo“ (2008) spielt Wasser die Hauptrolle



Abb.: 8 Wasser und Feuer computeranimiert und täuschend echt in „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ (2011)



Abb.: 9 Feuer im Disneyfilm „Der König der Löwen“ (1984)

Abb.: 10 Eine Explosion im japanischen Anime „Akira“ (1988)

2.1.1b *Superflat* – der japanische Anti-Raum

Die bisher beschriebene Zugangsweise zur 2D-Animation, die sehr stark von Walt Disney geprägt wurde, ist die dem westlich geprägten Zuseher wohl vertrauteste. Seine Motivation war, Filme zu produzieren, die ein „feeling of happy excitement I had when I was a kid“³⁴ wiedergeben konnten. Um dies bestmöglich zu erreichen, wurde großteils „Full Animation“ verwendet, das bedeutet, dass nahezu jede Zeichnung nur einmal benutzt wird. Es gibt selten „cycles“, wo gleiche Bewegungen wiederholt werden. Man verwendet entweder 24 oder 12 Bilder pro Sekunde, was alle Abläufe sehr flüssig erscheinen lässt und ein hohes Maß an Metamorphosen der Formen erlaubt. Bei weniger Bildern pro Sekunde, etwa 8 oder 6, spricht man von „Limited Animation“, die eine etwas holprige Optik mit sich bringt, da das Auge die Lücken wahrnehmen kann. Es bleibt hier keine Zeit, um Figuren großartig in ihrer Form zu ändern oder auch nur entlang der z-Achse zu bewegen, was aber durchaus gewünscht sein kann. Oft gibt es keine echte Mimik und eine Figur hat nur eine handvoll Gesichtsausdrücke, die immer wieder verwendet werden. Um diese „Mankos“ auszugleichen, wird sehr viel mit Kamera gearbeitet. Schwenken oder Zoomen etwa erzeugt das Gefühl von Bewegung. Stimmungen und Emotionen werden nicht selten mit einem längeren Einfrieren von einem Gesichtsausdruck verdeutlicht.³⁵ Generell sind die Stilmittel sehr viel weniger auf Realismus aufgebaut als bei „Full Animation“. Allerdings ist es auch hier wichtig, dass zumindest eine einfache Form von Bewegung stattfindet.

„Absolute stillness can work against one of the central attractions of animation, the illusion that inanimate objects have been ‘endowed with life’; it could be said that, when an image within an animated production becomes still, its lifelessness is readily apparent.“³⁶

Der Grund dafür ist, dass es auch im echten Leben keinen Stillstand gibt. Auf körperlicher Ebene sind es die Atmung und der Herzschlag, die zumindest immer für ein Minimum an Bewegung sorgen, in der Natur sind die Elemente, die Schwerkraft, dafür

³⁴ Ebd. S. 31.

³⁵ Vg. Furniss (1998) S. 133ff.

³⁶ Ebd. S. 79.

verantwortlich. Abgesehen von Kamerabewegung oder sehr kleinen Bewegungen, wie etwa einem Augenblinzeln, werden auch gerne ganze Bilder samt Hintergrund mit geringen Unterschieden angefertigt. Wenn man diese als „cycle“ wiederholt, entsteht eine bestimmte flackernde, pulsierende Qualität, die das Bild am Leben hält, selbst wenn gar keine Bewegung stattfindet.³⁷

Auch wenn der Grund für diese Techniken ein kleines Budget sein kann, haben sich doch kreative und komplexe Bildsprachen entwickelt, die in der Lage sind, sehr viel zu transportieren. Abgesehen von künstlerischer Animation, wo naturgemäß sehr viel mit einfacheren, aber sehr vielfältigen Techniken gearbeitet wird, hat sich limitierte Animation wohl am stärksten und vor allem am kommerziell erfolgreichsten in Japan entwickelt. Der Grund dafür ist tief in der Kultur Japans verwurzelt, wo ein grundlegend anderes Realitätsverständnis vorherrscht als in der westlichen Welt. Anders als im Westen, ist Zeichentrick und auch Manga in Japan ein zentraler alltäglicher Bestandteil der Kultur.

„Japan is a country that is traditionally more pictocentric than the cultures of the West, as is exemplified in its use of characters or ideograms, and anime and manga fit easily into a contemporary culture of the visual.“³⁸

Es gibt Mangas für jede Altersklasse vom Kleinkind bis zum Erwachsenen, von Lehrinhalten bis zur Pornografie, ungefähr 40% aller Publikationen in Japan sind Mangas. Mit diesem Hintergrund scheint es logisch, dass viel von diesem visuell narrativen Stil auch in die bewegten Bilder übernommen wird, im Gegensatz zum eher dialogorientierten Westen.³⁹ Was den Trickfilm betrifft, gab es keine wirkliche parallele Entwicklung. Anime entstand in erster Linie nach amerikanischem Vorbild und entwickelte sich erst später, beeinflusst durch die japanische Kunst- und Kulturgeschichte, zu dem, was heute als typischer Anime-Stil bekannt ist. In weiten Teilen des 20. Jh. nahm hauptsächlich der Westen Einfluss auf den Osten, ab den 90er Jahren wurde aber auch Anime im Westen immer populärer und zum fixen Bestandteil der Medienlandschaft, was zunehmend zu gegenseitiger Beeinflussung führte.

³⁷ Vg. ebd. S. 79.

³⁸ Napier (2001) S. 7.

³⁹ Vg. ebd. S. 19ff.

Das abgebildete Terrain wird in Japan traditionell nicht automatisch dem Realraum möglichst nachempfunden, sondern sogar im Gegenteil, Japan entwickelte eine regelrechte Ablehnung gegen das aus dem Westen bekannte Streben nach Realismus. Während in Europa ab der Renaissance in den grafischen Künsten die Erfassung des Raumes durch Verwendung einer exakten mathematischen Perspektive zum Usus geworden war, fand man sich in Japan in der Edo-Zeit (1603-1868), der längsten Friedensperiode einer Nation in der Neuzeit, die vor allem den Holzschnitt als populäre neue Kunstform hervorbrachte. Obwohl auch hier die perspektivische Zeichnung schon bekannt war, wurde sie immer nur als eine von vielen Möglichkeiten der Darstellung genutzt und beanspruchte nie für sich die „Realistischste“ zu sein. Vielmehr wurde versucht, den Betrachter aus seiner stabilen Raumordnung zu reißen, indem man mit der Perspektive spielte und Doppeldeutigkeiten einbaute. Die Bilder waren also aus verschiedenen Ebenen zusammengesetzt und nicht als einheitliche Raumabbildung zu verstehen. Auch das Kabuki Theater dieser Zeit operierte mit diesen Ebenen und dem damit verbundenen Perspektivenwechsel. Die Hintergründe der Szene wechselten oft und ebenso deren Perspektive oder Nicht-Perspektive.⁴⁰ Ein weiteres Stilmittel, sowohl im grafischen als auch im Theaterbereich, war das der Auslassung. Es wurden auf Holzschnitten bewusst Lücken gelassen, die vom Betrachter selbst geschlossen werden sollten. Umrisse oder Anschnitte gaben Hinweise auf die Leerstellen und vermittelten im Endeffekt das Gefühl, viel mehr gesehen zu haben als tatsächlich da war.⁴¹ Ziel war, mit wenig Aufwand möglichst viel darzustellen und „die Essenz“ einzufangen, was auch durch Details und Schattierungen an den strategisch richtigen Stellen gelang.⁴²

„Analog zu dieser Beschäftigung mit dem negativen Raum in den grafischen Künsten, nutzten die dramatischen Künste das Konzept der ästhetischen Distanz zur effektiven Vermittlung der Inhalte. Über Jahrhunderte wurde das Konzept, das im Westen erst von Berthold Brecht (beeinflusst von asiatischen Theatertraditionen) etabliert wurde, im traditionellen japanischen Noh-, Kabuki-, Bunraku- und Takarazuka-Theater umgesetzt. Während Brecht mit der ästhetischen Distanz vor allem einen didaktischen Ansatz verband – der Zuschauer sollte durch die Distanz zu dem Geschehen dazu gebracht werden, stärker über das Geschehen nachzudenken – handelt es sich dabei in Japan

⁴⁰ Vg. Looser, Thomas. „Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan“ S. 101ff.

⁴¹ Vg. Levi, Antonia. *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. S. 21ff.

⁴² Vg. Nieder, Julia. *Die Filme von Hayao Miyazaki*. S. 16ff.

schlichtweg um das althergebrachte und bis heute vorherrschende dramatische Konzept.“⁴³

Der beschriebene Zugang offenbart einen grundlegenden Unterschied zwischen westlicher und östlicher Sichtweise. Erstere versucht in ihrer klassischen Ausprägung gerne ein „Ganzes“ zu erschaffen, die gesamte Realität einzufangen, in der alles seinen angestammten, durch Perspektive klar zugeordneten Platz hat, vom Fluchtpunkt bis hin zum Zuseher am „anderen Ende des Raumes“. Dieser totalitäre Zugang ist in Japan weniger gebräuchlich, vielmehr herrscht eine „Gleichzeitigkeit“, es gibt keine strenge Hierarchie, die Dinge befinden sich im stetigen Wandel. Auf Anime bezogen bedeutet dies, dass sich die Geschehnisse oberflächlicher abspielen, sie existieren parallel und gleichwertig auf mehreren Ebenen und lenken dadurch das Auge des Betrachters nicht automatisch, wie es die Perspektive zu tun vermag.⁴⁴



Abb.: 11 „Landspar in Tango“ von Utagawa Hiroshige aus der Edo Zeit verdeutlicht den japanischen Zugang zur Perspektive, obwohl durch den Landstrich ein perspektivischer Verlauf in die Tiefe feststellbar ist, gibt es auch Elemente wie die Schiffe und das Wasser die sich dieser Wirkung entgegenstellen und den Eindruck erzeugen als wären die Dinge oberflächlich gestapelt Vg. Looser (2006) S. 101.

⁴³ Ebd. S. 17.

⁴⁴ Vg. Looser (2006) S. 98ff.



Abb.: 12 Flach wirkende Landschaft aus dem Film „Prinzessin Mononoke“ (1997)



Abb.: 13 Flach wirkende Landschaft aus dem Film „Die letzten Glühwürmchen“ (1988)

In den 90er Jahren prägte der japanische Künstler Takashi Murakami dafür den Begriff *Superflat*, der sich auf moderne Medien wie Anime und Manga bezieht und das Zusammentreffen der traditionellen Anti-Räumlichkeit mit der heutigen postmodernen Digitalkultur bezeichnet. Die digitale Revolution, wie schon im Kapitel **1.6. Multimediale Wirklichkeiten** erläutert, hatte auch auf die japanische Zugangsweise zur Realität eine entscheidende Wirkung. Durch die 5 Prinzipien *numerical representation, modularity, automation, variability* und *cultural transcoding* wird auch auf medialer Ebene die Tiefe entzogen. Während analoge Abbildungen stabil sind und eine nachvollziehbare Referenz in der echten Welt haben, bleiben digital reproduzierbare Bilder an der Oberfläche. Das abgebildete Objekt hat keinen eigentlichen Raum mehr, sondern kann jeden Platz einnehmen, den es möchte, ist gleichzeitig seine eigene Referenz und somit gleichwertig zu allen anderen Ebenen. Die klare Hierarchie der analogen Welt geht verloren.

In der traditionellen amerikanischen 2D-Animation wurde spätestens mit der *Multipane Camera* die mögliche Gleichwertigkeit der Ebenen schon durch die Anordnung der Cels in gewissen Abständen aufgehoben und somit eine Bewegung in die Tiefe, in das Bild hinein erreicht. Eine Kamera auf diese Art zu nutzen, ohne dass der im Prinzip fehlende Raum bemerkt wird, ist sehr zeit- und damit kostenintensiv. Für jedes Einzelbild, das die Kamera näher in den Raum führen soll, müssen alle Ebenen sowohl vertikal, also auch horizontal korrekt adjustiert werden, um ebenso wie im konventionellen Kino den *Ballistic effect* zu erzielen.⁴⁵

⁴⁵ Vg. Lamarre, Thomas. „The Multiplanar Image“ S. 126.



Abb.: 14 Der Ballistic effect hier in „Waltz with Bashir“ (2008) es findet eine Bewegung entlang der Tiefenachse statt, der Zuseher taucht entweder selber in den Raum oder ein Objekt kommt direkt aus der Tiefe auf ihn zu

Animation kann aber weit mehr als die kinematische Realität nachzuahmen und mit großen Geschwindigkeiten in das Bild zu reisen. Genau hier beginnt die Reise durch den japanischen Anti-Raum, die Negation einer fixen Dreidimensionalität, die der Begriff *Superflat* beschreibt.

„[...]animetism is what happens when you begin to prefer the sensation of openness between layers, or when you favor a flattening of layers. Animetism puts less emphasis on compositing the image tightly, on hiding the gaps between the different layers of the image as the camera (or viewig position) moves.“⁴⁶

Das bedeutet für den Kommunikationswissenschaftler und Japanologen Thomas Lamarre im Weiteren nicht einen völligen Gegensatz zum geplanten Zusammenfügen der einzelnen Elemente, sondern lediglich einen unabhängigeren freieren Umgang damit, was eine andere Form der Bewegung mit sich bringt. Ohne exakte Anordnung tentieren Ebenen weniger dazu den Eindruck von Tiefe zu vermitteln, wenn eine *Multiplane Camera* bewegt wird und man die Elemente nicht anpasst, werden sie entweder kleiner oder größer. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Ebenen selber zu bewegen und nicht die Kamera. „You can move the drawings rather than draw the

⁴⁶ Ebd. S. 127.

movement“⁴⁷, das ergibt keine Tiefenwirkung, sondern vielmehr einen Panoramaeffekt, das Gefühl einer Bewegung an der Oberfläche des Bildes. Der wohl bekannteste japanische Animationsfilmemacher Hayao Miyazaki nimmt in seinen Filmen teilweise bewusst diese Gegenposition ein und setzt gerne auf laterale Bewegung, anstatt auf die zielgerichtete Bewegung in die Tiefe. Dieses Gleiten ist für ihn der natürlichen menschlichen Bewegung näher als die ballistische Bewegung und zeigt eine Offenheit und Elastizität, die in der heutigen leistungsorientierten, technikorientierten Gesellschaft zum großen Teil verloren gegangen ist.

Um den *Superflat* – Effekt zu erzielen, muss man natürlich nicht zwingend mit einem *Multiplane System* arbeiten, das Lücken sichtbar macht, charakteristisch ist nur, dass es tatsächlich mehrere Ebenen gibt, die aber auch weitgehend zu einer reduziert werden können und somit einer Landkarte, einem Informationsfeld gleichen, auf dem sich der Zuseher selbstständig orientieren muss. Es geht nicht darum, eine Hierarchie zu schaffen, sondern um eine gleichmäßige Verteilung der visuellen Information. Oft kann diese unstrukturierte Anordnung überladen wirken und es bedarf mitunter einer Gewöhnungs- und Orientierungsphase, um als Zuseher all die Information zu erfassen. Auch inhaltlich spiegelt sich dieser multiple Zugang wieder, oftmals gibt es mehrere Storylines und darüber hinaus noch eine Vielzahl an ikonischen Referenzen und grafischen Stilmittel, wie Farbänderungen oder Unterschiede im Zeichenstil, die alle eine gewisse Bedeutung innehaben.⁴⁸ Anime zeigt sich somit trotz seiner Flachheit sehr komplex und vor allem wandlungsfähig, selten ist die Form so linear und in sich geschlossen wie in westlichen Animationsfilmen. Wie das mit der Inhaltsebene in Zusammenhang steht, wird der dritte Teil der Arbeit noch genauer behandeln.

Somit kann man zusammenfassend sagen, dass japanischer Anime teilweise auf eine fixe Raumstruktur verzichtet und stattdessen ein flach gepresstes visuelles Feld zu einem lebendigen, gegensätzlichen und modularen „Informationsraum“ umfunktioniert, dessen Bewegungen weitgehend an der Oberfläche stattfinden. Westliche Animation ist sehr raumorientiert und installiert ein visuell äußerst durchgeplantes, zielgerichtetes System, das wenig Freiraum lässt, dafür aber auch sehr klar und eindeutig kommunizieren kann.

⁴⁷ Ebd. S. 128.

⁴⁸ Vg. ebd. S. 136ff.

Was sowohl der westliche als auch der japanische Zugang gemeinsam haben, ist das Verschwinden einer fixen „äußeren“ Position durch die Computertechnik. Die digitale Grenzenlosigkeit zeigt sich sowohl auf dem oberflächlichen visuellen Feld des Anime, als auch in der westlichen, nach Realismus strebenden digitalen Raumtiefe. Nur die Form ist eine andere, nicht der fixe perspektivische Raum wird negiert und durch parallele Informationsebenen ersetzt, sondern vielmehr die Position, die darin eingenommen wird. Mit Hilfe der Computerprogramme ist es möglich, alle nur denkbaren Punkte im virtuellen Raum einzunehmen und die anderen relativ dazu mathematisch exakt zu berechnen.⁴⁹ Welche Konsequenzen das für die Animation mit sich bringt, zeigt das folgende Kapitel, das sich mangels typisch japanischer Gegenstücke ausschließlich mit der westlichen Produktion computergenerierter, dreidimensionaler Animation und dem damit verbundenen Raumbegriff befassen kann.

2.1.2 Die unendlichen Weiten eines Paradoxons

Ist der Raum im Zeichentrickfilm ein hypothetischer, der faktisch nur in der Fantasie der Macher und Zuseher existiert, oder wie im Anime sogar teilweise ganz bewusst negiert wird, begeben wir uns nun in einen beinahe „real“ existierenden. Noch immer ist es nicht möglich, diese Orte physisch zu betreten, aber abgesehen davon ist alles machbar, nicht nur alles in der Realität Machbare, sondern um ein Vielfaches mehr, da Materialität und Zeit weitgehend aufgehoben sind.

„The most revolutionary aspect ist the ability to create design elements, including virtual sets that a camera can pan, move through, and around. Backgrounds and views out of windows and doors can be added. Architectural elements can be added to a set or location. Telephone poles, television antennas, and other modern aspects of design can be erased or replaced for a period film. [...] New sets can be digitally aged and textured. Signs and text on windows and buildings can be altered. Special effects like exploding, burning down, or shooting up a set can be achieved without rebuilding or having replacements on hand during shooting.“⁵⁰

⁴⁹ Vg. Looser (2006) S. 97ff.

⁵⁰ LoBrutto, Vincent. *The filmmaker's guide to production design*. S. 167.

Die digitale Technik ermöglicht also nun erstmals Bilder zu generieren, die Abbilder einer dreidimensionalen Welt sind, die aus Datenstruktur besteht. Lediglich die Darstellung erfolgt nach wie vor zweidimensional, durch konventionelle Hilfsmittel, wie etwa Papier, Bildschirm oder Leinwand.⁵¹ Allerdings gibt es auch in dieser Hinsicht mittlerweile Möglichkeiten, die Fläche zumindest scheinbar zu durchbrechen. Abgesehen von der Möglichkeit einer holografischen Projektion, die aber bisher noch kaum kommerziell genutzt wird, werden seit einigen Jahren Techniken immer populärer, die meist mit Hilfe einer speziellen Brille die Illusion eines tatsächlichen Raumerlebnisses erzeugen können und speziell präparierten projizierten Bildern eine räumliche Tiefe verleihen. Gut umgesetzt, erscheinen so die Weiten des virtuellen Raumes noch realer, noch beeindruckender. Filminhalte sind zum Greifen nahe und unterstreichen die technologischen Möglichkeiten. Die Brille ist eines der Werkzeuge, die einen unmittelbareren Zugang in die virtuelle Welt schaffen können. Die meisten anderen Hilfsmittel, wie Controller, Maus, Keyboard und andere Devices werden für Interaktionen mit dem Computer, sei es nun in Form von Spielen oder auch in Form eines Produktionsprozesses, angewandt.

Unabhängig vom Kontext bricht das Medium Computer für Steven Johnson mit seiner räumlichen Manipulierbarkeit gleichzeitig auch mit dem Paradigma der Ausweitung des menschlichen Körpers. Wie schon in Kapitel **1.6. Multimediale Wirklichkeiten** angesprochen kann man Werkzeuge als Erweiterungen der menschlichen Anatomie sehen. Maschinen ermöglichen die Ausführung komplexer Aufgaben, denen der Mensch zwar geistig, aber nicht manuell gewachsen ist. Die Digitaltechnik erweitert diesen Zugang jedoch sprichwörtlich, mit dem virtuellen Raum installiert sich erstmals eine spatiale Komponente, die man als Gegenpart zur Körperlichkeit der analogen Maschinen sehen kann.

„Zum ersten Mal stellte man sich eine Maschine nicht als Anhängsel unseres Körpers vor, sondern als Umgebung, als einen zu erforschenden Raum. Man konnte sich in diese Welt hineinprojizieren, sich in ihr verlaufen, über Dinge stolpern. Diese Welt war eher Landschaft als Maschine, eine Stadt aus Bits. [...] Seit die Künstler der Renaissance die Mathematik der gemalten Perspektive

⁵¹ Vg. Kohlmann (2007) S. 39.

entdeckten, hat die Technologie nicht mehr so dramatisch unsere räumliche Vorstellung verwandelt.⁵²“

Im 15. Jh. wurde die Wahrnehmung erstmals auf eine objektivierbare Ebene gebracht, Künstler lernten die Welt durch ein Gitter zu betrachten, das ihnen ermöglichte, ihre Darstellungen geometrisch zu strukturieren. Diese Darstellung wiederum wirkte zurück auf den Betrachter und somit etablierte sich nach und nach diese mathematisch geordnete Sichtweise der Realität, die wir heute mit Hilfe des Computers sehr genau simulieren können.⁵³ Auch im Zeichentrickfilm spielt die geometrische Ordnung eine große Rolle, um die Umgebung glaubhaft und „realistisch“ zu gestalten. Es ist jedoch der Produktion eines computergenerierten Animationsfilms immanent, dass diese Ordnung eine exaktere, maschinellere ist, da mit dem Computer eine starke objektive Instanz hinzu geschaltet wird, die Algorithmen erstmal ohne Abweichung und ohne Kulanz umsetzt. Die wesentlichen Schritte dieses Prozesses möchte ich im Folgenden erläutern.

Wie bei allen Neuheiten, war es natürlich kein hyperrealistischer 3D- Animationsfilm in Spielfilmlänge, der am Anfang der computergenerierten Animation stand. Tatsächlich wurde die Computertechnologie zuerst für 2D eingesetzt und die im letzten Kapitel grob beschriebenen Arbeitsschritte wurden nach und nach digitalisiert. Disney begann etwa Ende der 80er Jahre, Computer für gewisse Teile der Produktion zu verwenden. Auch die ersten Speicherplatz beschränkten Heimcomputer, mit denen man einfach 2D-Spiele spielen konnte, fallen in diese Zeit. Erst durch leistungsfähigere Rechner wurde eine dritte Dimension berechenbar. Mit dem vorhandenen Raum war dann auch der nächste Schritt, ihn mit einfachen Objekten wie Kugeln oder Würfeln zu füllen, nicht mehr weit.⁵⁴ Zu Beginn wurde aber hauptsächlich die Räummöglichkeit genützt. Große Aufmerksamkeit erregte etwa der Spielfilm „Tron“ (1982), in dem echte Schauspieler in einer zum größten Teil computergenerierten Umgebung agieren, was sich auch mit der Handlung des Films deckt und somit die Gestaltung des Raums erleichterte, da die Technik noch nicht gut darin war, wirklich realitätsnahe Bilder zu liefern, sonder der „Computer Look“ noch sehr präsent war.

⁵² Johnson, Steven. *Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern.* S. 34.

⁵³ Vg. Eberle (2006) S. 44.

⁵⁴ Vg. Kohlmann (2007) S. 44.

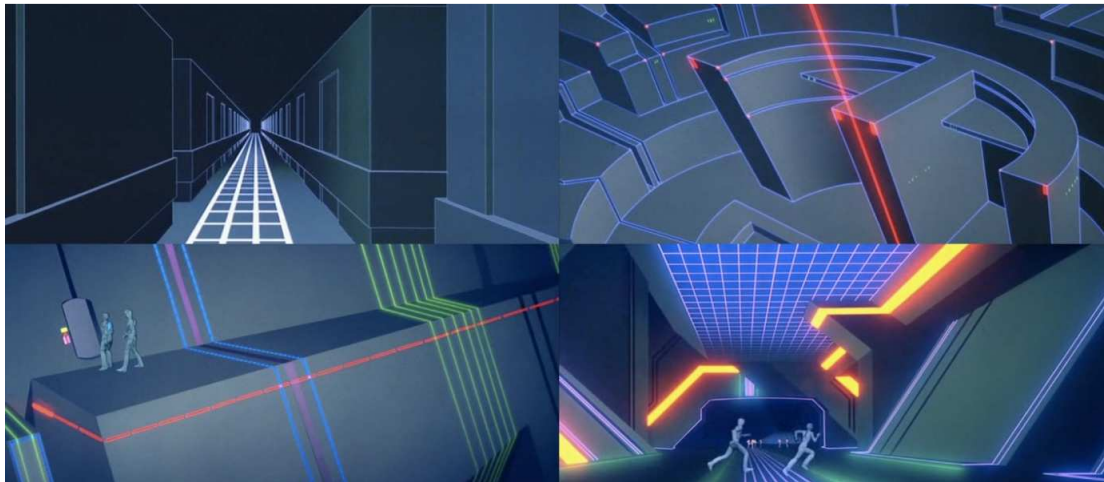


Abb.: 15 3D generierter Raum im Film Tron

Erste Versuche, bewegte Körper darzustellen, gab es in einfachen Sequenzen schon 1972 vom späteren Pixar Gründer Ed Catmull, der eine computeranimierte Version seiner linken Hand, wie auch eines Gesichtes in einem Kurzfilm präsentierte.

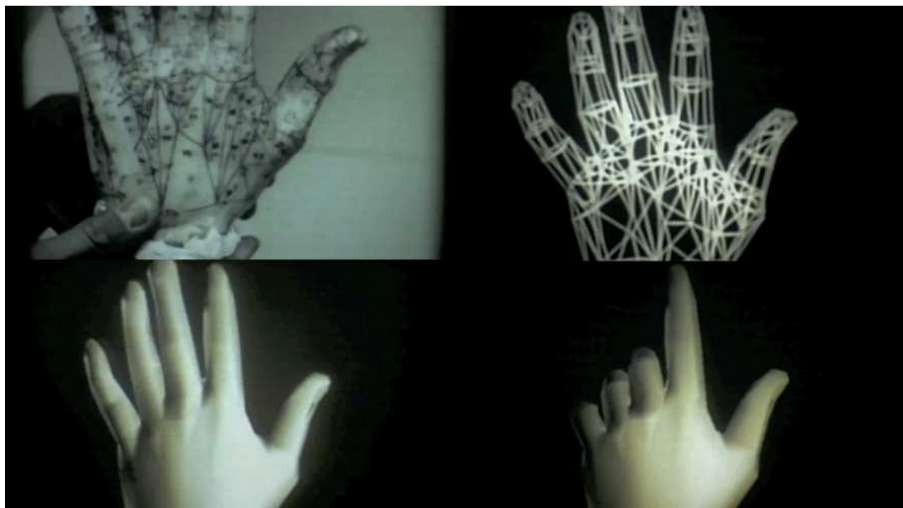


Abb.: 16 Die erste computeranimierte Hand

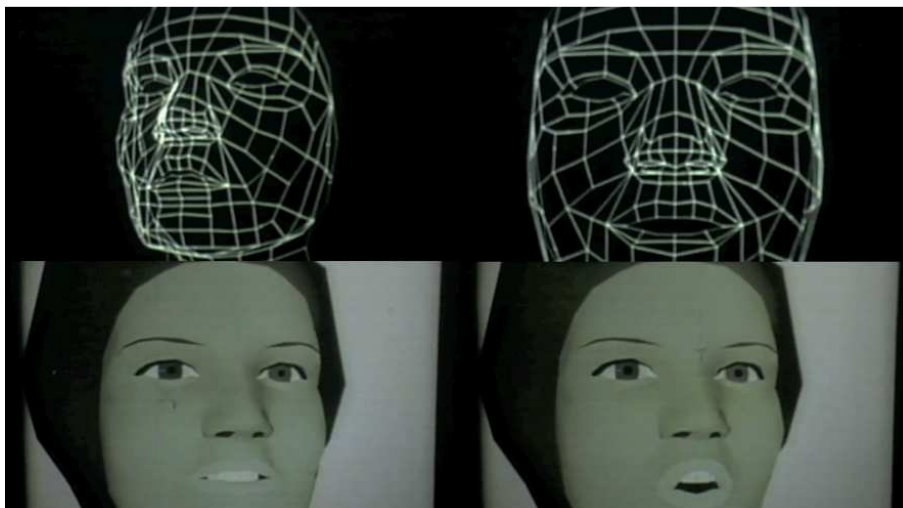


Abb.: 17 Das erste computeranimierte Gesicht

Anhand dieser Beispiele kann man gut erklären, wie die computergenerierte Animation funktioniert. An den Grundprinzipien hat sich nichts geändert, auch wenn man heute mit ausgereifter Software arbeitet, während die Versuche aus den 70er Jahren noch direkt ohne Interface programmiert wurden. Damals digitalisierte man das Modell einer echten Hand (bzw. Kopf), indem man es in kleine geometrische Einheiten, in Polygone, unterteilte und die Daten in den Computer eingab. Dieser fertigte dann zuerst ein Gittermodell des Objekts an und in weiterer Folge kann man den Computer die Oberflächenbeschaffenheit errechnen lassen. Dieser Vorgang wird „rendern“ genannt und erzeugt den endgültigen Look des Objekts. Dazu gehört das Material, die Lichtdurchlässigkeit, das Reflexionsverhalten und Farbe der Texturierung. Mithilfe von Software kann man auf bereits vorgegebene Grundkörper wie Quader, Zylinder, Kugel zurückgreifen und diese je nach Wunsch modifizieren. Jeder Körper besteht im Endeffekt aus Polygonflächen und je mehr Flächen enthalten sind, umso höher ist die Auflösung der Oberfläche. Da diese Polygontechnik nicht für alle Objekte ideal ist, gibt es alternativ die Spline-Modellierung. Hier werden mit Hilfe von Raumkoordinaten Drahtgittermodelle erstellt, die in der Folge mit Oberfläche überzogen werden.⁵⁵

Der Hauptgrund dafür, dass es noch bis 1995 dauern sollte, bis der erste voll computeranimierte Spielfilm, „Toy Story“ aus dem Hause Pixar, präsentiert werden konnte, war die Technik. Erst deren Fortschritt und die damit einhergehende Lösung des Speicherplatzproblems erlaubten die Animation von hochkomplexen Figuren und Räumen.

Der Aufbau eines solchen Films gleicht in vielen Schritten der konventionellen Herangehensweise der 2D-Animation, so werden etwa Drehbücher verfasst, ein Storyboard gezeichnet, Skizzen und Stimmungsbilder angefertigt. Erst bei der tatsächlichen Umsetzung kommt der Computer, bzw. die verwendete Software ins Spiel. Klaus Kohlmann beschreibt die Produktion eines computergenerierten Spielfilms in 5 Schritten: *Modellierung, Kamera und Beleuchtung, Material, Animation, Rendern*.⁵⁶ Die erste Phase ist die Designphase, hier werden Figuren, Requisiten und Umgebung modelliert.

„Im Vordergrund steht hier die Erstellung und Modifizierung aller in der Szene vorkommender Geometriekörper. Ausgewählte, im Film auftretende Objekte

⁵⁵ Vg. ebd. S. 74ff.

⁵⁶ Vg. ebd. S. 64ff.

werden so im virtuellen dreidimensionalen Raum modelliert mit Hilfe einer 3-D Anwendersoftware [...] auf der Basis von Zeichnungen, Skizzen oder digitalisierten (gescannten) Bildern. Modelliert wird in der Regel über die Tastatur, mit der Maus oder auch über ein Grafiktablett. Hierbei besitzt der 3-D-Artist meist ständigen, interaktiven Sichtkontakt über die Ansichtsfenster der Software zum virtuellen Modell. Hier wird die erste zielgerichtete Visualisierung der zugrundeliegenden Idee der Geschichte vorgenommen. Der Modellierungsvorgang schließt auch die Anordnung einzelner Objekte für den Hintergrund mit ein. Innerhalb dieser Phase entsteht auch das Layout, in der die Auflösung einer Sequenz dokumentiert wird. [...] Sowohl Storyboard als auch Layout vermitteln eine Indikation, wie die Erzählung visuell transformiert werden kann, und stellen ein optisches Vokabular der zu animierenden Bewegung dar. Sie legen zuweilen auch bildkompositorische Richtlinien fest, potenzielle Kameraperspektiven sowie den narrativen Kontext.“⁵⁷

In dieser Phase werden also alle relevanten Vorentscheidungen getroffen, der Stil des Films wird fixiert. Wie im Zeichentrickfilm gibt es natürlich auch hier Spezialisten für Figurendesign, Requisitendesign, Raumdesign etc., und jeder trägt seinen Teil zum großen Ganzen bei. Der nächste Schritt besteht darin, Kamera und Beleuchtung festzusetzen.

„Die Ansichtsfenster können auf den Betrachterstandpunkt der Kamera eingestellt bzw. umgestellt werden. Auf die Positionierung der Kamera folgt unmittelbar das Einbringen von Lichtquellen für die Szene, um die Objekte passend auszuleuchten. [...] Der Ein- und Beleuchtungsprozess findet in diesem frühen Stadium der Ausgestaltung einer Szene nur in einer Rohform statt, der sich darauf beschränkt, die Zahl der Lichtquellen festzulegen und als konzeptionelles Layout im Zuge der ersten Bildberechnung zu dienen.“⁵⁸

Die Positionierung und Wahl der Lichtquellen stellt ein wichtiges Instrument dar, um die gewollte Stimmung im Film zu erzeugen. War es in der 2D-Animation noch ein der Zeichnung immanenter Vorgang, die Lichtquellen passend zu platzieren, wird dies hier, ganz wie im Realfilm ein eigenständiger Arbeitsschritt. Die Objekte existieren erst einmal unabhängig im Raum und erst durch Lichtsetzung und Kameraposition werden Dinge betont und in Szene gesetzt.

⁵⁷ Ebd. S. 64ff.

⁵⁸ Ebd. S. 66.

In der dritten Phase differenzieren sich die Objekte und bekommen ihre einzigartige Oberfläche. Bisher war nur die Form festgelegt, nun geht es auch um die Materialität und Substanz der jeweiligen Gegenstände.

In der Animationsphase werden nun schließlich die Fragen der Zeitdauer und Bewegung und somit die Erscheinung in jedem Augenblick geklärt.

„Als gebräuchliche Methoden der Animation haben sich Keyframing (ein Objekt wird von Punkt A nach Punkt B manövriert), pfadorientierte Animation (das sich bewegende Objekt folgt einer vordefinierten, latenten Linie), Motion Capturing (Bewegungserfassung realexistierender Objekte, die im Vorfeld aufgezeichnet und im 3-D-Programm auf das zu transformierende Objekt übertragen wurde) und Morphing (fließende Objektgestaltsänderung) etabliert.“⁵⁹

Das Keyframing ist am ehesten mit klassischer Trickanimation zu vergleichen. Der Unterschied besteht darin, dass der Computer in der Lage ist, Zwischenschritte selber zu errechnen und nicht mehr alle Zwischenpositionen händisch angefertigt werden müssen, sowie es größtenteils beim Trickfilm der Fall ist. Im letzten Schritt passiert die endgültige Bildberechnung, genannt Rendern.

„Rendern heißt vom Sichtstandpunkt der virtuellen Kamera aus zweidimensionale Abbilder der Szene mit sämtlichen Licht, Schatten- und Materialeigenschaften zu berechnen und in ein digitales, intermedial einsetzbares Bildformat auszugeben.“⁶⁰

Der Prozess umfasst Licht- und Schattenverhältnisse und die Erscheinung der Oberfläche, die Objekte mit verschiedenen Materialeigenschaften unter den jeweiligen Voraussetzungen einnehmen. Des Weiteren gibt es zb. Algorithmen, die dafür sorgen, dass nur sichtbare Teile eines Objekts berechnet werden, da der Prozess an sich sehr zeit- und ressourcenintensiv ist. Eine 20-Sekunden Produktion kann durchaus mehrere Tage brauchen, um fertig gerendert zu sein. Somit kann man sich vorstellen, dass ein ganzer computergenerierter Spielfilm mit allen Arbeitsschritten Jahre braucht, um fertig gestellt zu werden.

⁵⁹ Ebd. S. 67.

⁶⁰ Ebd. S. 68.

Das Bild aus dem Pixar Film „Cars 2“ (2011) zeigt sehr schön die eben kurz umrissenen Phasen der Produktion. Das erste Bild ist eine Skizze aus einem Storyboard, das noch nichts mit der dreidimensionalen Herangehensweise zu tun hat. Das zweite Bild stellt in etwa das Ergebnis nach *Modellierung* sowie *Kamera und Beleuchtung* dar. Die Formen, die Kameraposition, sowie die Grundposition des Raumlichts sind fixiert. In voller Pracht, nachdem auch die *Materialität* geklärt, *Animation* und der *Renderprozess* abgeschlossen sind, zeigt sich dann das dritte Bild. Leuchtende Farben, realistisch anmutende Oberflächen, Reflexionen und zusätzliche Lichtquellen sind zu erkennen, die Bewegung lässt sich natürlich weiterhin nur erahnen, doch sieht man eine Veränderung zum zweiten Bild, das noch aus der Prä-Animationsphase stammt, wo die Bilder noch statisch sind. Das Endergebnis ist eine sehr glaubwürdige Simulation einer uns vertrauten Welt. Auch wenn die Bewohner, in diesem Fall sprechende Autos, nicht gerade alltäglich sind, die Umgebung ist genau nach unseren physikalischen Gesetzen ausgerichtet. Nicht nur die Perspektiven sind realistisch, auch Gravitation, Naturgewalten etc. entsprechen weitgehend unserer Lebenswirklichkeit.



Abb.: 18 Die groben Gestaltungsschritte der 3D-Animation anhand des Films „Cars 2“ (2011)

Im Gegensatz zur konventionellen Trickfilmanimation hat die 3D-Animation durch ihren Detailreichtum, ihre Vielschichtigkeit und vor allem durch den tatsächlichen Raum es leichter, einen für den Zuseher glaubhaften Ort zu erschaffen. Auch oder gerade wenn der Stil nicht fotorealistisch anmutet, ist es doch der Aufbau, die Struktur des unbekannten Raumes, der ihn „echt“ wirken lässt. Barbara Robertson spricht von einer besonderen Ästhetik, der Umgebung einiger Animationsfilme, die „fesselnder“ und „einladender“ seien als die simpleren Hintergrundgestaltungen des Zeichentrickfilms.

„Einer der Gründe, warum CG-Filme die Zuschauer oft mehr fesseln als ihre traditionell Cel-animierten Pendanten, sind die Umgebungen, die immer so detailreich und einladend wirken: Woodys Schlafzimmer in 'Toy Story', die Sonnenblumenfelder und der Sumpf in 'Shrek', die Untergrundkammer in 'Antz', das Flussbett in 'A Bug's Life' [...] – sie alle sind stilisierte Versionen einer 3D-Realität. Und sie machen es dem Zuschauer leicht, seine Ungläubigkeit zu überwinden und sich in die Geschichte hineinziehen zu lassen.“⁶¹

Auch wenn man angesichts vieler beeindruckender Zeichentrickanimationsfilme dieser Sichtweise vielleicht nicht vorbehaltlos zustimmen kann, ist die Errungenschaft auf diesem Gebiet nicht zu leugnen. Es liegt in der Natur der Sache, dass Raum sich komplexer in einem tatsächlichen Raum darstellen lässt, in dem Figuren sich in Folge auch frei bewegen können, als auf einer begrenzten zweidimensionalen Fläche, die versucht mehr zu sein. Selbst Walt Disney wurde das flache Format für seine Filme bald zu wenig und er erfand deswegen 1933 die *Multiplane Camera*, eine riesige Kamera, die es ermöglichte, mehrere Ebenen abzufilmen und somit eine gewisse Tiefenwirkung erzielen konnte. „Basically, the multiplane apparatus makes use of several layers of glass, each with some scenic material on it and placed at a varying distance from the camera.“⁶² Aber nicht nur die Distanz zur Kamera war nun variabel, sondern die 6 möglichen Ebenen waren auch horizontal beweglich und konnten gegeneinander verschoben werden, womit sich, was die räumliche Darstellung betraf, ein großartiges neues Spielfeld für die Künstler auftat. Das zeigt wiederum, wie wichtig diese Komponente auch in der Animation schon relativ früh wurde und dass die heute mögliche Umsetzung durch die Computertechnologie in gewisser Weise nur die logische Konsequenz eines langen Strebens nach realistischer (Raum)Darstellung bedeutet. Mit der Digitalisierung des Raumes und somit auch allen Dingen, die sich darin befinden, ob

⁶¹ Robertson, Barbara zit. nach ebd. S. 38.

⁶² Johnston/Thomas (1981) S. 307.

nun dem diegetischen Raum zugehörig oder dem Produktionsraum, werden gewisse Grenzen aufgehoben. Der Produktionsdesigner verfügt über uneingeschränkte Kontrolle am Set, mehr noch, er ist in der Lage, das ganze Set in völliger künstlerischer Freiheit nach Belieben zu gestalten und zu verändern.

„The most revolutionary aspect is the ability to create design elements, including virtual sets that a camera can pan, move through, and around. [...] New sets can be digitally aged and textured. Signs and text on windows and buildings can be altered. Special effects like exploding, burning down, or shooting up a set can be achieved without rebuilding or having replacements on hand during shooting.“⁶³

Es gibt keine technisch oder räumlich unmöglichen Kamerafahrten mehr, man kann sich an den abenteuerlichsten Schauplätzen aufhalten und sich im Prinzip die ganze Welt und noch darüber hinaus aneignen und sich so lange dort aufhalten, bis das gewünschte Filmmaterial fertig ist. James Monaco formuliert es folgendermaßen:

„In der analogen Welt gibt es scharfe Grenzen: Man konnte ein Stück Holz oder eine Geige nur zu dem verwenden, was ihnen zu tun möglich war. In der digitalen Welt gibt es keine dinglichen Grenzen: Alles ist nur eine Frage der Speicherkapazität, der Prozessorgeschwindigkeit und der Kommunikations-Bandbreite.“⁶⁴

Man könnte sagen, aus der analogen Welt bekannte Dinge erhalten in ihrer digitalen Parallelform Superkräfte. Eine Geige etwa könnte völlig ohne das Zutun eines Menschen spielen, Gegenstände können zerstört und wiederhergestellt werden und eine Kamera kann Distanzen in beliebiger Zeit zurücklegen und sich an Orten befinden, die einem Menschen in der Realität niemals zugänglich wären. „Das Sehen aus unmöglichen Positionen heraus, das Einnehmen immaterieller Standpunkte, die mit dem Körper oder einer Kamera nicht zu besetzen wären, macht einen Großteil der soghaften, faszinierenden Wirkung [...] aus.“⁶⁵ Und doch kehrt auch eine derart entfesselte synthetische Kamera immer wieder in gewohnte Einstellungen zurück. Es scheint, dass der computergenerierte Animationsfilm mit seinen vielfältigen Möglichkeiten ganz vorsichtig umgehen muss, einerseits lockt das Aufregende, das Hyperrealistische, das

⁶³ LoBrutto (2002) S. 167.

⁶⁴ Monaco (2000) S. 545.

⁶⁵ Hoberg, Almuth. *Film und Computer: Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. S. 35.

Fantastische, das Spektakel, auf der anderen Seite dürfen die Dinge aber auch nicht zu extrem von schon bekannter Realitätsdarstellung abweichen. Es gilt eine gute Balance zu finden, eine Welt zu erschaffen, die genügend reale Attribute besitzt, um sich darin wohl zu fühlen und zurechtzufinden, aber gleichzeitig unecht und phantasievoll genug ist, um immer wieder zu versichern, dass es sich nur um Fiktion handelt. Auf optischer Ebene ist es auch hier wieder, vergleichbar mit dem Zeichentrickfilm, die subtile natürliche Bewegung, die eine Umgebung lebendig und echt wirken lässt. Auch wenn die Darstellung noch so fotorealistisch sein mag, ohne Wind, Rauch, Feuer, Wellen, Regen etc. ist es nicht glaubwürdig. Diese Glaubwürdigkeit steht auch in Relation zu Interaktivität des Zusehers. Beim Computerspiel etwa, wo der dreidimensionale Raum mithilfe eines Controllers auch betreten werden kann, reicht auch „weniger“. Die optische Stimulation steht nicht im Vordergrund, da es im Gegensatz zum passiven Filmenerlebnis auch eine taktile Komponente gibt und die Möglichkeit, selber aktiv ins Geschehen einzugreifen. „The more we feel that we are actually there, the more we want to fly off on it and have adventures.“⁶⁶ Da es im Film aber keine Interaktionsmöglichkeit gibt, braucht der Zuseher stellvertretende Figuren und/oder Objekte, die sich an seiner Stelle in der erweiterten Welt bewegen, die auf emotionaler Ebene eine Identifikationsmöglichkeit schaffen und somit den Aufenthalt in der animierten Umgebung spannend und unterhaltsam gestalten. Diesen körperlosen Bewohnern wird sich das nächste Kapitel widmen.

Abschließend bleibt noch einmal zu betonen, dass all diese Freiheit und unendlichen Möglichkeiten der Computeranimation natürlich sehr zeit- und geldintensiv sind. Je ambitionierter und professioneller die Herangehensweise, umso mehr Anstrengung muss man in den Produktionsprozess und jedes Detail des Films legen. Der Computer bietet ein hervorragendes, einzigartiges Werkzeug, aber ist nicht imstande die Arbeit abzunehmen. Jedes Stückchen „Animus“, das man in einem computeranimierten Spielfilm zu sehen bekommt, wird in mühevoller Kleinarbeit vom Menschen selber hineingelegt.

⁶⁶ Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. S. 109.

2.2. Körperlose Bewohner

Nachdem der Raum und die Umgebung behandelt worden sind, wird es Zeit, sich den Akteuren zu widmen. In diesem Kapitel werden sowohl gezeichnete, als auch digital modellierte Figuren parallel behandelt. Da ein großer Anteil der im Film animierten Bewegung natürlich den Figuren zufällt, möchte ich, wie auch bei der Erschaffung des Raumes, noch einmal auf die spezifischen Techniken und Formen eingehen und den Umgang mit der Realität im Produktionsprozess beleuchten.

2.2.1. Der Animationskünstler als Schauspieler

Die Schauspieler sind das Kernstück jedes Films, mit ihrer Performance steht und fällt die Story. Das einzige Werkzeug, um das Ziel zu erreichen, ist der Körper, mit dessen Darstellungsvermögen und Kommunikationsmöglichkeiten ein gewisser Charakter vermittelt werden soll, der im Endeffekt eine ganze Geschichte lebendig und glaubhaft erzählen kann. Das scheint schon schwer genug, aber im Animationsfilm sind die Anforderungen noch grundlegender. Man beginnt mit einer Idee im Kopf und einem weißen Blatt Papier, alles muss von Grund auf erarbeitet werden.

„Out of the nowhere we have to come up with characters that are real, that live, that interrelate. We have to work up the chemistry between them (if any is to exist), find ways to create the counterpart of charisma, have the characters move in a believable manner, and do it all with mere pencil drawings. That is enough challenge for anybody.“⁶⁷

Für einen computergenerierten Animationsfilm kommt zu den ersten Entwurfszeichnungen bald das dreidimensionale Modellieren mit Hilfe einer Software

⁶⁷ Johnston/Frank (1981) S. 18.

dazu. Natürlich bedeutet das eine große Veränderung im Herstellungsprozess sowie viele erweiterte Möglichkeiten, aber theoretisch betrachtet bleiben die Figuren weiterhin Objekte, die in einen Raum installiert werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieser nun tatsächlich dreidimensional beschaffen ist oder nur eine Illusion erzeugt. Der technische Fortschritt konnte somit per se für die Figurenentwicklung nicht die gleiche revolutionäre Entwicklung zur Folge haben wie für das Raumerleben. Trotzdem ist es äußerst spannend wie diese lebendig scheinenden Wesen erschaffen werden und wie es gelingt, aus Zeichnungen und Modellen echte Persönlichkeiten zu entwerfen, die den Zuseher emotional ansprechen.

„In our own lives, we find that as we get to know people we share their experiences – we sympathize, we empathize, we enjoy. If we love them, we become deeply concerned about their welfare. We become involved in their lives.“⁶⁸

Genau auf die gleiche Art und Weise kreiert man auch Animationsfiguren, man erschafft für sie Situationen, die jeder kennt, die nachvollziehbar sind, die ansprechen, die gut geeignet sind, um emotionale Reaktionen des Charakters hervorzurufen. Das wiederum lässt die Figuren lebendig erscheinen und je mehr man eine Trickfigur als reales Wesen mit echten Gefühlen, Sorgen und Freuden wahrnimmt, umso stärker beeinflusst es die eigene Gefühlswelt. Je interessanter die Persönlichkeit so einer Figur erscheint, umso mehr ist man als Zuseher bereit, sich auf ihre Erlebniswelt einzulassen. Wir leben mit der Figur und ihrer Geschichte mit.⁶⁹ Sobald das gelungen ist, wird vieles möglich. Deswegen haben sich die grundlegenden Mechanismen, wie man erfolgreiche Animationsfiguren entwirft mit der Technik nur äußerlich geändert. Doch was braucht es nun, um eine Figur mit den gewünschten Attributen auszustatten?

„Basically, the animator ist the actor in animated films. He is many other things as well; however, in his efforts to communicate his ideas, acting becomes his most important device.“⁷⁰ Diese Tatsache birgt in gleichem Maße Vorteil wie Nachteil. Einerseits ist es durch Animation nicht möglich, etwas so direkt und unmissverständlich zu

⁶⁸ Ebd. S. 18.

⁶⁹ Vg. ebd. S. 18ff.

⁷⁰ Ebd. S. 18.

kommunizieren wie durch Körpersprache, Mimik, Gestik und Sprache, andererseits ist man eben gerade nicht durch seinen Körper und dessen Möglichkeiten limitiert, wie der Animationskünstler Marc Davis erkannte: „An artist is an actor who is not limited by his body, only by his ability and, perhaps, experience.“⁷¹ In der Tat erfordert es sehr viel Übung und Beherrschung der Technik, um lebendige Zeichnungen oder auch 3D-Modelle anzufertigen. Aber das ist nur ein Aspekt, genauso wichtig ist es ein gewisses Gefühl, eine Einstellung in jeden Arbeitsschritt zu legen und das wiederum funktioniert nach dem gleichen Prinzip, nach dem sich der Zuseher mit einem Charakter identifiziert, man muss ihn besser kennenlernen. „I think you have to know these fellows definitely before you can draw them. When you start to caricature a person, you can't do it without knowing the person.“⁷² erkannte Walt Disney recht bald durch die Arbeit an der Entwicklung glaubhafter Charaktere in seinem Studio. Im Idealfall sollte man die zu animierende Figur lieben und wie ein Schauspieler, der seine Rolle jeden Tag ein Stückchen mehr erarbeitet, kann der Animator sich auf den nächsten Tag freuen, an dem die Figur sich ihm wieder etwas besser erschließt. Die Inspiration für die sich im Entstehungsprozess befindende Persönlichkeit kommt in erster Linie von anderen Menschen, aber auch von eigenen Charakterzügen und vor allem davon, dass man sich intensiv mit ihnen auseinandersetzt.⁷³ Dies gilt nicht nur für die Psyche der Figur, auch die Anatomie muss sehr genau studiert und erarbeitet werden, um eine realistische Bewegung möglich zu machen. In den Disney Animation Studios wurde großer Wert auf Beobachtung gelegt:

„..one of the biggest sources is the people right around us, wherever we may be. So first, we say to train yourself to be constantly observant, to watch for the unusual and the entertaining. [...] If you see someone with a unique way of gesturing and talking, watch him and make a mental note- maybe draw him when you have a chance.“⁷⁴

Es geht also gleichermaßen um psychische als auch physische Merkmale einer Person, beide im Einklang schaffen eine komplexe Persönlichkeit, die realistisch wirkt. In den Anfängen des Trickfilms waren die Figuren noch sehr viel persönlicher, im Sinne von dem Designer ähnlich. Der Animationskünstler war auch gleichzeitig der

⁷¹ Ebd. S. 66.

⁷² Ebd. S. 393.

⁷³ Vg. ebd. S. 397.

⁷⁴ Ebd. S. 397.

Charakterdesigner und nicht selten konnte man Ähnlichkeiten zwischen Figuren und deren Schöpfer entdecken. Bill Tytla, Animator in den Disney Studios, war beispielsweise ein sehr kraftvoller energetischer Mann und auch seine Figuren waren oft muskulös, stark und temperamentvoll, wie dieses *Model Sheet* des Puppenspielers Stromboli aus „Pinocchio“ (1940) erahnen lässt.

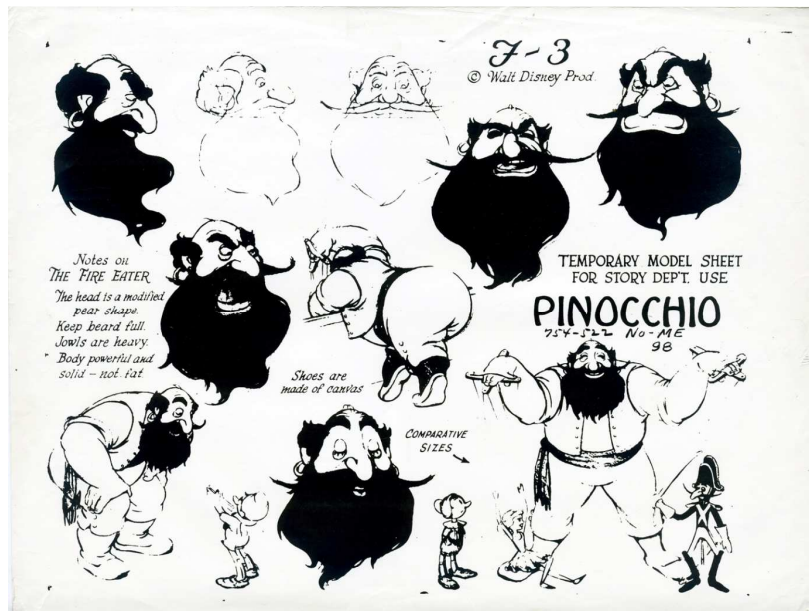


Abb.: 19 Der Puppenspieler Stromboli

Die Freiheit eines abwesenden echten Körpers, der nur bei Realschauspielern vorhanden ist, führt also auch dazu, dass anderweitige Referenzen gebraucht werden. Zu Anfangszeiten der Animation war es noch sehr gebräuchlich, sogar den Animator selber zu zeigen, etwa seine Hand, die den Stift führt und zeichnet. Bald aber wollte man nicht mehr in die Illusion eingreifen und ihre Entstehung verdeutlichen, sondern die neue Schöpfung für sich stehen lassen. Die Einflüsse der Animatoren wurden somit subtiler, blieben aber immer noch vorhanden. Bis heute ist es auch in großen Studios, wie etwa in den Pixar Studios, durchaus üblich einen Spiegel am Arbeitsplatz zu haben, durch den man viele Bewegungen an sich selber studieren kann, .⁷⁵

„[...]the Toy Story animators wound up caricaturing their own physical tics and idiosyncracies. When it came time to execute a shot alone at a computer workstation with perhaps only a mirror for physical reference, the animator's own head turn or leg kick or karate chop became the final guide“⁷⁶

⁷⁵ Vg. Furniss (1998) S. 69ff.

⁷⁶ Lasseter, John zit. nach ebd. S. 70.

Somit kann ein gewisser Teil eines Menschen, sei es eine Geste, eine Grimasse oder auch ein rein optisches Merkmal für eine künstliche Figur übernommen und durch sie reanimiert werden. Weitere Referenzen können die Stimme, Videoaufnahmen und natürlich Fotos sein. Immer bilden die genannten Materialien aber nur eine Vorlage, die in die zeichnerische oder computergrafische Umsetzung einfließt. Bevor wir zu einer noch direkteren Methode der Realitätsabformung, dem *Motion Capturing* kommen, möchte ich auf die 12 Grundregeln der konventionellen Keyframe-Animation eingehen.

2.2.2. 12 fundamental principles of animation

Es ist eine Sache, ansprechende Zeichnungen einer Figur anzufertigen, aber eine völlig andere, diese in Folge auch realistisch zu bewegen. Mit der Zeit entdeckten die Animatoren in den Disney Studios gewisse Regeln, die es einfacher machten, zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Heute sind sie unter den *12 fundamental principles of animation* bekannt und dienen dazu, die Illusion eines lebendigen Wesens mit Hilfe von physikalischen Grundlagen zu erzeugen. Johnston und Thomas beschreiben die Regeln ausführlich in „The Illusion of Life. Disney Animation“.⁷⁷ In Folge möchte ich sie kurz zusammengefasst wiedergeben.

Squash und Stretch

Die wichtigste Entdeckung war, dass Objekte bei Bewegung ihre Form verändern. Weil fast alle Körper bis zu einem gewissen Grad elastisch sind, stauchen oder dehnen sie sich durch Krafteinwirkung. Das klassische Beispiel wäre ein Ball, der am Boden auftrifft und dadurch die Form flacher zusammengedrückt wird (*squash*). Nach dem Aufprall kehrt sich diese Formänderung ins Gegenteil und bevor der Ball in seine ursprüngliche Form zurückkehrt, dehnt er sich. (*stretch*). *Squash und Stretch* war gerade für Figuren ein extrem wichtiger Faktor, da sie natürlich am meisten lebendig erscheinen sollten. „The face, whether chewing, smiling, talking, or just showing a change of expression, is alive with changing shapes in the cheeks, the lips, the eyes – only the

⁷⁷ Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 47ff.

wax figure in the museum is rigid.“⁷⁸ Abgesehen davon die Körper von Lebewesen realistischer zu bewegen, kann *Squash und Stretch* auch noch dazu herangezogen werden, visuellen Aufschluss über die Substanz der animierten Objekte zu geben, die sich je nach Material mehr oder weniger verformen.⁷⁹

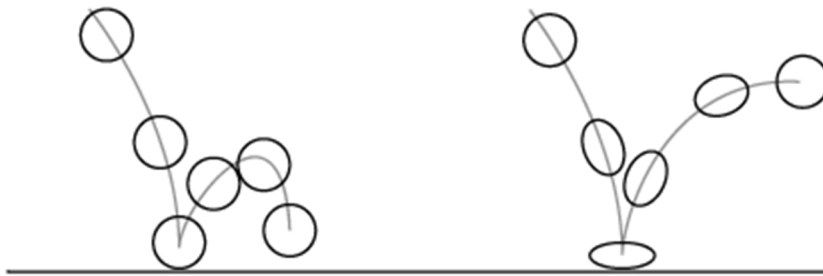


Abb.: 20 Das Prinzip von Squash und Stretch anhand eines Balles

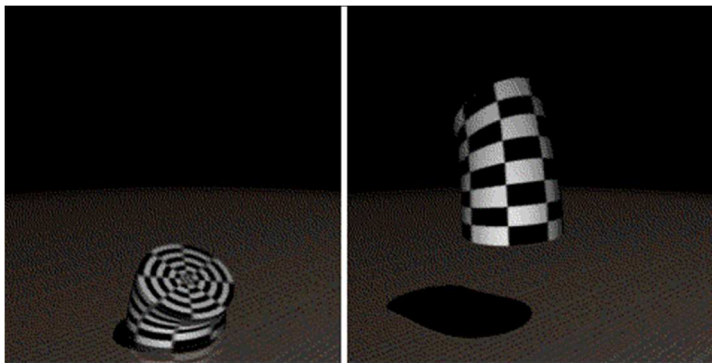


Abb.: 21 Das Prinzip von Squash und Stretch in der 3D-Animation umgesetzt

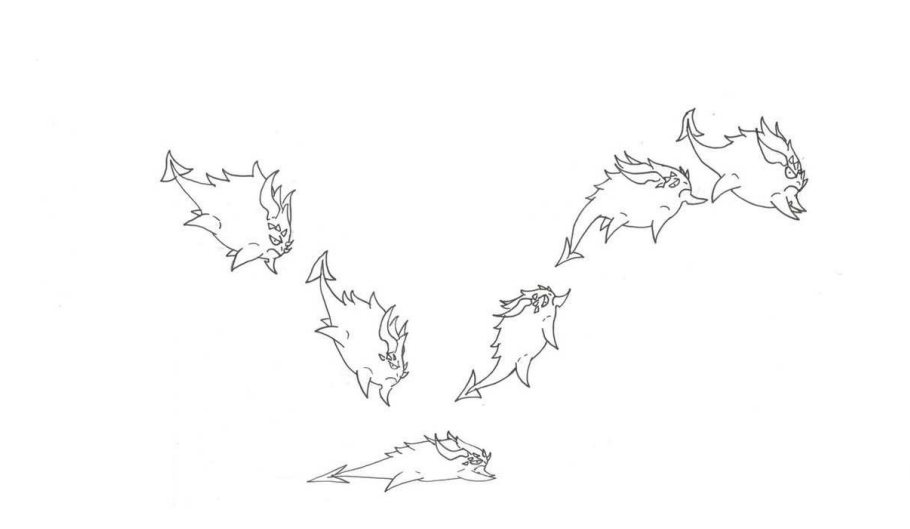


Abb.: 22 Das Prinzip von Squash und Stretch am Beispiel einer Figur

⁷⁸ Ebd. S. 48.

⁷⁹ Vg. Kohlmann (2007) S. 176.

Anticipation

Anticipation meint die Vorwegnahme der folgenden Bewegung einer Figur. Der Zuseher muss erst auf die nächste Handlung vorbereitet werden, das kann eine kleine Änderung im Gesichtsausdruck sein, aber auch eine größere physische Geste, wie das Ausholen mit dem Arm oder dergleichen. Diese Technik stammt aus dem Theater und dient dazu, die Aufmerksamkeit zu erlangen und eine Erwartungshaltung für die folgende Handlung aufzubauen.

Staging

Diese Regel ist eine sehr grundlegende, die ebenfalls aus dem Theater adaptiert wurde. Sie besagt, dass jede Idee präzise und unmissverständlich präsentiert werden soll. Eine Handlung muss so inszeniert sein, dass sie verstanden wird, eine Figur so, dass man ihre Emotionen und ihren Ausdruck klar erkennen kann. Es geht also im Grunde um eine gute Inszenierung, was alle Gestaltungsmöglichkeiten von Raum, Kamera, Licht, Farben, Kostüme, Requisiten, Einstellung, etc. mit einschließt.

Straight Ahead Action and Pose to Pose

Diese zwei Möglichkeiten beschreiben die populärsten Zugänge zur gezeichneten Animation. *Straight Ahead* bedeutet, dass man mit der ersten Zeichnung startet und kontinuierlich Position für Position anfertigt bis zum Ende der Szene. Der Nachteil dieser Technik besteht darin, dass es leichter passieren kann, Größe, Volumen und Proportionen der Figur unabsichtlich zu verändern. Der Vorteil ist, dass die fertige Animation sehr spontan und dynamisch wirken und man seine Kreativität voll ausschöpfen kann, weil es kein detailliertes Ziel gibt. Die *Pose to Pose* Animation ist geplanter. Man fertigt sogenannte *Key Frames* an, weiß genau, wie die Szene ablaufen wird und beginnt somit zuerst mit den wichtigsten Positionen, bevor Zwischenzeichnungen angefertigt werden. Der Vorteil ist eine bessere Kontrolle und weniger Arbeit für den Animator, da die Zwischenschritte von Assistenten übernommen werden können. Der Nachteil ist, dass die Bewegungen eher dazu tendieren steif zu wirken, wenn man nicht aufpasst. Oft werden beide Techniken in Kombination verwendet.

Follow Through and Overlapping Action

Follow Through beschreibt die sich erst nach und nach einstellende Bewegung einer Figur. In frühen Animationen wirkten Figuren oft wie eingefroren, wenn sie eine Handlung abgeschlossen hatten, bis man bemerkte, dass nicht jeder Teil sofort zum Stillstand kam, sondern etwas Zeit benötigt wurde um „nachzuschwingen“. So wird etwa ein Arm, Haare, Kleidung noch in Bewegung sein, selbst wenn der Körper selber längst an der neuen Position angekommen ist. *Overlapping Action* besagt im Grunde das Gleiche mit dem Unterschied, dass hier auf eine Bewegung eine andere folgt. Während die erste Bewegung langsam ausklingt, beginnt bereits die nächste, es kommt zu einer Überlappung, die den Ablauf realistischer wirken lässt. Diese Regel wurde auch oft übertrieben und dazu benutzt, komische Situationen zu erzeugen, wie etwa auf diese Weise: „[...] as the fat on a running character drags farther and farther behind, until the ultimate occurs: the skeleton runs off leaving the flesh to fend for itself.“⁸⁰ Nach einem kurzen Augenblick wird das Skelett wieder eingeholt von den zurückgebliebenen Körpermassen. Essentiell für die richtige Anwendung dieser Regeln ist ein gutes Timing.

Slow In and Slow Out

Bewegungen sind niemals völlig gleichförmig, vielmehr findet zu Beginn eine Beschleunigung statt und am Ende eine Entschleunigung. Dies erreicht man in der Animation, indem man nach dem Anfangs- und vor dem Endpunkt einer Bewegung, man kann auch sagen rund um die Keyframes, mehr Zeichnungen anfertigt, was die geplante Aktion verlangsamt. Diese Herangehensweise lässt Bewegungen natürlicher und weniger mechanisch wirken.

Arcs

Ebenso um die Natürlichkeit geht es bei dieser Regel, die den Ablauf in Bogenform als ideal beschreibt. Lebewesen machen in der Regel keine abrupten linearen Bewegungen, sondern folgen einer Kurve oder zumindest einem leicht gebogenen Pfad. Mit Ausnahme von mechanischen Geräten wirken Bewegungen also am realistischsten und flüssigsten wenn man diese Entdeckung beachtet. Besonders gehende Figuren profitieren sehr davon und verlieren ihren „mechanische Puppe“ Look.

⁸⁰ Johnston/Thomas (1981) S. 60.

Secondary Action

Secondary Action nennt man Handlungen, die eine Primärhandlung unterstützen bzw. erst durch sie entstehen. So eine Sekundärhandlung kann z.B. eine Hand sein, die eine Träne aus dem Gesicht wischt, was erst durch die Primärhandlung, die Figur ist traurig und weint, Sinn macht. Auch die Bewegung der Ohren eines Elefanten, der gerade läuft, würde unter diesen Begriff fallen. In jedem Fall sollte eine *Secondary Action* die Haupthandlung unterstützen und nicht davon ablenken oder sie verdecken.

Timing

Die Anzahl der Zeichnungen pro Bewegung bestimmen die Dauer der Handlung, die schließlich am Bildschirm zu sehen sein wird. Für die Darstellung der Stimmung eines Charakters (etwa lethargisch, nervös, aufgeregt, entspannt) ist dies von großer Bedeutung, ebenso für die Reaktion auf Situationen und andere Figuren. Eine Vielfalt von schnellen und langsamen Abläufen macht in der Regel eine Szene interessant. Je nachdem arbeitet man dann mit Halbanimation (eine Zeichnung für zwei Frames) oder Full Animation (eine Zeichnung pro Frame).

Exaggeration

Um in der Animation realistische, glaubhafte Ergebnisse zu erzielen, muss man paradoxerweise übertreiben. Realitätsnah gezeichnete und animierte Figuren neigen dazu langweilig und hölzern zu wirken. Gesichtsausdrücke, Körperhaltungen, Aktionen wirken erst in einer leichten Karrikatur wirklich gut und verleihen den Figuren Leben. Walt Disney wollte immer die Essenz einer Sache auf die Leinwand bringen, etwas das realistischer wirkt als die Realität. Genau dafür war *Exaggeration* ein sehr wichtiges Werkzeug.

Solid Drawing

Damit sind die grundlegenden Prinzipien der Zeichenkunst, wie Form, Gewicht, Volumen, Festigkeit und Perspektive gemeint.

Appeal

Appeal beschreibt die ästhetische Erscheinung der Animation, das Design, harmonische Formen und Farben, Einfachheit, Verständlichkeit, klare Zeichnungen und Bewegungen, die den Zuseher ansprechen und fesseln sollen.

Diese Grundlagen wurden natürlich ursprünglich für den konventionellen Zeichentrickfilm zusammengestellt, im Grunde sind sie aber ebenso für computergenerierte Animation gültig. John Lasseter bezeichnet *Timing, Anticipation, Staging, Follow Through, Overlap, Exaggeration und Secondary Action* als direkt computertauglich. Auch die übrigen Regeln behalten ihre Gültigkeit, wenn sie auch nicht direkt zu übernehmen sind, da die technischen Herangehensweisen sich verändert haben. *Squash and Stretch, Slow In and Out, Arcs, Appeal, Straight Ahead and Pose to Pose und Solid Drawing* sind direkt die Zeichnung betreffende Regeln, die inhaltlich anwendbar sind. Die Umsetzung in einer 3D Software ist aber naturgemäß eine andere.⁸¹

Wie auch bei Zeichentrickfilmen sind in größeren Studios viele Künstler an der Entwicklung einer Figur beteiligt. Zuerst werden Skizzen angefertigt, welche die Figur in verschiedenen charakteristischen Posen zeigen, ebenso müssen die Proportionen gut erkennbar sein. Charakterdesigner fertigen anschließend Frontal-, Seiten- und Rückansichten sowie Close-Ups mit verschiedensten Stimmungen von jeder Figur an, die dann als Vorlage für alle weiteren Positionen dienen. Ein Beispiel für so ein „Model Sheet“ ist die nächste Abbildung, die Daisy Duck von jeder Seite und in diversen detaillierten Ausführungen zeigt.

⁸¹ Vg. Lasseter, John. „Principles of traditional Animation Applied to 3D Computer Animation.“ S. 35ff.

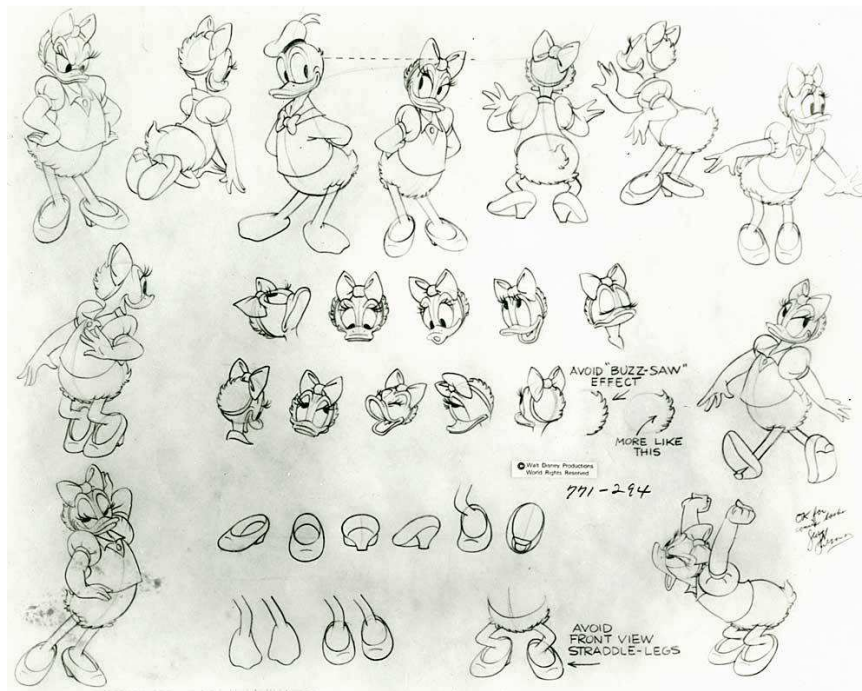


Abb.: 23 Ein Model Sheet von Daisy Duck

Bis zu diesem Punkt unterscheiden sich Zeichentrickfilm und Computeranimation nicht. Lediglich der Aufwand ist schon in der Entwurfsphase auf dem Papier in der 3D-Animation größer, wie der Story Artist des Films „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ (2013) Jeff Ranjo bemerkt:

„Back in the old days on paper, you could get away with fewer sketches. When you're doing it digitally everything has to be up on the screen. You put more poses in to make it more like an animatic. It has to play on the screen, it has to move, and it has to cut well.“⁸²

Um die entworfene Figur nun in den Computer zu transferieren, wird entweder ein Modell gebaut, das man einscannt, was besonders zu Beginn der computergenerierten Animation üblich war, oder die Figur wird direkt mit der Software modelliert, was der heute gängigere Weg ist. Dabei wird der Körper als Oberfläche aus Polygonen erstellt, die dann anschließend texturiert, das heißt mit Haut oder Fell überzogen wird. Außerdem bekommt die Figur ein vereinfachtes Skelett (diesen Arbeitsschritt nennt man *Rigging*), das sie später bewegbar machen soll. Dieses Gelenksystem besteht aus einer Hierarchie knochenähnlicher Objekte, die bei Bewegung anatomisch korrekt

⁸² Ranjo, Jeff. *Walt Disney Animation Studios. (Facebook Page)*

reagieren und jeweils alle einer Bewegung zugehörigen Teile aktivieren. Um auch die realistischen sekundären Formveränderungen des Körpers zu erhalten, die bei der Bewegung des Skelettes entstehen, muss man auch die dazu nötigen Muskeln als verformbare Objekte modellieren. Je nachdem, welche Aktionen ein Charakter bewerkstelligen wird, müssen unter Umständen nicht alle Körperteile gleich gewissenhaft ausgestattet werden. So gut wie immer ist es aber wichtig, dem Gesicht genügend Möglichkeiten der Bewegung zu implementieren. Neben realistischem Aussehen von Haut und Haaren ist dies das dritte Hauptkriterium, das einer Figur zu einem glaubhaften Äußeren verhilft.⁸³

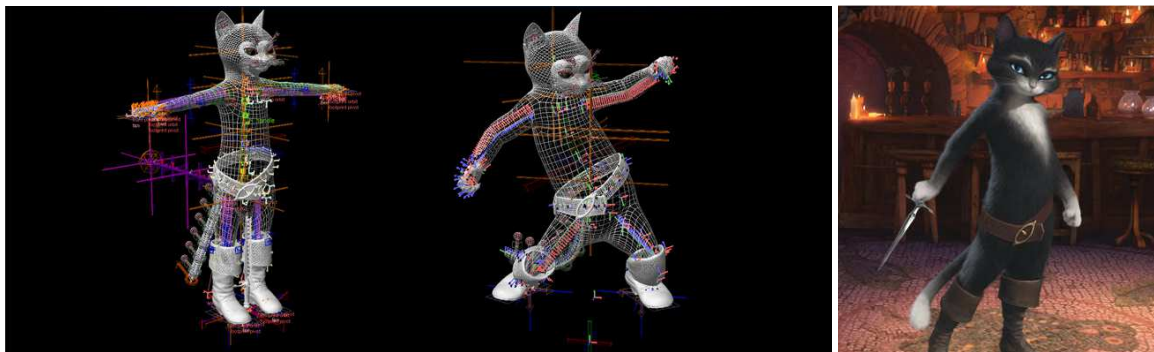


Abb.: 24 Durch *Rigging*, dem Ausstatten der Figur mit einem Skelett, werden Bewegungen erst möglich

Abb.: 25 Die Katze aus „Der gestiefelte Kater“ (2011) fertig texturiert mit Haut und Fell

Die Herangehensweise von Zeichentrick und 3D-Animation unterscheidet sich also wesentlich. Was beim Trickfilm durch genaue Beobachtung zeichnerisch zweidimensional umgesetzt wird, muss hier erst einmal Schicht für Schicht dreidimensional aufgebaut werden, bevor man mit der tatsächlichen Animation überhaupt beginnen kann. Die 3D Arbeitsweise sorgt dafür, dass mit „tatsächlichen“ Objekten gearbeitet wird, anstatt nur mit kunstvollen Abbildungen. Somit wird auch klar, dass etwa die Regel *Squash and Stretch* oder auch *Slow In and Out* mit dieser zusätzlichen Dimension ganz anders umgesetzt werden muss als im Trickfilm. Nicht durch den zeitlichen Ablauf, der durch die Anzahl der Zeichnungen bestimmt wird, sondern schon durch das Modell selbst, ist durch die Zuordnung via Software festgelegt, wie weich oder hart, wie dehnbar oder starr etwas ist. Diese einem Material zugeordneten Attribute werden sichtbar, wenn man beginnt das Skelett zu bewegen. Auch Eigenschaften wie Gewicht, Gravitation, etc. werden dem entsprechenden

⁸³ Vg. Kohlmann (2007) S. 100ff.

Körper(teil) zugewiesen. Die Bewegung selber wird ebenso durch Zahlenwerte bestimmt und Geschwindigkeitskurven wie bei *Slow In and Out* einfach berechnet. Hier sind wir schon mitten im Animationsvorgang, der sich folgendermaßen definieren lässt: „Der Animationsprozess besteht hauptsächlich aus dem Setzen so genannter *Keyframes*, in denen die Eigenschaften eines Objekts an bestimmten Punkten eines Zeitintervalls gespeichert werden.“⁸⁴ Der Computer übernimmt also viele Schritte und mit Hilfe von Algorithmen können teilweise ohne viel Aufwand ziemlich realistische Effekte erzielt werden. Sobald es aber um komplexere Abläufe geht, muss man manuell eingreifen. Die Software kann immer nur ein Hilfsmittel sein, sowohl in der Designphase (Figur, Kleidung, Texturen, Haare, etc.), als auch in der Animationsphase. Die eigentliche Ausführung einer Bewegung wird vom Computer berechnet, die unzähligen zugehörigen Parameter muss man jedoch händisch eingeben, soll das Ergebnis realitätsnah und nicht starr und maschinell wirken. Durch ihre zusätzliche Dimension ist computergenerierte Animation in ihrer Gestaltungsnotwendigkeit wesentlich aufwändiger und detailreicher, was besonders zum Tragen kommt, sobald man die Figuren in Bewegung versetzt. Tatsächliche (wenn auch virtuelle) Körper müssen viel eher den physikalischen Grundgesetzen gehorchen, als ihre zweidimensionalen Abbilder. „Der Animator muss ein physikalisches Kräfteensemble berücksichtigen, das seine visuellen Spuren und Kennzeichen am Objekt hinterlässt, die als Gravitation, Körpereigenschaften und Motivation der Figur bestimmbar werden.“⁸⁵

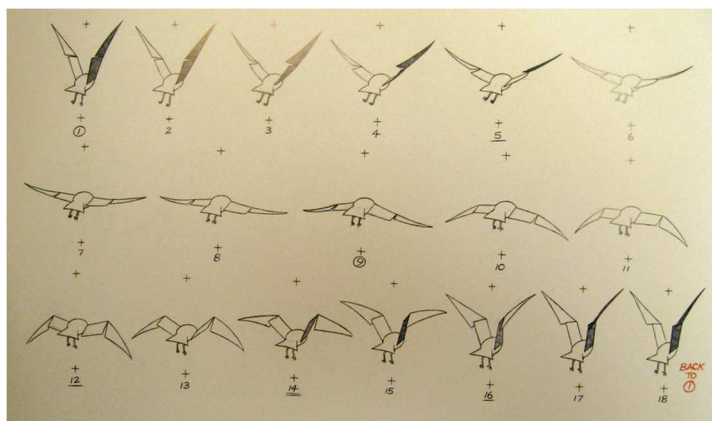


Abb.: 26 Manuelles Keyframing

⁸⁴ Miller, Phillip zit. nach ebd. S. 698.

⁸⁵ Ebd. S. 186.



Abb.: 27 Der Computer berechnet automatisch die dazwischen liegenden Phasen einer Bewegung

2.2.3. Hilfe aus Fleisch und Blut – Realfilmtechniken in der Animation

Wie die Regeln der Zeichentrickkunst zeigen, bedarf es mit jedem neuen Medium einen gewissen Lernprozess, um das Gewünschte mit der neuen Technik bestmöglich umzusetzen. Für die komplexen Anforderungen, die ein computergenerierter Spielfilm mit sich bringen kann, stößt man aber mitunter an die Grenzen der Keyframe Animation.

„This kind of animation is time consuming. There are thousands of details involved in every shot. Whether it is a subtle movement of the eyes, or perhaps a shift in weight that gives the character more presence in a scene, an animator can tweak a single shot for weeks.“⁸⁶

Schon in der 2D-Animation gab es Bewegungsabläufe, die Animatoren an ihre Grenzen brachten und selbst nach langem Probieren und Herumtüfteln nicht das gewünschte Resultat brachten. Aus diesem Grund begann man schon in den Disney Studios mit Realfilm zu arbeiten. Echte Schauspieler, oder auch manchmal nur die Mitarbeiter selber, stellten komplizierte Szenen nach. Das gewonnene Filmmaterial war eine wichtige Referenzquelle. In manchen Fällen diente es als reine Ideenvorlage was Gesten, Haltungen, etc. einer Figur betraf, in anderen wurde jedoch versucht, den Filminhalt

⁸⁶ Weishar, Peter. *Blue Sky; the art of computer animation; featuring Ice Age and Bunny*. S. 67.

genau zu kopieren, was mittels *Rotoskopie*⁸⁷ möglich wurde. Je nachdem kann man diese Vorgehensweise als anregend für die Imagination oder auch als Begrenzung auslegen, da die Freiheiten der Animation verloren gehen, wenn man sich genau an eine Vorlage hält. Auch eine andere Entdeckung wurde gemacht: Animierte Sequenzen, die Dinge ganz direkt aus einem Realfilm übernahmen, wirkten zwar realistisch in der Bewegung, es fehlte ihnen jedoch an der Illusion der Lebendigkeit.

„There was a certain authority in the movement and a presence that came out of the whole action, but it was impossible to become emotionally involved with these eerie, shadowy creature who was never a real inhabitant of our fantasy world.“⁸⁸

Daraus konnte man den Schluss ziehen, dass Realfilm zwar gut geeignet ist, um in Zeitlupe die genauen Bewegungsabläufe zu studieren, die das menschliche Auge normalerweise nicht in der Lage ist so detailliert zu erfassen, es aber nicht das gewünschte Resultat bringt, einfach alle Informationen für einen Animationsfilm zu übernehmen. Die Kamera erfasst mithilfe ihres Objektivs alles gleichermaßen, ohne jegliche Betonung. In der Animation geht es nun darum, dass ein Künstler selektiv gewisse Aspekte auswählt und sie hervorhebt. Somit ist er in der Lage seine einzigartige Sicht der Dinge zu zeigen, was zu einer starken, klaren und direkten Darstellung führt. Im Grunde ist diese Art von subjektivem Realismus das Geheimnis jeder Art von Kunst, die im Besonderen zu berühren vermag. Konkret waren die Animationskünstler gefordert, zwar das Timing der Bewegung beizubehalten, jedoch angepasst an ihre eigenen Figuren mit anderen Proportionen und spezifischen Eigenheiten. Für an sich statische Objekte, die in Bewegung geraten, wie rollende Fässer, fallende Bäume, Autos, etc. ist das Rotoskopieverfahren jedoch ideal. Die Bewegungen komplett frei zu animieren, würde einen enormen Zeitaufwand bedeuten, ohne jedoch das Ergebnis zu verbessern.⁸⁹ In der 3D-Animation entwickelte sich diese Vorgehensweise zum *Motion Capturing*. Da hier sozusagen dreidimensionale Objekte vorliegen, die animiert werden sollen, muss die Bewegungsübertragung anders funktionieren als bei der *Rotoskopie*, wo man im zweidimensionalen Bereich agiert. Es werden jedoch genauso menschliche oder

⁸⁷ Mit Hilfe der Rotoskopie projiziert man einen Realfilm Frame für Frame auf eine Glasplatte was dem Animator ermöglicht die Einzelbilder exakt mittels Pausverfahren auf Papier zu bringen.

⁸⁸ Johnston/Thomas (1981) S. 323.

⁸⁹ Vg. ebd. S. 319ff.

tierische Akteure gefilmt, der Unterschied ist, dass nicht das konventionelle Filmmaterial, sondern lediglich die Bewegungsdaten, die von am Körper angebrachten Sensoren stammen, von Bedeutung sind.

„Der Darsteller, dessen Bewegung aufgezeichnet wird, trägt ein eng anliegendes Kostüm mit mehreren sogenannten Markern, die hauptsächlich auf der Höhe von Gelenken und Gliedmaßen befestigt sind. Die Bewegungsdaten werden dabei anhand der Marker über Kameras erfasst und im dreidimensionalen Raum errechnet. Der Darsteller muss während der Aufzeichnung darauf achten, dass ein fest abgegrenzter Messbereich nicht verlassen wird, da sonst die Marker von der Kamera nicht mehr verfolgt werden können.“⁹⁰

Motion Capturing ist also ein Prozess, der reale Bewegungsabläufe mit Hilfe von Markern in Raum und Zeit verfolgt und sie in mathematische Daten umwandelt. Schlussendlich erhält man eine dreidimensionale Abbildung der Performance, die später innerhalb einer Animationssoftware verwendet werden kann.⁹¹ Details einer menschlichen Bewegung können auch spezifischer erfasst werden, wie etwa durch *Facial Capturing*, wo nur die Gesichtsmimik erfasst wird, oder etwa einem Datenhandschuh, der die Handbewegungen aufnimmt.

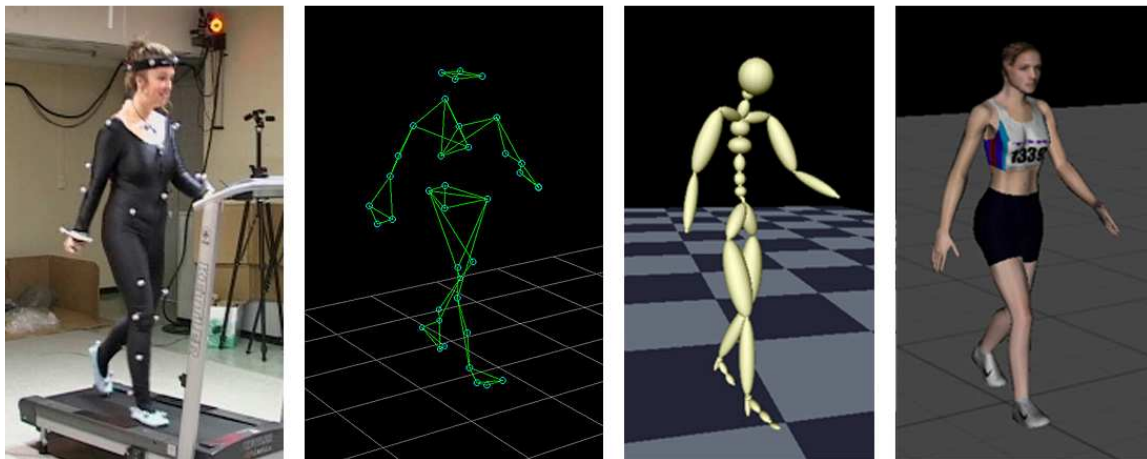


Abb.: 28 Motion Capturing: Sensoren werden am Körper angebracht und mittels Kamerasystem erfasst und in digitale Daten umgewandelt

⁹⁰ Kohlmann (2007) S. 187ff.

⁹¹ Vg. Menache, Alberto. *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. S. 1.

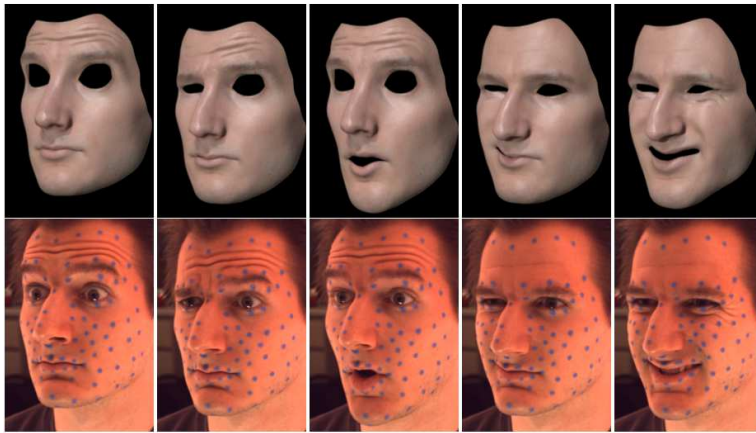


Abb.: 29 Facial Capturing: Punkte im Gesicht dienen der Erfassung von Mimik

Wie auch schon die *Rotoskopptechnik* in der 2D-Animation, ist auch *Motion Capturing* im 3D-Animationsfilm nur eingeschränkt anwendbar. Das Problem ist dasselbe, menschliche Bewegungen sind nur für Menschen exakt übertragbar, je mehr eine Figur von menschlichen Proportionen und Bewegungsmustern abweicht, umso unrealistischer wirkt eine Übertragung und umso mehr muss man die aus dem *Motion Capturing* gewonnenen Daten anpassen und verfeinern. In vielen Fällen wendet man eine Kombination aus *Motion Capturing* und *Keyframe Animation* an, um zu den besten Ergebnissen zu kommen. Ein großes Betätigungsfeld, wo MoCap recht uneingeschränkt funktioniert, ist im Realfilm im Bereich der Special Effects.⁹² Auch für die animierten Filme, deren Hauptcharaktere menschliche Figuren sind, ist die Technik natürlich sehr praktisch und hat zu einem zunehmenden Realismus beigetragen. Das führt zum nächsten interessanten Aspekt, nämlich der Wahl der Figuren.

⁹² Vg. Kohlmann (2007) S. 188ff.

2.2.4. Die bunte Artenvielfalt der Figuren

Welche Art von Wesen vermag es am besten, dem Zuseher einen lebendigen Eindruck zu vermitteln? Wie schon bei den gezeichneten Trickfiguren festgestellt wurde, sind es nicht unbedingt jene, die der wirklichen Welt am authentischsten nachempfunden werden.

„When we say ‘real’, we mean only what the audience accepts as being real, for obviously a real animal cannot act or emote as broadly as animators require. The more an animator goes toward caricaturing the animal, the more he seems to be capturing the essence of that animal, and the more he is creating possibilities for acting.“⁹³

Diese Aussage bezieht sich hier speziell auf Tiere, ist jedoch genauso auf Menschen und somit jedes Lebewesen, das auch real existiert, anzuwenden. Annähernder Fotorealismus führt oft gerade dazu, dass sich die Mängel, das Fehlende zum vollkommenen Realismus umso mehr störend bemerkbar machen. Dieses Phänomen wurde vom japanischen Robotiker Mori Masahiro 1970 *Uncanny valley* (unheimliches Tal) genannt. Seine Forschungen bezogen sich hauptsächlich auf Roboter, sind jedoch auf jede Art von nachempfundenen Lebewesen anzuwenden. Die Kernaussage dieser Theorie besagt, dass eine menschliche Erscheinung künstliche Figuren glaubhafter macht, aber nur bis zu einem gewissen Punkt. Sobald eine Figur einen gewissen Grad an Realismus erreicht, aber dann scheitert, wird sie wesentlich schlechter antizipiert als eine Figur, die wenige anthropomorphistische Züge aufweist, da sie den Erwartungen, die ihr äußeres Erscheinen aufwirft, nicht gerecht wird.⁹⁴ Neuere Forschungen nehmen an, dass ab einem bestimmten Level an Menschlichkeit eine Art „Umschalten“ erfolgt und das Gehirn die gleichen Maßstäbe wie bei echten Menschen anlegt, was eine künstliche Figur eigentlich automatisch scheitern lassen muss.⁹⁵ In Bewegung

⁹³ Johnston/Thomas (1981) S. 332.

⁹⁴ Mori, Masahiro. „The Uncanny Valley“

⁹⁵ Vg. Hsu, Jeremy. „Why 'Uncanny Valley' Human Look-Alikes Put Us on Edge“

verstärken sich diese Faktoren in beide Richtungen, was mit den wichtigsten Regeln für Animation übereinstimmt, die sich, wie schon dargestellt, mit realistischen Bewegungsabläufen befassen.

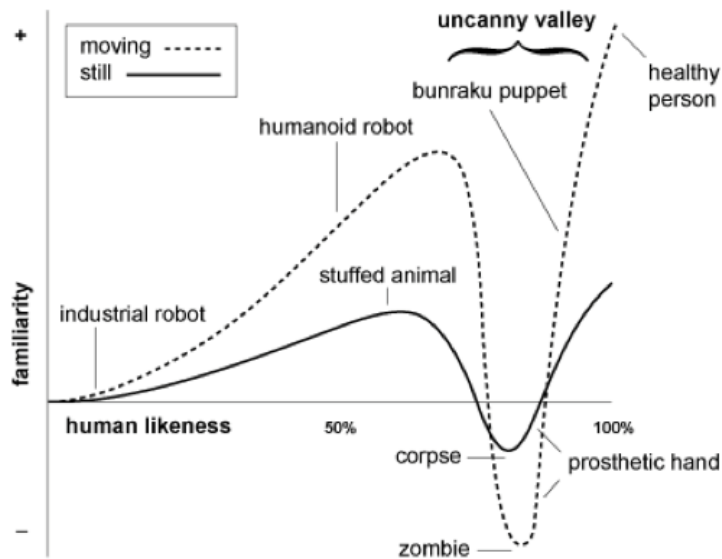


Abb.: 30 Uncanny Valley

Bis in die Mitte der 90er Jahre versuchte man mit diesem Wissen im Hintergrund und aufgrund der noch unausgereiften Modellierungstechnik den Einsatz von menschlichen Figuren weitgehend zu vermeiden. Insekten („Das große Krabbeln“ (1998), „Antz – Was krabbelt da?“ (1998) oder Spielzeug („Toy Story“ (1995)) und andere haarlose Comicfiguren waren mit Hilfe der blechernen Ästhetik der anfänglichen computergenerierten Bilder noch am einfachsten umzusetzen.⁹⁶ Das Baby aus dem Kurzanimationsfilm „TinToy“ (1988) hatte die Theorie von Mori Masahiro bestätigt und wurde vom Publikum nicht sehr gut aufgenommen. Seine Erscheinung hebt sich nicht wesentlich von der Spielfigur ab, wie man auf den Bildern gut erkennen kann, was hauptsächlich an der geringen Auswahl an Schattierungsalgorithmen lag die damals zur Verfügung standen.

⁹⁶ Vg. Kohlmann (2007) S. 104.

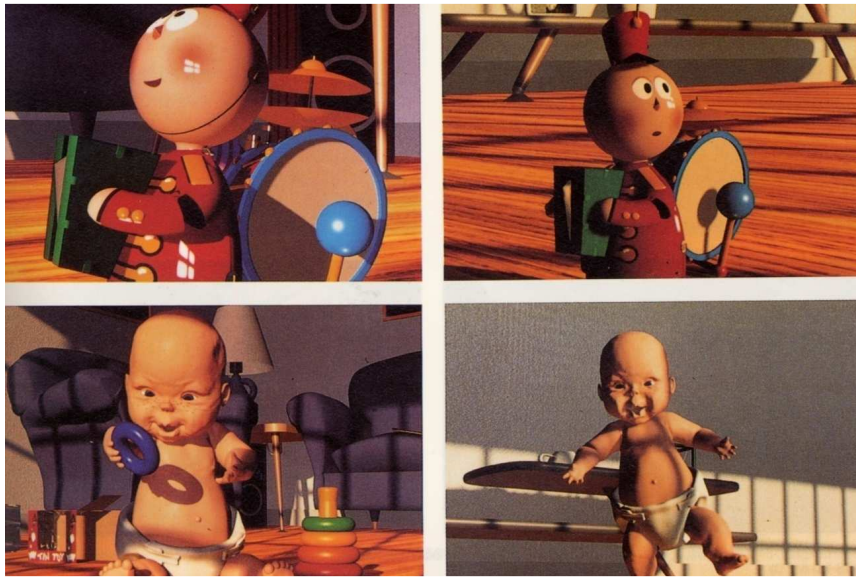


Abb.: 31 Tin Toy (1998), Der erste Versuch ein menschliches Baby realistisch zu animieren

Heute gibt es unzählige davon und man ist weit über die Blech- und Plastik- Ästhetik hinausgekommen, trotzdem gilt:

„Die realistische Darstellung von menschlicher Hautoberfläche ist schwer zu simulieren, weil sie aus vielen Schichten besteht, die alle ihre eigenen Farb-, Glanz- und Durchlässigkeitseigenschaften aufweisen. Das Licht durchdringt die oberste Hautoberfläche, verteilt sich in der Abhängigkeit von darunter liegenden Hautschichten und dringt wieder nach außen zurück. Dieser komplexe Vorgang konnte lange Zeit nur in Ansätzen simuliert werden.“⁹⁷

Mittlerweile ist es ganz gut gelungen, die Problemfelder wie Haut oder Haare in hohem Maße zu verbessern und aktuelle Filme, wie etwa „Die Abenteuer von Tim und Struppi – Das Geheimnis der Einhorn“ (2011) balancieren gerade an der Kante zum Abgrund des *Uncanny Valley*. In manchen Einstellungen ist die Illusion nahezu perfekt, in anderen wieder irritieren Unzulänglichkeiten. Tendenziell funktionieren immer noch Szenen im halbdunklen oder mit größerem Abstand zur Figur am besten, wobei aber gleichzeitig der Fortschritt, der in der Darstellung seit Anbeginn der Computeranimation stattgefunden hat, bemerkenswert ist.

⁹⁷ Ebd. S. 89.



Abb.: 32 Aktueller Versuch einer realistischen Darstellung einer menschlichen Figur in „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ (2011)

Im Zeichentrickfilm stellte sich das hier erläuterte Realitätsproblem insofern nicht, da die Möglichkeit photorealistisch zu arbeiten gar nicht gegeben ist, trotzdem ist auch hier die menschliche Figur die herausforderndste. Animator und Regisseur bei Disney, Woolie Reitherman, geht noch weiter und spricht sich explizit für künstliche Figuren aus: „The art of animation lends itself least to real people and most to caricatures and illusions of a person.“⁹⁸ Aber trotzdem waren in einigen Zeichentrickfilmen von Walt Disney menschliche Charaktere in tragenden Rollen zu sehen. Der Aufwand dafür war aber enorm und es erforderte eine gute Planung, sie in das vorteilhafteste und somit glaubhafteste Licht zu rücken. Je realistischer man Figuren zeichnet, umso mehr ist man in der Animation eingeschränkt. Hier greift wieder der *Uncanny Valley* Effekt, je menschlicher eine Figur wirkt, umso weniger glaubhaft wird es, wenn sie unmenschliche Reaktionen und Bewegungen zeigt. Aus diesem Grund wirken die menschlichsten Figuren in Disney Filmen meist eher zurückhaltend und ernst. Schneewittchen, Cinderella, Penny, Peter Pan, sie alle waren Sympathieträger und Herz der Geschichte, die bunten, lauten, lustigen und extrovertierten Charaktere waren aber die karikierten Figuren um sie herum.

Neben der Bestrebung wirklich realistische, menschliche Wesen zu erschaffen, die insgesamt gesehen nur einen ganz kleinen Teil der Animationsfilmlandschaft einnehmen, waren fantastische und ungewöhnliche Figuren schon immer die „natürlichen“ Bewohner der animierten Welten. Sie sind einfacher und glaubhafter darzustellen, solange man nicht versucht, sie allzu realistisch zu gestalten. Egal ob es sich um ein Tier, ein Monster, ein Spielzeug, ein Auto, etc. handelt, wichtig ist, wie zu

⁹⁸ Johnston/Thomas (1981) S. 327.

Beginn dieses Kapitels schon ausführlich erläutert wurde, eine Art Persönlichkeit zu installieren, die gewisse Merkmale deutlich betont und auch genügend menschliche, nachvollziehbare Züge aufweist, um eine Identifikationsmöglichkeit für den Zuseher zu bieten. Für ein Tier genügt es da etwa schon, eine Kappe oder eine Krawatte zu tragen und der Zuseher erkennt etwas Menschliches.⁹⁹ Die Persönlichkeit betreffend ist es am einfachsten, schon vorhandene Konnotationen zu verwenden und auszubauen. Viele Tiere etwa haben schon Attribute, die aus Legenden und Sagen stammen, wie etwa ein Hase ist nervös und hilflos, ein Wolf böse und hinterlistig, ein Drache schlecht gelaunt und mürrisch, ein Bär stark und gemütlich, etc.. Diese Vorurteile sind eine große Hilfe bei der Entwicklung einer Figur, es geht nicht darum, sich lustig zu machen, sondern vielmehr schaffen sie eine Basis für einen soliden, glaubhaften Charakter. Auch gibt es Eigenschaften, die tatsächlich typisch für ein bestimmtes Tier sind. Albatrosse etwa sind sehr große Vögel, die dafür bekannt sind, Probleme mit dem Start- und Landevorgang zu haben. Sie können zwar sehr gut fliegen, aufgrund ihrer Statur passiert es aber bei Landungen häufig, dass sie sich überschlagen. Diese Besonderheit hat man bei „Bernhard und Bianca – die Mäusepolizei“ (1977) genutzt und daraus eine unterhaltsame Figur kreiert. Orville, ein Albatross, ist eine Art lebendiges „Flugtaxi“, der durch seine Eigenheiten erst die gewissen Ecken und Kanten bekommen hat, die Figuren sympathisch machen.



Abb.: 33 Orville der tolpatschige Albatros aus „Bernhard und Bianca“ (1977) legt eine Bruchlandung hin

Abb.: 34 Die beiden Protagonisten aus „Die Monster AG“ (2001) sind keineswegs zu fürchten

Auch gänzlich unechten Figuren, die keine lebendigen Vorbilder haben, wie etwa Monster, Dinosaurier, Vampire, Hexen, Feen, sind in der Regel mit gewissen Attributen

⁹⁹ Vg. ebd. S. 331.

belegt, die durch Mythen, Sagen etc. entstanden sind.¹⁰⁰ Natürlich kann man auch Persönlichkeiten entwickeln, die solchen Schemen genau widersprechen. Von Johnston und Thomas noch als schwierig beschrieben, ist es heute, aufgrund der gewachsenen Medienerfahrung, deutlich einfacher dem Publikum an sich widersprüchliche Figuren realistisch und glaubhaft zu vermitteln. Ein Beispiel hierfür wäre „Die Monster AG“ (2001), ein computergenerierter Animationsfilm, der „die klassische Mythendramaturgie umdreht und Monster zu liebenswerten Helden macht, die durch ihre plastische Charakterzeichnung überzeugen.“¹⁰¹ Solche Beispiele findet man im Animationsfilm zuhauf, bietet er doch die ideale Umgebung, um spielerisch mit Konventionen umzugehen und die Realität, so wie wir sie kennen, auf fantastische Weise zu durchbrechen und zu erweitern.

Auch die Figuren im japanischen Anime bieten diese bisher beschriebene Vielfalt, im Gegensatz zum Westen sind aber Menschen viel öfter in den Hauptrollen zu finden. Realismus im Sinne von Nachahmung der Wirklichkeit wird mit wenigen Ausnahmen gar nicht erst angestrebt, es herrscht ein comicartiger Stil vor, dessen Realitätsgrad selten überschritten wird. Sehr oft sind die Figuren auf den ersten Blick relativ normal wirkende Menschen, die aber spezielle Kräfte besitzen. Das geht einerseits in die Richtung des Science Fiction Bereiches, der oftmals eine Zukunft zeigt, in der Mensch-Roboter Hybride existieren, spezielle Anzüge, Hi-Tech Geräte oder rein energetische Quellen, Superkräfte verleihen, andererseits auch in die Welt des Mythos und der Magie, wo Engel, Hexen, Magier, Götterwesen, Tiergötter, Kami, Dämonen, Monster, meist im kulturellen Kontext des japanischen Shintōismus, existieren.

¹⁰⁰ Vg. ebd. S. 344ff.

¹⁰¹ Zweitausendeins.de, „Die Monster AG“

2.2.5. Lebenswichtige Details

Ein weiterer Faktor, der eine wesentliche Bedeutung für die Glaubhaftigkeit von Figuren hat, ist das Gesicht und die Anordnung seiner Einzelteile. Da wir am meisten Erfahrung mit dem Ausdruck menschlicher Gesichter haben, ist das Lesen humanoider Formen am einfachsten. Die Gesichtsteile sollten idealerweise nicht zu weit auseinander liegen und eine Einheit bilden, da das Zusammenspiel der Teile in der Mimik extrem wichtig ist, um real zu erscheinen. Zum Beispiel werden bei einem Lächeln die Wangen nach oben verschoben, was auch die Augenpartie beeinflusst. Jedes Tier, das extrem vom Menschlichen abweicht, stellt somit eine Herausforderung für unsere Wahrnehmung dar, weil Emotionen nicht direkt auf dem bekannten Weg übermittelt werden können. Natürlich kann man bis zu einem gewissen Grad mit anderen gewohnten Gesten ausgleichen.¹⁰² Das wichtigste Element sind in jedem Fall die Augen, sie sind der Schlüssel zur Seele jeder Figur und entscheiden über Lebendigkeit oder puppenhafte Starrheit. „The eyes are the most important part of an expression and must be drawn with extreme care. Any jitter or false move on an inbetween destroys both communication and believability.“¹⁰³ Augen sind einfach in jede Aktion involviert und ständig in Bewegung. „Sie schauen weg, wenn sie die Unwahrheit sagen, sie lassen ihre Blicke schweifen, wenn sie nachdenken. All diese Nuancen müssen die Animatoren mit einfließen lassen.“¹⁰⁴, bestätigt auch Andrew Adamson, Regisseur der ersten beiden „Shrek“-Filme.¹⁰⁵ Die Wichtigkeit wird auch klar, wenn man umgekehrt betrachtet, dass ein Schauspieler, der einen Roboter oder eine Puppe darstellen möchte, als erstes beginnt wie fixiert zu starren, ein Blick ohne Leben und Bewegung.¹⁰⁶ In seiner markanten Endgültigkeit ist uns dieser Blick auch besonders aus der Darstellung toter Menschen im Film bekannt. Genau das Gegenteil, tanzende, sprühende, leuchtende Augen, erreicht man am ehesten mit einer runden Form, die natürlich laut der *Squash*

¹⁰² Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 451ff.

¹⁰³ Ebd. S. 446.

¹⁰⁴ Hopkins, John. *Shrek: aus dem Sumpf auf die Leinwand*. S. 140.

¹⁰⁵ Shrek – Der tollkühne Held (2001), Shrek 2 – Der tollkühne Held kehrt zurück (2004)

¹⁰⁶ Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 445.

and Stretch Regel je nach Bedarf geändert werden muss. Versuche mit abweichenden Formen führten selten zu brauchbaren Ergebnissen.¹⁰⁷

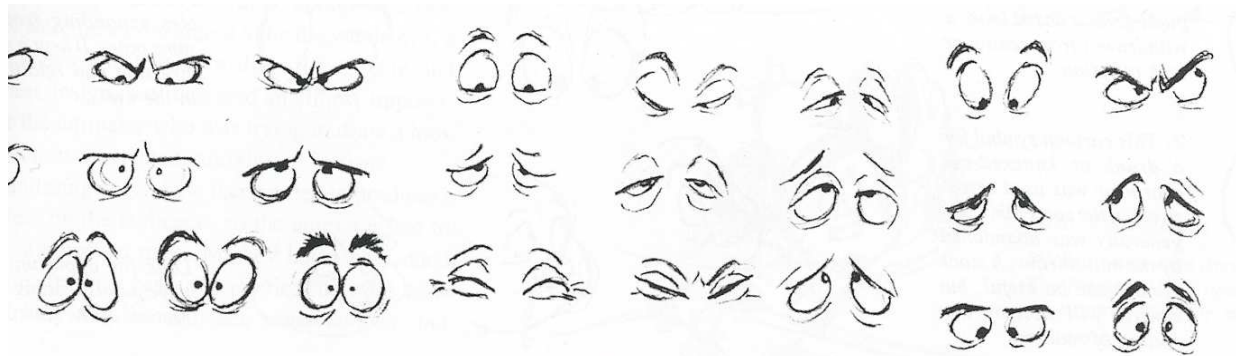


Abb.: 35 Augen sind in der Lage verschiedenste Emotionen auszudrücken

Position of the Pupil Within the Eye.

1. When there is too little of the pupil showing, it will be difficult to make a strong statement of either the expression or the direction in which the character is looking.
2. This pupil is clear and definite for a look to the side.
3. As the pupil moves away from the rim of the eye, the direction of the look changes.
4. As more and more white surrounds the pupil, there is an increased feeling of excitement and intensity.
5. White all around the pupil gives a vagueness to the expression and makes the direction of the look uncertain.
6. A smaller than normal pupil gives a dazed look, a withdrawal from reality or lack of vision.
7. This cartoon symbol for a drunk or knocked-out character was used extensively in the early films, but generally was abandoned by the mid-thirties. A stock symbol can be useful, but always will destroy any feeling of realism.

Abb.: 36 Stellungen der Pupille

Obige Abbildung zeigt eine Reihe an Ausdrücken, die schon viele Hinweise auf den emotionalen Zustand der Figur geben. Durch die Möglichkeit in der Animation verschiedenste Ausdrücke aneinanderzureihen, kann ein ganzer Gedankenprozess sichtbar gemacht werden und nicht nur eine einzelne Stimmung, was in hohem Maße einen empathischen Zugang zur Figur schafft und als das Herzstück der Animation bezeichnet wird.¹⁰⁸ Was genau die Pupillenstellung bewirkt und aussagen kann, erklärt die Abbildung links im Detail.

Diese Parameter haben bis heute Gültigkeit und ziehen sich bis in die 3D-Animation. Auch wenn die Augen hier natürlich dreidimensional entworfen werden, läuft die Darstellung der Emotionen nach dem gleichen Schema. Um sie noch lebendiger erscheinen zu lassen, ging man dazu über, die Iris selbst in Abhängigkeit von der eintreffenden Lichtmenge zu animieren. Außerdem ist es möglich, mit zusätzlichen Lichtquellen den so vielbegehrten Glanz in die Augen zu legen.¹⁰⁹

¹⁰⁷ Vg. ebd. S. 447.

¹⁰⁸ Vg. ebd. S. 442.

¹⁰⁹ Vg. Kohlmann (2007) S. 90.



Abb.: 37 + 38 Augen in der computergenerierten 3D-Animation

Tendenziell ist zu bemerken, dass die Augen bei fast allen animierten Figuren relativ groß sind. Dadurch wird der Fokus auf den ausdrucksstärksten Teil gelegt. Besonders wichtig ist dieses sogenannte „Kindchenschema“¹¹⁰, das mit großen Kulleraugen, winzigen Näschen und kleinen Mündern arbeitet, für den japanischen Anime, da manchmal durch einfachere Animationstechniken andere Identifikationsmerkmale wegfallen und die Augen als „Fenster zur Seele“ umso stärker in den Mittelpunkt rücken.¹¹¹



Abb.: 39 Augen einer Anime Figur

¹¹⁰ Das Kindchenschema besagt, dass man mit kleinen Lebewesen einer Spezies stärker sympathisiert, da sie hilfs- und schutzbedürftiger sind als ihre älteren Artgenossen. Kindliche Proportionen wirken als Schlüsselreize und sprechen das natürliche elterliche Fürsorgeverhalten an.

Vg. Alley, Thomas R. „Infantile head shape as an elicitor of adult protection.“ S. 411ff.

¹¹¹ Vg. Bichler, Michelle. *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*. S. 205.

Auch ein simpler Wimpernschlag kann darüber entscheiden, ob die Darstellung einer Figur lebendig genug erscheint oder nicht:

„Blinks may at first seem like the more mechanical side of animation, but they do many things to keep a charcter alive. If there is an intensity in a look that does not allow changing the shape of the eye itsself, a blink will keep it from going dead. If the eye starts to look like a tennis ball or has the lifeless stare of a doll, the blink will make it real again.“¹¹²

¹¹² Johnston/Thomas (1981) S. 450.

3

*„Unser Leben ist immer auch Entwurf und Vorstellung,
Aufführung in Erinnerung und Projektion, erzählende Verarbeitung der Zeit.
Das wichtigste Mittel dazu ist das Erzählen.
Einlassen, auch bis zur Hingabe gehört dazu. Wir bieten dem Adressaten
eine Beteiligungsgeschichte an, und entwerfen damit eine (unsere) Geschichte
in einer möglichen Welt, um mit Hilfe seiner Wahrnehmung
einen Aufführungsort im Bewusstsein des Zuschauers zu schaffen.“¹*

Der letzte Teil dieser Arbeit soll sich nun mit dem Inhalt und der Intention von Animationsfilm beschäftigen. Nachdem im zweiten Teil der formale Aspekt im Vordergrund stand und versucht wurde zu beantworten, *wie* man es schafft, Animation umzusetzen und welche Mittel dafür eingesetzt werden, stellt sich nun die Frage nach dem *Warum*. Jede einzelne Figur braucht eine Motivation, einen Grund, um überhaupt glaubhaft animiert werden zu können. Was für eine Absicht steckt hinter so einem komplexen Vorhaben, warum entscheidet man sich, ein Thema, eine Geschichte ausgerechnet durch einen Animationsfilm zu erzählen?

Die Verbindung der Animation mit „zwischenweltlichen“ Sujets, die auf einen erweiterten Realitätsbegriff verweisen, sollte mittlerweile klar sein. Um diesen spezifischen Zugang zur Wirklichkeit, die vorhandenen Erzählformen und die tatsächlichen Themen noch näher zu verknüpfen, wird zuvor noch die grundlegende

¹ Vg. Kloepfer, Rolf. „'Das Meer in mir' Zu Prinzipien der eigenen narrativen Aufführung der Anderen.“ S. 193.

Frage nach einer Funktion narrativer Formen gestellt. Warum hat der Mensch überhaupt das Bedürfnis, Filme zu schaffen und seine Sicht der Dinge auf diese Art und Weise festzuhalten?

3.1. Narration als Anker emotionaler Transformation

Der erste Teil hat bereits Erklärungsmodelle geliefert, warum der Mensch Symbolsysteme verwenden muss, um mit der Welt zu interagieren. Narration ist nun neben der visuellen Ebene der zweite zentrale Bestandteil des Animationsfilms. Hier soll nun nicht nur auf die ästhetische Seite, sondern vor allem auf das psychologische Bedürfnis des Menschen nach der Erschaffung von Parallelwelten, mögen sie nun real oder surreal sein, eingegangen werden. Das Gefühl, in eine neue Welt einzutauchen, ist eines, das großes Vergnügen bereiten kann. Janet Murray beschreibt es folgendermaßen:

„[...] the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement out of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place [...]”²

Dieses immersive Erleben ist im Grunde durch jedes erzählende Medium möglich und laut Marie-Laure Ryan von den drei Komponenten „Raum“ (räumliche Immersion), „Figuren“ (emotionale Immersion) und „Narration“ (temporäre Immersion) abhängig. Auch ein Buch kann dieses Gefühl erzeugen, wenn auch hierbei die Faktoren komplett in die Phantasie des Lesers ausgelagert werden. Der räumliche Faktor stellt die Grundlage dar. Wie schon im zweiten Teil der Arbeit erläutert, ist das Raumempfinden grundlegend dafür, dass man sich überhaupt handelnde Personen vorstellen kann. Diese wiederum führen zu einer emotionalen Reaktion des Zusehers, zum Wunsch wissen zu wollen, was als nächstes mit ihnen geschieht. Das führt zur dritten Komponente, der zeitlichen Immersion, die sich nur durch die fortlaufende Geschichte entfalten kann. Diese drei Komponenten sind für jedes narrative Medium gleich wichtig und stehen in einem engen Verhältnis. Wenn etwa der Raum vernachlässigt wird, müssen dafür die

² Murray (1997) S. 98.

Charaktere und die Story sehr glaubhaft und interessant sein, oder wenn umgekehrt die Geschichte langweilig ist, sollte zumindest ein hohes Maß an Figur – Raum Interaktion, sprich „Action“, vorhanden sein.³ Bei Büchern etwa besteht diese Ausgleichsmöglichkeit natürlich weniger, da der Text allein Grundlage der ganzen sich entfaltenden Geschichte ist und somit weniger Bandbreite besteht, die Information zu vermitteln.

In der Animation ist der ausgleichende Mechanismus aber sehr gut zu beobachten, insbesondere wenn man die Kulturen vergleicht. Ist im japanischen Anime der Raum grundsätzlich flach bis *Superflat*, sind die Figuren und Geschichten tendenziell sehr komplex. Hyperrealistische dreidimensionale Computeranimationen, die eine maximale Tiefe des Raumes ausloten, arbeiten im Gegenzug eher mit flachen Figuren, sowohl durch die Darstellung als auch durch typisierte einfache Charaktere.⁴ Die Komplexität wiederum steht in der Regel auch eng im Zusammenhang mit der erzählerischen Vorgehensweise der Filme.

Die große Kunst hinter allen narrativen Formen ist, die Kluft zwischen der Lebensrealität und der fiktiven Realität zu überbrücken. „Das was nicht da ist“ soll zumindest für die Zeitspanne, in der man sich damit beschäftigt, realer empfunden werden als die Wirklichkeit. Das lässt schon erahnen, dass ein großes Maß an Fingerspitzengefühl benötigt wird, um dieses Paradoxon erst zu kreieren und in Folge aufrechtzuerhalten. Weil diese Grenze so fragil ist, haben die verschiedenen narrativen Formen eigene Konventionen erfunden, um diese immersive Trance bestmöglich zu erreichen. Dieses Streben gilt aber nicht nur in eine Richtung:

„The possibility of a magical domain in which our dreams can come true also arouses our most anxious nightmares. The more present the enchanted world is, the more we need to be reassured that it is only virtual [...] and that there is a way back to the external world.”⁵

Jeder, der sich schon einmal darauf gefreut hat, ein spannendes Buch endlich weiterlesen zu können, der der Fortsetzung einer Serie entgegengefiebert hat oder Probleme damit hatte, sich von einem aufregenden Computerspiel zu lösen, wird die

³ Vg. ebd. S. 109.

⁴ Vg. Lamarre (2006) S. 139.

⁵ Murray (1997) S. 102.

potentielle Macht nachvollziehen können, die so ein narratives Medium über uns haben kann. Es gibt eine Vielzahl an Theorien dazu, wie es zu dieser Involvierung kommt. Die wichtigsten beschäftigen sich im aristotelischen Sinne mit dem Wiederhervorrufen eigener vielleicht unverarbeiteter Gefühle durch den Inhalt der Erzählung und einer anschließenden Katharsis⁶, zum anderen spielt die Identifikation mit einer Figur aus der Geschichte eine wichtige Rolle, die zur *Mental Simulation* wird.⁷In jedem Fall ist es laut Janet Murray wichtig, die Grenzen zwischen der repräsentierten Welt und der echten genau zu kennen und zu ziehen, tendenziell verschwimmen sie umso mehr, je mehr Sinne direkt durch das Medium angesprochen werden. „We need to define the boundary conventions that will allow us to surrender to the enticements of the virtual environments.“⁸ Die Metapher eines Besuches in einer anderen Welt scheint dafür geeignet, weil sie sowohl eine zeitliche, wie auch eine räumliche Grenze impliziert und damit gewährleistet, dass es eben nur ein Besuch ist und kein „Switchen“ der Realitäten. Auf materieller Ebene markieren der Bildschirm, die Kinoleinwand o.Ä. die Grenze klar.⁹ Genau zu wissen, dass das Erleben „außerhalb“ unserer tatsächlichen Lebenswirklichkeit stattfindet, trägt also auch wesentlich dazu bei, sich überhaupt emotional auf die Geschichte einlassen zu können. Durch die sichere Distanz, es geht ja um jemanden anderen, können wir unsere Gefühle gefahrlos projizieren und somit unsere tiefsten Ängste, Wünsche oder verdrängten Gefühle ausleben, ohne uns selber zu exponieren.¹⁰ Erst durch den voyeuristischen Abstand zum Geschehen, der uns aber gleichzeitig in die intimsten Sphären der Charaktere vordringen lässt, wird die besondere Erfahrung, die sich so im Alltag nicht machen lässt, ermöglicht. Wir glauben, die Figuren sehr gut zu kennen, da wir eine Art allwissende Position einnehmen.¹¹ Die angemessene Distanz ist enorm wichtig, damit wird verhindert, dass das Wahrgenommene übermäßig in die Lebenswelt einbricht und mitunter auch verheerende Konsequenzen haben kann, die man als „Werther-Effekt“ bezeichnet. Dieser ist nach einer Selbstmordwelle, die nach Veröffentlichung von Goethes berühmten Briefroman 1774 stattfand, benannt.¹² Ein psychisch gesunder, stabiler

⁶ Vg. Scheff, Thomas J., *Catharsis in Healing, Ritual and Drama*. S. 46ff.

⁷ Vg. Oatley, Keith. *Best Laid Schemes. The Psychology of Emotions*. S. 107ff.

⁸ Murray (1997) S. 103.

⁹ Vg. ebd. S. 106.

¹⁰ Vg. ebd. S. 100.

¹¹ Vg. Ryan (2001) S. 149ff.

¹² Vg. Heuermann (1994) S. 48.

Mensch hat aber in der Regel keine Probleme, die Grenzen angemessen zu ziehen, sondern ist eher dazu in der Lage, das offensichtlich kraftvolle Potential künstlerischer Welten positiv zu nutzen.

Robert Pfaller beschreibt andere Welten dieser Art als „zweite Welten“, die im Gegensatz zur ersten Negation zum Vorzeichen haben und somit eine Freiheit ermöglichen, die in der normalen Lebensrealität aufgrund von Angst vor Konsequenzen nicht möglich ist. Eine solche zweite fiktive Welt ist nicht unwahr, genauso wenig aber „essentieller“ oder wahrer als die echte Welt. Vielmehr ist sie „das notwendige Nebenprodukt der Herstellung dieser ersten Welt; ohne sie hätten wir gar keine Welt, sondern nur einen Traum, der nicht weiß, dass er einer ist.“¹³ Zu diesen zweiten Welten zählen Phantasie, Kunst, Träume, Spiel etc. und laut Pfaller, der sich auf Aristoteles bezieht, ist es enorm wichtig, schlimme Dinge in dieser zweiten Welt zu belassen, damit wir in der ersten davon verschont bleiben.¹⁴ Hartmut Heuermann formuliert es folgendermaßen:

„Es sind Projektionen, die nicht aus dem eigenen Inneren aufsteigen [...], sondern von außen bereitgestellt, industriell gefertigt, kollektiv verfügbar gemacht werden – Schonräume der Psyche gewissermaßen, die [...] Literaten und Regisseure uns einrichten, damit wir dort gelegentlich Zuflucht vor den Drangsalen des Realitätsprinzips nehmen und so tun können, als gäbe es Eden noch, den großen Kindergarten, die herrliche Spielwiese, den beglückenden Ort der Erfüllung.“¹⁵

Diese Sichtweise erklärt die Tatsache, dass der Wunsch, eine parallele Welt in all ihren Facetten zu erleben, offenbar so stark ist, dass wir uns extra auf die neue Realität fokussieren und unsere Intelligenz dazu benutzen, diese zu bekräftigen, anstatt sie in Frage zu stellen. Samuel Taylor Coleridge beschreibt dieses Verhalten als „the willing suspension of disbelief“¹⁶, aber wir machen weit mehr als nur den Zweifel beiseite zu schieben, vielmehr vervollständigen wir aktiv etwaige Lücken der Geschichte mit unseren persönlichen kognitiven, kulturellen und psychologischen Schablonen.¹⁷ Somit sorgen wir dafür, dass ein Feld zur Verfügung steht, das den Umgang mit unseren

¹³ Pfaller, Robert. *Zweite Welten. Und andere Lebenselixiere*. S. 22.

¹⁴ Vg. ebd. S. 27.

¹⁵ Heuermann (1994) S. 90.

¹⁶ Coleridge, Samuel Taylor zit. nach Murray (1997) S. 110.

¹⁷ Vg. ebd. S. 110.

tiefsten Emotionen ermöglicht. „We can sustain our engagement in such a constructivist world, bring our deepest emotional conundrums into it, and then play them out in multiple ways until they come clear.“¹⁸

Das suggeriert, dass nicht nur eine Auseinandersetzung mit Emotionen stattfindet, sondern, dass es auch einen Gewinn im Sinne einer Klärung derselben geben kann. Der erste der beiden Ansätze der Involvierung, die ich hier behandeln möchte, beruht auf dieser Klärung, der kathartischen Lösung von Affekten. Er stammt ursprünglich von Aristoteles, der in seiner „Poetik“ eine Tragödien-theorie beschreibt, die sich dadurch auszeichnet, dass ein erlebtes künstliche Drama, Jammer, Rührung, sowie Schrecken und Schauer auslöst und damit ähnliche steckengebliebene Affekte der Zuseher wieder aktiviert und durch das Erleben abführt.¹⁹ Die Erleichterung um diese emotionale Last kann man als heilende Katharsis bezeichnen. Der Vorgang ist nur möglich durch eine willentliche Teilnahme an der Fiktion, ohne fühlen wollen und wissen wollen, wird gar nichts passieren. „Erzählen ohne die eigene Geschichte der Selbsterfahrung gibt es nicht.“²⁰ konstatiert Rolf Klopfer ganz in der Tradition von Aristoteles, aber auch modernere Ansätze, wie etwa von Eisenstein, folgen in diese Richtung.²¹

D.W. Winnicott beschreibt eine ähnliche Vorgehensweise bei Spielen von Kindern. Oftmals erleben sie durch eine imaginäre Situation im Spiel eine bestimmte Gefühlslage, diese Vorstellung wird so lange aufrechterhalten oder so oft wiederholt, bis alle ambivalenten Emotionen zu diesem Thema geklärt sind und die Bereitschaft besteht, sie nun in die echte Welt zu transferieren.²² Das verwundert nicht, wenn man die These von Kulturtheoretiker Johan Huizinga betrachtet, der Spiel als Grundprinzip jeglicher Kultur annimmt. Alleine das Spiel ist in der Lage, Emotionen bestimmter Intensität hervorzurufen, egal ob Mitspielender oder Zuseher. Freude, Zorn, Trauer, entstehen aufgrund einer „nicht wichtigen“, im Grunde „überflüssigen“ Handlung. In der Regel gibt es keine schwerwiegenden Konsequenzen für Leib und Leben, aber doch vermag das Spiel uns tief zu berühren. Huizinga nennt diese Gefühlslage, „Heiliger Ernst“, es ist für Beteiligte wichtig zu wissen, dass es sich um ein harmloses Spiel handelt, um sich emotional wirklich gefahrlos darauf einlassen zu können. Das Spiel bietet den sicheren

¹⁸ Ebd. S. 169.

¹⁹ Vg. Fuhrmann, Manfred. *Aristoteles Poetik*. S. 19ff.

²⁰ Klopfer (2008) S. 214.

²¹ Vg. ebd. S. 214.

²² Vg. Winnicott, D.W. zit nach. Murray (1997) S. 169.

Rahmen, einen Ort der Probehandlung, dessen Grenzen genau abgesteckt sein sollten. Genau diese Kriterien gelten auch, wie schon beschrieben, für den Gebrauch von narrativen Medien. Man gibt sich bewusst einer Illusion hin, um dadurch in den Genuss bestimmter Emotionen zu kommen, welche man im Alltag vielleicht nicht so gefahrlos hervorzurufen kann. Freud formuliert es folgendermaßen: „Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit.“²³ Diese Möglichkeit der zweiten Welt ist natürlich sehr verlockend und birgt einen gewissen Suchtfaktor, kann man doch hier, wie es scheint, ohne Befürchtungen seine geheimsten Träume und Wünsche ausleben.

Somit sind neben tatsächlichen Ereignissen, wie etwa Sportwettkämpfen, Filme und Serien ein sehr beliebtes „Spiel“ für Erwachsene, mit dessen Hilfe auf einfache Weise der Zugang zu unterdrückten oder unbewussten Fantasien erleichtert wird, und das zu jeder gewünschten Zeit. Egal, ob es nun Zukunftsängste, potentiell kriminelle Wut, erotische Fantasien oder bestimmte Beziehungsthematiken sind, es gibt zu jedem Thema etwas Passendes und wir bekommen via Bildschirm die Möglichkeit, uns auf sichere Weise damit auseinanderzusetzen, so lange bis eine Sättigung eintritt und wir das ehemals beängstigende oder verlockende Thema als vertrauter und damit weniger interessant wahrnehmen. Diese Wirkungsweise von Filmen und Serien hat natürlich auch Einfluss auf einer gesellschaftlichen Ebene, und so finden wir in den Massenmedien immer auch einen Spiegel der Themen, die für ganze Generationen und Kulturen zu einer bestimmten Zeit relevant sind.²⁴

Diesem Prozess liegt die Fähigkeit des Menschen zu Grunde, sich empathisch in einen anderen einfühlen zu können. Empathie ist ein Mechanismus mithilfe dessen der Verstand in der Lage ist, sich mit einem erweiterten Teil der Welt zu verkoppeln, um sich diesen anzueignen. Das geschieht etwa durch das Lesen eines Gesichtes. Ein Beispiel dafür ist etwa die Gesprächssituation mit einer Person. Plötzlich bemerkt man eine Ablenkung des Blickes des Gegenübers, gefolgt von einem überraschten Gesichtsausdruck. Somit erfährt man etwas über die gemeinsame Umwelt, indem man die Sinne des Gegenübers „mitbenutzt“, auch wenn man selber noch keine Ahnung vom Auslöser der Überraschung hat.²⁵ Wir wissen bereits von der Tatsache, dass wir in einer illusorischen Umgebung eher geneigt sind, intensive Emotionen gefahrlos zu erleben.

²³ Freud, Sigmund. „Der Dichter und das Phantasieren“ S. 717.

²⁴ Vg. Murray (1997) S. 169.

²⁵ Vg. Smith, Murray. „Empathie und das erweiterte Denken“ S. 18.

Analog dazu zitiert Filmwissenschaftler Murray Smith den Kunstphilosophen Dominic McIver Lopes, der die These aufstellt, dass die Perzeption und das Verständnis von Kunst einerseits auf denselben Fähigkeiten beruht, mit der wir unsere alltägliche Umwelt erschließen, sich im künstlerischen Kontext andererseits aber auch signifikant erweitert. Murray schließt daraus, dass unser Empathievermögen gerade im Bereich der narrativen Kunst „richtig seine Muskeln spielen lässt“, weil es gefordert ist wie sonst nie.²⁶ Es macht Sinn anzunehmen, dass auch bereits die Wahrnehmung eine intensivere ist, wenn wir besonders in fiktiven Situationen mit starken Affekten rechnen dürfen. Mehr noch, vermutlich ist sogar der Grad der Empathie, die fokussierte Sinneswahrnehmung erst ausschlaggebend für die Entstehung intensiver Gefühle. Dabei kann man grob zwei Phasen der Einfühlung in ein narratives Geschehen unterscheiden:²⁷

1. Empathisches Imaginieren: Es ist nicht viel Wissen vorhanden, wir müssen uns erst in der dargebotenen Fiktion zurechtfinden.
2. Empathisches Mitfühlen: Wir sind mit Charakteren und Handlung vertraut und können uns nun der Dichte mimetischer Elemente widmen.

Robin Curtis erwähnt in ihrem Aufsatz „Erweiterte Emotionen“ den Begriff der *Spiegelneuronen* aus der neurologischen Forschung, der beweist, dass eine physiologische Fähigkeit besteht, die es einem Betrachter erlaubt, eine Handlung eines anderen gleichzeitig körperlich mitzuerleben, fast so als wäre er selbst aktiv. Entdeckt wurde diese Funktion an der Universität Parma von Vittorio Gallese und Giacomo Rizzolatti, die Elektroden in die ausschlaggebenden Hirnregionen von Makaken implantierten und in Folge beweisen konnte, dass Neuronen gefeuert wurden, egal ob ein Affe eine Tätigkeit, wie etwas das Schälen einer Banane, selber ausführte oder nur beobachtete.²⁸ Das erklärt die bekannte Tatsache, dass der Mensch vor allem durch Nachahmung lernt und führt auch zu einer Erweiterung des bisher beschriebenen Ansatzes, der davon ausgeht, dass durch die sichere Distanz zu den Akteuren und deren Geschichte eigene unbewusste oder unterdrückte Gefühle an die Oberfläche befördert werden können. Sobald ein Lern- oder Nachahmungseffekt eintritt, handelt es sich nicht

²⁶ Ebd. S. 21.

²⁷ Ebd. S. 23.

²⁸ Vg. Curtis, Robin. „Erweiterte Empathie. Bewegung, Spiegelneuronen und Einfühlung.“ S. 49.

mehr nur um alte Inhalte aus der Vergangenheit, an die man „erinnert“ wird, vielmehr kann eine völlig neue kinästhetische Vorstellung erzeugt werden. Natürlich betrifft dies auch weit komplexere Zusammenhänge als das Schälen einer Banane, wir sind in der Lage uns in alles Mögliche einzufühlen. Wichtig ist eine emotionale Aufladung, eine „visuelle Metapher“, mit deren Hilfe wir uns Zugang zur einer innerlichen Projektion verschaffen.²⁹ Diese aktiven mentalen Prozesse kann man als „kognitive Übung“ betrachten, die spielerisch dabei hilft, eine größere Bandbreite an Fähigkeiten zu entwickeln.

Genau diesen Zugang geht auch der Ansatz der *Mental Simulation*. Hier wird aufgezeigt, dass beim intensiven Erleben einer Narration durch einen Wechsel der Perspektive von der eigenen zur fiktiven Person und dem damit verbundenen Einfühlen, Eindrücke und Emotionen ganz wie im echten Leben entstehen. Sie entstehen nicht durch das eigene Erleben, sondern aus der jeweiligen Geschichte eines anderen, die wir uns mit Hilfe der Spiegelneuronen bis zu einem gewissen Grad aneignen können. Marie-Laure Ryan sieht einen bemerkenswerten Lernprozess darin, einen fremden Standpunkt nachzuvollziehen und in weiterer Folge auch die daraus entstehenden Entscheidungen und Handlungen abzuleiten, das heißt die Gedanken- und Erlebniswelt eines fiktionalen Charakters zu simulieren.³⁰

„From a human point of view, one of the most beneficial features of the theory of mental simulation is that it enables us to reason from premises that we normally hold to be false, and to gain more tolerance for the thinking process of people we fundamentally disagree with.”³¹

Wie das Zitat zeigt, geht es darum, das Gesehene von Grund auf zu verstehen, die Gedanken, Emotionen und Beweggründe hinter einer Handlung sind interessant und ausschlaggebend dafür, ob wir uns darauf einlassen und Erkenntnisse daraus mitnehmen. Durch die Projektion der eigenen Person auf verschiedenste Inhalte können wir eine Vielzahl an Erfahrungen machen, die das echte Leben schwer bieten kann, wir können sozusagen „Probearbeiten“. Im Gegensatz zum Ansatz des reinen Hervorholens von alten, verdrängten Emotionen hätte diese Theorie der Simulation demnach die Macht, in uns völlig unbekannte Emotionen hervorzurufen, weist somit stark in die

²⁹ Vg. Morari (2008) S. 72.

³⁰ Vg. Ryan (2001) S. 110ff.

³¹ Ebd. S. 111.

Zukunft und orientiert sich an der Erweiterung bisheriger Fähigkeiten. Außerdem fasst dieser Ansatz weit über die Vergrößerung emotionaler Kompetenz hinaus, ebenso kann das Erlernen praktischer oder intellektueller Fähigkeiten erleichtert werden.

Naheliegend ist, dass sowohl die Theorie der Katharsis, welche vergangene Themen und deren Aufarbeitung hervorhebt, wie auch der kognitive Ansatz der *Mental Simulation* ihre Berechtigung haben und in der Praxis, abhängig von verschiedensten Faktoren, beide relevant sind.

Geschichtenerzählen kann somit ein mächtiges Werkzeug der persönlichen Transformation sein, bietet gleichzeitig aber auch eine sichere Struktur, ein Zurückkehren vom Unbekannten ins Bekannte. Die beiden Ansätze passen gut in Ernst Cassirers Theorie der „Selbstbefreiung“.

„Vorhandene Gefühle können durch das Kunsterleben sichtbar werden. Sie werden ihres undurchdringlichen, dunklen Charakters beraubt: 'Wir sind der Gewalt dieser Gefühlsregungen nicht ausgeliefert, wir durchschauen sie; es ist, als würden wir in ihr innerstes Wesen eindringen.'"

Unsere Gefühle erfahren durch die Konfrontation mit der Kunst als Form einen 'Gestaltenwandel', eben weil wir uns 'nicht mehr in der unmittelbaren dinglichen Wirklichkeit, sondern der Welt reiner Sinnesformen' befinden.“³²

Essentiell ist, dass der „Wandel der Leidenschaften“ durch ästhetisches Erleben geschieht. Durch die Übertragung in eine andere Form wird die Selbstbefreiung erreicht, wir haben einen sicheren Abstand zum Geschehen, der einerseits eine große Intensität des emotionalen Erlebens ermöglicht, diesem dadurch aber auch eine andere Qualität verleiht. Durch den, im wahrsten Sinne des Wortes, Beobachterposten, den wir zum Medium einnehmen, können wir reflektieren und bewusstere Perspektiven einnehmen, die dann unter Umständen wiederum auf unser echtes Leben einwirken.³³ Dieser Faktor der Objektivierung spielt eine entscheidende Rolle für jede Art der Erkenntnis, die durch ein Kunstwerk zuteil werden kann und ist nicht zuletzt auch der grundlegende Unterschied zwischen einer „zweiten Welt“ und der „ersten Welt“, unserer Lebenswirklichkeit. Das Erleben der sicheren „zweiten Welt“ fördert auf spielerische

³² Cassirer, Ernst zit. nach Ebbrecht, Tobias. „Gefühlte Erinnerung. Überlegung zum emotionalen Erleben von Geschichte im Spielfilm.“ S. 103.

³³ Vg. ebd. S. 104ff. sowie Cassirer (1996) S. 227ff.

Weise einen flexiblen Umgang mit Bedeutungsveränderung. Verschiedenste Varianten und Gegenentwürfe zur vorhandenen Lebenssituation oszillieren.

„Auf Grund dieses Spiels mit Weltmodellen wird Film befähigt, Impulse zur Veränderung des menschlichen Lebens zu geben, die seine psychische Funktion – also Motivation, Kognition, Emotion, Imagination – in ihrer ganzen Komplexität erfasst.“³⁴

Was im Grunde stattfindet, ist eine Simulation einer fremden Lebenswirklichkeit, deren Elemente nur allzu vertraut werden. Durch einen längeren Prozess können ebenso wie im echten Leben gewisse Themen verinnerlicht oder geklärt werden, inklusive der Erfahrung des Abschieds und des Loslassens, wenn die Metamorphose durchlebt ist. Wenn eine fiktionale Welt nämlich zu sehr zum Anker, zur Sicherheit im eigenen Leben wird, kann ein Ende unter Umständen bedrohlich wirken. Egal, ob auf der Seite des Erschaffers oder des Zusehers, eine intensive Beschäftigung über einen längeren Zeitraum hinweg mit einer speziellen Geschichte und ihren Protagonisten löst ein Verlustgefühl und einen damit verbundenen Schmerz aus, wenn es schließlich zu Ende geht. Im Kleinen werden wir mit dem Abschluss einer Geschichte auch an die Endlichkeit des Lebens erinnert.³⁵

Alle narrativen Formen und bis zu einem gewissen Grad auch nicht narrative Kunstwerke bergen dieses transformative Potential. Da Bewegung und Wandlung aber das Herz der Animation ausmachen und ihrer Struktur bereits innewohnt, kann sie laut Susan J. Napier Transformation auf eine Art und Weise hervorheben, mit der andere Kunstformen schwer mithalten können.³⁶ Was das konkret bedeutet, wollen die nächsten Kapitel erforschen.

3.2. Das Storyboard als Transportmittel

Nachdem der Sinn der Reise in die andere, „zweite“ Welt geklärt ist, das Vergnügen, das wir daraus beziehen können, genauer analysiert wurde, möchte dieses Kapitel auf die

³⁴ Wuss (2008) S. 239.

³⁵ Vg. Murray (1997) S. 174ff.

³⁶ Vg. Napier (2001) S. 36.

Erzählweise selber eingehen. Einem Animationsfilm liegt wie einem Realfilm ein Drehbuch zu Grunde, das im Grunde für jede filmische Aufbereitung wichtig ist. Wird es im Realfilm schwer, einen guten Film völlig ohne Drehbuch zu realisieren, ist es in der Animation sozusagen unmöglich. Die Kreation einer eigenständigen, umfassenden Welt erfordert einen guten, detaillierten Leitfaden, um all die nötigen Schritte, die im zweiten Teil dieser Arbeit beschrieben wurden, auch ausführen zu können. Stan Hayward, Drehbuchautor für Animationsfilme, formuliert es folgendermaßen:

“Animation is the most technical of mediums. Every dot, line, color and movement has to be consciously put down with a given end in view. An idea that is fuzzy in the script stage, will certainly be fuzzy on the screen. Nothing happens by chance other than bad accidents. Nor do bright ideas that come as afterthoughts have much chance of inclusion in a film once the production has started. The bulk of the creative work is – be it script, design, dialogue or music, is conceived and finalised before the first frame is animated.”³⁷

Um diesen genauen Plan bereitstellen zu können, ist ein Storyboard notwendig. Das wiederum entsteht Schritt für Schritt. Den Anfang bildet eine Idee, die man in 1-2 Sätzen formulieren kann, ob sie nun eine völlig neue ist, auf einem Märchen basiert oder eine Romanvorlage existiert, spielt keine Rolle. Hier ein Beispiel einer solchen Kurzsynopsis für den Animationsfilm „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (1937):

“Jealousy leads a vain queen to threaten the life of a young princess, who flees into the woods where she is befriended by seven dwarfs. When the queen, in disguise, tricks her into eating a poisoned apple, the girl is thought dead and preserved in a glass coffin until a prince awakens her with love’s first kiss.”³⁸

Der nächste Schritt besteht darin, die Idee zu strukturieren, einen Entwurf zu schaffen und darin die einzelnen Sequenzen grob herauszuarbeiten. Was passiert in welchem Abschnitt und warum? Welche Szenen sind Schlüsselszenen? In diesem Arbeitsschritt geht es darum, einen ersten Überblick zu finden über Actionszenen, emotionale Szenen, etc. Außerdem werden jetzt auch Skizzen von Charakteren und Spielorten angefertigt. Wenn das alles im Groben passiert ist, kann man dazu übergehen, ein Treatment anzufertigen. Die Storyline steht, die Dialoge und Handlungen werden separat schriftlich

³⁷ Hayward, Stan. *Scriptwriting for Animation*. S. 9.

³⁸ Johnston/Thomas (1981) S. 368.

erfasst, ebenso etwaige Musikeffekte. Probleme und Disbalancen in der Geschichte oder Umsetzung werden jetzt gut sichtbar und können noch leicht ausgebessert werden.

Hat das Treatment eine passable Form angenommen, wird daraus das Storyboard, im wesentlichen eine Art „Comic“, wo man nun genau Bild für Bild, die Position der Figuren, Kameraeinstellungen, Effekte, Timing etc. erkennen kann und eine Arbeitsgrundlage für alle weiteren Schritte im Herstellungsprozess des Animationsfilms hat. Aus diesem Storyboard wird in der Regel eine erste Rohversion des Films gefertigt. Das bedeutet, man reiht die Bilder aneinander, was für die geübten Augen eines Animationskünstlers genügt um Schwachstellen zu finden, die besser noch ausgemerzt werden sollten, bevor man sich nun tatsächlich an die endgültige Umsetzung des Films macht.

Mit der Qualität des Storyboards steht und fällt die Qualität des fertigen Filmes, es ist im wahrsten Sinne des Wortes das Transportmittel, um die Idee allen Beteiligten gleichermaßen zugänglich zu machen. Dave Hand aus den Disney Studios erklärt es wie folgt:

„Our entire medium is transference of thought. The thought is created first in the mind of the storyman . . . then transfered to the director, who attempts to transfer it to the animator. This is where the big problem of transference comes, because the animator then attempts to transfer it pictorally. He takes it out of the intangible, and places it in tangible form, in picture, for transference back to the mind of the audience [...]”³⁹

Dieser Prozess scheint schon eine Herausforderung für sich zu sein, essentiell ist es aber auch, einer wirklich guten Geschichte zu folgen. Nur wenn die Ausgangsidee für sich schon eine starke Botschaft hat, kann diese auch durch die einzelnen Produktionsschritte transformiert werden und am Ende in animierten Bildern zum Leben erwachen. „A good story cannot be ruined by poor animation, but neither can a poor story be saved by the very best animation.“⁴⁰ Zu dieser Aussage, die von Ted Berman, Animator und Storyentwickler in den Disney Studios stammt, lässt sich noch ergänzend sagen, dass auch eine gute Story ruiniert werden kann, nämlich dann, wenn man sie schlecht übersetzt und das Storyboard nicht in der Lage ist, den Leitfaden für die technische Umsetzung bereitzustellen.⁴¹

³⁹ Ebd. S. 81.

⁴⁰ Ebd. S. 367.

⁴¹ Vg. ebd. S. 367.

Was macht nun eine gute Story aus? Die folgenden Regeln für die Entwicklung einer Geschichte für das Medium Animation aus dem Hause Disney sollen einen kurzen Überblick geben.⁴²

1. Szenen, die nur Continuity zeigen, im Sinne von „eine Figur geht von A nach B“ sind zu vermeiden, da sie in der Regel keine Bedeutung für die Story haben und schnell uninteressant wirken. Wenn eine bestimmte Atmosphäre für die nächste Szene aufgebaut werden soll, kann man natürlich eine Ausnahme machen.
2. Szenen, in denen Figuren nur herumstehen und etwas erklären, sind problematisch. Figuren sollten immer eine starke Motivation haben an einem bestimmten Ort zu sein und Informationen sollten eher in Nebenbemerkungen fallen oder von einem Erzähler vermittelt werden.
3. Die Handlung soll der Persönlichkeit der Charaktere entspringen und deren Entscheidungen das Rückrad der Geschichte bilden. Somit hängt die Motivation der Geschichte nicht alleine von der Animationsleistung ab.
4. Die Charaktere sollten die Möglichkeit haben zum Leben zu erwachen, indem man etwas Unterhaltsames an ihnen selber findet, das unabhängig von der Geschichte existiert.
5. Die Charaktere sollten die Möglichkeit bekommen sich zu entwickeln. Das passiert, indem man viele Facetten ihrer Persönlichkeit zeigt. Emotionen und Stimmungen ändern sich mit fortlaufender Handlung und sollten auch figurespezifisch dargestellt werden.
6. Jede Szene sollte leicht karikierend dargestellt werden, um das Medium bestmöglich auszuschöpfen. „Just to imitate nature, illustrate reality, or duplicate live action not only wastes the medium of animation, but puts an enormous burden on the animator. It should be believable, but not realistic.“⁴³
7. Die Geschichte sollte hauptsächlich mit den Cartoon-ähnlicheren Charakteren erzählt werden, da sie mehr Spielraum für glaubhafte Darstellung bieten als „realistischere“ Figuren. Der Grund dafür ist, dass sie wie Punkt 6. besagt, im Grunde Karikaturen sind und man somit nicht die Erwartung hat, dass sie völlig lebensecht agieren und aussehen.

⁴² Vg. ebd. S. 373ff.

⁴³ Ebd. S. 375.

Zusammenfassend könnte man sagen, beim Animationsfilm ist es wichtig, die Geschichte lebendig zu halten. Dafür ist in der Animation konstante Veränderung wichtig, statische Bilder und einseitige Charaktere fallen hier viel schneller negativ auf als im konventionellen Film, der ohnehin Lebendiges einfängt und „nur“ in einen neuen Kontext bringt. Eine gute Geschichte erzeugt in den Figuren automatisch Emotionen, die logisch nachvollziehbar sind. Durch die Interaktion mit der Welt und die Beziehungen zueinander, gewinnen die Figuren an Tiefe, bekommen die Möglichkeit verschiedene Facetten von sich zu zeigen und verändern und entwickeln sich dadurch.⁴⁴ Die Betonung liegt hier besonders auf „zeigen“. Worte alleine bringen eine Emotion dem Zuseher nicht glaubhaft näher, deshalb ist es wichtig Situationen zu schaffen, in denen eine Figur durch eine Aktion oder Reaktion ihre Gefühle direkt ausdrücken kann, um das Publikum zu erreichen: „Anyone who merely states his feelings is not acting, and if a cartoon character is not acting, he is not „living“.“⁴⁵ Dass die Emotionen der Figuren im Grunde die der Animatoren sind und lediglich „übersetzt“ werden und wie genau diese Beziehung funktioniert, wurde schon in **2.2.1. Der Animationskünstler als Schauspieler** erläutert. In der Tat ist es eine sehr außergewöhnliche Art der Vermittlung, Ollie Johnston formuliert es so:

„This is the part that makes animation like no other medium. To be able to play with the emotions of my characters, and know that I can make them laugh or cry or become very angry, is to experience animation at its best. It is difficult to explain the thrill I get out of seeing my drawings move through the changes in expression and attitudes, in a way that gives them that mystical quality of life.“⁴⁶

Die bisher vorgestellten Merkmale einer guten animierten Geschichte entstammen zwar überwiegend aus der Erfahrung der Disney Studios, sind aber im Grunde allgemein für das Medium Animation gültig, möchte man eine glaubhafte Story erzählen. Wenn man über die Grundregeln hinausgeht, gibt es aber sehr wohl unterschiedlichste Ansätze die Erzählweisen betreffend. Wie so oft kann zwischen westlicher und japanischer Herangehensweise unterschieden werden.

⁴⁴ Vg. ebd. S. 373.

⁴⁵ Ebd. S. 387.

⁴⁶ Ebd. S. 439.

3.3. Narrative Strategien im kulturellen Kontext

Die Art der Strukturierung einer Erzählung entspricht im Grund der Art der Organisation von Information und bestimmt in weiterer Folge den Umgang des Zusehers mit dem visuellen Inhalt. Die grundsätzliche Idee einer Geschichte kann man als Sequenz von Ereignissen, die in einer bestimmten Zeitperiode stattfinden, verstehen. Ob man nun einer linearen Struktur folgen möchte oder Ereignisse parallel erzählt, zeitlich versetzt, oder weitgehend auf einen kontinuierlichen Ablauf verzichtet, die Entscheidung hängt von der Intention des Werkes ab und ist außerdem in hohem Maße kulturell beeinflusst. Bei einem visuellen Medium wie der Animation ist die Sprache der Bilder natürlich maßgeblich. In der Animation hat sich sowohl für die westliche, wie auch die östliche Gewohnheit des Geschichtenerzählens, eine eigene ästhetische Form mit spezifischen stilistischen Merkmalen entwickelt, die auf das Weltbild und Glaubenssystem der jeweiligen Kultur zurückführen ist.

Wie schon im zweiten Teil der Arbeit behandelt, hat sich passend zur traditionell weniger linearen Erzählweise im japanischen Anime, der Stil des *Superflat* durchgesetzt. Während westliche Animationsfilme traditionell der Raumentiefe sehr verbunden sind, entwickelt sich analog zur favorisierten „ballistischen“ Kamerabewegung, auch die Narration gerne zielstrebig vorwärts. Grund dafür ist das auf dem Christentum fußende westliche Weltbild, das monotheistisch geprägt ist und dadurch sehr eindeutige Wertezuordnungen vornimmt, die im Film gerne noch überspitzt dargestellt werden. Grob gesagt, gibt es das „Gute“ und das „Böse“ und viele Geschichten drehen sich darum, auf welcher Seite dieser strikten Moralvorstellungen die Protagonisten am Ende landen können, oder welche dieser beiden Kräfte nun am Ende als Sieger hervorgehen kann. Der japanische Animationsfilm entspringt dem Hintergrund eines Shintô-buddhistischen Glaubens, der nicht so strenge Regeln hat und das Universum als vielfältig und mehrdeutig betrachtet. Anstatt eines Gottes gibt es eine Vielzahl an Göttern, die aber jeweils wandelbar sind und keine fixe „gut“ oder „böse“ Konnotation zugeschrieben bekommen. Ein Feind ist dann sozusagen nur ein Held, der auf der anderen Seite kämpft, und es gibt nicht eine Wahrheit sondern viele Perspektiven. So

gehen Japaner auch mit Erzählungen um, neue Kombinationen, Abwandlungen und eine gewisse Offenheit gegenüber neuen andersartigen Dingen werden als normal angesehen. Die animistische Naturreligion Shintô ist nach wie vor sehr einflussreich in Japan, sie ist jedoch keine stark regelbehaftete Theologie und vermittelt daher eben diese so kennzeichnende Variabilität und Offenheit, die man auch in der Kunst wiederfindet. Buddhistische Elemente wurden schon früh in die Kultur übernommen, heute findet man in Japan jedoch auch viele christliche Traditionen und Elemente, etwa Hochzeiten und Weihnachtsfeste, die ohne das zugehörige Weltbild importiert wurden.

Das Fehlen einer strengen richtenden Instanz wirkt sich auch insofern auf die Erzählweise aus, dass es keine „Gerechtigkeit“ gibt. Der Tod etwa kann jeden treffen und ist nicht den Bösewichten oder unwichtigeren Nebenfiguren vorbehalten, wie im konventionellen westlichen Erzählmodus, wo Gott die Guten belohnt und die Bösen bestraft. Weiters wird der Tod auch nicht automatisch negativ und als Niederlage interpretiert, sondern mitunter als Heldentat, wenn die Person nach ihrem Pflicht- und Ehrgefühl handelt. Dieses geht in Japan über alles, man nennt es „giri“ und versteht darunter eine Verpflichtung und Verantwortung den Mitmenschen gegenüber, die so weit geht, dass Selbstmord oft der einzige Ausweg ist, wenn man den Anforderungen nicht mehr gerecht werden kann.⁴⁷ Entstanden ist diese ritualisierte Art des männlichen Suizids, genannt „Seppuko“ (der Begriff „Harakiri“ ist eher im Westen gebräuchlich), etwa im 12. Jh. bei den Samurai. Ein Suizid wurde regelrecht zelebriert, bestimmte Richtlinien waren zu befolgen und laut dem „Bushidô“, der Samurai-Ethik, die im Hagakure aufgezeichnet ist, war der Tod in einigen Situationen der mutigste und ehrbarste und somit einzige Weg für einen guten Samurai. Die wichtige Stellung, die der Tod hier einnimmt, entspringt aber einer durchaus lebensbejahenden Philosophie:

„Für einen Bushi gibt es nichts Wichtigeres, als den Tod in seinem Denken an die erste Stelle zu setzen. Den Tod zu ignorieren, ist töricht, denn er ist das Ziel aller Dinge. Vom Augenblick deiner Geburt an stirbst du, und du weißt niemals, wann dich das Ende ereilt. Deshalb solltest du jeden Tag so leben, als wäre es dein letzter. Lebe jede einzelne Stunde so, als hättest du nur noch ein paar Minuten zu leben. Auf diese Weise wird dein Geist stets auf die wichtigen Dinge des Lebens gerichtet bleiben, und du wirst nicht von törichten Gedanken abgelenkt. Wenn du dem Tod in deinem Denken den ersten Platz einräumst, wird das deinem Leben Fülle und Sinn verleihen.“⁴⁸

⁴⁷ Vg. Bichler (2004) S. 70.

⁴⁸ Yamamoto, Tsunetomo. *Hagakure. Der Samurai-Weg*. S. 355.

Ab den 20er Jahren des 20. Jh. bis Ende des zweiten Weltkrieges wurde die Schrift des Hagakure von den herrschenden ultranationalen Militär-Gruppierungen instrumentalisiert, um die absolute Macht des Tennos zu untermauern. Der vielschichtige Text wurde auf einen äußerst strengen Ehren- und Verhaltenskodex reduziert und eines der weltweit bekannten Ergebnisse sind die japanischen Kamikaze Kampfflieger, die sich für ihr Vaterland in den Tod stürzten.⁴⁹ Man kann also erahnen, dass der Umgang und Stellenwert des Todes in der japanischen Kultur ein völlig anderer ist als in der westlichen Welt und nicht automatisch einer Niederlage gleichkommt. Auf narrative Formen bezogen, wirkt sich dieser andere Zugang oft spannend für den Verlauf einer Geschichte aus, da der Ausgang wenig vorhersehbar ist.⁵⁰

Trotz der gravierenden Unterschiede, gibt es doch auch viele Verbindungen zwischen den Kulturen und besonders der Animationsfilm hat sich immer wieder wechselseitig befruchtet. Obwohl Japan traditionell die piktozentrischer angelegte Kultur ist, war Walt Disney in den USA der Pionier, der auch die Entwicklung des japanischen Animes maßgeblich beeinflusste. Bis in die späten 50er Jahre gab es keine nennenswerten formal-narrativen Unterschiede, in Japan sahen Comics und Animes ähnlich aus wie im Westen. Durch die Zerstörungen des zweiten Weltkrieges hatte die Medienindustrie Japans einen großen Schaden erlitten und die materielle Not war ein Mitauslöser für die boomende Manga-Industrie zu dieser Zeit, da Manga als Print Produkt ein von technischen Geräten relativ unabhängiges, billiges und leicht herzustellendes Medium ist. Dieser Aufschwung, der in weiterer Folge auch Anime betraf, ist zu großen Teilen Tezuka Osamu, auch genannt der „Disney Japans“, zu verdanken. Er revolutionierte die Formate formal wie inhaltlich und prägte den klassischen Look, wie etwa die charakteristisch großen Augen oder die extra langen Beine der Figuren. Viele Dinge wurden von den amerikanischen Vorreibern übernommen, jedoch kostengünstig adaptiert, wie Teilanimation statt Vollanimation.⁵¹ Mit der Erstaussstrahlung der Serie „Astro Boy“ 1963 markierte Tezuka den Beginn des modernen Animes und bald gab es eine regelrechte Flut an Filmen und Serien, die seinen Stil nachahmten und weiterführten.⁵² Spätestens in den 1990er Jahren hatten sich die japanischen Trickfilme dann auch am internationalen Markt behauptet und durch die kulturelle Globalisierung

⁴⁹ Vg. ebd. S. 20.

⁵⁰ Vg. Nieder (2006) S. 13ff.

⁵¹ Vg. Bichler (2004) S. 74ff.

⁵² Vg. ebd. S. 76.

entstand mit der Zeit eine internationale Unterhaltungskultur mit wechselseitigem Einfluss aufeinander.

Animation ist heute nicht unbedingt westlich oder asiatisch, sondern einfach „modern“ und hat auf der ganzen Welt ihre Anhänger. Auch wenn die Erzählweisen und Inhalte oft große Unterschiede aufweisen, sind sie doch in der Regel „universal“ lesbar. Besonders beliebte Genres wie Science Fiction oder Mecha haben (oft absichtlich) nicht allzu viel kulturellen Bezug, es hat sich in Japan dafür sogar der Begriff „mukokuseki“, was staatenlos bedeutet, gebildet. Das kann aber auch als Ausdruck für Japans durchaus problematische kulturelle Identität gelesen werden.⁵³ „Anime is a medium of desire, so animation creates an idealized non-Japanese world.“⁵⁴ Zuzüglich zum andersartigen religiösen Hintergrund mag dieses geringe nationale Selbstwertgefühl wohl auch der Grund sein, warum die Dystopien im japanischen Anime eine so große Rolle spielen. Im populären westlichen Animationsfilm sind im Gegensatz meist märchenhafte Utopien zu finden, in welchen das Gute, Kraft seines Glaubens, siegt. Diese Tatsachen kann man auch im historischen Kontext sehen. Für den japanischen Künstler Takashi Murakami, der den Stil des *Superflat* miterfunden hat, repräsentieren dystopische Geschichten, die oft mit nuklearer Vernichtung und Verseuchung zu tun haben, aus denen mitunter auch Monster wie Godzilla entstehen, die Erfahrung, in Japan nach den Atombomben des zweiten Weltkriegs aufgewachsen zu sein. Er verbindet damit eine Impotenz der (männlichen) Bevölkerung, gegenüber den übermächtigen Amerikanern, die den sehr ausgeprägten Nationalstolz der Japaner gebrochen haben. Murakami sieht den Stil des *Superflat* als direkten Ausdruck einer Handlungsunfähigkeit, da es nur laterale Bewegungen im Gegensatz zum in die Tiefe fokussierten *Ballistic effect* des westlichen Animationsfilms gibt. Er interpretiert die weniger ausgeprägte Zielstrebigkeit somit als Schwäche, die er historisch herleitet.⁵⁵ Für den dystopischen Teil der Anime-Welt mag dies sicherlich ein Mitgrund sein, etwas allgemeiner sieht Animationskünstler Oshii Mamoru das Medium als einen Ausdruck der teilweise problematischen Kultur Japans. Die sich bietende Formfreiheit ist das Pendant zum Konformismus des modernen Japans. Eine Kultur, die Anpasstheit, Zurückhaltung, Höflichkeit, „sein Gesicht zu wahren“, Pflicht und Ehrgefühl und mit sich selbst aufopfernder Hingabe zu dienen, über

⁵³ Vg. Napier (2001) S. 22ff.

⁵⁴ Ueno, Koshi zit. nach ebd. S. 261.

⁵⁵ Vg. Lamarre (2006) S. 135.

alles stellt, findet folgerichtig ein gutes Ventil in Ausdrucksformen, die sehr flexibel und frei sind und sämtliche öffentlich unterdrückte Themen, im Negativen wie auch Positiven, aufgreifen kann.⁵⁶ Hier schließt sich allerdings auch der Kreis zum westlichen Animationsfilm. Die Unzufriedenheit mit dem postmodernen kapitalistischen System und somit der Widerstand gegen staatliche Übermacht wächst aufgrund der sich verschlechternden wirtschaftlichen Lage auch in Amerika und Europa zunehmend, was einerseits die Popularität des japanischen apokalyptischen Anime erklärt, aber genauso vermehrt gesellschaftskritische westliche Animationsserien zur Folge hatte. Lediglich der Sektor des Spielfilms ist nach wie vor von utopischen Themen dominiert, die wenig auf aktuelle Strömungen Bezug nehmen, was aber vermutlich in der Tradition der großen Studios begründet liegt. Bevor die thematische Gewichtung näher betrachtet wird, möchte dieses Kapitel aber noch auf formale Erzählstrategien eingehen und beleuchten, wie sie durch ihre Wirkungsweise Animationsfilm positionieren.

In „Art in Motion: Animation Aesthetics“ beschreibt Maureen Furniss vier strukturelle Erzählformen, die im Animationsfilm hauptsächlich angewandt werden. Die klassische „Hollywood“ Erzählweise, die Walt Disney für seine animierten Spielfilme adaptiert hat, ist eine sehr lineare, die Geschichte beginnt mit einem Anfang, geht über zum Mittelteil und mündet im „Happy End“. Charakteristisch für diese Art der Narration ist, dass zu Beginn die Figuren in ihrer, meist misslichen Lage inszeniert werden. Der Mittelteil zeigt die Schritte, die unternommen werden, um sich daraus zu befreien, meist mit einigen Rück- und Fortschritten, während das Ende dann schließlich den Triumph entweder der „guten“ oder „bösen“ Seite offenbart.⁵⁷ Diese Erzählweise ist für viele Menschen angenehm, weil sie eine gewisse Berechenbarkeit offeriert. Je nach Genre kann der Zuseher einschätzen, welche Art von emotionalen „Plot Points“ ihn erwarten, das entspricht der allgemeinen Arbeitsauffassung: Etwas Anstreben, Zwischenziele erreichen und schlussendlich Fortschritte machen.⁵⁸

Eine Alternative zu dieser dominanten Erzählform bietet die zyklische Struktur. Hier kommt es zu keinem Abschluss, wie in der Natur gibt es immer wiederkehrende Abläufe wie Leben und Tod, den Wechsel der Jahreszeiten, Alltägliches wie Schlafen, Essen,

⁵⁶ Vg. Oshii, Mamoru nach Napier (2001) S. 26ff.

⁵⁷ Vg. Swain, Dwight V. *Film Scriptwriting: A Practical Manual*. S. 90.

⁵⁸ Vg. Furniss (1998) S. 96.

Arbeiten, emotionale Auf- und Ab's und vieles mehr. Durch ihre plasmatische Qualität passt diese Art der Narration eigentlich besonders gut zur Animation, wohnt ihr doch die Qualität der stetigen Veränderung inne. In der Praxis ist es allerdings im kommerziellen Bereich viel gängiger, Geschichten mit einer Klimax zu erzählen und daher bleibt diese Version in Reinform in den meisten Fällen der künstlerischen Animation vorbehalten, wo auch ein nicht-narratives Spiel mit Formen Platz findet.

Eine weitere Erzählform stellt die episodische Struktur dar. Scheinbar unzusammenhängende Episoden werden aneinandergereiht, nach und nach erschließen sich dann Zusammenhänge und es entsteht eine Art Patchworkteppich, ein großes Ganzes aus vielen kleineren Teilen. Diese Herangehensweise findet sich einerseits oft in Comedy-Serien, wo die stringente Narration Nebensache ist und man immer nur Häppchenweise Information über Figuren, Hintergründe, Beziehungen erhält, während der Hauptplot immer ein neuer ist.⁵⁹ Abseits vom Comedy Genre arbeiten vor allem japanische Anime Filme und Serien oft mit dieser Technik.

Die letzte Erzählweise, die Maureen Furniss anführt, beruht auf einer thematischen Struktur. Das bedeutet, die Bilder sind oftmals abstrakt, es gibt kein „vorwärts“, sondern Wiederholungen, Variationen von Formen und Bildern. Meist gibt es keine klassische Narration, vielmehr ist diese Ausdrucksweise mit Poesie oder Musik zu vergleichen und entspricht einem visuellen Tanz. Es geht darum, eine höchst subjektive Sichtweise in Bilder zu fassen und somit ein bestimmtes Thema zu erschließen. Wie die Beschreibung schon vermuten lässt, ist auch diese Form selten im kommerziellen Bereich zu finden, sondern eher der künstlerischen Animation vorbehalten. Viele Animationsfilme arbeiten aber mit kurzen Sequenzen dieser Art, um etwa eine Besonderheit zu betonen.

Auch wenn die lineare Erzählweise nicht besonders realistisch anmutet und das echte Leben selten nach diesem Schema verläuft, hat sie sich im Erzählkino durchgesetzt.⁶⁰ Der Grund dafür liegt vermutlich darin, dass mit Hilfe dieser Struktur Empathie relativ leicht herzustellen ist. Subjektive Narration zielt darauf ab sich den Figuren anzunähern, ihre Standpunkte nachzuvollziehen und so eine emotionale Teilhabe aufzubauen. Dieser

⁵⁹ Vg. ebd. S. 99.

⁶⁰ Vg. ebd. S. 99ff.

Schritt wird von Margethe Bruun Vaage mit *Empathie und fiktionale Teilhabe* betitelt. Durch die Geschichte, die Informationen, taucht man in die Filmwelt ein, versucht Lücken selbstständig zu schließen und ist am Fortgang der Handlung interessiert sowie gespannt, wie es den beteiligten Figuren im weiteren Verlauf ergehen mag. Eine weitere Art der Empathie ist die *Empathie als ästhetische Teilhabe*, sie bezieht sich auf den Film als Artefakt, das heißt auf die Herstellung, die Umsetzung, den Stil, die Erzähltechnik, Spezialeffekte, Kameraführung, etc. Diese Art der Teilhabe ist extradiegetisch und somit von einer Narration unabhängig. Wird ein Film linear erzählt, kommen immer beide Arten der Einfühlung zur Anwendung. Szenen in denen handlungstechnisch nichts passiert, zeigen dafür oft bemerkenswerte Bilder und sprechen somit auf rein ästhetischer Ebene an. Hier wird der poetisch-imaginative Sinn angesteuert und das ästhetische Erleben in den Mittelpunkt gerückt.⁶¹ Im konventionellen Film werden beide Arten geschickt miteinander verwoben und somit eine affektive Kurve erzeugt, die Emotionen der Zuschauer recht genau und gezielt ansprechen kann. Dazu gehört eine ausgewogene Mischung an konfliktbedingter Erregung und passivem Kontrollieren Wollens.

„Der funktionale Zusammenhang zwischen den konfliktbedingten Erregungen und dem Interesse des Zuschauers an der passiven Kontrolle des Geschehens auf der Leinwand, die einen Zwang zur Antizipation der Ereignisse erzeugt, macht u.a. die Paradoxie der Kinogefühle erklärlich: Dass wir als Zuschauer emotional in Konfliktsituationen involviert sein können, die nicht die unseren sind, und von denen wir sogar wissen, dass die in Wirklichkeit so nicht existieren. Ähnlich wie im Leben wo wir handlungsmächtig bleiben müssen, bemühen wir uns einfach permanent um Kontrollkompetenz, und das führt zu affektiven Erregungen und Emotionen verschiedener Stärke und Qualität.“⁶²

Ziel eines solchen ästhetischen Rezeptionsprozesses scheint das Erlangen einer positiven Grundemotion zu sein. Diese wird in erster Linie dadurch erreicht, dass die Kontrollkompetenz über das Geschehen erhalten bleibt, bzw. wiederhergestellt wird. Genau dieses positive Rezeptionserlebnis ist das Ziel der konventionellen linearen Erzählweise.

⁶¹ Vg. Bruun Vaage, Margarethe. „Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm“ S. 37ff.

⁶² Wuss (2008) S. 231.

Ein Film, der nun aber nicht auf dem klassisch-dramatischen Erzählschema beruht, benutzt andere Mechanismen, um den Zuseher an sich zu binden. Wenn beispielsweise die Psychologie der Figuren nicht so streng vorgegeben wird, entsteht mehr Spielraum für den Zuseher. Es ist von Nöten ein größeres Maß an imaginativer Empathie aufzubringen, da die Figuren inklusive Innenleben nicht auf einem Silbertablett serviert werden.⁶³ Das Spiel der Emotionen ist mehr in Bewegung und offener, wenn die Narration es nicht exakt anleitet. Das bedeutet, der Anteil an *Empathie als ästhetische Teilhabe* ist größer und viele Inhalte erschließen sich durch direkt sinnliche Wahrnehmung, das subtilere Erfassen von Stimmung und Emotion, bzw. obliegen der eigenen Interpretation, da in der Regel auch einige Inhalte offen bleiben. In vielen Fällen gibt es zyklische, episodenhafte oder auch thematische Elemente in Filmen, die auf diese Art und Weise operieren. Durch diese Entwicklung wird es auch für das klassisch-dramatisch-lineare Erzählkino immer mehr von Nöten, spielerisch mit der eigenen Form umzugehen. Referenzen, Verweise, Comedy-Einlagen und beim computergenerierten Animationsfilm vor allem eine faszinierende (3D-)Ästhetik sind wichtig, um das Publikum nicht mit Vorhersehbarkeit zu langweilen. Stilbrüche und Anleihen aus andern Erzählformen werden verwendet, um auch auf erzählerischer Ebene mit der modernen technischen Umsetzung mithalten zu können. Experimenteller kann man an Animationsserien oder Kurzfilme herangehen. Die kürzere Dauer und die geringeren Produktionskosten erlauben es hier eher, neue, unkonventionelle Dinge auszuprobieren.

Während man westliche von Walt Disney geprägte Animationsfilme in hohem Maße dem klassischen Erzählkino zuordnen kann, bedient sich der japanische Trickfilm gerne einer offeneren Form. Hayao Miyazaki etwa „[...] avoids reaching a destination or conclusion or coming full circle. [...] Even his stories tend to move laterally, sideways, diagonally.“⁶⁴, außerdem sagt er auch über sich: „I gave up on making happy endings in the true sense a long time ago.“⁶⁵ Das komplexe Leben wird hier nicht wie im Disney Film schematisch vereinfacht und beinahe schwarz-weiß dargestellt, sondern bleibt vielfältiger und wandelbar. Die Handlung gleicht oftmals eher einem Informationsfeld als einer linearen Struktur. Scott McCloud sieht diesen Unterschied zwischen westlicher

⁶³ Vg. Bruun Vaage (2008) S. 37.

⁶⁴ Lamarre (2006) S. 130.

⁶⁵ Kimler, Stefanie. *Funktion und Konstruktion von Parallellwelten am Beispiel der Filme von Hayo Miyazaki*. S. 49.

und östlicher Erzählweise schon in einer Vorform des Animationsfilms, dem Comic. Westliche Comics versuchen in der Regel, die Handlung Bild für Bild voranzutreiben, während japanische Mangas nicht unbedingt nur Aktion anstreben, sondern mit Hilfe einer Bildfolge unterschiedliche Gesichtspunkte beleuchten, damit ein Stück weit aus dem linearen Verlauf heraustreten und eine zeitlose Perspektive auf das Geschehen anbieten.⁶⁶ Aus diesem Grund sind westliche Comics auch meist dialogintensiver, während Mangas auf jeder Ebene mit den für die japanische Kultur typischen Lücken arbeiten, die mehr Raum für Imagination lassen.⁶⁷

In Anbetracht der Entwicklung moderner Medien scheint der nicht-lineare Zugang der zeitgemäßere. Wir sind es mittlerweile gewohnt, uns in einem Mosaik aus Informationen zurechtzufinden, im Gegensatz zur einfachen linearen Form eines konventionellen Buches. Das Mosaik einer Zeitung, das durch die Anordnung verschiedenster Artikel und Werbung eine Menge Eindrücke auf einmal vermittelt, das zeitliche Mosaik eines Films, das sich durch viele unterschiedlichen Einstellungen, die wir in kurzer Zeit zu sehen bekommen, präsentiert und schließlich das wohl vielfältigste, weil interaktive und alle Eigenschaften vereinende und potenzierende Mosaik des Computers, sie alle haben unsere Wahrnehmungsfähigkeit erweitert und dafür gesorgt, dass wir uns in diesen Kaleidoskopen an Information zurechtfinden können, ohne von der Flut an Mitteilung überwältigt zu werden.⁶⁸ Susan J. Napier bezieht sich auf den japanischen Animationsfilm, wenn sie schreibt:

„Indeed, anime may be the perfect medium to capture what is perhaps the overriding issue of our day, the shifting nature of identity in a constantly changing society. With its rapid shifts of narrative pace and its constantly transforming imagery, the animated medium is superbly positioned to illustrate the atmosphere of change permeating not only Japanese society but also all industrialized or industrializing societies. Moving at rapid – sometimes breakneck – pace and predicated upon the instability of form, animation is both a symptom and a metaphor for a society obsessed with change and spectacle.“⁶⁹

⁶⁶ Vg. McCloud (1994) S. 87.

⁶⁷ Vg. Raffaelli, Luca zit. nach Napier (2001) S. 20.

⁶⁸ Vg. Murray (1997) S. 155ff.

⁶⁹ Napier (2001) S. 12.

Die Eigenschaften der schnellen Bewegung, der Formfreiheit, der Instabilität, des konstanten Wandels machen Animation aus und reichen weit über die Struktur der Erzählung hinaus. Egal ob eine Geschichte nun linear oder episodisch erzählt wird, die einzigartigen sinnlich-ästhetischen Eigenschaften, die kulturunabhängig jeder Geschichte eine angemessene visuelle Ausdrucksform ermöglichen, sind weitaus charakteristischer für das Wesen der Animation. Paul Wells beschreibt diese „kinetische Konstruktion“ folgendermaßen:

„Such metamorphoses operate as the mechanism which foregrounds this new relatedness by literally revealing construction and deconstruction, stasis and evolution, mutability and convergence. Such imagery did not operate as a set of visual tricks or jokes, nor did it constitute a conventional literary narrative, but was a kinetic construction wholly determined by the choices made by the animator [...]“⁷⁰

Einige visuell-narrative Strategien, wie etwa Schauspiel und Choreografie, wurden schon im zweiten Teil der Arbeit durch die Beschreibung des Herstellungsprozesses mit-erläutert. An dieser Stelle sollen noch einmal die vier, für narrative Animation Relevantesten zusammengefasst werden:

„The primacy of the image and its ability to metamorphose into a completely different image“⁷¹, ist für Paul Wells die narrative Eigenschaft, die Animation am meisten ausmacht. Hier lässt sich der Bogen zur plasmatischen Qualität spannen, die auch Eisenstein als das Herz der Animationskunst bezeichnete. In seinem Buch „Understanding Animation“ beschreibt Paul Wells, ähnlich wie Eisenstein, diesen Vorzug als *Metamorphose*, eine Qualität, die in dieser Form kein anderes Medium innehat, eine abstrakte Möglichkeit die Erzählung voranzutreiben und auf einer rein visuellen Ebene zu entwickeln. Außerdem wohnt ihr eine verbindende Eigenschaft inne, es können ganz unterschiedliche Formen zusammengefügt, zeitliche und räumliche Grenzen überschritten werden. Das alles passiert fließend und wirkt somit realistischer als etwa durch Montage erzielte Übergänge, auch wenn es inhaltlich und formal ganz und gar nicht realistisch anmutet. Somit zeigt sich abermals, dass die Art und Weise, *wie* es

⁷⁰ Wells, Paul. *Understanding Animation*. S. 15.

⁷¹ Ebd. S. 15.

erzählt wird, ausschlaggebend für die glaubwürdige Rezeption ist. „In enabling the collapse of the illusion of physical space, metamorphosis destabilises the image, conflating horror and humour, dream and reality, certainty and speculation.“⁷²

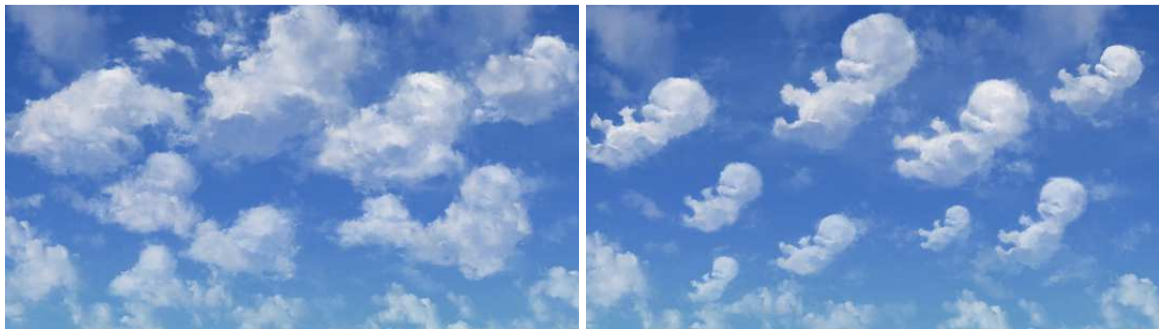


Abb.: 1 Wolken verändern ihre Form und werden zu Babies „Oben“ (2009)

Die *Synekdote* ist eine weitere visuelle Ausdrucksmöglichkeit in der Animation. Der Begriff steht für einen Teil, der eine ganze Figur repräsentiert. Eine normale Anwendung im Film wäre etwa ein Close-Up einer Hand, die dabei ist eine Tätigkeit zu verrichten, trotzdem wäre klar, dass an der Hand eine ganze Person hängt, die die Aktion ausführt. In der Animation ist das nun nicht mehr so eindeutig, hier können sich Körperteile lösen, ein Eigenleben entwickeln und für sich agieren. Trotzdem bleibt in der Regel ein gewisser Bezug zur Ursprungsfigur bestehen, es ergibt sich nur die Möglichkeit, gewisse Aktionen sprichwörtlich umzusetzen, wie etwa: „Die eine Hand weiß nicht, was die andere tut.“

Symbole und Metaphern können die narrative Struktur ebenso bereichern, aber verkomplizieren sie auch, da unbewusste Inhalte beim Zuseher angesprochen werden. Menschen haben verschiedenste Assoziationen und somit sollte sehr sorgsam mit symbolträchtigen Elementen umgegangen werden, um die Botschaft des Films nicht zu unterlaufen. Potentiell hat man in der Animation die Möglichkeit, Symbole aus dem materialistischen und historischen Zusammenhang befreit zu verwenden, da man sich ja in einer zweiten, nicht realen Welt befindet. Das Medium suggeriert einen freien Umgang mit Symbolen und befähigt dazu, andere Schlüsse und Assoziationen zu ziehen. Die Metapher ergibt sich im Grund aus dem Symbolismus und beschreibt einen komplexeren Zusammenhang in einer visuell ansprechenden Weise. Sie macht die wörtliche Bedeutung einer Sache mehrdeutig und manchmal sogar widersprüchlich und bietet einen/mehrere parallele(n) Meta-Erzählstrang(e) zum ursprünglich Festgelegten.

⁷² Ebd. S. 69.

Als letzte spezielle narrative Strategie der Animation führt Paul Wells die *Penetration* an.

„One of the outstanding advantages of the animated film is its power of penetration. The internal workings of an organism can easily be shown in this medium. The depths of a man's soul is more than a phrase to the animator: it can also be a picture.“⁷³

Unbetretbare Räume und unbekannte Zustände können mit Hilfe der Animation visuell erlebbar gemacht werden. Zustände, Begebenheiten oder Orte, die normalerweise versteckt sind, oder sich unserem Verständnis entziehen, werden offenbart und damit zugänglicher. Das sind einerseits reale existierende Räume, die entweder zu klein oder zu groß sind um tatsächlich real betreten zu werden, wie etwa mikroskopisch kleine Bestandteile der Welt oder auch in entgegengesetzter Richtung, die Weiten des Weltalls, die höchsten Berge, etc. Natürlich kann man auch von metaphorischen Räumen sprechen, eine Reise in den Kopf eines Menschen kann entweder die rein biologische Ebene meinen, oder sich auf die Gedankenwelt beziehen, die sich dort „befindet“. So können auch völlig fremde Zustände, wie etwa das Erleben eines blinden oder autistischen Menschen, oder unter Einfluss einer gewissen Droge, in Bilder übersetzt werden, um zumindest einen Eindruck eines fremdartigen Befindens zu gewinnen. Hier wird Narration in großem Maße als direkter Vermittler verwendet, mit der Intention etwas durch sinnliche Erfahrung begreifbar und nachvollziehbar zu machen. Es geht weniger darum, einen Raum für Interpretation zu schaffen.

Auch das ganze Erlebnis einen Animationsfilm zu betrachten und in eine neue unbekannte Welt einzutauchen, könnte man bereits als *Penetration* beschreiben. Das nächste Kapitel möchte einen Überblick über mögliche Welten geben und mit Hilfe von Beispielen illustrieren, wohin diese Reisen in andere Realitäten führen können.

⁷³ Halas, John/Batchelor, Joy zit. nach ebd. S. 122.

3.4. Die emotionalen Welten des Animationsfilms

„Himmel und Hölle, Arkadien oder das Schlaraffenland, Atlantis und das sagenumwobene Avalon – das kollektive Gedächtnis der westlichen Welt ist geprägt von einer Vielzahl paralleler Welten. Entsprungen aus Religion und Mythologie wurden sie zu beliebten Themen der Dichtkunst, der Literatur, der Malerei und schließlich des Films. Die rein imaginative Existenz der Parallelwelten prädestiniert sie geradewegs für die Kunst [...]“⁷⁴

und in besonderen Maße auch für den Animationsfilm, dessen Spezialität es ist, genau solchen Welten eine visuelle Erscheinungsform zu geben. Animation kann wie ein Spiegel gesehen werden, der allen Themen, Träumen, Hoffnungen sowie Alpträumen ein Gesicht geben kann und damit die Möglichkeit einer konkreteren Auseinandersetzung bietet, sowie konträr auch eine Fluchtmöglichkeit vor der realen Lebenswirklichkeit. Hartmut Heuermann bezeichnet künstliche Welten als Schonräume, die uns temporär ermöglichen, in den ersehnten Mutterschoß, in paradiesische Gefilde einzutauchen und sieht Ästhetik in diesem Zusammenhang als ein Äquivalent religiöser Hoffnung auf die Wiederherstellung primärer Glückseligkeit.⁷⁵ Imaginäre Räume besitzen laut Bachelards „Poetik des Raumes“ die Eigenschaft, qualitativ und emotional aufgeladen zu sein. Die Grundlage bilden stark verinnerlichte Bilder aus Religion und Mythologie, das bekannteste ist in jedem Fall die dialektische Auffassung von „Himmel“ und „Hölle“ als zwei Orte, die das paradiesisch Gute und das abgrundtief Böse repräsentieren.⁷⁶ Interessanterweise gibt es Himmel und Hölle oder Äquivalente in fast jeder Religion und Weltanschauung, lediglich der Umgang damit ist unterschiedlich und nicht in jeder Religion gleich deterministisch.

Auch der emotionstheoretische Ansatz der Rezeptionsforschung geht davon aus, dass Emotionen das Herzstück populärer Filmgenres bilden und maßgeblich beeinflussen, für

⁷⁴ Kimler (2010) S. 1.

⁷⁵ Vg. Heuermann (1994) S. 90.

⁷⁶ Vg. Bachelard, Gaston zit. nach Kimler (2010) S. 80.

welche Arten von Film man sich interessiert.⁷⁷ Die Hintergründe für tatsächliche Präferenzen mögen vielfältig sein, der psychoanalytische Ansatz liefert aber auf jeden Fall interessante Hinweise: „Psychoanalytisch betrachtet, ist die Kindheit des Menschen Himmel und Hölle – mit allen Gefühlsqualitäten besetzt, welche diesen beiden mythischen Vorstellungskomplexen innewohnen.“⁷⁸ Der Beginn jeden menschlichen Lebens ist geprägt von einer primären Zusammengehörigkeit, es gibt noch keine Trennung zwischen Subjekt und Objekt, man ist eins mit der Mutter in einer spannungslosen Harmonie:

„In diesem Zustand sind innen und außen noch verschmolzen, Leben, Lebensgefühl und Lebensäußerung noch absolut eins, Mikro- und Makrokosmos nicht unterscheidbar. [...] Die Quellen der Befriedigung, die im wesentlichen die Mutter gewährt, werden als Quelle des Lebens schlechthin erfahren – ein Zustand, der paradoxerweise als zugleich inhaltslos und allumfassend, undifferenziert und doch vollkommen erlebt wird.“⁷⁹

Ist im Mutterleib diese Symbiose noch perfekt, nimmt sie für den Menschen nach der Geburt nach und nach ab, dementsprechend einschneidend können in der Kindheit auch Erlebnisse sein, die als trennend wahrgenommen werden und diese Verschmelzung gefährden. Diese frühe Phase wird in der Psychoanalyse als *präpersonal* angesehen, eine eigenständig bewusste Persönlichkeit hat sich noch nicht herangebildet, die Mutter ist im Wesentlichen die Quelle jeglicher Bedürfnisbefriedigung und wird gleichzeitig als Quelle des Lebens schlechthin wahrgenommen. Dieser Zustand der Harmonie und Einheit kann mit jenem verglichen werden, den Theologen „*unio mystica*“, Psychoanalytiker „ozeanisches Gefühl“ (Sigmund Freud), uroborischer Zustand (Erich Neumann), oder „primäre Liebe“ (Michael Balint) nennen.⁸⁰ Natürlich kann man auch Eisensteins „plasmatische Qualität“, deren omnipotente Attraktivität er ja unter anderem mit einer unbewußt herbeigeführten Assoziation zu „[...] the origin of a foetus or further back down the evolutionary scale [...]“⁸¹ begründet. Auch in diversen Schöpfungsmythen ist die Sehnsucht nach einem solchen Zustand ablesbar und es macht Sinn, sich unter bestimmten Umständen des Lebens so einen angenehmen,

⁷⁷ Vg. Bartsch, Anne. „Emotionale Gratifikationen und Genrepräferenz.“ S. 75.

⁷⁸ Heuermann (1994) S. 23ff.

⁷⁹ Ebd. S. 25.

⁸⁰ Vg. ebd. S. 25ff.

⁸¹ Leyda (1988) S. 21.

paradiesischen Zustand, fern aller Anstrengungen herbeizuwünschen. Man könnte sagen, das Leben konfrontiert mit einem Konflikt „zwischen dem Verlangen nach dem verlorenen Paradies infantiler Wunscherfüllung und der Einsicht in notwendige Beschränkung und Entsagung.“⁸² Da diese Freiheit in der Kindheit noch zu einem großen Teil erhalten ist, gilt sie allgemein als unbeschwerte recht freie Zeit, die noch nicht vom Verstand geprägt ist, aber ebenso als Abschnitt, in der unerfreuliche Ereignisse ungefiltert vom Verstand große Erschütterungen in der kindlichen Seele anrichten können. Sämtliche Emotionen sind für Kinder von „extremer und machtvoller Natur“⁸³ und in ihrer Intensität mit den Vorstellungen von Himmel und Hölle kongruent.

„Ängste, Phobien, Traumata, Aggressionen und dergleichen sind schließlich keine „Privilegien“ Erwachsener. Aufgrund der Korrespondenz von Onto- und Phylogenese, Individual- und Stammesgeschichte, wiederholt das Kind in den Grundzügen seiner Entwicklung die Entwicklung der Menschheit. Die magische Stufe kultureller und mentaler Evolution stimmt phänomenologisch mit der Wunderwelt frühkindlicher Erfahrung überein. Hier ist potentiell bewahrt, was dort zu Staub zerfallen und (mit Ausnahme zufälliger Kulturzeugnisse) unwiederbringlich verschwunden ist.“⁸⁴

Die entscheidende Einsicht liegt darin, daß die Menschheitserfahrungen genetisch früher Stufen im Prinzip disponibel bleiben und wieder durchlaufen werden können. Und so bewegt sich das Kind, wenn der diffuse Zustand primärer Liebe sich aufzulösen und zu differenzieren beginnt, durch eine Phase animistisch-pandämonistischer Welterfahrung, die das gesamte Spektrum an Ängsten und Schrecken parat hält, die auch seinen entfernten Urahnen zu terrorisieren vermochten. Geister und Dämonen sind für Kinder einer bestimmten Altersstufe durchaus reale Wesen; Puppen und Teddybären sind magisch belebte Kreaturen, Naturereignisse wie Gewitter sind mythische Dramen. Da die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit bzw. Traum und Wirklichkeit vom kindlichen Verstand noch nicht gezogen werden können, wird die Psyche (ähnlich wie beim sogenannten Primitiven) von der Dramatik des Dargestellten bzw. Erlebten unmittelbar absorbiert, gerät leicht in den Strudel der Ereignisse einer affektgeladenen bizarren Welt. Das präpersonale Stadium des Wachstums, das die Voraussetzung für innige Beziehungen zur Mutter und den „Liebesobjekten“ der kindlichen Welt darstellt, ist nicht weit vom Stadium entfernt, das die Voraussetzung für hohe Empfindlichkeit, leichte Beeindruckbarkeit und extreme Verletzbarkeit bildet. Das phantasievolle Denken und Handeln der Kinder, deren Verlust Erwachsene so oft betrauern, sowie der hohe Grad an Selbstvergessenheit, den sie bewundern, haben als Kehrseite eine emotionale Anfälligkeit, die unvermeidbar die Gefahr von Traumatisierung in sich birgt. Die noch nicht entwickelten oder nicht fest gefügten Ich-Grenzen sind

⁸² Heuermann (1994) S. 24.

⁸³ Klein, Melanie zit. nach ebd. S. 28.

⁸⁴ Ebd. S. 27.

Schwachstellen der seelischen Struktur, die von innen wie von außen leicht zu überrumpeln sind.“⁸⁵

Diese „primitiven“ Wahrnehmungs- und Reaktionsmuster sind ein Leben lang latent vorhanden und können bei einem psychischen Ungleichgewicht überhand bekommen und einen krankhaften Verlauf nehmen. In der Regel sind diese machtvollen unbewussten Inhalte aber in die Parallelwelt der Kunst oder auch der Religion verbannt wo ein sicherer Umgang gewährleistet werden kann. Im Falle der negativen Emotionen mag dies ein Schutz sein, was den Mythos des Paradieses angeht, zieht sich die Suche nach der Erfüllung, die Verwirklichung des Mythos durch die Kunstgeschichte und Kunsttheorie und gibt eine gewisse Stabilität und Orientierungshilfe. Nur das „Totale“, „Elementare“, „Unverdorbene“ scheint die täglich erlebte Wirklichkeit, die „Auseinanderentwicklung von Natur und Kultur, Gefühl und Intellekt, Glauben und Wissen, Instinkt und Moral“⁸⁶ versöhnen zu können.

Der Künstler Paul Gauguin wollte etwa,

„dass Mensch und Natur in ihrer ungeschminkten Ursprünglichkeit eine Vorstellung der Harmonie und Schönheit vermitteln sollen... Christentum und Zivilisation haben gemeinsam versucht, den Glauben des Menschen an sich selbst und an die Schönheit der primitiven Instinkte abzuschaffen, so dass jetzt eine Mythe daraus geworden ist, die aber als solche noch in jedem Menschen lebt. Ich will der Mythe wieder zur Wirklichkeit verhelfen.“⁸⁷

Kunst an sich bezieht ja immer eine Gegenposition zur Realität und das Streben nach dem „absoluten“ Kunsterlebnis, der vollkommenen Gegenwirklichkeit, ist aus allen Gattungen bekannt. Auch der „Mythos des totalen Films“, der im ersten Teil der Arbeit thematisiert wurde, zielt genau in diese Richtung.

Die Sehnsucht nach einem erfüllenden, allumfassenden Zustand wohnt allen Menschen inne, aufgrund ihrer Entwicklungsstufe ist sie aber den Kindern in der Regel noch am besten zugänglich. Nicht zufällig können sie sich besonders für phantastische und mythische Inhalte begeistern. Animationsfilm mit seiner Affinität zu diesen Themen galt

⁸⁵ Ebd. S. 28.

⁸⁶ Ebd. S. 82.

⁸⁷ Gauguin, Paul zit. nach ebd. S. 82.

deswegen lange hauptsächlich als Medium für Kinder. Die wachsende Faszination am Animationsfilm zeigt einerseits, dass man auch als Erwachsener seiner „animistischen“ Seite nicht gänzlich entwachsen ist und andererseits, dass die gefühlsbetonte, instinktive Seite in der modernen Gesellschaft möglicherweise zu kurz kommt. In Japan hat sich ein gewisser Trend zum Niedlichen (japanisch „kawaii“) entwickelt, der über den reinen Medienkonsum hinausgeht und verstärkt dazu dient, den mangelnden Freiraum zu kompensieren und gewissermaßen in die Kindheit zu regredieren. Da die Gesellschaft Japans besonders stark strukturiert und leistungsbedacht ist und Arbeit sowie soziale Verhaltensregeln den Alltag bestimmen, herrscht auf der Gegenseite auch eine besonders starke Tendenz dies auszugleichen. Eine gute Möglichkeit dazu bietet „kawaii“. Indem man sich mit kindlichen Dingen umgibt, sei es Kleidung, Gestaltung des Essens, Alltagsgegenstände etc., erobert man sich auf Umwegen die kindliche Freiheit ein Stück weit zurück.⁸⁸ Besonders in Form des „CosPlay“ ist dieser Trend auch nach Europa und Amerika geschwappt, der Begriff ist eine Abkürzung von „Costume Play“ und bezieht sich auf Anime- und Manga-Fans, die sich als ihre Lieblingscharaktere verkleiden.⁸⁹ Mit ein bisschen Aufwand kann man sich optisch recht realistisch in eine Anime Figur verwandeln, in extremen, ausgearteten Fällen wird auch plastische Chirurgie herangezogen. Gefragt sind Operationen, die die Augen größer machen, die Nase schmaler und das Gesicht möglichst herzförmig, um den meist westlich aussehenden Figuren ähnlicher zu sein.

Diese technische Selbstmodifikation ist auch ein Thema, das im Animationsfilm eine große Rolle spielt. Roboter, Cyborgs und allerlei nicht ganz menschliche Wesen bevölkern die künstlichen Parallelwelten. Dass hier das technische Medium auf sich selber zurückfällt, weil nicht organische Formen leichter am Computer zu generieren sind, wurde schon aufgegriffen. Der plasmatischen völlig freien Qualität steht also eine ganz exakte, lineare, maschinelle gegenüber. Das Feld, das sich zwischen diesen beiden Polen auftut, kann man in Beziehung setzen zur Entwicklung vom Mythos zum Logos. Animationsfilm birgt somit beide Qualitäten in extremer Ausprägung, einerseits die völlige Formfreiheit, die Essenz alles zu sein, alles zu werden, eine Art Urzustand, in dem die Dinge nicht voneinander abgegrenzt sind, sowie andererseits die absolute

⁸⁸ Vg. Treese, Lea. *Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse*. S. 51ff.

⁸⁹ Vg. ebd. S. 53.

Akkuratesse einer nach mathematischer Logik operierenden Maschine. Diese Opposition erlaubt einerseits wirklich, alle möglichen Themen zu behandeln und andererseits, und das ist das Interessantere, gerade Extreme besonders glaubwürdig darzustellen.

Utopien und Dystopien gehören zu den beliebtesten Sujets, man dringt in Welten vor, die jenseits des Alltäglichen liegen und bringt Träume und Alpträume zum Vorschein, die aus längst vergessen geglaubten Bewusstseinszuständen stammen.

„It may be that animation in general- and perhaps anime in particular - is the ideal artistic vehicle for expressing the hopes and nightmares of our uneasy contemporary world. Even more than live-action cinema, animation is a fusion of technology and art, both suggesting in its content and embodying in its form new interfaces between the two.“⁹⁰

Die Tiefe des Mediums und ihre Formbarkeit eröffnen die volle Bandbreite an Möglichkeiten und sind in der Lage, jeden Winkel an menschlichem Erleben zu erschließen, sei es nun real oder imaginär. Diese enorme Kapazität korreliert wunderbar mit unserer heutigen schnelllebigen Welt, die sich konstant in Veränderung befindet. Instabile Formen, spektakuläre Effekthascherei und eine Atmosphäre des Wandels kennzeichnen das Medium ebenso wie unsere moderne Gesellschaft.⁹¹ Für eine nähere Betrachtung sind natürlich bestimmte Kategorien hilfreich. Susan J. Napier unterscheidet in ihrem Buch „Anime from Akira to Princess Mononoke“ drei thematische Hauptmodi: *Apokalypse*, *Festival* und *Elegie*.

Damit bezeichnet sie keine Genres, sondern Stimmungen, die in den verschiedensten Gattungen vorkommen können. Die erste Kategorie der *Apokalypse* bezieht sich auf weltuntergangsartige Szenarien, in denen die Angst als regierende Emotion auftritt und herrschender Kulturpessimismus seinen Ausdruck findet. *Festival* bezeichnet karnevaleske Stimmungen, Ausgelassenheit, durch die die herkömmliche Ordnung auf lustige oder auch weniger lustige Weise auf den Kopf gestellt wird. Das kann auch, als anarchistischer Akt gegen eine starre Gesellschaft verstanden, Extreme wie Sex, Gewalt und Extase beinhalten. Ian Buruma beschreibt es folgendermaßen: „Pain and extasy, sex and death, worship and fear, purity and pollution are all vital elements in the Japanese

⁹⁰ Napier (2001) S. 11.

⁹¹ Vg. ebd. S. 36.

festival.“⁹² *Elegie* verarbeitet Verlust und Trauer und umfasst melancholische, bedrückende, oft auch nostalgische Situationen, die in der Regel auftreten, nachdem etwas oder jemand für immer verloren ist. Die Vergänglichkeit der Dinge wird in Japan gerne durch die Kirschblüte repräsentiert und ist ein wichtiges ästhetisches Element in der Kunst.⁹³ Die drei Modi sind nicht nur für Anime, sondern für Animation generell gültig, lediglich Ausprägung und Intensität vorhandener Grundstimmungen mögen von Kultur zu Kultur unterschiedlich sein.

Leicht abgewandelt, bzw. um eine vierte Kategorie erweitert soll in Folge ein Überblick über die thematische Vielfalt des Animationsfilms gegeben werden. Natürlich kann und will damit nicht das ganze Spektrum des Animationsfilms beschreiben werden. Die Einteilung ist aber sinnvoll, um einen Überblick über die populärsten Themen und deren Gewichtung und insbesondere die Relation zum Realitätsbezug des Mediums zu geben. Einzelne Filme können sich aus Merkmalen verschiedener Kategorien zusammensetzen andere werden nicht alle Hauptmerkmale ihrer Art aufweisen, es ist aber möglich, jeden narrativen Animationsfilm zumindest grob zuzuordnen.

Die erste Kategorie sieht in die Zukunft und das in meist höchst pessimistischer Weise:

3.4.1. Negative Zukunftsvisionen beinhaltet Apokalypsen, Dystopien, Science-Fiction und alle möglichen Formen von „Angst“, die auf die Zukunft projiziert werden. Das Kapitel **3.4.2. Elegische Vergangenheitsbewältigung** befasst sich hauptsächlich mit Aufarbeitung von Traumata, Erinnerungen, Trauerarbeit etc. und bedient sich meist einer dramatischen Erzählform. **3.4.3. Überhöhte Gegenwirklichkeit** ist wohl die inhomogenste Kategorie, gehören ihr doch Krimis genauso wie Romanzen, Satire oder Comedy an. Hauptmerkmal ist, dass die Handlung in der Gegenwart oder einer möglichen Gegenwart spielt und aktuelle Inhalte, auch oft in satirischer, kritischer, überhöhter und oft auch lustiger Form, aufbereitet werden. Das vierte Kapitel **3.4.4. Zeitlose Utopien** versteht sich als der Antagonist zum ersten Kapitel. Zeitlose Stoffe, oft von Märchen, Mythen und Sagen inspiriert, nehmen utopisch-paradiesische Formen an und schließen nach klassischer Hollywoodmanier meist mit einem Happy End ab.

⁹² Buruma, Ian zit. nach ebd. S. 30.

⁹³ Vg. ebd. S. 12ff.

Während die beiden Kategorien, die sich vornehmlich auf Vergangenheit oder Gegenwart beziehen, in vielen Fällen eine uns bekannte lebensähnliche Realität abbilden oder zumindest Teile davon, sind besonders die beiden Kategorien, die in der Zukunft oder zeitlos erzählt werden, meist phantastisch. Laut Duden bezeichnet der Begriff Phantastik „das Phantastische, Wirklichkeitsfremde, Unwirkliche“⁹⁴, was eine sehr vage Beschreibung ist. Ob ästhetische Kategorie, literarisches oder filmisches Genre, es gibt zu diesem Begriff zahlreiche, teilweise sehr uneinheitliche Theorien und damit einhergehende Definitionen. Roger Caillois untersucht in den 60er Jahren das Verhältnis der Phantastik zu Märchen und Science-Fiction. Seiner Auffassung nach gibt es einen entscheidenden Unterschied im Umgang mit dem Phantastischen. Märchen existieren neben unserer Alltagswelt in einer völlig abgeschiedenen fiktiven Sphäre und haben nur indirekten Bezug zu unserer Lebenswirklichkeit. Aus diesem Grund sind etwa Magie und Zauberei alltäglich und in Bezug auf die Märchenwelt nicht fantastisch, sondern als wunderbar zu bezeichnen. Wirklich „phantastisch“ ist für Callois, wenn etwas Übernatürliches in eine klar definierte Welt einbricht, dann sorgt es nämlich in den meisten Fällen für Angst und Schrecken und wird zur unbekannten und potentiell unheilvollen Bedrohung. Dazu könnte man Geister, Außerirdische, Vampire, Dämonen und dergleichen zählen. Somit gilt für Callois nur das Schauerhafte als phantastisch, während das Märchen mit Geschöpfen wie Feen oder Zauberer lediglich als „wunderbar“ bezeichnet wird.

Neben den irrealen Figuren dieser Geschichten spielt auch das Raum-Zeit –Gefüge eine Rolle, vor allem in auf Science-Fiction basierten Filmen. Die herrschende Ordnung kann ebenso durch Übertretung der Raum-Zeit Axiome durchbrochen werden, wie etwa in der Zeitreise, oder durch das Eindringen extraterrestrischer Wesen in die bekannte Welt. Auch wenn Callios den Begriff der Phantastik einschränkt, ist er der Meinung, dass Märchen, Phantastik und Science-Fiction allesamt die gleiche Funktion inne haben, nämlich die, einen Raum für latente Ängste, Wünsche und Sehnsüchte einer Gesellschaft anzubieten.⁹⁵ Auch hier bestätigt sich, dass die Abbildung von innerer Wirklichkeit stark mit phantastischen Ansätzen verknüpft ist. Bieten sie doch in Form von Grenzüberschreitungen Ausdrucksmöglichkeiten, die unsere bekannte Wirklichkeit

⁹⁴ Drosdowski, Günther (Hg.). *Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache in acht Bänden. Band 5.* S. 2541.

⁹⁵ Vg. Caillois, Roger zit. nach Kimler (2010) S. 8ff.

erweitern. Einen anderen Ansatz, die Phantastik zu definieren, verfolgt Stanislaw Lem in seinem Werk „Phantastik und Futurologie I“. Phantastische Designate werden zwischen Nullklasse und nicht Nullklasse unterschieden. Nullklasse beschreibt Begriffe, die nicht real, aber in unserem Kollektivbewusstsein existieren. Beispiele hierfür sind etwa Feen, Zwerge oder auch Objekte, die erst durch Kombination aus den Reihen der wahrhaft existenten Dinge fallen, wie etwa fliegende Schnecken. Zur nicht Nullklasse zählt Lem einerseits reale Objekte, deren Existenz noch neu und unheimlich ist, die erst in Zukunft als „normal“ gelten werden, oder Dinge, die möglicherweise in der Vergangenheit existent waren, aber aktuell nicht mehr. Beispiele hierfür sind etwa ein hypnotisierender Computer oder Atlantis – in beiden Fällen fehlt eine eindeutige Verankerung in der Gegenwart, was den Realitätsgehalt offenbar in Richtung Phantastik beeinflusst. Auch eine räumliche Distanz kann diesen Effekt haben. Gegenstände aus anderen Kulturen können, obwohl völlig harmlos, mitunter unheimlich wirken, wenn man nicht um deren tatsächliche Bedeutung weiß. Lem nennt hier eine afrikanische Totemfigur als Beispiel. Wichtig für eine Einordnung in die Kategorie des Phantastischen ist für Lem also die Frage nach der Existenz in der realen Welt. Diese dient immer als Bezugspunkt, sind phantastische Universa doch lediglich als verwandelte Realitäten anzusehen.⁹⁶ Die beiden vorgestellten Ansätze sind zwei Ideen davon, wie man Phantastik definieren kann, es gibt noch zahlreiche komplexere Theorien in Kunst und Literatur, die jedoch hier nicht weiter relevant sein sollen.

Jean-Paul Sartre sieht im Phantastischen für den modernen Menschen nichts anderes als eine Art Reflektion der eigenen Realität, die so auf ihn zurückfällt. Somit kann man auch dem Phantastischen einen „realen“ Stellenwert zusprechen, die Realität erscheint lediglich in anderem Kontext oder wird mit einem neuen Blick betrachtet.⁹⁷ Hans Holländer folgert in seinem Aufsatz „Das Bild in der Theorie des Phantastischen“⁹⁸ daraus, dass die Erfahrung der Realität rein subjektiv ist und jede Wahrnehmung als absurd erscheinen kann. Er spricht sich demnach dafür aus, die Phantastik als ästhetische Kategorie zu betrachten. Ist das Phantastische doch selber eher eine Qualität für sich und nichts, das man endgültig mit bestimmten Eigenschaften versehen kann.⁹⁹

⁹⁶ Vg. Lem, Stanislaw zit. nach ebd. S. 18ff.

⁹⁷ Vg. Sartre, Jean-Paul. Sartre, Jean-Paul. „Aminadab, ou du fantastique considéré comme un langage.“ S. 127.

⁹⁸ Vg. Holländer, Hans zit. nach Kimler (2010) S. 22.

⁹⁹ Ebd. S. 22ff.

Somit kann man sagen, dass alles phantastisch wirken kann, sobald man es aus gewohnten Zusammenhängen befreit und neu arrangiert, es definiert sich aus dem Verhältnis von Real und Imaginär. Insofern könnte man den ganzen Animationsfilm als phantastisches Medium gelten lassen, da jedes Szenario von Grund auf neu gestaltet und in neuer Konstellation reanimiert werden muss. Die Richtung, die eine Narration einschlägt, ist nun ausschlaggebend, in welchem Ausmaß die potentiell phantastische Form des Animationsfilms genutzt wird.

Stefanie Kimler entwirft in ihrer Arbeit „Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki“ folgendes Schema, um den phantastischen Film näher zu beschreiben, stellt aber auch fest, dass in der Realität oftmals Konglomerate aus mehreren Kategorien zu sehen sind:¹⁰⁰

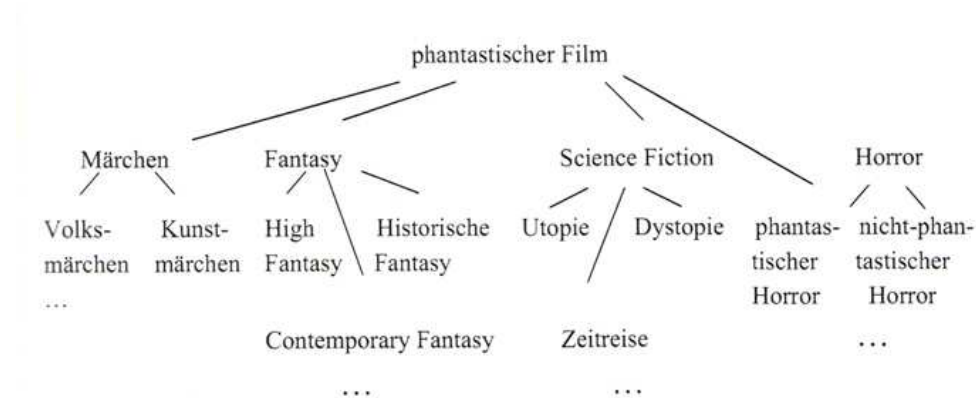


Abb.: 2 Übersichtsschema zum phantastischen Film

¹⁰⁰ Vg. ebd. S. 43ff.

3.4.1. Negative Zukunftsvisionen – *Dystopie und Apokalypse*

Heuermann beschreibt den „Mythos des Paradieses“ als Wunsch, der umso mächtiger und präsenter wird, je weniger man seine Träume in die Lebenswirklichkeit einbringen kann und bezeichnet ihn als „ein Stück Selbstbetrug und ein Symptom neurotischer Verdrängung.“¹⁰¹ Die tröstliche Hoffnung auf bisher unerfülltes Glück ist aber natürlich auch ein starker wichtiger Motor, solange sie mit dem nötigen Realitätsbezug verknüpft ist. Wenn das Prinzip der Hoffnung aber nachhaltig erschüttert und geschwächt wird, kann die positive Erwartungshaltung ins Gegenteil umschlagen und einer tiefen Verzweiflung Platz machen. Verderben und Untergang sind die bildlichen Äquivalente dieser Emotion, die sich nun in Form von apokalyptischen Visionen äußert.

„[...] wo der Weg zurück nach Eden durch Schutthalden kollektiver Verfehlungen, lebensweltlicher Drangsale und moralischen Versagens versperrt wird, dort bricht sich die düstere Erwartung Bahn, daß das Leben auf eine Katastrophe zusteuert.“¹⁰²

Wichtig zu sehen ist aber, dass das Ansteuern einer Nullpunktsituation meist in Form einer völligen Auslöschung der gesamten Erde, einem Zweck dient. Die nicht abwendbare Katastrophe birgt nach all dem durchstandenen Grauen einen neuen Anfang, eine neue Chance, das Prinzip der Hoffnung wieder aufleben zu lassen. Die Vergangenheit ist „so schwarz, die Entfremdung vom „heiligen“ Ursprung so erschreckend, das angehäuften Schuldkonto der Menschheit so drückend, daß nur eine totale Verwerfung des Gewesenen in Frage kommt, um das Zukünftige überhaupt als vorstellbar erscheinen zu lassen.“¹⁰³

Es überrascht nicht, dass diese Art der Erzählung in unserer Zeit enorme Popularität erfährt. Nuklearkatastrophen, Hungersnöte, Epidemien, Umweltzerstörung, Genozide, Überrüstung, Gentechnologie, sind einige der potentiellen Bedrohungen, die über unserer täglichen Lebenswirklichkeit schweben, Angst erzeugen und natürlich auch

¹⁰¹ Heuermann (1994) S. 95.

¹⁰² Vg. ebd. S. 96.

¹⁰³ Ebd. S. 97.

medial verarbeitet werden (müssen).¹⁰⁴ Apokalyptischen Visionen einen Ausdruck zu geben, ist der Versuch einer emotional-existentiellen Krisenbewältigung. Der zerstörerische Mythos ist eine Flucht nach vorne, die letzte Möglichkeit, wenn man angesichts gegenwärtiger Widerstände zu scheitern droht.¹⁰⁵ Natürlich sind diese düsteren Blicke auf die Zukunft keine Erfindung unserer Zeit, vielmehr sind sie auf die menschliche Grundangst vor Vernichtung, Endlichkeit und somit dem Tod zurückzuführen. Bereits in der Bibel ist etwa in der „Offenbarung“ der Weltuntergang sehr anschaulich beschrieben und führt den Leser durch ein Wechselbad von glückseligen Zuständen und Horrorszenarien.

„[...] a final battle between the forces of the righteous and the forces of Satan, the wholesale destruction of the world with the evil side being cast into hell, and the ultimate happy ending with the evildoers condemned and the righteous believers ascending to the kingdom of heaven.”¹⁰⁶

In einer apokalyptischen Glaubensstruktur zu leben bedeutet also, gleichzeitig auch in einem Wechsel von Straf- und Erlösungsfantasie zu leben und Gottes Allmacht ausgeliefert zu sein. „gut“ und „böse“ sind klar abgegrenzt, man muss sich nur entscheiden, auf welcher Seite man stehen möchte, um auf Erlösung hoffen zu können.¹⁰⁷ Der Begriff „Apokalypse“ (griechisch: Enthüllung) wurde im Christentum als „Offenbarung“ übersetzt und beinhaltet dadurch bereits den ersehnten Neuanfang, der das „Reich Gottes“ bringen soll. In der gegenwärtigen westlichen Filmlandschaft ist der christliche Einfluss nicht immer direkt vorhanden, Bedrohung kommt aus verschiedensten Richtungen, merklich spürbar ist jedoch die nach wie vor klare Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ und dem Streben das Letztere auszulöschen. Auch wenn Japans Religionen diese strikte Unterscheidung nicht kennen, gibt es Elemente, die apokalyptische Szenarien suggerieren. Eines davon ist „mappō“, der Begriff bezeichnet das dritte Zeitalter des Buddhismus, indem die Lehren des letzten Buddhas wieder in Vergessenheit geraten sind, was zu einer Degeneration der Gesellschaft führt. Beendet wird diese Periode erst durch das Erscheinen eines neuen

¹⁰⁴ Vg. ebd. S. 118.

¹⁰⁵ Vg. ebd. S. 100.

¹⁰⁶ Napier (2001) S. 194.

¹⁰⁷ Vg. Heuermann (1994) S. 102ff.

Buddhas, der ein neues Zeitalter der Erleuchtung einläutet, was dem christlichen Gedanken eines Erlösers oder Messias nicht unähnlich ist.¹⁰⁸

Hat eine düstere Zukunftsvision keinen unmittelbaren „Endzeitkampf“ mehr auszutragen, sondern herrscht bereits ein alptraumartiges Szenario vor, spricht man von einer Dystopie. Das direkte Gegenteil zur Utopie zeichnet sich dadurch aus, dass die dargestellten Welten von Armut, Hunger, Diktatur, Gewalt, Krieg, Krankheit, Seuchen, Umweltzerstörung, technische Komplettüberwachung, etc. geprägt sind. Meist sind diese Filme dann als „postapokalyptisch“ einzustufen, da ein Kampf bereits stattgefunden hat, das Böse jedoch den Sieg davongetragen hat. Natürlich kann aber immer noch versucht werden, die Dinge zum Guten zu wenden.

Nicht notwendigerweise, aber fast immer haben derartige Szenarien eine phantastische Komponente, man kann grob unterscheiden zwischen Horror und Science-Fiction. Erstere Filme leben meist von einer Bedrohung durch „Halbwesen“ wie

„Frankensteins Monster, Untote, beispielsweise Vampire oder Revenants, Doppelgänger wie bei Dr. Jekyll und Mr. Hyde, oder aber Hexen, Tiermenschen oder Tiere, die menschliche Züge annehmen, beispielsweise King Kong.“¹⁰⁹

Diese unheimlichen Wesen sind allesamt halb Mensch, halb Tier oder auch halb lebendig, halb tot, in jedem Fall entsprechen sie aber keiner konventionellen Lebensform und sind daher eine potentielle Bedrohung und Quelle der Furcht.¹¹⁰ Diese Horrorgestalten entstehen oft durch einen Konflikt Natur vs. technischer Fortschritt und sind zufälliges oder auch willkürliches Ergebnis von Experimenten oder Unfällen im wissenschaftlichen Bereich. Gute Beispiele dafür sind etwa Zombies, King Kong, Godzilla oder diverse andere phantastische Lebensformen. Die Menschen verlieren die Kontrolle über eine übermächtige Kraft, die direkt aus der Unterwelt zu kommen scheint und sich lediglich gewisser, oft menschlich geschaffener Strukturen bedient, um agieren zu können. Hexen, Vampire, Geister sind ähnlich, allerdings mythische Gestalten, die ebenso einfach existieren können, weil sie es immer schon getan haben (zumindest aus heutiger Sicht schon für einen sehr langen Zeitraum). Oft werden sie durch bestimmte Ereignisse aus ihrem „Schlaf“ geweckt und die Welt wird plötzlich von einer bisher

¹⁰⁸ Vg. Napier (2001) S. 196ff.

¹⁰⁹ Kimler (2010) S. 32.

¹¹⁰ Vg. ebd. S. 32ff.

schlummernden bedrohlichen Macht heimgesucht. Hat der typische Horrorfilm noch sehr viele Anleihen aus klassischen Mythen und somit auch der Vergangenheit, richtet sich Science-Fiction fast ausschließlich auf die Zukunft aus. Die Bedrohung entsteht nicht mehr aus einer regressiven Macht, die aus dem kollektiven Unterbewusstsein aufzutauchen scheint, sondern wird auf die Zukunft projiziert. Organisch-natürliche Monster gibt es möglicherweise immer noch, aber vermutlich sind sie außerirdischer Herkunft. In der Überzahl sind aber Roboter, Androiden (Roboter, die menschlich aussehen und sich so verhalten) und Cyborgs (Lebendiger Organismus mit permanenten künstlichen Bauteilen) und dergleichen. Im Mittelpunkt steht in der Regel eine fortgeschrittene Technologie, die unsere bekannte Lebenswelt verändert und/oder erweitert hat. Reisen in andere Galaxien, auf andere Planeten, in andere Dimensionen oder eine völlig technisierte Kultur auf Erden stellen den Schauplatz einer Science-Fiction Geschichte. Die Bedrohung geht entweder von fremden Mächten aus oder aber auch aus eigenen Reihen, indem sich etwa die Maschinen einer Kontrollierbarkeit entziehen, ein Eigenleben entwickeln und sich gegen die Menschen stellen.

Hinter diesen düsteren Szenarien steht eine kollektive Angst einer kapitalistischen Welt, die sich in ihrer undurchschaubaren Dynamik und Komplexität in äußerst furchterregende Szenarien entwickeln könnte bzw. das in vielen Punkten schon getan hat. Erst eine Apokalypse ist in der Lage einen Punkt zu erzeugen, der das ganze Weltgeschehen wieder an einem begreifbaren Punkt zusammenfasst und somit übersichtlicher macht und die Bedrohung eliminiert.¹¹¹ Betrachtet man Film generell, gibt es unzählige Beispiele von apokalyptischen Themen im Westen wie im Osten. Bekannte Spielfilme, die sich mit einer Endzeithematik beschäftigen, beginnen etwa bei Fritz Langs „Metropolis“ (1927), über Orwells „1984“ (1956) und werden ab den 90er Jahren unübersichtlich, da in immer größerer Zahl vorhanden. Die meisten dieser aktuellen Filme enden nach einem langen Kampf positiv und nach bewährter Hollywoodmanier kann die Welt gerettet werden. Das typische Allmachtsgefühl der Amerikaner schlägt auch hier durch, und selbst apokalyptische Bedrohungen sind in der Regel zu meistern. Im Animationsfilm dominiert der japanische Markt dieses Segment, auf westlicher Seite gibt es so gut wie keine dystopischen Themen.

¹¹¹ Vg. Looser (2006) S. 94.

Einer der wenigen amerikanischen Filme dieser Art ist „Titan A.E.“ (USA, 2000). Nachdem die Menschen auf der Erde im 31. Jh. dem Geheimnis allen Lebens auf die Spur kommen, wird die Erde als Bedrohung empfunden und durch eine außerirdisches Volk, Wesen, die aus reiner Energie bestehen, genannt die Dreij, vollständig zerstört. 15 Jahre A.E. (After Earth) lebt die Restbevölkerung der Erde, denen rechtzeitig die Flucht gelang, als Spezies 2. Klasse in Kolonien im Weltall, unter ihnen ein junger Mann namens Cale, der auf dem Weltall Schrottplatz „Tau-14“ arbeitet. Die Geschichte entwickelt sich nach klassischem Hollywoodschema, er als junger Held ist auserkoren, die Titan zu finden, ein Raumschiff, das sein Vater vor vielen Jahren noch von der Erde retten konnte und das alle Informationen und Forschungsergebnisse enthält, um das Aussterben der Menschheit zu verhindern. Mit Hilfe einer Karte auf einem Ring, die nur durch DNA Aktivierung lesbar wird und einigen Mitstreitern, macht sich der Cale auf den Weg durch das Weltall und entdeckt nach der Überwindung zahlreicher Hindernisse die Titan inmitten eines gewaltigen Eisringes. Beim finalen Angriff der Dreij auf das Raumschiff gelingt es, die Energie des gegnerischen Mutterschiffs zu nutzen, um die Titan zu aktivieren. Sie wurde dazu programmiert, um aus Sternenstaub, Wasser und eingelagerten DNA-Profilen einen neuen Planeten für die Menschheit zu erschaffen. Der Schluss bringt somit ein Happy End und zeigt die Protagonisten auf der neuen Erde. Die postapokalyptische Situation hat sich gewandelt, eine hoffnungsfrohe Zukunft ist möglich.



Abb.: 3 Die Erde steht kurz vor ihrer Zerstörung, der junge Cale muss Abschied von seinem Vater nehmen, der sich selbst opfert um alle Daten der Erde mit der Titan zu retten



Abb.: 4 Zerstörung der Erde durch die Dreji

Der Film operiert mit äußerst klassischen Science-Fiction Elementen, technischer Fortschritt, der eine Zerstörung der Erde zur Folge hat, sowie das Weltall mit zahlreichen außerirdischen Bewohnern, das zum postapokalyptischen Schauplatz des Films wird, sind die zentralen Elemente. In der Wahl und Gestaltung des Settings liegt auch die Stärke des Films. Nur mit Hilfe von Animation ist es möglich, fiktionale Schauplätze sowie Unmögliches, wie die Zerstörung der Erde und die Entstehung eines neuen Planeten, in detaillierter und realistisch anmutender Weise darzustellen. Auch das Weltall in seinen unendlichen Weiten wird in all seiner Vielfalt und aus atemberaubenden Perspektiven dargestellt.

Die Erde, die Flucht ins Weltall, der Schrottplatz, der Planet Sesharrim, das Reich der Dreij, die Weltraumkolonie „Neu Bangkok“, der Eisring, die Titan und schließlich die neue Erde, stellen die wichtigsten örtlichen Stationen des animierten Spektakels dar. Das klassische Motiv der Reise wird der ungewöhnlichen Umgebung perfekt angepasst und gemeinsam mit dem Raumschiff „Valkyrie“ und ihrer Besatzung bewegt sich der Zuseher durch die fremden Welten. Die Bewegung ist Stilmittel und visueller Hauptbestandteil des Films, oft kommt der *Ballistic Effect* zu tragen, Geschwindigkeit sorgt dafür, dass die gewaltigen Dimensionen erfahr- und fühlbar werden. Es wird wenig mit Stimmungsbildern gearbeitet, Ruhe kehrt nur in einzelnen Dialogszenen ein. Die Animation ist glatt und „realistisch“, eine expressive Qualität, die konventionelle Filmsprache überschreiten zu vermag, spielt keine große Rolle, es geht darum, eine fremde Welt mit Hilfe der Animationstechnik in sich geschlossen realistisch darzustellen. Formfreiheit spielt eine Rolle in der Wahl der Motive, es gibt fremdartig anmutende Landschaften und außerirdische Lebewesen, die körperlichen Grenzen werden allerdings nicht durchbrochen. Obwohl optisch sehr schön und beeindruckend umgesetzt, ließ die fehlende Zeichnung interessanter Charaktere und die vorhersehbare Handlung den Film zum Flop werden, woraufhin die Produktionsfirma 20th Century Fox ihre Zeichentrickabteilung schloss.



Abb.: 5 Der Planet Sesharrim



Abb.: 6 Ein Kriegsschiff der Dreji



Abb.: 7 Das Gute kämpft für eine neue Erde



Abb.: 8 Eine neue Erde formt sich aus der Titan



Abb.: 9 Die ersten Momente auf dem neuen Planeten

Dass animierte apokalyptische Szenarien eine japanische Spezialität sind, wurde durch den Film „Akira“ (Japan, 1988) erstmals einem breiteren westlichen Publikum bekannt. Bis heute gilt der Film als Klassiker und Meilenstein des japanischen Animationsfilms. Auch hier ist der Ausgangspunkt ein postapokalyptischer, wenn auch die Erde nicht völlig vernichtet wurde: Neo-Tokio im Jahre 2019, 31 Jahre nach dem dritten Weltkrieg, der durch eine mysteriöse Explosion und der Zerstörung von Tokio begonnen hatte. Das Straßenbild ist geprägt von Gewalt, Aufruhr und Anarchie, die vom Militär mit Mühe unter Kontrolle gehalten werden. Ein junger Mann, Tetsuo, Mitglied einer Motorradgang, gerät durch einen Unfall in das Krankenhaus einer Geheimorganisation, wird für Experimente missbraucht und entwickelt daraufhin besondere psychische Kräfte, die zunehmend außer Kontrolle geraten. Die Einrichtung beherbergt auch drei ungewöhnliche Kinder, die wie Greise aussehen und übersinnlich begabt sind. Bald erkennen sie, dass die Kraft Tetsuos zu mächtig und unkontrollierbar wird. Auch wissenschaftliche Messinstrumente zeigen ein Energiemuster an, das dem von „Akira“ ähnelt, eine Form absoluter Energie, die vermutlich für die Zerstörung der Stadt 1988 verantwortlich war und seither sicher eingefroren an einem gut bewachten Ort liegt. Nachdem alle Versuche seitens der Organisation und seiner Freunde gescheitert sind, Tetsuo zu stoppen, wird die Kraft in ihm übermächtig und er mutiert zu einem riesigen Monster, das alles in sich aufnimmt, die Umgebung zerstört und auch seine Freunde beinahe tötet. Nur Akira kann ihn noch stoppen, und so schaffen es die übersinnlich begabten Kinder „ihn“ zu reaktivieren. Doch genauso wie Tetsuos Kraft ist die Kraft Akiras zu groß für die Erde und die Kinder opfern sich und bringen beide mit vereinten Kräften von der Erde weg, um größeren Schaden zu verhindern. Die Freunde Tetsuos und Tokio werden gerettet, was aber mit den Kindern, Akira und Tetsuo passiert, bleibt offen.



Abb.: 10 Die Zerstörung von Tokyo



Abb.: 11 Das Militär herrscht mit Gewalt über die Stadt

Gleich zu Beginn wird das Bildgedächtnis der Japaner auch akustisch angezapft, die Aufnahmen der Atombombenexplosion der 1940er Jahre gab es nur ohne Ton, dementsprechend wird auch die Explosion ganz stumm gezeigt.¹¹² Danach wird Neo-Tokio vorgestellt, düstere Straßen, zwielichtige Gestalten, einander bekämpfende Motorradgangs und das brutale Militärregime bestimmen das Straßenbild. Generell ist die Stärke dieses Films die sehr stimmungsvolle, emotive Umsetzung, innere Emotionen werden ins außen getragen und optisch umgesetzt. Als Tetsuo etwa das erste Mal nach der Einweisung in die Institution diese fremde Kraft in seinem Kopf spürt, reißt der Boden unter seinen Füßen auf, die Eingeweide brechen aus seinem Körper, man sieht bildlich, welche Kräfte in ihm wüten.



Abb.: 12 Tedsuos innerer Zustand wird sichtbar, der Boden tut sich unter seinen Füßen auf, seine Eingeweide brechen durch

Als später die Kraft überhand nimmt, überschreitet sie nicht mehr nur metaphorisch die Ebene zwischen figurativer und unsichtbarer Welt, sondern sein Körper wird sinnbildlich durchbrochen. Es beginnt mit einem abgerissenen Arm, der in Übergröße nachwächst und führt schlussendlich zu einer völligen Entgrenzung seines Körpers, der zu einer riesigen organischen Masse mutiert.

¹¹² Vg. Friedrich (2007) S. 209.

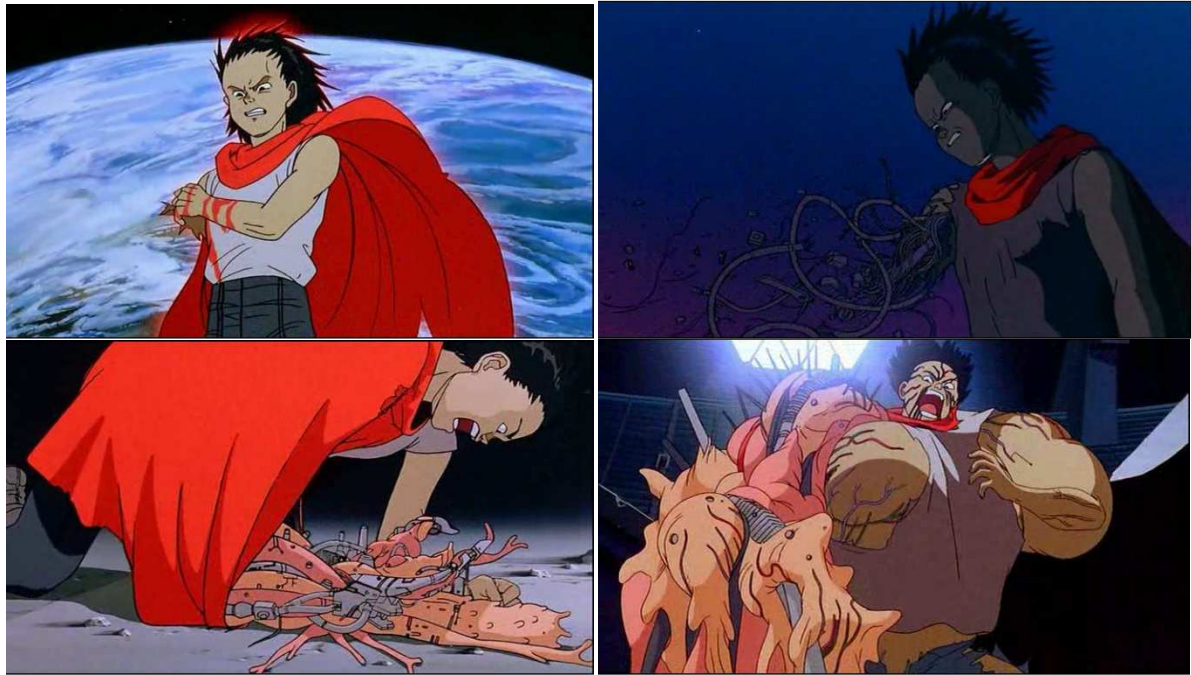


Abb.: 13 Nachdem Tetsuo seinen Arm verliert, bildet sich dieser nach. Schlussendlich entartet sein ganzer Körper und er mutiert zu einem alles verschlingenden Monster

Im Gegensatz zu Titan A.E., wo die Bedrohung klar von äußeren Gegnern kommt, wird sie hier in einer einzelnen Person höchstmöglich konzentriert. Es ist keine geordnete Kraft, die sauber, technisch, kalkulierbar besiegt werden kann, sondern eine, wie ein Geschwür wuchernde, organische und nicht berechenbare. So kann sie auch nur durch psychische Anstrengung mit Hilfe der übersinnlich begabten Kinder in Schach gehalten werden, nicht aber ohne dabei Opfer zu bringen.

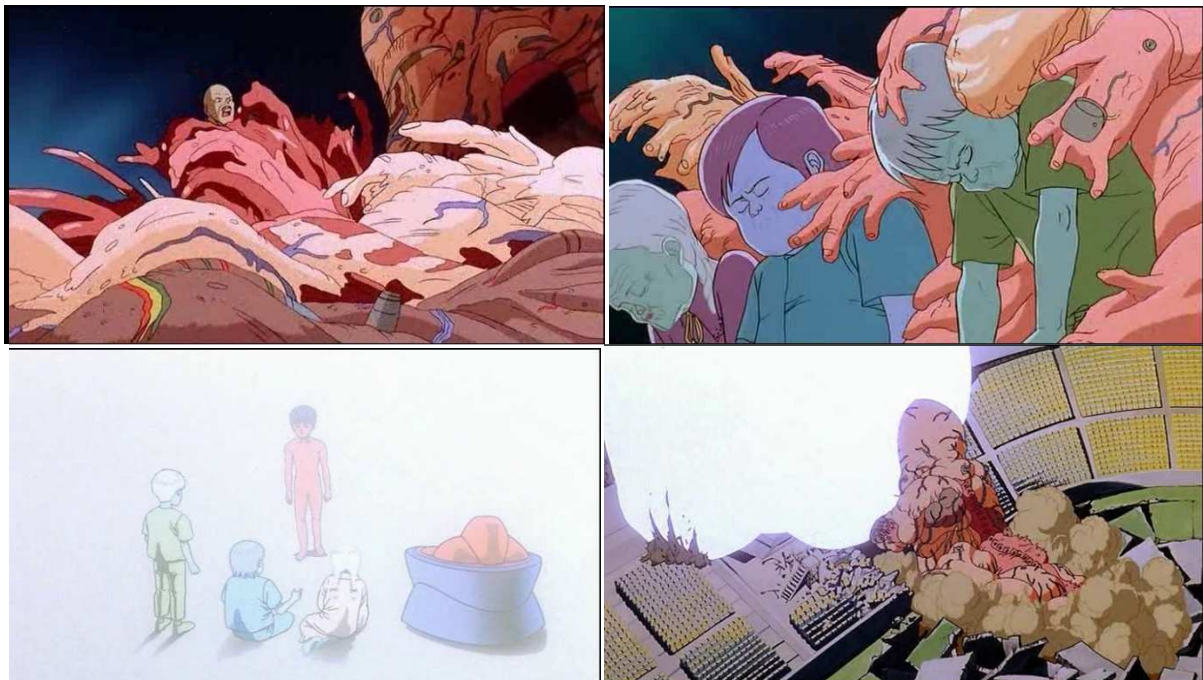


Abb.: 14 Die übersinnlich begabten Kinder schaffen es gerade noch rechtzeitig, die Energie Akiras zu reaktivieren, um Tetsuo zu stoppen und die große Katastrophe abzuwenden

Der Film zeigt in hohem Maße, wie gut Animation dazu geeignet ist, Emotionen zu transportieren. Die plasmatisch, organische Form scheint ganz natürlich psychische Inhalte aufnehmen zu können und nach außen zu vermitteln, unbewusste verdrängte regressive Elemente drängen an die Oberfläche, um endlich gesehen zu werden. Die „radikale Wendung weg vom Lebendigen hin zur zivilisatorischen Welt des Unbelebten, Abstrakten, Mechanischen, Automatischen, Elektronischen, zur alles umspannenden und regulierenden 'Megamaschine'¹¹³, die dem Menschen Unabhängigkeit von der Natur verspricht, ihn in Wirklichkeit aber in zunehmend schädliche Konflikte mit sich selbst verstrickt“¹¹⁴, ist im Grunde Thema dieses und der meisten anderen apokalyptischen Filme. Die Technisierung der Welt geht so weit, dass entweder die Natur zurückschlägt, die Maschinen überhand nehmen und/oder eine höhere göttliche Kraft der letzte Ausweg aus der Miesere ist.

Der Anime „Ghost in the shell“ (Japan, 1995) zeigt die Erde im Jahre 2029, viele Menschen sind zu Cyborgs geworden, das bedeutet, sie haben weitgehend ihre menschlichen Körper aufgegeben zu Gunsten künstlicher Bestandteile, mit denen die Fähigkeiten eines menschlichen Körpers um ein Vielfaches erweitert und übertroffen werden können. Im Gegenzug sind sie abhängig vom technischen Erhaltungssystem ihrer Körper und permanent mit einer weltweiten Datenbank verbunden. Lediglich in der sogenannten „Shell“, einer Biokapsel, sind noch menschliche Gehirnzellen vorhanden (Ghost), die Persönlichkeit und Identität ausmachen. Als ein unbekannter Hacker es schafft, zu dieser Kapsel vorzudringen, um die Persönlichkeit zu manipulieren und damit Kontrolle über einige Cyborgs gewinnt, die für ihn Verbrechen ausüben, gerät Major Motoko Kusanagi, aus der Sektion 9 des Innenministeriums im Zuge der Ermittlungen in eine Identitätskrise. Sie hat außer der Shell nichts Menschliches mehr und zweifelt daran, überhaupt noch ein Mensch zu sein, da durch das Fehlen des Körpers auch keine richtigen Emotionen vorhanden sind, lediglich einige primäre Instinkte. Der Hacker, genannt „Puppet Master“, entpuppt sich als Computerprogramm mit eigener Identität, das in der digitalen Welt entstanden ist. Um dem Programm auf die Spur zu kommen, schafft es Major Kusanagi in dessen Bewusstsein einzudringen und erfährt, dass es den Wunsch verspürt, sich mit ihrem Geist zu verbinden um etwas „menschlicher“ zu werden. Dies kann in letzter Sekunde verhindert werden, indem der

¹¹³ Mumford, Lewis zit. nach Heuermann (1994) S. 278.

¹¹⁴ Ebd. S. 278.

„Puppet Master“ eliminiert wird. Kusanagi verliert dabei ihren Körper, ihr Ghost kann schlussendlich in einen neuen Körper transformiert werden, doch der Kontakt mit dem fremden Geist hat Spuren hinterlassen.

Formal ist der Film realistisch, nüchtern gehalten, in düsteren, dunklen bläulich-grauen Farben wird hier die grundlegende Frage nach der Existenz gestellt, der Film ist keine Apokalypse, sondern eine Dystopie und zeigt ein Szenario, in dem die Menschheit grundlegend von der Technik abhängig geworden ist, ohne sie nicht mehr leben kann und an der Schwelle dazu steht, direkt von ihr beherrscht zu werden.



Abb.: 15 Ein künstlicher Körper, in den menschliches Bewusstsein transferiert wird



Abb.: 16 Die Hülle, in die der Puppet Master schließlich eingeht und Asyl findet

Der Puppet Master verdeutlicht dieses Problem, er gibt an, sich quasi selbst erschaffen zu haben und zufällig in einem Informationsstrom entstanden zu sein. Später wird jedoch klar, dass er ursprünglich ein von den Menschen erdachtes Spionageprogramm war, mit dessen Hilfe man in feindliche Systeme eindringen kann und das nur durch Zufall aktiviert wurde.

„Der ‘Puppet Master’ geht seinen Häschern ins Netz, in Gestalt einer nackten, verwirrten Frau, ebenfalls eine künstliche Hülle. Im Untersuchungslabor der ‘Sektion 9’, bittet die Entität, wie sie sich selbst nennt, um politisches Asyl. Bevor er in diesen ‘Körper’ einging, war der ‘Puppet Master’ Teil eines Menschen, wenn auch nicht originär.“¹¹⁵

¹¹⁵ Friedrich (2007) S. 252.

Das Thema der künstlichen Intelligenz ist zentral und der Unterschied zwischen künstlicher und echter Lebensform steht im Raum. Major Kusanagi selber mit Zweifel konfrontiert, sucht symbolisch im Wasser, Sinnbild für alles Emotionale, nach ihrer menschlichen Seite. Der Tauchgang im Wasser zeigt auch das einzige natürliche Element, des sonst streng techno- orientierten Films. Für einen Cyborg sehr gefährlich, geht sie das Risiko bewusst ein, da dabei ein Anflug von Freiheit erlebbar ist. Major Kusanagi ist somit als Personifikation des Hauptthemas des Films zu sehen und repräsentiert den „Frankenstein-Komplex, die Furcht, etwas zu erschaffen, das dem Erschaffer überlegen ist oder sich seiner Kontrolle entzieht“¹¹⁶ Dieser zwischenweltlich-philosophische Konflikt findet im Animationsfilm eine gute Ausdrucksmöglichkeit.

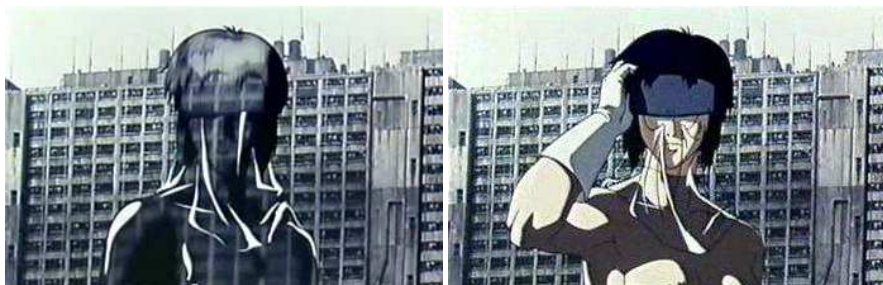


Abb.: 17 Major Kusanagi trägt eine Tarnkappe und ist für Feinde somit nicht sichtbar

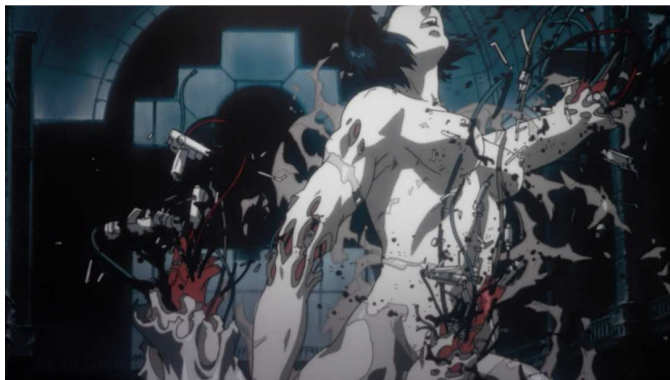


Abb.: 18 Nach der Verschmelzung mit dem Puppet Master wird der Körper von Major Kusanagi auf der Flucht zerstört

„Ghost in the shell“ war vermutlich auch Inspiration für die „Matrix Trilogie“ (1999-2003) der Gebrüder Wachowski.¹¹⁷ Die Maschinen haben die Menschheit völlig versklavt und nutzen sie als Energielieferant, indem sie als lebende Batterien angeschlossen an ein System, in einer speziellen Flüssigkeit dahinvegetieren, während sie ein vermeintlich „echtes“ Leben in einer virtuellen Realität, der Matrix leben. Die berühmte Trilogie wurde als Hybridfilm mit echten Schauspielern verwirklicht, jedoch

¹¹⁶ Ebd. S. 253.

¹¹⁷ Vg. ebd. S. 254.

gibt es als Zusatzfeature „Animatrix“ (2003), eine Reihe von animierten Kurzfilmen, die auf die Vorgeschichte und Nebengeschichten der Hauptfilme eingehen.



Abb.: 19 Die Menschen beenden eine friedliche Demonstration der Maschinen für mehr Rechte gewaltsam



Abb.: 20 Beim anschließenden Krieg, der von 2094 bis 2139 dauert, gehen die Maschinen als Sieger hervor und versklaven die Menschheit zu reinen biologischen Energielieferanten

„Gyo – Tod aus dem Meer“ (Japan, 2012), ist ein ebenso japanisches Beispiel für eine apokalyptische Vision, in welcher die Natur sich gegen die Menschen auflehnt und die somit weniger dem Science-Fiction Genre, dafür aber dem klassischen Horror zuzuschreiben ist. Die Welt wird von riesigen Schwärmen Meeresbewohnern heimgesucht, die auf künstlichen, spinnenartigen Beinen laufen und ein ekelhaft stinkendes Gas verbreiten. Menschen, die durch die Angriffe verletzt werden, infizieren sich mit dem Virus und mutieren zu grünen, aufgeschwemmten Wesen, die sich dann gleich den Meerestieren bio-mechanisch vorwärtsbewegen. Dafür verantwortlich zeigt ein Wissenschaftler, der Versuche zu biologischen Kampfstoffen aus der Zeit vor dem zweiten Weltkrieg ausgegraben und weitergeführt und schließlich das Meer damit infiziert hat. Die Protagonistin Kaori begibt sich inmitten dieses Alptraums auf die Suche nach ihrem Freund, der aber ebenso zum grünen Monster geworden ist. Eine Rettung ist vergeblich und schließlich zeigt sich noch, dass die Wesen einer umfassenderen Dynamik folgen und ein gewisser „Geist aus der Hölle“ dem nach Verwesung stinkendem Gas innewohnt. Eine Vielzahl der mutierten Monster schließen sich zu größeren Wesen zusammen. Ein paar wenige Menschen, die nicht infiziert sind, versuchen mit Schiffen zu entkommen. Es ist unklar, wie die Sache ausgeht, eine Rettung ist aber nicht in Sicht.



Abb.: 21 Ein mutierter Hai überrascht die drei Freundinnen im Ferienhaus



Abb.: 22 Ein Blick nach draußen offenbart die Katastrophe, die ganze Stadt wird von mutierten Meeresbewohnern überfallen



Abb.: 23 Die Monster richten ein Blutbad an



Abb.: 24 Kaori und ihr Weggefährte laufen um ihr Leben

Auch wenn der Film in einem trashigen B-Movie Stil gehalten ist, eignet er sich sehr gut als Beispiel für das klassische Horrormotiv, das davon lebt, dass Menschen sich verwandeln und zu monsterartigen, missgestalteten Wesen mutieren, wodurch eine bedrohliche dunkle Seite hervorgebracht wird. „Das Physische reflektiert das Psychische, das Missgestaltete des Körpers das dämonische der Seele“¹¹⁸, schreibt Heuermann über Mr. Hyde, das schattenbetonte Alter Ego des Dr. Jekyll und formuliert damit die Essenz jeglicher Metamorphose zum Monster und Ungetüm. Die Wesen, die in diesem Film entstehen, zeigen noch einmal extra deutlich, wie sehr sie der Unterwelt angehören, indem sie auf die primitivst mögliche Stufe einer Kreatur herabsinken, deren Lebenssinn sprichwörtlich aus Furzen, Stinken und aggressivem Verhalten besteht. Der Gestank ist sehr gut animiert, man kann die flimmernde, dicke Luft, die langsam den Atem nimmt, förmlich spüren. Durch die Metamorphosen der Menschen in diese grausigen Gestalten kommt auch die plasmatische Qualität des Animationsfilms ausreichend zur Geltung.

¹¹⁸ Heuermann (1994) S. 218.



Abb.: 25 Verfolgt von der bereits mutierten Freundin, stürzt auch Aki in ein Becken voller Tiere



Abb.: 26 Die mutierten Menschen schließen sich zu komplexeren Wesen zusammen, das nach Verwesung stinkende Gas verbreitet sich überall

Abb.: 27 Der „Geist aus der Hölle“, die Dynamik hinter dem Geschehen

Auch kommt die Bedrohung aus dem Meer, sinnbildlich der Ursuppe, schwappt in organischen Wellen über auf das vermeintlich sichere Land und symbolisiert eine Konfrontation mit den Untiefen der kollektiven Psyche. Der Ozean, genauer gesagt der Pazifik, welcher Japan umgibt, ist ein wiederkehrendes Thema in der japanischen Kunst und spielt auch hier eine Rolle. Das ist zurückzuführen auf die nationale Identität Japans als pazifische Seemacht in der Zeit vor 1945. Als im 19. Jh. die lange Isolationspolitik eines strengen Militärregimes ein Ende fand und eine imperialistische Monarchie im europäischen Stil die Macht übernahm, begann eine aggressive Phase der Modernisierung, in der die kaiserliche Marine eine große Rolle spielte und als Garant für die nationale Autonomie gesehen wurde.¹¹⁹ Die Geschichte von Godzilla fasst die Bedeutung des Pazifiks für Japan gut zusammen, da hier die Tiefe des Ozeans auf das Atombombentrauma, das Japan im zweiten Weltkrieg erlitten hat, trifft. Godzilla ist ein Dinosaurier, der in den Untiefen des Meeres in einer Höhle überleben konnte und durch atomare Verstrahlung zum gefährlichen Monster wird, das Tokio zerstört. Die Thematik wurde das erste Mal 1954 als Realfilm gezeigt und war inspiriert vom Vorfall des

¹¹⁹ Vg. Schnellbacher, Thomas. „Has the Empire sunken yet? The Pacific in Japanese Science Fiction“ S. 27ff.

japanischen Fischerbootes „Glücklicher Drache V“, welches davor im selben Jahr gemeinsam mit anderen Booten aufgrund von ungünstigen Witterungsbedingungen, im Zuge der Atomwaffentests der USA am Bikini-Atoll, schwer radioaktiv verstrahlt wurde. Ein Besatzungsmitglied verstarb, viele weitere erkrankten schwer. Nachdem das Bikini-Atoll von 1920-1945 japanisches Gebiet war, wird hier der wunde Punkt betreffend des Verlustes des pazifischen Territoriums genauso getroffen wie das Trauma, das die Atombombenabwürfe verursacht haben, reaktiviert.¹²⁰ Während das Thema radioaktive Verstrahlung nicht zuletzt durch den Vorfall in Fukushima nach wie vor sehr präsent ist, wurde das Meer als nicht gänzlich erschlossenes und daher potentiell bedrohliches Element zuerst von den unendlichen Weiten des Weltraums abgelöst und in den letzten Jahren zunehmend vom Cyberspace¹²¹, was auch die ersten Beispielfilme gezeigt haben.

Eine völlig andere Form des Meeres steht im Mittelpunkt der postapokalyptischen Welt von „Nausicaä – aus dem Tal der Winde“ (Japan, 1982). Ein großer Teil der Erdoberfläche ist von dem „Meer der Fäulnis“ bedeckt, ein Wald, der aus giftigen Pilzen und Pflanzen besteht und von Rieseninsekten bewohnt wird.

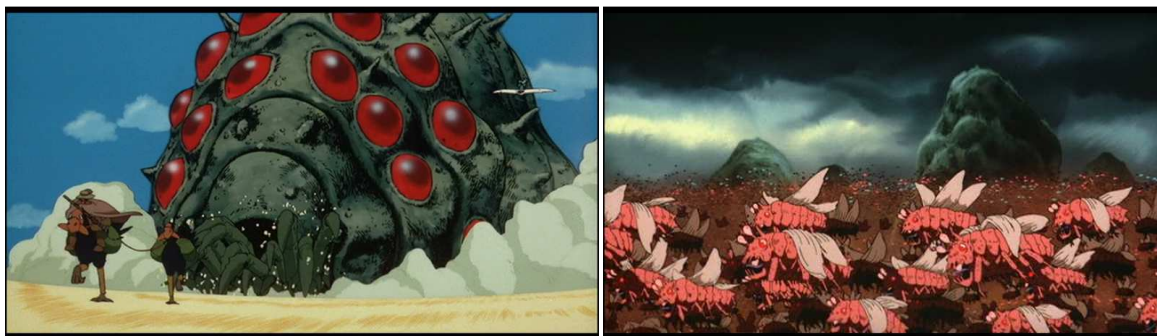


Abb.: 28 Flucht vor einem wütenden Ohmu

Abb.: 29 Rieseninsekten bewohnen den Wald der Fäulnis

Eine surreal anmutende Welt einer entarteten Natur ist zur lebensfeindlichen Umgebung für die Menschen geworden und das Meer breitet sich unenthaltlich aus. Prinzessin Nausicaä aus dem Tal der Winde ist die Protagonistin und unermüdlich auf der Suche nach den Hintergründen der Katastrophe. Sie erforscht die Pflanzen des Waldes und entdeckt, dass nicht diese giftig sind, sondern nur Gifte aus Erde und Luft filtern, um sie zu reinigen. Als ein Transportschiff des Königsreichs Torumekia im Tal der Winde abstürzt, dauert es nicht lange, bis sich die Prinzessin und ihr Volk inmitten

¹²⁰ Vg. ebd. S. 32.

¹²¹ Vg. ebd. S. 27.

eines Krieges zwischen Torumekia und Pejite befinden. Prinzessin Kushana von Torumekia möchte die gesamte Menschheit unter ihrer Herrschaft vereinen, um das Meer der Fäulnis mitsamt allen Insekten auszurotten. Im Zuge der Auseinandersetzung bringen die Krieger Pejites eine Herde von Ohmus (asselartige Rieseninsekten) dazu, beinahe das Tal der Winde zu stürmen.

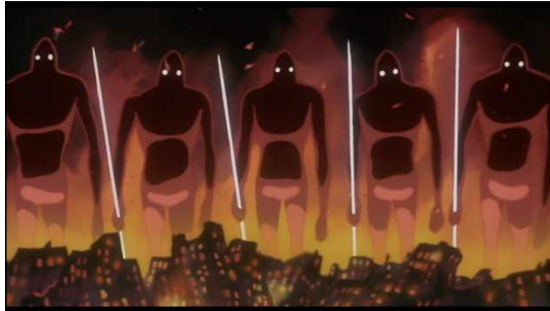


Abb.: 30 Die Titanen aus dem großen Krieg, der die Zerstörung der Umwelt einst eingeleitet hat



Abb.: 31 Prinzessin Nausicaä tötet die Männer, die ihren Vater umbringen



Abb.: 32 Prinzessin Kushana möchte erneut einen Titanen einsetzen, um den Krieg zu gewinnen



Abb.: 33 Prinzessin Nausicaä stellt sich mutig der aufgehetzten Heere an Ohmus in den Weg

Ein mutiger Einsatz für ein verletztes Ohmu-Junges besänftigt die aufgebracht Tiere und sie heilen die verletzte Prinzessin. Wie eine alte Legende besagt, wird Nausicaä zur Erlöserin, die das zerrissene Band der Schöpfung und all ihrer Kreaturen wieder verknüpft.



Abb.: 34 Die verletzte Prinzessin wird durch die Fühler der Ohmus geheilt



Abb.: 35 Das Volk sieht den Geschehnissen gebannt zu



Abb.: 36 Als die Prinzessin sich erhebt und über die Herde der Tiere wandert, ist endgültig klar, sie ist die prophezeite Erlöserin

Die hier installierte postapokalyptische Welt portraitiert vor allem die Kurzsichtigkeit der Menschheit, anstatt nach Ursachen zu forschen und wirklich herauszufinden, was es mit dem bedrohlichen Wald auf sich hat, wird sofort eine Vernichtung der vermeintlichen Gefahr angestrebt. Gewalt scheint die effektivste Lösung zu sein, aber die Prinzessin zeigt, dass der richtige Weg vielmehr darin liegt, die Sache näher zu betrachten, was ihr auch bestätigt wird, als sie im Zuge des Kampfes in einer Höhlenwelt unter dem Wald landet, wo die Luft sauber ist und das Wasser gefiltert. Das oberflächlich sichtbare „Böse“, ist auf den zweiten Blick ein Selbstregulierungsmechanismus der Natur, um die Schäden, die von der Menschheit angerichtet wurden, zu reparieren.

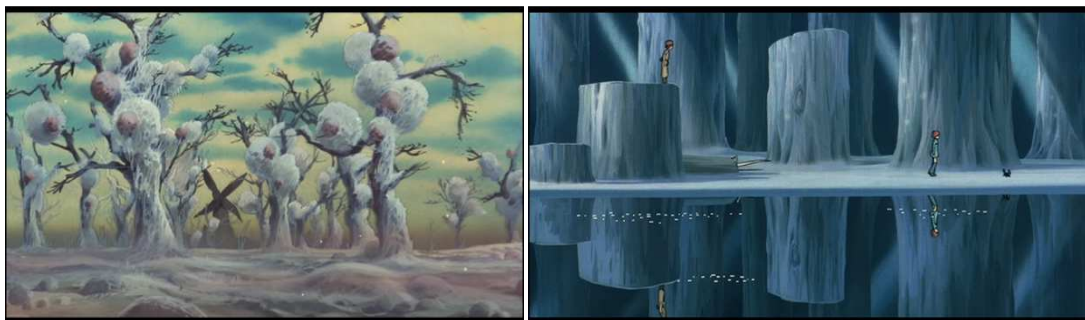


Abb.: 37 Die Natur besteht aus giftigen Pilzen und Pflanzen

Abb.: 38 Unter dem Wald sind Luft und Wasser gefiltert und sauber

„Nausicaä – aus dem Tal der Winde“, entspringt der Feder Hayao Miyazakis, dessen Filme dazu tendieren die Ausbeutung der Umwelt kritisch zu beleuchten, aber gleichzeitig eine positive Lösungsmöglichkeit aufzuzeigen. Somit hat der Film untypisch für apokalyptische japanische Szenarien, ein positives Ende und möchte die Hoffnung auf eine ebensolche Zukunft erwecken.

Stilistisch ist der Film sehr realistisch gehalten, durch die Animation kann der surreale Giftwald mit seinen Bewohnern, den Insekten, äußerst homogen zur übrigen „normalen“ Welt gezeichnet werden und der phantastische Anteil fügt sich nahtlos an den realistischen. Die Titanen stellen mächtige Urwesen dar, deren Kräfte erst in Form gebracht werden müssen, womit auch in diesem Film das Plasmatische seinen Ausdruck findet. Aufgrund der benutzten Raumfahrttechnik spielt der Film offenbar in der Zukunft. Näheres wird aber nicht definiert, und es herrscht ein gewisses Gefühl der Zeit- und Ortlosigkeit. Es scheint, als wären in Geschichten, deren Problematik transformiert und erlöst werden kann, Zeit und Ort unwesentlicher als in anderen. Durch den göttlichen Aspekt, der hier durch Nausicaä's Erlöserrolle repräsentiert wird, erhebt sich das Geschehen bis zu einem gewissen Grad über Zeit und Raum und tritt ein in die paradiesischen Sphären der Unendlichkeit.

3.4.2. Elegische Vergangenheitsbewältigung – Trauma, Erinnern und Vergessen

Mono no aware, bezeichnet im Japanischen die Vergänglichkeit der Dinge, ein ästhetisches Prinzip, das die Stimmung eines schmerzlichen Verlustes, mit dem man sich wohl oder übel abfinden muss, beschreibt.¹²² Spielt diese Ästhetik sicher auch in den eben beschriebenen apokalyptischen Szenarien eine gewisse Rolle, findet die Emotion der Trauer in Themen, die sich direkt mit Vergangenheit und Trauma auseinandersetzen, den größten Raum. Doch was passiert, wenn man vergangene Ereignisse in einem filmischen Medium aufbereitet, „wie verhalten sich Fakten und Fiktionen zur Authentizität, welche sichtbaren und unsichtbaren Spuren gelten als Quellen, Dokumente und Beweise?“¹²³

Thomas Elsaesser betont, dass Geschichte sich in dem Moment, wo wir Bilder oder Töne aus der Vergangenheit sehen und hören, verdoppelt. Sie ist nicht wirklich abgeschlossen oder vergangen, sondern nur scheintot und existiert in einer Art parallelen Welt, die

¹²² Vg. Napier (2001) S. 197.

¹²³ Elsaesser, Thomas. „'Un train peut en cacher un autre' Geschichte, Gedächtnis und Medienöffentlichkeit.“ S. 11.

zwischen den Zeitebenen oszilliert.¹²⁴ Das Medium Film kann die Realität sowohl dokumentarisch darstellen, als auch völlig frei interpretieren. Da diese Formen keiner fixen Ordnung unterliegen, in der heutigen Zeit beliebig gemischt werden und somit das ohnehin schwammige Verhältnis von Geschichte, Realität und Wahrheit noch mehr relativieren, betrifft die Wahrnehmung von historischen Ereignissen vor allem die eigene Identität. Das Gefühl, als Wesen in einem einzigen Raum-zeitlichen Kontinuum zu existieren, gibt es nicht länger, da sich eine Vielzahl an persönlichen, sozialen und nationalen Identitäten überlagern.¹²⁵ Filmische Medien generieren am laufenden Band Teile des kulturellen Gedächtnisses und sind damit wesentlicher Bestandteil des aktuellen öffentlichen Geschichtsbildes.¹²⁶ Dabei ist eine realistische visuelle Darstellung meist nicht von Bedeutung, vielmehr ist die „emotionale Dimension, die atmosphärische Tönung“¹²⁷, bestimmend. „Filmische Medien besitzen [...] eine Art Überzeitlichkeit: Sie manifestieren scheinbar authentische, in Wirklichkeit aber höchst artifizielle Perspektiven auf Geschehen und werden zu Vorgaben wie etwas gewesen ist.“¹²⁸ Diese artifiziellen Perspektiven, wie sie Harald Welzer nennt, entstehen immer durch einen bestimmten Blickwinkel, Affekte und somatische Spuren der Menschen, die sich erinnern. Durch die Auseinandersetzung mit den Grenzen des Erinnerungsvermögens und der ästhetischen Verhandlung dieser Unzulänglichkeiten, ergibt sich eine Vielzahl an Vermittlungsmöglichkeiten, die sich wegbewegen von einer historischen Authentizität und einer stringenten Handlung. Thomas Elsaesser hebt in seiner Trauma-Theorie die Struktur des Ereignisses hervor, Trauma wird als psychisch spür- und erlebbare Prägung verstanden, die durch Film vermittelt werden kann.¹²⁹ Weiters sieht er Trauma als etwas an, dass mittlerweile zum Paradigma geworden ist,

„fast so, als ob ein persönliches Trauma Identität stiftet, markiert es eine zeitgenössische Existenzweise der Menschen, die sich, ihrer Herkunft nicht sicher, unklar durch die Gegenwart bewegen. Nur durch die Konstruktion eines Traumas und dessen Bezug zur Körperlichkeit scheint sich ein Sinn finden zu lassen, eine Bedeutung, die dem Leben eine Lebensgeschichte gibt.“¹³⁰

¹²⁴ Vg. ebd. S. 12.

¹²⁵ Vg. ebd. S. 13.

¹²⁶ Vg. Ebbrecht (2008) S. 87.

¹²⁷ Welzer, Harald zit. nach ebd. S. 89.

¹²⁸ Welzer, Harald zit. nach ebd. S. 89.

¹²⁹ Elsaesser, Thomas. „Postmodernism as mourning work.“ S. 199ff.

¹³⁰ Stüttgen, Tim. „Als ob das Trauma Identität stiftet.“ Interview mit Thomas Elsaesser.

Für ihn schließt das Trauma eine Lücke, die einerseits durch den Verlust von eindeutig historischen Fakten und andererseits von einer Spaßgesellschaft mit einem Hang zu Fantasie entstanden ist¹³¹, und vermittelt so ein Stück weit Sicherheit. Wie auch schon bei den apokalyptischen Zukunftsvisionen ermöglicht die Auseinandersetzung mit einem problematischen Inhalt eine Art emotionale Regulierung, mit dem Unterschied, dass sich Vergangenheitsbewältigung in der Regel auf konkrete Ereignisse bezieht, anstatt Ängste in die Zukunft zu projizieren. Animationsfilm fungiert hier weniger als beliebig gestaltbare Vision, denn als Feld, auf dem sich Erinnerungen sammeln und formieren. Eine wesentliche Stärke des Animationsfilms in diesem Zusammenhang ist eine Art dämpfende Funktion. Schreckliche Ereignisse, die man nicht realistisch nachstellen kann oder möchte, sind in Form von gezeichneten oder computergenerierten Bildern leichter umsetzbar. Außerdem bleibt, indem gar nicht versucht wird die Realität wirklichkeitsgetreu nachzubilden, mehr Raum für das was Elsaesser „die Struktur des Traumas“ nennt.

Ein gutes Beispiel dafür ist der Film „Barfuss durch Hiroshima“ (Japan, 1983), der wie der Titel schon ahnen lässt, den Atombombenabwurf am 6. August 1945 in Hiroshima während des zweiten Weltkrieges thematisiert. Die Erzählung beginnt mit der Einführung der zwei Brüder Gen und Shinji, die trotz harter Kriegszeiten ihren Lebensmut nicht verloren haben und tatkräftig versuchen, mehr Nahrung für ihre schwangere und schwache Mutter aufzutreiben. Eine liebevolle Familie bestehend aus Mutter, Vater und drei Kindern, die das Beste aus der schweren Lage zu machen versucht, wird portraitiert. Als es am 6. August wieder einmal zu einem Bombenalarm kommt rechnet zunächst niemand mit einer ernsthaften Gefahr. Doch irgendetwas ist anders als sonst, nur ein einziges Flugzeug ist am Himmel zu sehen, Ameisen laufen ins Haus und eine nicht greifbare Bedrohung liegt in der Luft. Die Bombe wird abgeworfen und als Gen wieder zu sich kommt, regiert das nackte Grauen. Alles ist in Schutt und Asche, zombieartige Menschen laufen herum, er muss mitansehen wie Bruder, Schwester und Vater, eingeklemmt unter Trümmern des Hauses, verbrennen. Alleine mit seiner schwangeren Mutter, die noch am selben Tag eine Tochter zur Welt bringt, beginnt nun ein Überlebenskampf in der verstrahlten Umgebung. Gen versucht mit aller Kraft Essen und Trinken für sich und seine Familie aufzutreiben und trifft dabei auf wenig Hilfe, jeder ist mit sich und seinem Kampf ums Überleben beschäftigt. Überall

¹³¹ Vg. ebd.

sieht man Menschen, die es nicht schaffen und unter Qualen sterben, auch bei Gen zeigen sich bald erste Zeichen der Strahlenkrankheit, seine Haare fallen aus. Er und seine Mutter schaffen es, sich eine kleine Hütte zu bauen, wo sie notdürftig leben. Eines Abends stößt ein kleiner Waisenjunge dazu, der freundlich aufgenommen wird, da er die beiden an den verstorbenen Shinji erinnert. Gen und sein neuer Bruder beginnen sich um den verstrahlten Verwandten eines reichen Mannes zu kümmern und werden dafür gut bezahlt, was die kleine Familie über Wasser hält. Nur für das Baby Tomoko kommt die Milch zu spät, die Gen stolz nach Hause bringt, sie ist bereits gestorben. Daraufhin sprießen wieder Haare auf dem Kopf von Gen und die Kinder glauben daran, dass Tomoko ihren Bruder gerettet hat, indem sie ihr Leben gegeben hat. So endet der Film mit einem kleinen Schimmer der Hoffnung und einem Neuanfang, der jedem Ende und jeder noch so schlimmen Katastrophe innewohnt.

Der Film ist, auch aufgrund seines Alters, in einem einfachen Anime Stil gehalten, Hintergründe sind wie gemalt, es sind wenige Details zu erkennen. Der comichaft Look wird noch verstärkt in der Sequenz, die den Abwurf und die unmittelbaren Folgen der Bombe zeigt. Schwarz-weiß und stark abstrahiert, als müsste man dem schrecklichen Geschehen noch eine Stufe Realismus entziehen, sieht man die Bombe aus der Vogelperspektive. Die gewaltige Explosion ist in Rot gehalten, Feuer und Blut sind allgegenwärtig. Menschen zerfließen zu grauenhaften Fratzen, bevor sie sich in Nichts auflösen, Gebäude stürzen ein.

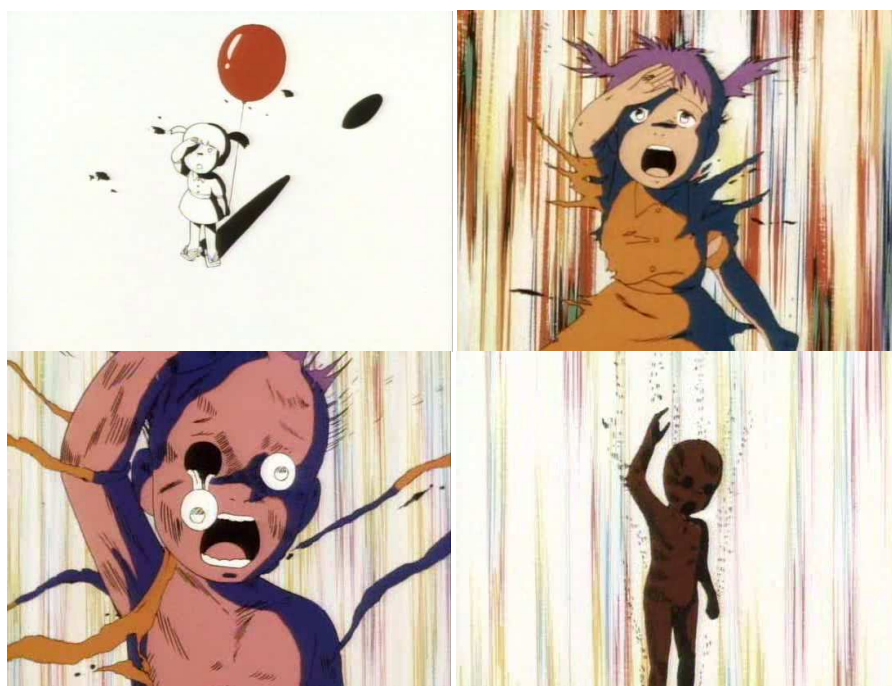


Abb.: 39 Ein kleines Mädchen zerfließt förmlich durch die gewaltigen Kräfte der Bombe

Um die Zerstörungskraft noch einmal extra hervorzuheben (60% der Stadt wurden vernichtet), ist die Sequenz durch Zeitlupe verlangsamt. Angesichts einer solchen Katastrophe scheint die Zeit für einen Moment anzuhalten. In der Folge spart der Film nicht mit Szenen des Grauens, Leichen werden auf Lastwägen verladen, Menschen kratzen Maden aus ihren Wunden, manche zerfallen buchstäblich vor den Augen des Jungen Gen, der das mit „Maybe this what hell is like“ kommentiert. Die Form der Körper wird hierbei vielfach zurückgewiesen und durchbrochen, aus dem simplen Grund, dass jedes Leben aus ihnen weicht. Trotz, oder gerade wegen dieser expliziten zur Schau Stellung des Leides, verzichtet der Film auf eine besonders emotionalisierende Darstellung. Der Protagonist Gen reagiert recht stoisch und nüchtern auf das, was ihm widerfährt. Die letzten Worte seines Vaters, der ihm noch aufgetragen hat, sich gut um die Mutter zu kümmern, sind das, was ihn unermüdlich antreibt und seine eigenen Empfindungen in den Hintergrund stellt. So ist der Film geprägt von dem starken Überlebenswillen Gens, der alles tut, um seine Familie zu retten und selbst dem Tod seiner Schwester noch etwas Positives abgewinnen kann, indem er es ihr verdankt, wieder zu genesen.



Abb.: 40 Gens Mutter muss zwei ihrer Kinder und ihren Mann eingeklemmt in den brennenden Trümmern des Hauses zurücklassen

Abb.: 41 Leichen werden auf Lastwägen verladen und weggebracht



Abb.: 42 Am Ende des Films sprießt das erste Gras ebenso wie erste Haare auf Gens Kopf, die Hoffnung kehrt langsam zurück

Völlig anders geht der Film „Die letzten Glühwürmchen“ (Japan, 1988), mit dem traumatischen Kriegserleben um. Mit dem prägnanten ersten Satz „Am 21. September 1945 bin ich gestorben“, beginnt der Film. Es wird gezeigt, wie der Junge Seita völlig entkräftet vor einem Bahnhof liegt und in einer letzten Anstrengung den Namen seiner Schwester „Setsuko“ ausspricht, bevor er seinen letzten Atemzug tut. Die Geschwister treffen sich anschließend auf der Fahrt ins Jenseits, symbolisiert von einer Zugreise und sind endlich wieder vereint. Nach diesem dramatischen Einstieg wird in Folge der Überlebenskampf der beiden Geschwister, dem Teenager Seita und seiner etwa vierjährigen Schwester Setsuko gezeigt. Die eigentliche Handlung beginnt mit einem Bombenalarm. Die Mutter macht sich auf den Weg in den Bunker, die Kinder versprechen nachzukommen. Überrascht von der Bombardierung finden sie jedoch anderswo Schutz und müssen nach dem Angriff feststellen, dass ihre Mutter schwer verwundet wurde.

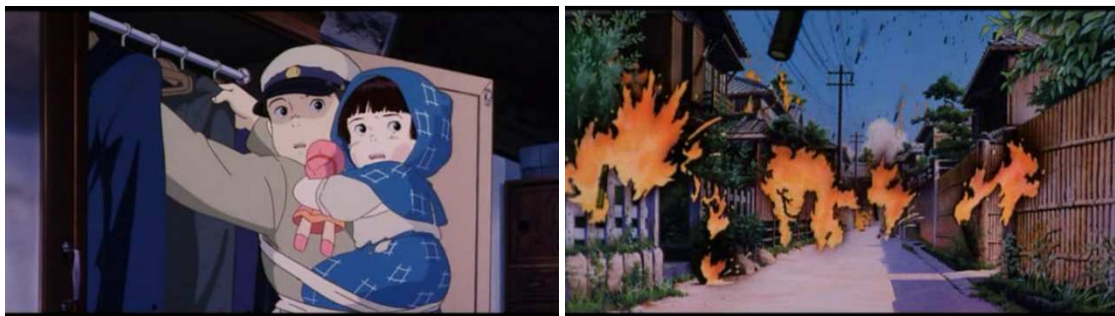


Abb.: 43 Seita und Setsuko auf der Flucht vor den Bomben



Abb.: 44 Die Mutter der Kinder stirbt an ihren schweren Verletzungen

Abb.: 45 Die Kinder trauern um ihre Mutter

Seita verheimlicht seiner kleinen Schwester Setsuko vorerst, dass die Mutter bereits am nächsten Tag gestorben ist, und die beiden suchen bei einer Tante in einer nahen Stadt Unterschlupf. Der Vater ist bei der Marine eingesetzt und so versuchen die Kinder, das Beste aus der Situation zu machen. Sie gehen schwimmen, spielen und haben den Umständen entsprechend Spaß. Nachdem die Lebensmittelvorräte aufgebraucht sind und auch die Kimonos der Mutter eingetauscht wurden, zeigt sich die Tante zunehmend

genervt von den beiden Kindern, die nichts leisten und nur Essen verbrauchen. Zuerst kochen die Kinder für sich selber, dann ziehen sie auf sich alleine gestellt in eine Höhle, um ihr zu entgehen. Dort machen sie Bekanntschaft mit den Glühwürmchen, die ihnen als Lampe in der dunklen Höhle dienen. Genießen sie zu Anfang noch ihre Freiheit, wird das Essen bald knapp und auch der nahe Bauer hat nichts mehr über, da er selber seine Familie gerade noch ernähren kann. Seitdem beginnt schließlich zu stehlen, kocht Frösche und allerlei Getier, das irgendwie essbar erscheint, was aber nicht verhindern kann, dass seine kleine Schwester immer schwächer wird. Schließlich schafft er es, Geld von Mamas Sparbuch von der Bank zu bekommen. Dort erfährt er, dass Japan geschlagen und die ganze Marine vernichtet wurde, was bedeutet, dass sein Vater tot ist. Als er schließlich mit Essen zur Höhle zurückkehrt, ist es bereits zu spät, Setsuko halluziniert, ist zu schwach, um etwas zu sich zu nehmen und stirbt kurz darauf.



Abb.: 46 Setsuko stirbt völlig entkräftet

Im Gegensatz zu „Barfuss durch Hiroshima“ stehen in diesem Film nicht die Atombomben und ihre verheerende Auswirkung im Mittelpunkt. „Die letzten Glühwürmchen“ spielt in Kobe, das kurz vor Kriegsende massiv bombardiert wurde. Diese Angriffe werden auch in all ihrer Deutlichkeit dargestellt und man sieht ebenso wie im ersten Film Verletzte, Zerstörung und Tod, die eigentliche Tragik entsteht aber durch die ruhigen Momente. „[...] but this film doesn’t exploit action; it meditates on its consequences.“¹³², bringt es Filmkritiker Roger Ebert gut auf den Punkt. Der Film lässt mit seinen stillen Momenten, in denen man nur den beiden Protagonisten bei „alltäglichen“ Handlungen zusieht und den schönen Naturaufnahmen viel Raum für die Entstehung einer intensiven Atmosphäre.¹³³ Das Zuspitzen der auswegslosen Lage, in der die Kinder sich befinden, passiert langsam und ohne große Dramatik. Gerade

¹³² Ebert, Roger. „Grave of the Fireflies“

¹³³ Vg. ebd.

dadurch gewinnt es eine große Kraft. Während Gen in „Barfuss durch Hiroshima“ durch seinen Lebenswillen und seine Energie dem Tragischen zumindest im Kleinen die Stirn bieten kann, scheinen Seita und Setsuko von Anfang an verloren zu sein. Sie tun das, was nötig ist, aber die Umwelt hat sich gegen die beiden verschworen und sie erhalten nicht die nötige Hilfe. Nur die Glühwürmchen erleuchten ihre Welt für kurze Zeit, aber selbst diese kündigen lediglich den Tod an, berücksichtigt man den japanischen Volksglauben, der besagt, dass die Seelen Verstorbener die Form von Glühwürmchen annehmen.¹³⁴



Abb.: 47 Die Glühwürmchen beschenken den Kindern einige wenige glückliche Augenblicke

Abb.: 48 Die beiden Geschwister im Zug, eine metaphorische Fahrt ins Jenseits

Stilistisch ist der Film simpel, aber realistischer wie etwa „Barfuss durch Hiroshima“. Die Landschaftsbilder sind sehr malerisch, poetisch, detailliert und betonen die Schönheit der Natur, die visuell das Kriegsgeschehen in den Schatten stellt, aber faktisch doch nichts für die Kinder tun kann. Szenen, die beide Geschwister im Jenseits zeigen, sind rötlich dargestellt und somit deutlich vom Diesseits zu unterscheiden.

Der Film macht radikal klar, dass wirkliches Grauen nicht durch explizite Darstellung von Ereignissen repräsentiert werden kann, sondern nur durch einen subjektiven Fokus auf Menschen, die diese Dinge erleben, weil so Empathie am stärksten aufgebaut wird. Naheliegend ist, dass die Geschichte so authentisch umgesetzt werden konnte, weil sie auf einer semi-biografischen Erzählung des Autors Nosaka Akiyuki basiert, der ebenso seine Schwester durch die Folgen des Krieges verlor. Somit ist es ein gelungener Versuch, ein persönliches Trauma auf die Leinwand zu bringen, gibt natürlich aber gleichzeitig Aufschluss über die Opferhaltung, die Japan kollektiv nach dem zweiten Weltkrieg einnahm. Er verrät somit mehr über die tatsächlichen Auswirkungen auf die Nation Japan, Verlierer des Krieges, als „Barfuss durch Hiroshima“, der die Katastrophe

¹³⁴ Vg. Poitras, Gilles. *The anime companion: what's Japanese in Japanese animation?* S. 99.

der Atombombe auf materieller Ebene detailliert und gekonnt aufarbeitet, aber weniger die tief sitzenden psychischen Nachwirkungen der Niederlage mit einbezieht.

Haben sich die ersten beiden Filme unmittelbar mit dem Kriegsgeschehen auseinander gesetzt, sieht der letzte japanische Film, der in diesem Kapitel behandelt werden soll, „Der Mohnblumenberg“ (Japan, 2011), schon mit einer gewissen Distanz auf den Koreakrieg 1950-1953. Thematisiert werden Spuren, die auch Jahre später noch das Leben der Menschen beeinflussen. Die Handlung spielt im Jahre 1963, die blühende Hafenstadt Yokohama ist von den Vorbereitungen und dem Enthusiasmus der kommenden Olympischen Spiele erfüllt. Die Schülerin Umi lebt im Hause ihrer Großmutter am Mohnblumenberg. Ihr Vater ist im Koreakrieg als Schiffskapitän ums Leben gekommen, ihre Mutter ist oft unterwegs, so muss sie sich um viele Dinge des täglichen Lebens kümmern. Sie sorgt für ihre Geschwister und hilft in der Pension ihrer Großmutter. Als in der Schule das alte Clubhaus „Quartier Latin“ wiederbelebt werden soll, engagiert sich Umi und lernt dabei ihren Mitschüler Shun näher kennen. Die beiden verlieben sich und versuchen gemeinsam, den Abriss des alten Gebäudes zu verhindern. Die Freude wird jedoch getrübt, als Shun ein Foto von Umis Vater zu sehen bekommt, der rätselhafterweise auch sein Vater zu sein scheint, welcher ihn zur Adoption freigab. Das veranlasst ihn, sich näher mit seiner Herkunft auseinanderzusetzen und schlussendlich finden beide heraus, dass sie doch verschiedene Väter haben. Auch die Rettung des Quartier Latin gelingt und somit wird in mitten der Aufbruchsstimmung der 60er Jahre auch die Vergangenheit bewahrt.



Abb.: 49 Der Hafen



Abb.: 50 Das Haus am Mohnblumenberg

Die ausgelassene Stimmung, die üppige Hügellandschaft, die berauschende Schönheit des Hafens, dazu Swing Musik, es macht dein Eindruck, als wollten alle das Alte loswerden und die Vergangenheit des Krieges vergessen. Durch die Animation wird diese Leichtigkeit noch verstärkt, der Stil ist sehr bunt und frisch und es wird eine

äußerlich idyllische Welt gezeichnet. Doch die Vergangenheit lässt sich nicht so einfach beiseite schieben, wie bald klar wird. Die Schüler lehnen sich gegen die unreflektierte Erneuerungswelle auf, die auch ihr liebevoll restauriertes Clubhaus dem Erdboden gleich machen möchte und machen sich stark dafür, der Vergangenheit ihren Platz zu lassen. „You cannot move into the future without first knowing the past“, kommentiert Shun das Geschehen lautstark bei einer Debatte.



Abb.: 51 Die Familie beim Essen



Abb.: 52 Das Quartier Latin

Die Schüler besuchen schließlich den zuständigen Vorsitzenden in Tokio, um ihn zu überzeugen, den Abriss des Hauses zu verhindern. Hier kommt eine Sequenz des Erinnerns zum Einsatz, die Geschichte von Umis Vater, dessen Versorgungsschiff auf eine Miene traf, explodierte und unterging, macht klar, wie viele der Kinder noch unter Verlusten aus dem Krieg leiden und wie wichtig daher das Clubhaus für sie ist. „The building makes us feel connected to our past, like we belong to something“ beschreibt es Umi. Daraufhin sichert der Vorsitzende den Kindern seine Unterstützung zu. Auch nachdem Umi erfahren hat, dass Shun ihr Halbbruder und eine Romanze somit unmöglich ist, wird ihre Traurigkeit darüber mit dem allgegenwärtigen Fehlen der Eltern verbunden. Diese neue Enttäuschung erinnert an das Trauma, das der Verlust

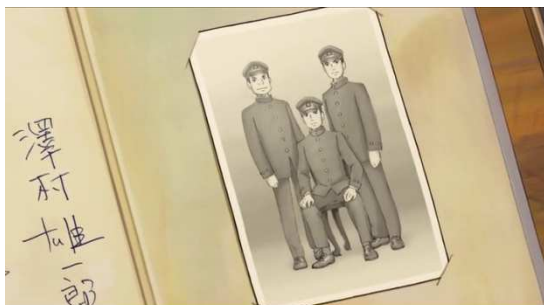


Abb.: 53 Umi und Shun besitzen das gleiche Foto, das ihren Vater zeigt



Abb.: 54 Eine Traumsequenz, die Umi's inneren Zustand von Trauer und Einsamkeit verdeutlicht

ihres Vaters hinterlassen hat und sie träumt von ihrer Kindheit, in der Vater und Mutter noch anwesend sind. Durch die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit kann

aufgedeckt werden, dass Umi und Shun keine Geschwister sind, was zu einer Art Happy End führt. Im Mittelpunkt des Films steht somit nicht unbedingt der Versuch, das erlittene Trauma sichtbar zu machen, sondern eher die Überwindung dadurch, dass man der Vergangenheit ihren Raum lässt und auch problematische Teile nicht ausblendet, aber dennoch in der Gegenwart lebt.



Abb.: 55 Happy End, nachdem die beiden herausfinden, dass sie nicht verwandt sind

Eine weiteres Beispiel für die Auseinandersetzung mit traumatischen Erlebnissen aus der Vergangenheit, betrachtet aus einem zeitlichen Abstand, ist der Film „Waltz with Bashir“ (Israel, 2008). Im Unterschied zu den bisherigen japanischen Filmen, die durchwegs aus der Perspektive der Opfer erzählen und eine Mitschuld Japans am tragischen Kriegsgeschehen nicht thematisieren, setzt sich dieser Film mit der Seite der Täter auseinander. Dargestellt wird nicht der Blick unbeteiligter Zivilisten, sondern in erster Linie der von Soldaten, die auf verschiedene Weise in das Kriegsgeschehen involviert waren. Anhand von Erinnerungen von Befragten wird ein Eindruck vom ersten Libanonkrieg 1982, an dem der Regisseur Ari Folman als israelischer Soldat beteiligt war, festgehalten. Durch Gespräche mit anderen ehemaligen Kriegsteilnehmern erschließen sich für Folman und auch den Zuseher nach und nach Geschehnisse des Krieges, bis hin zum grausamen Massaker von Sabra und Schatila, das schließlich wieder in sein Bewusstsein tritt. Der Film ist weitgehend dokumentarisch gehalten, erhält jedoch einen deutlichen Spannungsbogen und Elemente eines Thrillers.



Abb.: 56 Aggressive Hunde stürmen durch die Straßen

Der Film beginnt mit 26 Hunden, die direkt auf den Betrachter zustürmen, sie sind höchst aggressiv und es steht außer Zweifel, dass sie töten wollen. Diese Sequenz entpuppt sich als immer wiederkehrender Alptraum eines Freundes Folmans, der im Morgengrauen in einem Dorf alle Hunde erschießen musste, damit diese niemanden mehr warnen konnten. Die Schilderung des Traumes bildet den Ausgangspunkt des Films. Ari Folman wird klar, dass er selber kaum Erinnerungen an diese Zeit hat, was ihn veranlasst, verschiedene Menschen, die mit dem Kriegsgeschehen im Zusammenhang stehen aufzusuchen, um seine eigene Erinnerung wiederzufinden. Die Farbgebung ist nicht realistisch, sondern betont düster und dunkel mit vielen Oliv- und Gelbtönen und vermittelt sehr gut die bedrückende Stimmung der Szenen.

Bald nach dem Treffen und dem Beschluss, sich mit diesem Teil seiner Vergangenheit auseinanderzusetzen, taucht eine erste Szene in Folmans Gedächtnis auf. Es ist dunkel, Folman und einige Männer mit Maschinengewehren steigen unbekleidet aus dem Wasser, sie haben Hundemarken um den Hals. Der Himmel wird von Leuchtraketen erhellt. Langsam wird es hell, die Soldaten ziehen sich an und begeben sich auf die Strandpromenade, aus einer Straße stürmen schreiend und klagend Frauen und Kinder.



Abb.: 57 Die erste Erinnerung Folmans an die Zeit im Krieg

Abb.: 58 Eine imaginäre Frau aus dem Wasser symbolisiert den Wunsch nach Sicherheit

Zunächst ist ihm nicht klar, in welchem Zusammenhang diese Szene steht. Erst am Ende des Films schließt sich nach vielen Gesprächen und wieder gewonnenen Erinnerungen der Kreis und die Bilder ergeben Sinn. Kennzeichnend für den Film ist der Aufbau aus diversen Erinnerungsfetzen von Gesprächspartnern, die einen Teppich aus Erinnerungen weben und damit das Geschehen von damals rekonstruieren. In einer weiteren Erinnerungssequenz eines Freundes sieht man etwa die Ankunft der Truppen im Kriegsgebiet, getarnt als Ausflügler auf sogenannten „Love Boats“. Hier zeigt der Film wiederum einen Traum, eine überdimensional große grüne Frau steigt aus dem Wasser aufs Deck und sammelt den jungen Rekruten von da auf, um in an ihre Brust zu drücken. Geborgen liegt er auf ihr, während sie rückwärts durchs Wasser gleitet und man sieht, wie das Boot unter Beschuss gerät und die Kameraden sterben. Der Traum verdeutlicht symbolisch die emotionale Situation des jungen Soldaten und hebt die Angst und den Wunsch nach Sicherheit im Angesicht des bevorstehenden Einsatzes hervor.

Ein weiterer Kamerad erzählt die Geschichte eines überlebten Panzerbeschusses. Nach einer Art Ausflugsfahrt kommt die Truppe zurück in die Stadt und ihr Panzer wird von Palästinensern beschossen. Ronny läuft zick-zack Richtung Meer und kann sich am Strand hinter einen Felsen verstecken, ohne entdeckt zu werden, der Rest der Besatzung wird erschossen. Nach Einbruch der Dunkelheit schwimmt er schließlich weit ins Meer hinaus und erst wieder Richtung Ufer, als er hebräische Stimmen vernimmt. Er landet sogar bei seinem Regiment, muss aber mit Schuldgefühlen leben, weil er nicht für seine Kameraden gekämpft hat, sondern geflüchtet ist.

Ein Gespräch führt Folman auch mit der Traumaexpertin Prof. Zavaha Salomon, die ihm erklärt, mit welchen psychischen Mechanismen man so einen Krieg überstehen kann und berichtet auch vom Fall eines jungen Fotografen:

„Jemand ist an einem Ereignis beteiligt, ist aber fest davon überzeugt, außen vor zu sein. Zu mir kam einmal ein junger Mann.. ein Amateurfotograf... Ich habe ihn gefragt: Wie bist du durch diesen schweren Krieg gekommen? Er sagte: Das war ganz einfach. Ich habe den Krieg als einen langen Ausflug verstanden... er betrachtete das Geschehen wie durch das Auge einer imaginären Kamera... aber eines Tages geschah etwas und diese Kamera zerbrach. Er hat mir erzählt, dass er eine traumatische Situation erlebt hat, als sie zu den Pferdeställen in der Nähe von Beirut kamen... Es brach mir das Herz, was ich dort zu sehen bekam. Dieser furchtbare, entsetzliche Krieg. Was haben diese Pferde verbochen, dass sie so leiden mussten? [...] da wurde plötzlich alles real. Um ihn herum war das Grauen, und da drehte er durch.“

Auch die Zuseher auf den Balkonen von Beirut sehen den Soldaten unten auf den Straßen wie in einem Film zu. Von dieser Erinnerung bezieht der Film auch seinen Namen. Shmuel, ein Kamerad von Ari Folman stürmt mit einem Maschinengewehr aus der Deckung auf die Straße und „tanzt Walzer“, bewegt sich elegant zwischen dem Kugelhagel, über seinem Kopf thront auf einem Plakat Bashir Gemayel, der ermordete Präsident des Libanon. Die Rache an seinem Tod war auch der ausschlaggebende Faktor für das Massaker von Sabra und Schatila, das von Falangisten an palästinensischen Flüchtlingen in ihren Lagern verübt wurde. Diskutiert wird vor allem, wie die umliegenden Soldaten so lange nicht mitbekommen konnten, was da in den Lagern tatsächlich passiert war und die umstrittene Tatsache, dass den höheren Ebenen der Armee bis hin zu Ariel Scharon offenbar klar war, was vor sich ging. Schuldgefühle und Vorwürfe belasten jene, die unwissentlich daran beteiligt waren, Folmans Freund Carmi zeigt sich jedoch wenig überrascht vom Massaker:

„Ich verstehe nicht, warum man so überrascht war, dass die Falangisten das Massaker begangen haben. Ich habe von Anfang an gewusst, dass sie skrupellos sind. Damals, bei der Eroberung von Beirut, kamen wir in das Schlachthaus [...], dahin hat man die Palästinenser verschleppt, verhört und umgebracht [...] Sie liefen mit Körperteilen ermordeter Palästinenser herum, die in Formalin eingelegt waren. Und überall die Bilder von Bashir Gemayel (...). Für sie war Bashir das, was David Bowie für mich war, ein Star, ein Idol, ein Traumprinz, begehrenswert.“

Ron, ein Fernsehreporter, berichtet schließlich von den Ausmaßen des Massakers. Gemeinsam mit Frauen und Kindern gingen er und sein Team zurück in das Lager, um zu sehen, was genau passiert war. Unter Schutt- und Trümmerbergen ragte die Hand eines Kindes hervor, auch ein Lockenkopf dazu war zu erkennen. Hinterhöfe waren voll von toten Frauen und Kindern und in schmalen Gassen stapelten sich die Leichen junger Männer brusthoch. Das Ende des Films zeigt schließlich kurz echte, nicht animierte Szenen palästinensischer Frauen, die schreien und weinen, im Angesicht der entsetzlichen Katastrophe. Die trauernden Frauen lassen auch Ari Folmans Erinnerungsbilder an das Massaker klarer werden, er war indirekt beteiligt, indem er Leuchtraketen abfeuerte, die in der Nacht die Lager erhellten. Die Szene der Soldaten im Wasser stellt jedoch nur ein symbolisches Bild für die tiefe des Erlebens und die unfassbaren Emotionen dar, die so ein Erlebnis mit sich bringt.



Abb.: 59 Die Menschen werden auf Lastwagen verladen und später in den Lagern erschossen



Abb.: 60 Der lockige Kopf eines kleinen toten Mädchens ragt aus den Trümmern

Da „Waltz with Bashir“ kein Spielfilm ist, fällt er in gewisser Weise aus der Reihe der hier besprochenen Filme. Die Interviews im Film wurden zuerst auf herkömmliche Weise aufgezeichnet, anschließend wurde erst ein Storyboard für die Animation erstellt. Trotz der dokumentarischen Herangehensweise entsteht eine Geschichte, und Animation wird auf eindrucksvolle Weise eingesetzt, um einen Abstand zum Geschehen herzustellen und die Verwandtschaft von Erinnerung, Traum und Alptraum zu betonen. Ein weiterer Vorteil der Animation in so einem Fall besteht darin, dass die Bilder weniger an echten Erinnerungen haften bleiben. Auch das wird im Film thematisiert, als Ari Folmann sich verwundert an seinen Freund Ori Sivan wendet und fragt, warum denn der Traum mit den Hunden, der nichts mit ihm zu tun hat, ihm zu Erinnerungen verholfen hat. Dieser beschreibt, dass manche Gedächtnisinhalte einen Auslöser benötigen und gewisse Worte, Situationen, eine Person, ein Geschmack, ein Ort diese zugänglich machen können. Außerdem ist das Gedächtnis dynamisch und sehr gut darin, fehlende Inhalte einfach zu ergänzen. Ein Versuch mit echten und gefälschten Bildern aus der Kindheit hat festgestellt, dass 80% aller Teilnehmer ein Bild von sich in einem Vergnügungspark, in dem sie nie waren, für echt hielten und auch die restlichen 20% ließen sich relativ leicht davon überzeugen. Diese Tatsache lässt erahnen, welchen

enormen Einfluss Vergangenheitsdarstellung im Film auf die Erinnerung jedes einzelnen und des Kollektives ausübt.

„Filmische Medien besitzen (...) eine Art Überzeitlichkeit: Sie manifestieren scheinbar authentische, in Wirklichkeit aber höchst artifizielle Perspektiven auf Geschehensverläufe, und damit werden sie zu Deutungsvorgaben, zu Interpretationen dafür, wie etwas gewesen ist.“¹³⁵

Aus diesem Grund gibt es einen Austausch zwischen der autobiografischen Erinnerung und der, die wir im Film erleben. Es passiert automatisch ein Abgleich zwischen den eigenen Erinnerungen zu dem Ereignis, das kann einerseits Erinnerungen wecken, auch in einem anderen Raum-zeitlichen Kontext und/oder fremde Erinnerungen zu den vorhandenen Gedächtnisspuren hinzufügen. Je emotiver die Perspektive, umso intensiver wird man die Inhalte wahrnehmen und umso wahrscheinlicher können sie sich auch durch medial tradierte Emotionen als eigene Erinnerungen ins Gedächtnis einschreiben, oder zumindest die weniger emotionalen an den Rand drängen.¹³⁶ Unser Gedächtnis ist somit eine Art Patchworkteppich, zusammengesetzt aus eigenen und fremden Erinnerungen und Perspektiven auf ein Ereignis, bzw. enthält es mitunter sogar Erlebnisse, die nie stattgefunden haben. Natürlich ist Film auch bestens dazu geeignet, sich bewusst Wissen über Vergangenes anzueignen, das man nie erlebt hat. Er fungiert dann als eine Art „prosthetic memory“.¹³⁷ „Wie eine Art körperliche Prothese dient der Film dazu, Geschichte nacherlebbar zu machen und diese als Geschichtserfahrung zweiter Hand im Erleben der Zuschauer zu verankern.“¹³⁸ Animationsfilm ist, um in der Terminologie von Ebbrecht zu bleiben, eine Prothese im wahrsten Sinne des Wortes. Solange die Animation nicht fotorealistisch ist, wird der visuelle Abstand in den meisten Fällen verhindern, die gesehenen Bilder direkt mit der eigenen Erinnerung zu verweben, bzw. zu verwechseln, sondern sie viel wahrscheinlicher als etwas Eigenständiges in Erinnerung behalten, genauso wie ein Prothesenträger in manchen Momenten nicht daran denken wird eine Prothese zu tragen, aber sicher niemals ihre Künstlichkeit vergessen wird.

¹³⁵ Welzer, Harald. zit. nach Ebbrecht (2008) S. 89.

¹³⁶ Vg. ebd. S. 90ff.

¹³⁷ Landsberg, Alison zit. nach ebd. S. 102.

¹³⁸ Ebd. S. 102.

Das letzte Beispiel dieser Kategorie „Wenn der Wind weht“ (GB, 1986) spielt während der Zeit des kalten Krieges in England und verwebt verschiedene Erinnerungsschichten mit einem fiktionalen Kriegsgeschehen. Die Pensionisten Hilda und Jim führen ein beschauliches und zufriedenes Leben in einem Dorf nahe London. Hildas Leben dreht sich um die Instandhaltung des Hauses, Ordnung ist für sie das Wichtigste, während ihr Gatte gerne Zeitung liest und sich für das Weltgeschehen interessiert. Als ein Krieg auszubrechen droht bleiben die Beiden zuerst recht locker und ignorieren die Tatsache weitgehend. Sie erinnern sich an den zweiten Weltkrieg, den sie ja auch problemlos überstanden haben. Jim hält sich streng an die Anweisungen der Regierung und beginnt



Abb.: 61 Hilda und Jim leben glücklich auf dem Land

mit dem Bau eines „Schutzraumes“, was bedeutet, Türen gegen die Wand zu lehnen und mit Kissen abzudichten. Seine Frau macht sich Sorgen, dass die Türen eventuell beschädigt werden können, auch sieht sie es nicht gerne, dass er die Fenster mit weißer Farbe übermalt und dabei die Vorhänge beschmutzt. Das Ehepaar hält sich genau an die teilweise abstrusen Anweisungen und kriecht in Papiertüten in den Schutzraum, als die Bombe angekündigt wird. Sie überstehen den Angriff und finden sich in einem stark zerstörten Haus wieder. Das Ausmaß der Katastrophe wird ihnen nicht klar, beide halten an ihrer Sicht der Dinge fest und sind davon überzeugt, dass bald Hilfe kommen wird und Hilda möchte sofort mit dem Aufräumen beginnen. Das Fehlen von Wasser, Strom und auch dass der Milchmann ausbleibt, bringen sie nur peripher mit der Zerstörung durch die Bombe in Zusammenhang. Am zweiten Tag machen sich erste Anzeichen der Strahlenkrankheit bemerkbar und ihre Reserven neigen sich dem Ende zu. Immer noch glauben sie fest daran, dass die herrschenden Mächte bald kommen werden, um sie zu retten und sie freuen sich auf den fahrenden Mittagstisch, die Ärzte und den Katastrophenschutz, die es im letzten Krieg gab. Schlussendlich zieht das Paar sich völlig geschwächt in den Schutzraum zurück, zieht nochmals die Kartoffelsäcke über und betet.

Der Stil des Films und besonders der Figuren sind sehr einfach gehalten, viel Augenmerk wurde hingegen auf den teilweise dreidimensional konstruierten Raum gelegt, der recht detailliert dargestellt wird, um auch die dramatische Zerstörung durch die Bombe zu illustrieren. Außerdem spielt der Film nahezu nur im und um das Haus des Ehepaares was eine gewisse Ausgestaltung nötig macht. Anfangs noch ein gemütlicher Lebensmittelpunkt und Rückzugsort, mutiert das gemütliche Häuschen nach der Detonation zum Gefängnis und schließlich zum Grab der beiden Pensionisten.

An einigen Stellen sind fantastische Animationssequenzen eingebaut, die klassische metamorphe Qualitäten aufweisen. Die Erste, noch vor der Katastrophe, stellt eine Art Tagtraum der Frau da, sie pustet auf eine Pustebblume, um danach mit einem Samen als Schmetterling herumzufliegen, um sich danach in ein liebendes Paar zu verwandeln.

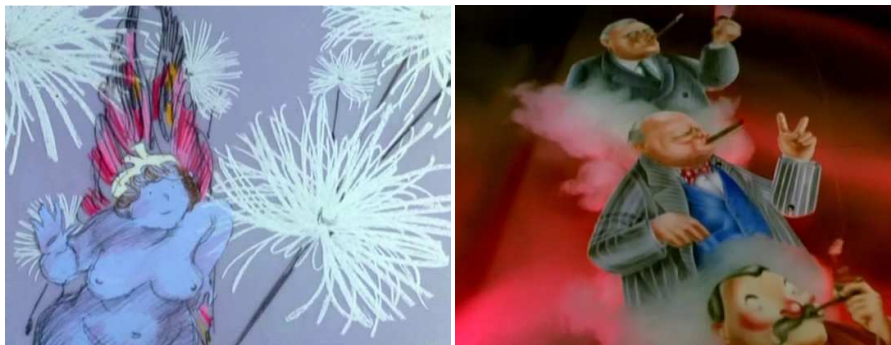


Abb.: 62 Tagtraum von Hilda, sie fliegt wie ein Schmetterling durch die Lüfte

Abb.: 63 Die Mächtigen der Vergangenheit

Weiter geht es aber mit weniger lieblichen Phantasien, die beiden üben Kritik am System, der anonymen Computermacht und loben, dass man früher bei Churchill, Roosevelt, Stalin und Hitler wenigstens noch wusste, woran man war, während ihnen nicht einfällt, wer aktuell an der Macht ist. Trotz der kritischen Haltung zum System betont Jim: „Wir wollen keine Fragen stellen, wir tun einfach, was getan werden muss“. Durch ein Bild der Atombombe und ein weiteres des Flugzeuges wird langsam Dramatik aufgebaut. Bevor es dann tatsächlich so weit ist, kommentiert Hilda noch mit den Worten: „Zieh für die Bombe lieber die alten Sachen an, das Beste hebst du dir für hinterher auf.“ Der Abwurf selber wird wie auch schon in „Barfuss durch Hiroshima“ filmisch zelebriert. Zu Beginn sieht man den Abwurf aus der Vogelperspektive, dann die gewaltige Wucht, die Gebäude einfach wegfegt. Im Gegensatz zu den japanischen Beispielen wird hier aber darauf verzichtet, Menschen zu zeigen, lediglich einige Tiere werden direkt Opfer der Bombe.

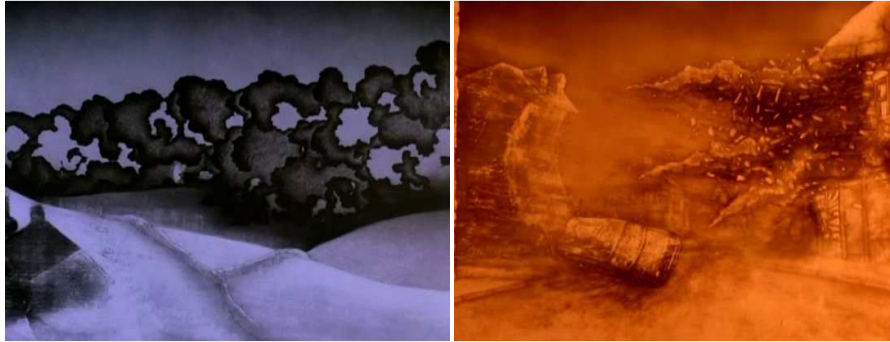


Abb.: 64 Die Wucht der Bombe zerstört alles

Die Wucht trifft schließlich durch ein Fenster in das Haus des Ehepaars und lässt das Hochzeitsbild an der Wand zerspringen. Symbolisch wird der Tod der beiden somit vorweggenommen und man sieht noch einmal ihre glücklichsten Momente in Form von Schwarz-weiß Bildern in Zeitlupe.



Abb.: 65 Ein „Best of“, die schönsten Momente des Paares werden dem Zuseher gleich nach der Detonation der Bombe präsentiert

Der Rest des Films ist, ähnlich wie in „Die letzten Glühwürmchen“, eine unausweichliche Abwärtsspirale in den Tod, nur die Darstellung ist wesentlich zurückhaltender und durch die unrealistische Haltung der beiden, die bis zuletzt an Rettung glauben, auch weniger emotiv.



Abb.: 66 Das Paar versucht, so lange wie möglich normal inmitten der Trümmer weiterzuleben

Abb.: 67 Die beiden werden aufgrund der Strahlung körperlich immer schwächer



Abb.: 68 Eine weitere Fantasiensequenz zeigt die beiden bereits im Reich der Toten

3.4.3. Überhöhte Gegenwirklichkeit in Satire, Comedy und Krimi

“You get to be an impish God. You get to reform the world. You get to take the piss out of it. You turn it upside down, inside out. You bug-out eyes. You put moustaches on Mona Lisas. You change the world and have for a brief moment a bit of control over it. At least you get to humiliate it for a moment, and that’s what all cartoonists get their kicks from.”¹³⁹

Dieses Zitat passt besonders gut zu dieser Kategorie, da hier recht „schamlos“ mit der Wirklichkeit umgegangen wird. Humorvolle, satirische und übertrieben dargestellte Themen der Gegenwart stehen im Fokus der teilweise extremen Auseinandersetzung. Dabei werden oft die Grenzen des guten Geschmacks und der gesellschaftlichen Norm überschritten. „Überhöhte Gegenwirklichkeit“ ist wohl die inhomogenste Gruppe in dieser Darstellung und deckt eine recht große Bandbreite an verschiedenen Filmen und Genres ab. In gewisser Weise ist sie als eine Art „Basis“ des Animationsfilms anzusehen, da die ersten animierten Filme vor allem humorvolle, wenige Minuten lange Episoden waren, die oft auch als Vorprogramm eines Spielfilms gezeigt wurden und hauptsächlich zum Lachen und Staunen bringen sollten.

„The average cartoon runs approximately seven minutes, with subtleties that can easily be hidden from the viewer. Cartoons are a record of consumer rituals over the past seventy years: of transistions away from print media toward cinema, and then video; of the streets and stores where audiences shopped; and of the interior of consumers’ homes. They are, above all, a narrative built around the expressive

¹³⁹ Wells, Paul zit. nach Wells (1998) S. 127.

possibilities of the anarchic. They are another deterritorializing object, a tribute to the power of the naked line as transgressor.“¹⁴⁰

Norman Klein beschreibt hier den klassischen amerikanischen Cartoon, der natürlich bis heute existiert. Ab den 20er Jahren begann sich, neben dem karnevalesken Zugang zu sämtlichen Stoffen, auch ein neuer Trend abzuzeichnen, zunehmend wurden Stoffe konservativ erzählt ohne Provokation und schrägem Humor.¹⁴¹ In den 30er Jahren gab es schließlich die ersten Animationsfilme in Spielfilmlänge, welche sich dank Walt Disney in Richtung des klassischen Hollywoodkinos entwickelten. Dazu wurden vermehrt Märchenthemata adaptiert, die „heile Welt“ stand im Vordergrund und wurde durch die Dominanz der Disney-Filme schnell mit Animationsfilm generell assoziiert. Neben den oft subversiven Cartoons etablierte sich nun also ein weiterer Zweig der Animationsfilmkunst, der aufgrund der Inhalte nun im besonderen Maße dazu geeignet war, die künstlerische und technische Leistung der Animationskünstler zu zeigen.¹⁴² Die schon behandelten Kategorien der **3.4.1. Negativen Zukunftsvisionen** und der **3.4.2. Elegischen Vergangenheitsbewältigung** sind historisch größtenteils später angesiedelt und entwickeln sich in erster Linie in Japan ab den 70er Jahren. Zu dieser Zeit feiert auch das, was Norman Klein als „the 'anarchy' of the cartoon“¹⁴³ bezeichnete, seinen Durchbruch in Spielfilmlänge. Diese Animationen setzten sich mit der „wirklichen“ Welt kritisch, aber humorvoll auseinander, was oft auf eine scharfe, zynische, rasante und auch grausame Weise geschah.¹⁴⁴

“The gag represents, in a sense, depersonalisation of emotional release, it depends on the very rapid recognition of emotional stereotypes. In splitting humour from character, it brings comedy towards the condition of farce. But, unlike farce, it can gear in very exactly with the mental aggravations of realistic social life. The new genre expresses both the brutalisation of comedy and the new shrewdness in farce. Life is becoming a matter of rapid manipulation of feeling rather than a full experience of them.”¹⁴⁵

¹⁴⁰ Klein, Norman M. zit. nach Zipes, Jack. *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-Tale Films*. S. 49.

¹⁴¹ Vg. ebd. S. 53.

¹⁴² Vg. ebd. S. 53.

¹⁴³ Klein, Norman M. zit. nach Wells (1998) S. 137.

¹⁴⁴ Vg. Durnat, Raymond zit. nach ebd. S. 137.

¹⁴⁵ Durnat, Raymond zit. nach ebd. S. 137.

Im Gegensatz zum Kurzfilmformat, wo ein zufälliger Moment von physikalischem Spektakel, der einer Figur passierte über die man nichts wusste, meist im Mittelpunkt eines Gags stand, wurde mit zunehmender Länge auch die Persönlichkeit in einer sich entwickelnden Geschichte wichtiger. Walt Disney fand heraus, dass Stereotypen bis zu einem gewissen Grad hilfreich waren, um komische Elemente zu installieren und baute seine Filme meist so auf, dass Figuren, die nicht unmittelbar in Zentrum der Handlung standen, karikierten Stereotypen entsprachen, die für die Gags verantwortlich waren. Die Protagonisten hingegen waren feiner ausdifferenzierte Charaktere, die mehr der Identifikation dienen sollten und nicht so sehr der Unterhaltung in Form von Slapstickeinlagen und dergleichen.¹⁴⁶

Karikatur, und somit in einer Weise übertriebene Darstellung von Figuren, aber auch Bewegungen und Handlungen sind charakteristisch für die besprochene Kategorie. Viel Vergnügen entsteht auch aus der Dekonstruktion und Manipulation des Körpers. Physikalische Gesetze treten außer Kraft und die Fähigkeit der Figuren, sich elastisch zu verformen und zu dehnen oder auch ohne Folgeschaden zerteilt zu werden, kommt zum Einsatz. Das Überraschungsmoment beim Erkennen des Bruchs mit der natürlichen Ordnung hat oft Lachen und Amüsement zur Folge. Metaphorisch gesehen kann man diese Dekonstruktion natürlich auch mit einem Zerfall einer höheren, wie etwa sozialen und gesellschaftlichen Ordnung gleichsetzen, was die Affinität zu Satire und Sozialkritik erklärt.¹⁴⁷

Somit eignet sich Animation hier sehr gut, um Tabus und irrationale Motive auszuloten. Gewalt, Brutalität, Sex, Drogen, Exzess in jeder Hinsicht können auf der Leinwand ohne Konsequenzen ausgelebt werden. Primitive Instinkte kommen zum Vorschein und bekommen hier einen legitimierten Platz und einen Ort des berechtigten Daseins.¹⁴⁸ Zusätzlich hilft eine Entfremdung durch nicht-menschliche Figuren oft, eine weitere Distanz zur Wirklichkeit herzustellen und somit schwarzem Humor ein tragfähiges Gerüst zu bieten. Je nach Genre oszilliert ein Animationsfilm dieser Art mehr oder weniger zwischen Konstruktion und Dekonstruktion einer narrativen Linie und bewegt

¹⁴⁶ Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 327. und **2.2.4. Die bunte Artenvielfalt der Figuren**

¹⁴⁷ Wells (1998) S. 128.

¹⁴⁸ Vg. ebd. S. 147 und S. 179.

sich auf einer Grenzlinie zwischen Unterhaltung und Überschreitung des guten Geschmacks.

Ein Wegbereiter dieser „Animation für Erwachsene“ ist der Animationsfilm „Fritz the Cat“ (USA, 1972), der sich auf satirische Weise mit der „Freien Liebe“ Bewegung und den antikapitalistischen Strömungen Ende der 60er Jahre auseinandersetzt. Politisch unkorrekt, anarchistisch und frivol, drehen sich die Interessen des Protagonisten Fritz um die gesellschaftliche Revolution, Anti-Diskriminierung der Schwarzen und vor allem um Sex. Mit seinen Freunden musiziert er im Park und lernt dort drei Studentinnen kennen, die er zu sich nach Hause einlädt. Die Begegnung entartet schnell zur Orgie und Aufgrund des Drogenkonsums kommt es zu einer Polizeirazzia. Fritz schafft es zu flüchten, wird aber verfolgt und taucht in die Welt der Schwarzen ein, wo er einen neuen Freund findet. Bald kommt es zu Ausschreitungen, die farbige Bevölkerung stellt sich gegen die Polizei und bei einer heftigen Schießerei kommt Fritz' Freund ums Leben. Ihm gelingt aber wiederum die Flucht und bald ist er mit einer Freundin, die mit ihm ein neues Leben beginnen möchte, auf dem Weg in eine andere Stadt. Als das Auto mangels Benzin stehen bleibt und es zu einem Streit kommt, nutzt Fritz die Gelegenheit und verschwindet, anstatt wie versprochen neuen Treibstoff zu holen. Er trifft auf eine Terroristengruppe und schließt sich einem Anschlag auf ein Kraftwerk an. Dabei kommt er vermutlich ums Leben, er landet vollbandagiert im Krankenhaus und Kommentare lassen vermuten, dass er keine Chance mehr hat. Das Ende, augenscheinlich eine letzte Phantasie, zeigt Fritz im Krankbett inmitten mehrerer Frauen bei seiner Lieblingsaktivität.

Der in den 70er Jahren entstandene Film ist noch relativ einfach animiert, Hintergrundbilder sind statisch, der Fokus liegt auf den Figuren. Die Realität wird hauptsächlich in Phantasie- oder Drogensequenzen durchbrochen, sonst gelten im Grunde die Gesetze der wirklichen Welt. Gleich zu Beginn zeigt der Film, wie sehr er darum bemüht ist Tabus zu brechen. So wird der Harnstrahl eines Bauarbeiters auf einem Gerüst Teil der Anfangssequenz und trifft dann auf einen Passanten.



Abb.: 69 Eine Party mündet in einer Orgie in Fritz' Badezimmer, die Polizei schreitet ein

Die sexuellen Ausschweifungen wirken durch die nicht lebensgetreuen tierähnlichen Figuren, die in der Badewanne einen bunten Haufen bilden, völlig unrealistisch und bekommen somit eine komische Note. Entsprechend der „Freien Liebe“ Bewegung wird ein sehr lockerer, aber nicht expliziter Umgang mit Sexualität gezeigt. Zwei Polizisten führen eine Razzia durch, bezeichnenderweise werden sie von Schweinen verkörpert und freuen sich schon darauf „Mädchen zu durchsuchen“. Eine Phantasiesequenz von Fritz zeigt bildlich wie er Intellektuelle kritisiert, die Jahre damit verbringen, sich unter beschriebenen Blättern zu vergraben, er hingegen sieht sich als Poet und Schriftsteller, der Erfahrungen sammeln muss. Ein rosa Phantasieweib, das immer größer wird, sowie ein Tunnel aus Brüsten verbildlicht an welche Erfahrungen er dabei denkt.



Abb.: 70 Fritz' sexuelle Phantasien

Eine neue sexuelle Bekanntschaft und Drogenkonsum verhelfen Fritz zu einer Eingebung, und er macht sich daran, seinen Brüdern von der Revolution erzählen.



Abb.: 71 Fritz unter dem Einfluss von Drogen

Es kommt zu einem Aufstand der Schwarzen, der gewaltsam endet, auch sein Freund wird dabei erschossen und Fritz flüchtet aus der Stadt.



Abb.: 72 Die farbige Bevölkerung lehnt sich gegen die Polizei auf

Nach der Flucht, nimmt eine Phantasie, die zeigt wie er eine Toilette hinuntergespült wird, symbolische sein Ableben vorweg. Durch den Anschluss an eine terroristische Gruppe, gerät Fritz in genau so eine Abwärtsspirale. Obwohl er bald erkennt, dass es der Gruppe nicht wirklich um Revolution geht sondern um blinde Zerstörung, hilft er, einen Bombenanschlag zu verüben und wird dabei lebensgefährlich verletzt. So wird letztendlich, trotz der frechen Schlusssequenz, doch noch ein moralisches Bild entworfen und gezeigt, dass das Leben des Lustprinzips allein, zu einem raschen Ende führen kann.

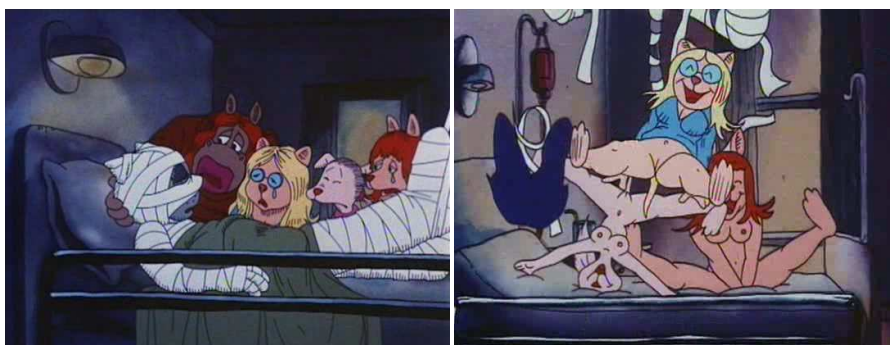
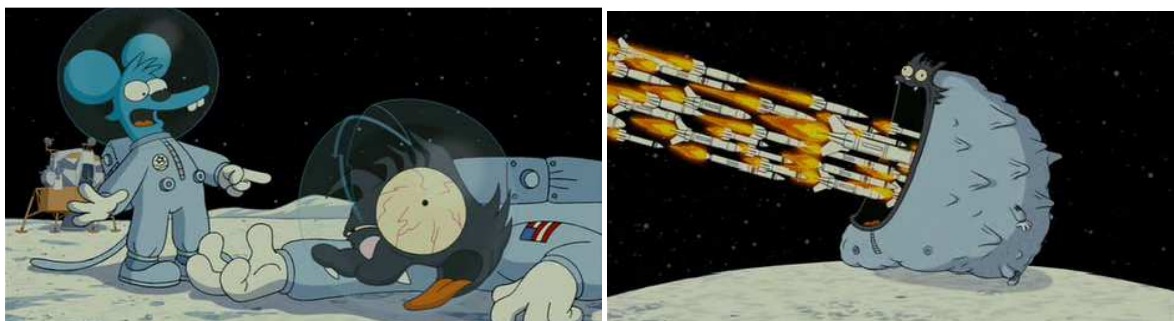


Abb.: 73 Fritz phantasiert sogar am Sterbebett nur von Sex

Wenn auch „Fritz the cat“ in den 70er Jahren einer der ersten Spielfilme dieser Art war, und vor allem auch Inhalte anbieten konnte, gab es davor in den USA schon eine Strömung an humorvollen, satirischen Animationen, die einen Kontrapunkt zu Disney und seinem „Westküsten“-Stil markierten. Die Fleischer Studio Inc. kann man als Begründer des sogenannten „New York“-Stils ansehen. Kennzeichnend für diese Richtung war besonders in der Anfangszeit die Betonung des Mediums Animation. Die Herstellung selber wurde zum Thema und generell wurde die Künstlichkeit der Figuren eher betont. Weiters waren Themen wie Sex, Tod, Gewalt und Verstümmelung nicht ausgeschlossen, die Tendenz ging in Richtung erwachsener Themen.¹⁴⁹ Weitere Studios folgten diesem Zugang und so etablierten sich Warner Brothers und MGM ebenso am Animationssektor, indem sie sich von Disney abhoben. Die „Looney Tunes“ Cartoons (1930 – 1969) brachten viele bekannte Zeichentrickfiguren wie Bugs Bunny, Sylvester und Daffy Duck hervor und grenzten sich inhaltlich sowie zeichnerisch klar von Disney ab, indem die Slapstickelagen eher an ein erwachsenes Publikum gerichtet waren. Auch MGM setzte auf einen ähnlichen Stil und erschuf mit „Tom und Jerry“ (1940 – 1967) ein weiteres Format, dessen Inhalt hauptsächlich auf sich jagende und bekämpfende Figuren basierte, was viele Möglichkeiten für Gags bot.¹⁵⁰ Diese simple Zelebration von Gewalt ist bis heute ein beliebtes Motiv und es gibt Miniserien, wie etwa „Happy Tree Friends“ (2006 – 2010), wo es nur darum geht, dass die niedlichen Comicfiguren auf jede erdenkliche Art und Weise zu Tode kommen. Auch „Itchy und Scratchy“, wo eine Katze und eine Maus, die Protagonisten der gleichnamigen Serie, versuchen sich gegenseitig zu zerstören, wäre ein aktuelles Beispiel hierfür und ist in gewisser Weise als Zuspitzung von „Tom und Jerry“ zu sehen.



¹⁴⁹ Vg. Bichler (2004) S. 52ff.

¹⁵⁰ Vg. ebd. S. 55ff.

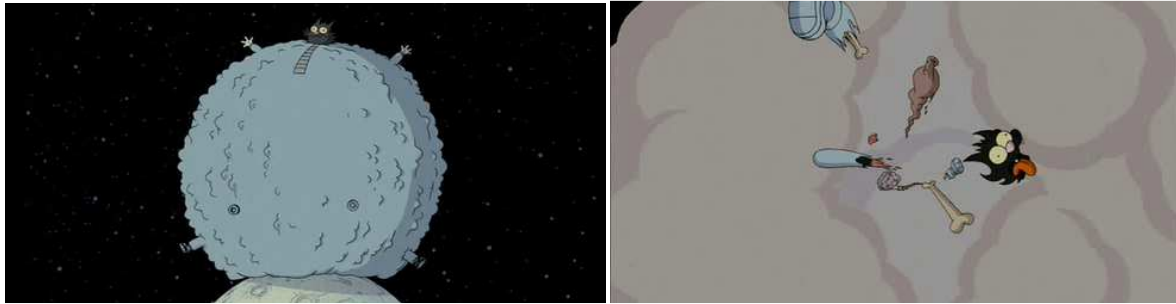


Abb.: 74 Ein typischer Itchy und Scratchy Sketch: Die Maus tötet die Katze auf originelle Weise, auch die Formfreiheit kommt dabei nicht zu kurz

„Itchy und Scratchy“ ist eine fiktive Serie und wird im Rahmen von „Die Simpsons“ (1989 -) gezeigt, die ebenso wie etwa „South Park“ (1997 -) oder „Family Guy“ (1999 -) zu den aktuellen Versionen der satirischen und kritischen Comedy Schiene zählen. Im Gegensatz zu den früheren Cartoons sind sie inhaltlich anspruchsvoller und vermitteln auch eine Botschaft, es existiert eine laufende Handlung als Ergänzung zu den Slapstick-Einlagen, die aber nach wie vor sehr wichtig sind. Gegenwärtige gesellschaftliche Gegebenheiten werden reflektiert, durch ein Serienformat mit seiner kürzeren Produktionsdauer ist es einfach, am Puls der Zeit zu bleiben und auch möglich, eine größere Vielfalt an Kritik unterzubringen.

Aufgrund des Erfolges wurden aber von einigen Serien auch Langfilmversionen erstellt. „Die Simpsons – Der Film“ (USA, 2007) setzt einen abenteuerlichen Handlungsrahmen, um auch in Spielfilmlänge funktionieren zu können. Im Mittelpunkt steht natürlich die Familie Simpson, Homer der Vater, seine Frau Marge, Sohn Bart, Tochter Lisa und das Baby Maggie. Der Film beginnt mit einem Konzert einer Rockband auf einer Seebühne, da der See jedoch so verschmutzt und säurehaltig ist, wird die Bühne zerfressen und geht mitsamt der Band unter.



Abb.: 75 Homage an den Untergang der Titanic, die Musiker spielen Ihrem Ende entgegen

Bei einem Gedenkgottesdienst kommt es zu einer Offenbarung, „Grandpa“, Homers Vater, hat eine Eingebung und warnt die Gemeinde vor einer drohenden Katastrophe, wird aber als alter Spinner abgetan. Die Familie geht zum Alltäglichen über, nur Mutter Marge versucht herauszufinden, was die Botschaft bedeuten könnte und Tochter Lisa möchte sich aufgrund der Katastrophe für den Umweltschutz engagieren. Die weitere Handlung ist eine Aneinanderreihung an skurrilen, in sich greifenden Episoden. Homer stiftet Bart an, nackt Skateboard zu fahren, dieser wird dabei verhaftet. Als sein Vater ihn von der Polizei abholt, gehen beide anschließend Burger essen. In dem Restaurant begegnet Homer einem Schwein, das er an sich nimmt und dem er in Folge mehr Aufmerksamkeit widmet als seinem Sohn. Inzwischen wird der giftige See gesperrt, es ist unter Strafe verboten, weiteren Abfall hineinzuworfen. Das nimmt Homer, wie so vieles, nicht ernst und entsorgt bald das Silo, das er für sein Schwein angelegt hatte, im Gewässer. Daraufhin kippt der See endgültig, die Naturschutzbehörde wird darauf aufmerksam und beeinflusst den Präsidenten der USA Arnold Schwarzenegger dahingehend, dass er zustimmt, die ganze Stadt Springfield unter eine Glaskuppel setzen zu lassen und von der Landkarte zu löschen.



Abb.: 76 Homer hat es geschafft, den See endgültig zu kippen, ein vieläugiges Monster taucht auf und wird für die Behörde zum Grund, die Stadt unter eine Kuppel zu setzen



Abb.: 77 Die Kuppel wird über der Stadt platziert

Die Bevölkerung, jetzt unter der Kuppel, findet bald in Homer den Verantwortlichen für das Dilemma und will Selbstjustiz üben. In letzter Minute kann er mit seiner Familie über einen verborgenen Tunnel aus der überdachten Stadt flüchten. Durch einen wagemutigen Motorradstunt auf einem Jahrmarkt gewinnt Homer ein Auto und die

Familie macht sich auf den Weg nach Alaska, um dort ein neues Leben zu beginnen. In Springfield ist derweil die Grundversorgung nicht mehr gewährleistet, das System bricht zusammen und die Bürger versuchen alles um auszubrechen. Die EPA hat inzwischen den Plan gefasst, Springfield völlig zu zerstören und schaltet bereits ein Werbevideo zu einem „Neuen Grand Canyon“. Das sehen die Simpsons im fernen Alaska und Marge möchte sofort zurück, um die Stadt zu retten. Ihr Mann Homer hingegen hat sich gut eingelebt in Alaska und weigert sich mitzukommen. So reist die restliche Familie ohne ihn ab und seine Frau hinterlässt ihm ein Abschiedsvideo. Als er dieses schließlich sieht, bricht sein Herz, er stürmt nach draußen, stolpert und wird auf einer Eisscholle am Fluss weggetragen. Eine weise Inuit findet ihn und möchte ihm mit einem Trank und Kehlkopfgesängen zu einer Epiphanie verhelfen. Das passiert auch und plötzlich weiß Homer, was er zu tun hat, er kämpft sich durch Eis und Schnee bis nach Springfield, um seine Familie zurückzugewinnen und die Stadt zu retten. Nach einigen Schwierigkeiten schafft er es in die Glaskuppel, wo bereits die Bombe zur Auslöschung der Stadt tickt. Homer bekommt eine Eingebung, dass er mit einem Motorrad die Glaskuppel zur Öffnung hochfahren soll und gemeinsam mit Bart schafft er es schließlich, die Bombe in letzter Sekunde aus der Glaskuppel zu werfen und somit die Stadt zu retten.



Abb.: 78 Homer und Bart schaffen es, mit dem Motorrad zur Kuppelöffnung zu gelangen und die Bombe, bevor sie explodiert, rechtzeitig hinaus zu befördern

Der Film ist nach dem bewährten Hollywood Schema aufgebaut, ein Held trifft auf eine Katastrophe, die er vielleicht auch selber mitzuverantworten hat, erkennt zunächst seinen Weg nicht und wird durch ein schmerzhaftes Ereignis zur Erkenntnis gebracht, was schlussendlich in einem Happy End mündet. Diese Grundhandlung ist vollgepackt mit Slapstickeinlagen, böartigen Witzen, grausamen Übergriffen und zahlreichen Verweisen auf andere Filme, was typisch für die Simpsons ist. Homer, ein tollpatschiger und eher dummer Charakter, der aber ein gutes Herz hat, macht eine klassische Läuterung durch und kann, nachdem er zuerst seinen Sohn vernachlässigt und die ganze Stadt ins Verderben stürzt, seine Fehler wieder gut machen. Folgende Gags zeigen den Stil und Humor der Simpsons:

- Bart spielt in der Kirche mit seinem Gameboy ein Spiel, das sich „Baby Blast“ nennt, das Ziel des Spieles besteht darin, möglichst viele Babys zu erschießen.



Abb.: 79 Das Gameboy Spiel „Baby Blast“

- Der Donut Shop wird vom Gesundheitsamt geschlossen, daher gibt es gratis Donuts. Chief Wiggum schlingt seine Donuts direkt vom Hals seiner Pistole, es löst sich ein Schuss, was er nur mit „Wow, das war knapp.“ kommentiert.
- Als die Kuppel über die Stadt gestülpt wird, kann ein Bürger sich nicht entscheiden auf welcher Seite er sein möchte. Er zögert zu lange und wird schließlich von der Kuppelwand dem Erdboden gleichgemacht.
- Als die Familie einen Tankstopp auf dem Weg nach Alaska einlegt, entdeckt sie, dass sie via Aushang gesucht wird. Bart malt frech andere Frisuren und Bärte auf das Foto und prompt wird eine fremde Familie, die zufällig so aussieht, festgenommen.

Die Qualitäten der Animation kommen in dem Film in vielerlei Hinsicht zum Tragen. Die Figuren sind gelb, vierfingrig, aber ansonsten weitgehend menschenähnlich. Ansonsten wird die Freiheit der Animation von der gewaltigen Glaskuppel und der spektakulären Befahrung mit dem Motorrad, über ein mutiertes, vieläugiges Tier aus dem verschmutzten See bis hin zu den Sequenzen, die sich nur im Kopf der Figur abspielen, ausgiebig genutzt. Als Homer nach der Videobotschaft seiner Frau aus dem Haus stürmt und auf eine Eisscholle fällt, hat diese die Form eines Herzens, das kurz darauf zerbricht. Sein emotionaler Zustand wird symbolisch dargestellt.



Abb.: 80 Homers Herz ist gebrochen, nachdem Marge ihn verlassen hat um die Stadt zu retten

Später macht er bei der Inuit Frau eine Art schamanische Erfahrung. Initiiert durch den Zaubertrank und ihre Gesänge, begibt er sich auf eine bewusstseinserweiternde Reise. Sein Kopf bläst sich auf und er befindet sich in einem imaginären Raum. Zuerst wird er von zahlreichen Händen geprügelt, dann wird sein Körper in alle möglichen Einzelteile zerlegt, bis er schließlich seine Erleuchtung in Form der Aussage: „Macht doch, was ihr wollt, es ist völlig egal, was mit mir passiert“, hat.



Abb.: 81 Homer reist in seinen eigenen Kopf und wird dort in all seine Einzelteile zerlegt, bis er schließlich erkennt, was er zu tun hat



Abb.: 82 Die Inuitfrau weist ihm in Geistform den richtigen Weg

„Mind Game“ (Japan, 2004) ist ein Film, der sich in weit größerem Ausmaß solcher Traum/Phantasie/Trance Sequenzen bedient, aber trotzdem im der Gegenwart verortet bleibt. Der erfolglose Manga Zeichner Nishi trifft durch Zufall auf seine Jugendliebe Myon. Er liebt sie nach wie vor, sie ist jedoch verlobt und somit steht neben Nishis Schüchternheit auch ihr Freund einer neuerlichen Romanze im Wege. Das Wiedersehen wird in einer Bar gefeiert, wo auch zwei Yakuza auftauchen, die zuerst Myon drohen zu vergewaltigen und Nishi schließlich erschießen. Im Jenseits wird Nishi von Gott schonungslos mit seinem gescheiterten Leben konfrontiert, was all seine Kräfte

mobilisiert und ihm eine zweite Chance auf Erden einbringt. Völlig verändert kehrt er zurück und aus dem unsicheren jungen Mann ist ein Draufgänger geworden, der sein Leben in die Hand nimmt. Bei der Flucht mit dem Auto der Yakuza landen Nishi, Myon und deren Schwester im Meer und zwar frei nach der Geschichte von „Pinocchio“ im Bauch eines Wales, wo einer alter Mann lebt. Sie verbringen eine lustige und skurrile Zeit dort, Nishi und Myon kommen sich schließlich näher und nach einigen Versuchen schaffen sie es, dem Wal zu entkommen und wieder in der echten Welt zu landen.



Abb.: 83 Nishi und Myon treffen sich nach langer Zeit wieder

Im Gegensatz zu den ersten beiden Filmen die neben Übertreibung und schwarzem Humor auch jeweils einen stark gesellschaftskritischen Ansatz verfolgen, liegt der Forkus bei „Mind Game“ auf dem Leben einer Einzelperson, die Entwicklung des Protagonisten steht im Mittelpunkt. Wie Homer bei den Simpsons, erlangt er Erkenntnis durch eine Erfahrung, die sich außerhalb des Alltagsbewusstseins abspielt. Im Angesichts des Todes wird Nishi mit Gott konfrontiert, der ihn auslacht und verspottet, wodurch seine Stärke und sein Lebenswille geweckt werden. Der Film ist brutaler und bedient sich einer expliziteren und härteren Sprache als die bisher besprochenen amerikanischen Pendants. Gewalt wird sehr realistisch dargestellt und nicht primär als Gagvorlage eingesetzt. Zu Beginn steht der Überfall des Yakuzas, der gewissenlos vorgeht und Nishi mit einer Kugel durch sein Hinterteil ins Jenseits befördert.



Abb.: 84 Der Yakuza bedroht zuerst Myon und erschießt danach den feigen Nishi, der ihr nicht zu Hilfe kam

Daraufhin folgt eine lange Sequenz über Nishis Kampf um sein Leben, bei der er im Himmel auf Gott trifft. Dieser wechselt unzählige Male seine Erscheinungsform und schnelle, bunte Bilder kämpfen auf rasante Weise um die Aufmerksamkeit des Zusehers.

Im Gegensatz zu den ersten beiden Filmen steht diese Sinnesentgrenzung hier im Mittelpunkt, der Film ist überwiegend schrill, laut und übertrieben, Animation in seiner Grenzenlosigkeit spielt hier die eindeutige Hauptrolle und ist nicht nur Werkzeug der Darstellung.



Abb.: 85 Nishi trifft im Jenseits auf Gott, der permanent seine Gestalt wechselt



Abb.: 86 Gott zeigt ihm den Weg, den er gehen soll, Nishi widersetzt sich aber und läuft in die entgegengesetzte Richtung zurück ins Leben

Nachdem Nishi nach seiner Nahtoderfahrung ins Reich der Lebenden zurückgekehrt ist, flüchtet er mit Myon und ihrer Schwester vor den brutalen Yakuza, um nach einer wilden Verfolgungsjagd mit dem Auto an einem weiteren surrealen Ort zu landen, im Inneren eines Wales, was auch als eine Metapher für einen weiteren Kampf ums Überleben gedeutet werden kann. Eine weitere Szene, die auf eine zwischenweltliche Erfahrung verweist und die Existenz als Körper in Frage stellt, steht am Anfang des Abenteuers und bezeichnet den Übergang in die neue Welt. Nishi läuft und löst sich dabei auf. „Sind wir tot?“, fragt er, bevor ein alter Mann sie mit der neuen Umgebung, die er schon 30 Jahre bewohnt, vertraut macht.



Abb.: 87 Nishi läuft und löst sich dabei auf



Abb.: 88 Die Freunde landen in einem Becken

Abb.: 89 Der alte Mann führt die Besucher in sein Reich

Von hier an wird es immer skurriler, der alte Mann zaubert ein Festmahl, es wird Wasserballet mit den Meeresbewohnern getanzt und, nachdem Nishi eine Geschichte über Kacke als Supernahrung erzählt hat, kommt es endlich zu einer Annäherung zwischen ihm und Myon. Die Szene ist sehr frei dargestellt, der Liebesakt wird durch eine Vielzahl von Stimmungsbildern, Farben und fließenden Formen vermittelt.



Abb.: 90 Die Freunde und der alte Mann vergnügen sich mit Wasserballet



Abb.: 91 Der Liebesakt wird durch intensive Farben und freie Formen dargestellt

Nach einer sehr ausgedehnten, dramatischen Fluchtszene und einem harten Kampf mit dem Wasser, montiert mit Kindheitserinnerungen, gelangen die Helden schließlich geläutert wieder an die Oberfläche des richtigen Lebens. „Es ist egal, ob man krepirt oder Erfolg hat, Hauptsache man ist dabei“, lautet Nishis Fazit, womit die Botschaft dieses exzessiven, rauschähnlichen Films sowohl auf visueller, als auch auf inhaltlicher Ebene treffend zusammengefasst ist.

Ebenso ein japanisches Beispiel ist „Perfect Blue“ (Japan, 1997), ein Thriller, der auf vielschichtige Weise mit den Ebenen von Traum, Wirklichkeit und Illusion spielt. Im Mittelpunkt steht Mima, Sängerin der Popband Cham, die beschließt es zukünftig als Schauspielerin zu versuchen und ihre Karriere als Pop-Sternchen beendet.



Abb.: 92 Mima bei ihrem letzten Auftritt mit der Popband

Abb.: 93 Nach dem entscheidenden Auftritt fällt sie müde ins Bett

Bald bekommt sie seltsame Anrufe und Faxe, und am ersten Drehtag zur Krimiserie „Double Bind“ erhält sie einen Fanbrief, der sich als Briefbombe herausstellt und ihren Manager verletzt. Im Internet entdeckt sie eine Webseite, die ein angeblich von ihr geführtes Tagebuch beinhaltet und mit erstaunlicher Detailgenauigkeit über ihr Leben Bescheid weiß. Parallel dazu wird auch ein unheimlicher Stalker eingeführt, offenbar der Verfasser des Tagesbuches, der sie auf Schritt und Tritt zu verfolgen scheint. Als sie eine heftige Vergewaltigungsszene für die Serie dreht, taucht zum ersten Mal „Pop-Mima“ auf, eine Figur, die aussieht wie Mima als Sängerin. Die Doppelgängerin beschimpft und entmutigt Mima und erklärt immer wieder, dass sie als Schauspielerin ohnehin keinen Erfolg haben wird, wenn sie so schockierende Dinge spielen würde.



Abb.: 94 Eine mysteriöse Doppelgängerin taucht auf und macht Mima das Leben schwer

Abb.: 95 Der brutal ermordete Drehbuchautor

Kurz darauf wird der Drehbuchautor der Serie in einer Tiefgarage brutal ermordet. Bald macht Mima, um ihre Karriere anzukurbeln, Nacktfotos von sich, was weitere Empörung

bei dem unheimlichen Mann, genannt „Mi-Maniac“, auslöst. Er verbündet sich mit der mysteriösen „Pop-Mima“ gegen die echte Mima und möchte sie loswerden.



Abb.: 96 „Mi-Maniac“, ein Stalker, der Mima auf Schritt und Tritt verfolgt

Abb.: 97 Er sammelt alles über Mima und hält an dem illusorischen Idealbild der „Pop-Mima“ fest

Szenen aus der Serie, in der Mima eine schizophrene Persönlichkeit spielt, die mehrere brutale Morde begeht, vermischen sich mit dem echten Leben, Mima kann Wirklichkeit und Rolle nicht mehr klar unterscheiden. Nach dem nächsten Mord, diesmal an dem Fotografen der Nacktfotos, findet Mima blutverschmierte Kleidung in ihrem Schrank. Als die Dreharbeiten zur Serie beendet sind, fällt der Stalker über Mima her und sie bringt ihn aus Notwehr um.



Abb.: 98 Der Stalker bedroht Mima, sie tötet ihn aus Notwehr

Bald darauf findet sie sich in der Wohnung ihrer Agentin Romy wieder, die sich schließlich als die zweite Mima entpuppt und verrät, dass sie ihr nicht verzeihen konnte, ihre Musikkarriere aufgeben zu haben, deswegen all die Morde begehen musste und auch den Mi-Maniac auf sie gehetzt hat. Da dieser aber nun tot sei, müsse sie selber Mima aus dem Weg räumen. Gesagt, getan, kommt es zu einer wilden Verfolgungsjagd, Mima wird von der außer sich geratenen Romy verletzt, aber kann schlussendlich entkommen. Am Ende besucht sie Romy in der Nervenheilanstalt und ist sich endlich wieder sicher, wer sie ist.

Im Gegensatz zu den bisher besprochenen Beispielen ist „Perfect Blue“ nicht mehr lustig, die brutale Gewalt, die wechselnden Realitätsebenen, sind in bewährter Thriller-Manier, nicht dazu eingesetzt, um komische Effekte zu erzielen, sondern um Suspense und Grauen zu erzeugen. Die Animation ist realistisch gehalten, man kann optisch nicht zwischen Wirklichkeit, Traumebene, Halluzination und Filmszene, welche gerade gedreht wird, unterscheiden. Geschickt montiert fragt sich der Zuseher des Öfteren, wann welche Ebene gezeigt wird, Mima schreckt dann plötzlich aus dem Schlaf oder man hört ein „Cut“, wodurch aufgelöst wird aus welchem Bewusstseinszustand die letzten Szene stammt. Nur Pop-Mima wird als eine Art Illusion oder Halluzination der psychisch angeschlagenen Mima dargestellt, sie erkennt in der Figur ihre Doppelgängerin, obwohl die real existierende Person, ihre Agentin Romy, selbst mit Verkleidung anders aussieht.



Abb.: 99 Als Romy ihr wahres Gesicht zeigt, löst sich das Mysterium um die Doppelgängerin auf

Der Film bleibt in der gegenwärtigen Wirklichkeit verankert, kommt ohne phantastische Elemente aus und portraitiert eine psychisch kranke Serienmörderin sowie ihr Opfer, das ebenso in schizophrene Realme abzudriften droht. Somit sind psychotische, traumähnliche und filmische Wirklichkeit gegenübergestellt, in diesem Falle, um Spannung zu erzeugen. Eine satirische Auseinandersetzung wie in den bisherigen Filmen spielt keine Rolle, der überhöhte Ausdruck des Wirklichkeitserlebens findet durch extreme psychische Zustände und physische Gewalttaten ihren Ausdruck.

Das letzte Filmbeispiel, „Die Abenteuer von Tim und Struppi – Das Geheimnis der Einhorn“ (USA, 2011), ist ebenso auf Suspense und Spannung aufgebaut, ist Protagonist Tim doch ein Reporter und Abenteurer, der schon so manchen Kriminalfall gelöst hat, jedoch geht es hier humorvoll zu und man kann von einem Krimi sprechen, aber nicht von einem Thriller. Das Abenteuer beginnt, als Tim auf einem Markt das Modell eines alten Segelschiffes namens „Unicorn“ entdeckt und kauft. Wie sich bald herausstellt, ist

er nicht der einzige, der Gefallen daran findet, und das Modell wird kurze Zeit später aus seiner Wohnung gestohlen. Er stellt Nachforschungen an und kommt dem Geheimnis des Schiffes Schritt für Schritt auf die Spur, sein Hund Struppi entdeckt schließlich eine Geheimbotschaft, die aus dem Schiffsmast gefallen war, noch bevor das Modell entwendet wurde. Kurz darauf wird Tim entführt und auf ein Schiff gebracht. Dort trifft er auf Kapitän Haddock, dem eigentlichen Besitzer des Schiffes und den letzten Nachfahren von Ritter Franz, dem Erbauer der insgesamt drei Modellschiffe, deren drei verborgene Nachrichten gemeinsam einen Hinweis auf einen Schatz ergeben. Aber auch ein echter Haddock ist von Nöten, um das Rätsel zu entschlüsseln, weswegen der Kapitän gefangen gehalten wird. Tim schafft es, gemeinsam mit ihm vom Schiff zu entkommen, sie haben die Pläne des Entführers Sakharin durchschaut und wollen vor ihm in Baghar, Marokko ankommen. Nach einigen Turbulenzen gelingt dieses Vorhaben und bei einer Wanderung durch die Wüste, die beide an ihre Grenzen bringt, erinnert sich der Kapitän in seinem Delirium wieder an das Familiengeheimnis. Mithilfe der „Mailänder Nachtigal“, einer Opersängerin, die extrem hohe Töne treffen kann, will Sakharin das Panzerglas des dritten Modellschiffes brechen und es dem Sultan von Baghar entwenden. Tim und der Kapitän sind zu Stelle und nach einer aufregenden Verfolgungsjagd durch die Stadt schaffen sie es, alle drei Pergamente in ihren Besitz zu bekommen, lösen das Rätsel und finden schlussendlich den Schatz.

Animationstechnisch ist dieser Film im Gegensatz zu den bisherigen Beispielen vollkommen 3D-computergeneriert. Da Tim und Struppi auch davor schon in zweidimensionaler Ausführung existiert haben, wird das neue Erscheinungsbild auf humorvolle Weise in der Anfangsszene eingeführt. Bei seinem Besuch auf dem Markt lässt Tim sich von einem Künstler portraitieren, das Bild zeigt sein altes, gezeichnetes Konterfei, das nun nur mehr als Abbild der dreidimensionalen Realität dient.



Abb.: 100 Tim in 2D und in 3D

Seine neue Erscheinung ist sehr realitätsnahe und in einigen Szenen könnte man tatsächlich annehmen, einen echten Schauspieler vor sich zu haben. Es sind jedoch nicht alle Figuren in dieser Art gestaltet, die beiden Polizisten Schulze & Schulze etwa, die aufgrund ihrer Dummheit und Ungeschicktheit für allerlei Slapstick-Comedy sorgen, sind in traditioneller Disney Manier¹⁵¹ als Nebenfiguren zu sehen, die hauptsächlich für Unterhaltung sorgen sollen. Dementsprechend ist es auch nicht wichtig, sie realistisch zu zeichnen, sie bleiben oberflächliche Typen ohne Identifikationspotential.



Abb.: 101 Die beiden Polizisten Schulze und Schulze

Der Film zeigt Gewalt, es wird etwa ein Agent direkt vor Tim's Haustüre mit mehreren Schüssen niedergestreckt, aber die Darstellung ist weit von der Explizitität und Härte der japanischen Beispiele entfernt. Dramatisch setzt er mit seinen letzten Blutspuren noch Markierungen auf eine Zeitung, um Tim einen Hinweis zu geben.



Abb.: 102 Der angeschossene Agent markiert mit letzter Kraft Zeitungsbuchstaben und übermittelt so eine Botschaft

Auch hier findet eine Erkenntnis in einem zwischenweltlichen Zustand statt. Der Alkoholiker Kapitän Haddock fällt durch Hitze und Entzug in der Wüste in eine Art Delirium, was ihm Zugang zu längst vergessener Erinnerung gewährt. Das erneuerte Trinken von Alkohol offenbart ihm die volle Erkenntnis, in Form von Rückblenden

¹⁵¹ Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 327. und **2.2.4. Die bunte Artenvielfalt der Figuren**

sichtbar gemacht. Sein Vorfahre Ritter Franz musste sein Schiff, die Einhorn, sprengen um zu verhindern, dass Piraten (Vorfahren von Sakharin) den Schatz erbeuten konnten.



Abb.: 103 Tim und der Kapitän landen nach einem turbulenten Flug mitten in der Wüste

Abb.: 104 Die Hitze und der Alkoholentzug lassen Erinnerungen aus der Vergangenheit wiederauferstehen, sie kündigen sich mit einem Schiff an, dass hinter den Dünen auftaucht

Die Vorzüge der 3D-Animation kommen vor allem bei einer wilden Verfolgungsjagd durch die Stadt oder bei einem Flugmanöver gut zur Geltung, da man die Turbulenz durch die realitätsnahe, aber ohne Animation unmögliche Perspektive, sehr hautnah mitbekommt, die realistische Form wird aber gewahrt.

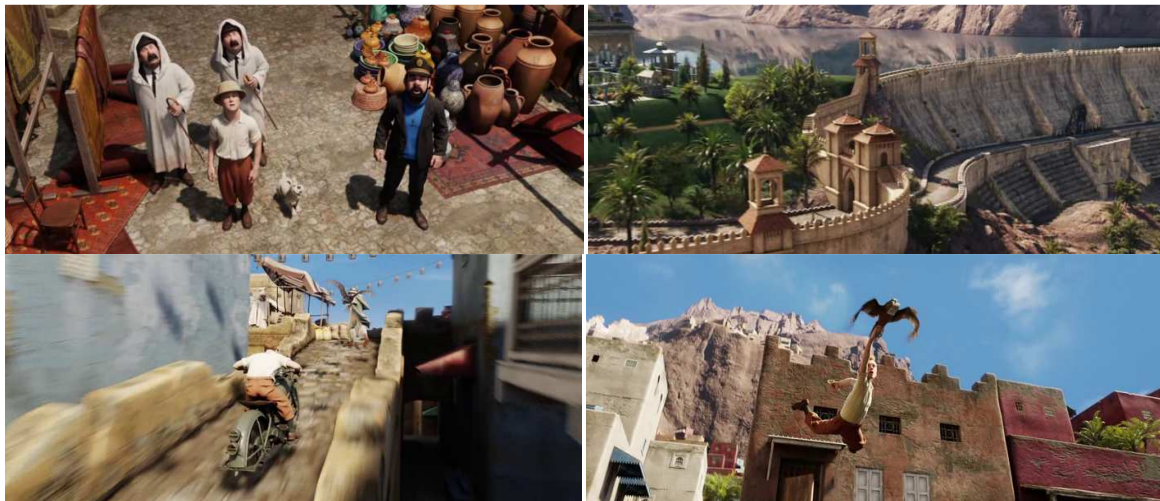


Abb.: 105 Der Falke hat die letzte Botschaft zur Lösung des Rätsels, Tim jagt ihm hinterher



Abb.: 106 Drei Pergamente übereinander offenbaren die Botschaft

Die Gemeinsamkeiten dieser Filmbeispiele liegen in einer exzessiven, überhöhten Darstellung der gegenwärtigen Lebenswirklichkeit. Das spannt sich vom brutalen Bluttausch über sexuelle Ausschweifungen bis hin zu drogeninduzierten Erfahrungen, umfasst aber auch Romanzen oder turbulente Abenteuer, kurz gesagt, es geht um gefühlsintensives Ausloten menschlicher Erfahrung. Surreale Szenen und Darstellungen sind auf Drogen, Phantasie, Ekstase, Trance, Nahtoderfahrungen, psychische Entgleisungen, Comedy oder Übertreibung zurückzuführen und nicht auf phantastische Elemente, wie in apokalyptischen oder utopischen Erzählungen. Wie die Beispiele schon etwas zeigen, sind japanische Animationen expliziter in der Darstellung von Gewalt und Sex, während westliche Produktionen diese Themen zwar behandeln, aber gerne durch Humor verharmlosen. Fredrik L. Schod führt dies auf die Kunst der späten Edo-Periode in Japan zurück, deren Hauptinhalt übertriebene Sexualität und stilisierte Gewalt der Samurai war.¹⁵² Wie schon erwähnt gibt es in Japan eine Vielfalt an Anime, jedes Thema bis hin zur Pornografie wird abdeckt, was natürlich auch erklärt, warum es in Japan die expliziteren Filme gibt, während westliche Animation sich diesen Themen weitaus spielerischer, wenn überhaupt nähert.

Die letzte Kategorie ist nun die Domäne des westlichen Animationsfilms. Von Walt Disney erfunden, machen utopische und märchenhafte Stoffe bis heute den Großteil aller amerikanischen Produktionen aus. Durch die Globalisierung wurden diese Spezialisierungen teilweise noch verstärkt und Produktionsfirmen arbeiten international mit den jeweiligen Studios zusammen, wenn es um bestimmte Darstellungen geht.

¹⁵² Vg. Furniss (1998) S. 205.

3.4.4. Zeitlose Utopien – Märchen, Mythen und der Traum vom Paradies

Nachdem der Umgang mit dem Medium der Animation in den 1920er zunehmend vertraut wurde, ging man dazu über, auch bekannte Stoffe zu adaptieren. Im Zuge der karnevalesken Qualität, welche die Anfänge des Animationsfilms beherrschte, standen das Experiment und die Auslotung im Vordergrund. Der radikale Umgang mit bekannten Geschichten wollte provozieren und durch Albernheit, Irrationalität und Komik auch zu Selbstreflexion anregen.¹⁵³ Mit dem wachsenden Können der Animationskunst wuchs auch der künstlerisch-ästhetische Anspruch und man begann auch komplexere Geschichten und emotionale Zusammenhänge auszudrücken. Lässt man einen komischen, satirischen oder negativen Zugang zu einer Thematik fallen, kommt im Endeffekt immer eines zum Vorschein: Der utopische Anspruch an eine heile Welt.

War der Mythos des Paradieses schon für das Verständnis apokalyptischer Tendenzen im Animationsfilm wichtig, geht es nun um die intakte Hoffnung auf Glücksseeligkeit, die das zentrale Motiv von Märchen, Mythen und Utopien darstellt.

„Die Hoffnung aufs Paradies zielt auf Absolutes. Sie ist das Urverlangen des menschlichen Geistes und des menschlichen Herzens, aus einer im Argen liegenden Welt immer wieder aufzubrechen und sich auf die Suche nach jenem guten Zustand zu machen, in dem die Welt angeblich einmal angefangen hat und den sie ... irgendwann auch wieder erreicht oder der irgendwo enthalten ist.“¹⁵⁴

Die christliche Vorstellung von der Vertreibung aus dem Paradies zu Beginn der Menschheit impliziert natürlich die Trauer darüber und den Wunsch nach Rückkehr zum Ursprung, in den Garten Eden. Auch wenn man von diesem christlich geprägten Bild des Paradiesmythos, wie er im Alten Testament dargestellt wird, absieht und sich anderen Kulturen zuwendet, findet man ähnliche Mythen, wie etwa den vom goldenen Zeitalter, der von Ovid ausführlich beschrieben wurde. Augenscheinlich ist, dass gerne

¹⁵³ Vg. Zipes (2011) S. 56.

¹⁵⁴ Börner, Klaus zit. nach Heuermann (1994) S. 75.

Gärten im Zentrum der verorteten Vorstellung von Glücksseeligkeit stehen, die Koppelung an Fruchtbarkeit und Schönheit der Natur scheint naheliegend. Auch das Wort „Paradies“, das vom persischen „pairi daéza“ stammt, heißt umwallter oder eingezäunter Garten und bestimmt somit einen definierten Wunschort in der Natur, der als Synonym für Erfüllung unserer Sehnsucht nach Lust und Glück steht. Ein harmonisches Miteinander von Menschen, Tieren, Pflanzen, sowie allen anderen natürlichen Ressourcen.

„Eden ist eine Pflanzung, ein von Wassern durchströmter, mit Flora üppig ausgestatteter, mit Fauna reich belebter Garten, ein Inbegriff des aus der Erde hervorspriessenden Wachstums, des numinosen Wirkens wohlwollender und seligmachender Kräfte. Gold und Edelsteine sind, ebenso wie die Früchte des Feldes, Spenden einer rundum freigiebigen Natur, die bei ihrer Offerte ein Gleichheitszeichen setzt zwischen materieller Üppigkeit und menschlicher Glückseligkeit. Schönheit, Reinheit, Friedfertigkeit, Unsterblichkeit, Sorglosigkeit, Fruchtbarkeit, Reichhaltigkeit, [...] sind sämtliche Extrakte vorgestellter oder natürlicher Vollkommenheit, die nach dem Willen eines Schöpfers oder Demiurgen ursprünglich kreiert und dem Menschen zur wahren Pflege überantwortet wurde.“¹⁵⁵

Man kann von einem mächtigen Urbild von globaler Geltung sprechen. Der Archetyp des Paradieses steht sinnbildlich für die regressive Sehnsucht nach einem Zustand, den es materiell wohl nie gegeben hat, der aber dennoch fest in uns verankert ist und intensiv angestrebt wird, sei es mit Hilfe von Imagination, Symbolismus, Projektion, Halluzination. Bis in die Renaissance wurde ein derartiger Ort tatsächlich gesucht, als man durch erworbene geografische Kenntnisse schlussendlich begriff, dass er real nicht existieren würde, begann man die Suche von Außen ins Innere zu verlegen. Phantasie, Traum, Sehnsucht waren von da an die Bewusstseinszustände, in denen das Paradies einen legitimen Platz einnehmen konnte. Der uroborische Zustand im Mutterleib wurde ja bereits als wahrscheinliche Quelle dieser Sehnsucht nach einem Zustand der Einheit und Glückseligkeit genannt. Äquivalent zu sehen ist die Vertreibung aus dem Paradies, mit der Trennung zur Quelle des Lebens wird in beiden Fällen eine Entfremdung und Bewusstwerdung eingeleitet, die das Einheitsgefühl durchbricht und damit auch eine Sehnsucht danach begründet.¹⁵⁶

¹⁵⁵ Ebd. S. 76.

¹⁵⁶ Vg. ebd. S75ff.

Um diese Paradiesphantasien nun umzusetzen, gibt es vielerlei Möglichkeiten. Auf der ästhetischen Ebene steht oft die Bemühung, das Natürliche zu übertreffen und somit Perfektion anzustreben. „Natürliche Schönheit ist niemals so groß wie jene, die sich künstlerisch herbeiführen lässt. Kultur muss Natur übertreffen, das Ästhetische das Irdische transzendieren.“¹⁵⁷ - schreibt Hartmut Heuermann. Animation kann das sowohl als altmodisch gezeichnetes Medium, als auch als modernes computergeneriertes Medium erreichen. Die Ästhetik des Zeichentrickfilms ist weicher, malerischer und organischer, der Computer erzeugt eher reine, perfekte, hyperreale Formen. In jedem Fall aber kann man von einer Überhöhung des Natürlichen oder Realen sprechen und somit von einer Möglichkeit, das Paradies ästhetisch umzusetzen.

Zu diesem Punkt, der im Grund für alle Arten von Kunst zutrifft, kommt nun der narrative Aspekt, Mythen, Sagen, Märchen sind die hauptsächlich relevanten Gattungen, die mit einer Sehnsucht nach dem Paradies spielen und eine schriftliche Vorlage für paradiesische Bilder liefern. Die Utopie als Wunschvorstellung der „Orte ohne realen Ort“, kann man „ihrem Wesen nach“ als „zutiefst irreale Räume“¹⁵⁸ bezeichnen und in diesem Fall als umfassenden Überbegriff über die erwähnten Gattungen stellen. Das Streben nach einem Paradies per se kann man als religiöse, aber auch gesellschaftliche Utopie bezeichnen, was alle Geschichten mit diesem Inhalt zu Utopien macht.

„Fairy tales hint of happiness. This hint, what the German philosopher of hope, Ernst Bloch, has called the anticipatory illumination, has constituted their utopian appeal that has strong moral component to it. We do not know happiness, but we instinctively know and feel that it can be created and perhaps even defined. Fairy tales map out possible ways to attain happiness, to expose and resolve moral conflicts that have deep roots in our species.“¹⁵⁹

Kennzeichnend für Märchen ist, dass sie frei erfunden sind, Naturgesetze keine Gültigkeit besitzen, sowie Magie, sprechende Tiere und sämtliche Zauberwesen möglich sind. Raum- und Zeitlosigkeit ist ein weiteres Merkmal, außerdem gibt es eine starke Tendenz zu stereotypen Figuren und Schauplätzen. Fabeln sind ähnlich, mit dem Unterschied, dass anthropomorphisierte Tiere anstatt Menschen die Hauptrollen einnehmen. Außerdem ist eine Lehre oder Moral essentiell, während ein Märchen zwar

¹⁵⁷ Ebd. S. 86.

¹⁵⁸ Foucault, Michel zit. nach Kimler (2010) S. 69.

¹⁵⁹ Zipes (2011) S. 1.

in der Regel eine moralische Schlussfolgerung zulässt, diese sich aber aus dem Verlauf der Geschichte ergibt und nicht im Zentrum dieser steht. Mythen ranken sich um die großen Mysterien der Welt, wie etwa die Entstehung der Erde, der Ursache des Wetters und aller möglicher anderer Begebenheiten, für die es erst nach und nach wissenschaftliche Erklärungsmodelle gab. Davor waren je nach Kultur Götter, Geister oder andere Mächte Urheber dieser Phänomene. Legenden heben sich von den bisher genannten Gattungen ab, da sie auf realen Begebenheiten basieren, daher auch über eine zeitliche und räumliche Verortung verfügen und in der Regel den Naturgesetzen unterliegen. Sagen sind ähnlich, beinhalten allerdings auch irreale Elemente wie Fabelwesen etc.¹⁶⁰. Abgesehen davon sind Verfilmungen dieser Genres immer auch Reaktionen, die durch persönliche Erinnerungen, Vorlieben, gefiltert und verändert werden. Wenige, vor allem moderne utopische Filme, lassen sich starr einer dieser Gattungen zuordnen. Ganz in der Tradition mündlich überlieferter Volksmärchen steht die Transformation und Anpassung des Stoffes an die jeweilige kulturelle, soziale, pädagogische Umgebung, wodurch eine neue konkrete Form entsteht und dadurch nicht immer eindeutig als Märchen, Mythos, Sage, Legende oder Fabel zugeordnet werden kann.¹⁶¹

Allen gemein ist aber, dass die Realität, wie wir sie kennen, weit zurückgelassen „[...] und sich offen zur Annahme der animistischen Überzeugung bekannt“ wird.

„Wunscherfüllungen, geheime Kräfte, Allmacht der Gedanken, Belebung des Leblosen, die im Märchen ganz gewöhnlich sind, können hier keine unheimliche Wirkung äußern [...]“¹⁶² Auch wenn im Märchen das Unheimliche/Irreale „normal“ ist, hilft laut Bruno Bettelheim die Konfrontation mit diesen Angst erregenden Elementen dabei, Autonomie über tief verwurzelte Emotionen zu gewinnen. Viele traditionelle Märchen sind gewalttätig und furchterregend. Bettelheim zieht eine Parallele zu den intensiven Gefühlen, die man als Kind erlebt, und er sieht im Märchen ein unterstützendes Mittel, um damit adäquat umzugehen.¹⁶³ Im kommerziellen animierten Märchenspielfilm wird dieses „unheimliche“ Moment gerne abgeschwächt zu gunsten eines Hollywood-konformen Filmerlebnisses.

¹⁶⁰ Vg. Lüthi, Max. *Märchen*. S. 6ff.

¹⁶¹ Vg. ebd. S. 8ff.

¹⁶² Freud, Sigmund. „Das Unheimliche“. S. 322.

¹⁶³ Vg. Bettelheim, Bruno zit. nach Furniss (1998) S. 115.

Wie das aussehen kann, zeigt das erste Filmbeispiel „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (USA, 1937). Nachdem die böse Königin von ihrem Spiegel erfährt, dass nicht sie, sondern Schneewittchen, die ungeliebte Stieftochter, die schönste im Lande ist, beauftragt sie, rasend vor Eifersucht, einen Jäger damit, Schneewittchen zu töten. Dieser bringt es nicht übers Herz die schöne Prinzessin umzubringen, lässt sie fliehen und bringt der Königin ein Schweineherz als Beweis seiner angeblichen Tat. Das Mädchen flieht voller Angst in den Wald und findet schließlich eine Hütte vor. Die Zwerge kehren in ihr Heim zurück und sind erstaunt über den ungebetenen Gast, freunden sich aber rasch mit der hübschen Prinzessin an. Als die Königin herausfindet, dass Schneewittchen noch lebt, verwandelt sie sich in eine alte Frau und schafft es, sie mit einem Apfel zu vergiften. Die Zwerge kommen zu spät und können sie nur noch in einem Glassarg aufbahren, um ihre unvergängliche Schönheit zu bewahren. Ein junger Prinz hört davon und kommt, um das mit eigenen Augen zu sehen. Sein Kuss erweckt Schneewittchen und die beiden leben glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

Für den ersten abendfüllenden Spielfilm von Walt Disney waren viele Elemente etwas zuvor nie Dagewesenes. Zu Anfang taucht man ein in eine komplette Idylle, Schneewittchen singt über die Liebe, ist fröhlich bei der Arbeit, Tauben helfen ihr, die Stimmung ist herzallerliebst, um nicht zu sagen kitschig, aus heutiger Sicht.



Abb.: 107 Schneewittchen trällert ein fröhliches Liedchen bei der Arbeit



Abb.: 108 Der Spiegel berät die böse Königin

Abb.: 109 Sie plant Schneewittchen zu vernichten

Im Gegensatz dazu ist die böse Königin, ebenso wie ihr sprechender Spiegel, dunkel und furchteinflößend dargestellt, was auch farblich klar erkennbar ist.

Die Szene, in welcher der Jäger Schneewittchen töten will, ist die erste realistische, dramatische Killerszene im Animationsfilm überhaupt. Umgesetzt wurde sie, indem man einen Kontrast zwischen Schneewittchen, die einem kleinen hilflosen Vogel helfen möchte und dem sich annähernden Jäger herstellt. Dabei wurde mit Ausschnitten gearbeitet. Nur der Schatten, das Gesicht oder die Füße des Jägers sind zu sehen, was eine realistische Animation elegant umschifft und trotzdem große Intensität erzeugt.¹⁶⁴



Abb.: 110 Schneewittchen erschrickt, als der Jäger sich ihr mit gezückter Klinge von hinten nähert

Die anschließende Flucht durch den Wald gleicht einem Horrortrip, Schneewittchen kämpft sich durch den Wald, Äste greifen nach ihr, bedrohliche Waldwesen lauern ihr auf und schließlich landet sie in einem Sumpfloch, wo Krokodile warten. Böse Fratzen und Augen sind überall, sie schreit vor Angst und wirft sich weinend und verzweifelt auf den Boden. In dieser Sequenz schöpft die Animation aus dem Vollen, wird doch das Gefühl der Angst selber dargestellt, das wie ein Alptraum in unzähligen wandelbaren Formen über sie hereinbricht.



¹⁶⁴ Vg. Johnston/Thomas (1981) S. 382ff.



Abb.: 111 Schneewittchen flüchtet durch den Wald, der ihre Ängste spiegelt

Als sich die Szene wieder erhellt, sieht man Tiere um sie versammelt, die dann erschrocken flüchten. Eine Entschuldigung von Schneewittchen über den Schreck, den sie allen eingejagt hat und die Bitte um Rat, lässt die Stimmung endgültig umschwenken und sie stimmt ein Lied an. Die Tiere führen sie schließlich zu dem Haus der Zwerge, wo sie schlafen kann.



Abb.: 112 Schließlich kommen die Tiere des Waldes zu Hilfe

Im gesamten Film sind die Waldtiere und zu Beginn auch die Tauben eine Art „Kraft der Natur“, die Schneewittchen stets zur Seite steht. Das kann man als Hinweis auf das Paradies auffassen, wo Menschen und Tiere in Harmonie und Frieden leben. Als Heldin der Geschichte steht Schneewittchen diese Hilfe natürlich zu. Abgesehen davon bringen diese Nebendarsteller Witz und Auflockerung in den Film, als sie etwa beim Abwaschen helfen, versucht das Reh die Teller sauber zu lecken, worauf es von Schneewittchen lachend zurechtgewiesen wird. Beim Waschen dient der Bauch der Schildkröte als Waschrumpel, das Geweih des Hirsches als Wäscheständer und so tragen die Waldtiere zur Unterhaltung Schneewittchens und auch der Zuschauer bei.

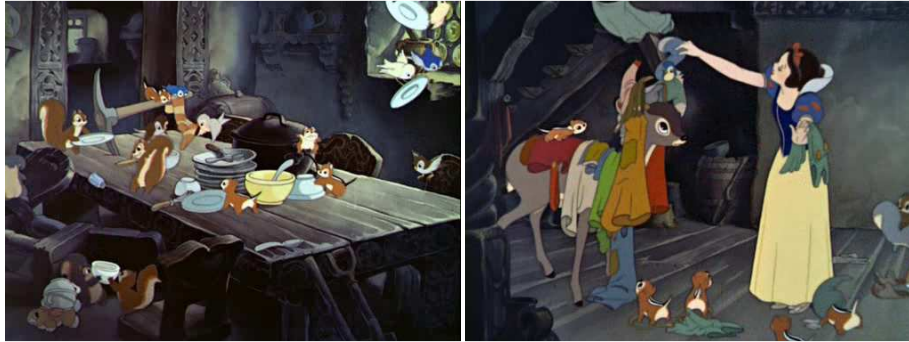


Abb.: 113 Die Tiere helfen das Geschirr zu spülen und der Hirsch dient sogar als Wäscheständer

Auch die Zwerge sind lustige Nebenfiguren, die den Unterhaltungswert des Films steigern und der Hauptfigur, die eine mütterliche Rolle ihnen gegenüber einnimmt, hilfreich zur Seite stehen. Als sie gerade liebevoll Essen für die Zwerge, die in der Mine arbeiten, zubereitet, nimmt die Geschichte ihren Lauf. Die Königin schafft es in Gestalt einer Hexe, ihr einen „Wunderapfel“ schmackhaft zu machen, nach dessen Konsum sie, begleitet von einem einsetzendem Gewitter, tot umfällt.



Abb.: 114 Die böse Königin nimmt einen Zaubertrank zu sich und verwandelt sich in eine Hexe



Abb.: 115 Sie vergiftet einen Apfel und bietet ihn Schneewittchen an

Die Tiere holen die Zwerge zur Hilfe, welche der Hexe sofort nacheilen. Diese stürzt in einen Abgrund, ihr Tod wird nicht gezeigt, sondern lediglich durch die ihr nachstürzenden Geier suggeriert. Außer der Raubvögel zu ihrem Ableben, wird die Böse König auch noch mit Ratten und ihrem Raben gezeigt, allesamt Tiere, die mit dem Tod in Verbindung stehen oder ähnlich negativ konnotiert sind.

Schneewittchen liegt schließlich aufgebahrt in einem Glassarg, sie ist zu schön, um beerdigt zu werden. Der Himmel weint, die Tiere stehen im Regen, symbolisch wird die Stimmung abermals durch die Naturgewalten ausgedrückt. Der Kuss, der sie schließlich zurück ins Leben holt, ist eines der berühmtesten Märchenmotive, das sich darauf gründet, dass nur die Macht der Liebe den Tod überwinden kann.



Abb.: 116 Nicht nur die Tiere trauern, auch der Himmel weint

Abb.: 117 Der Prinz schafft es mit seinem Kuss Schneewittchen zurück ins Leben zu holen

Dabei stimmt das mit dem ursprünglichen Verlauf des Märchens der Gebrüder Grimm gar nicht überein, hier erwacht sie wieder zum Leben, als ein Sargträger stolpert und sie durch die Erschütterung das vergiftete Apfelstück ausspuckt. Auch das grausame Ende des Originalmärchens, in dem sich die böse Königin auf Schneewittchens Hochzeit in roten glühenden Schuhen zu Tode tanzt, wird vermieden, sie stürzt ganz unauffällig und nicht sichtbar einen Abgrund hinunter.

Auch die Geschichte von Walt Disney selber wird in dem Animationsfilm sichtbar. Sein eigener Weg zum Erfolg, der über harte Arbeit, Loyalität, Hingabe und Ausdauer möglich wurde, wird von den fleißig arbeitenden Zwergen, die aus diesem Grund über jede Menge Edelsteine und somit Reichtum verfügen, repräsentiert.¹⁶⁵ Die ideale Welt, in der durch harte Arbeit und gute Absichten alles erreicht werden konnte, spiegelte die

¹⁶⁵ Vg. Furniss (1998) S. 115ff.

gesellschaftlichen Entwicklungen der 30er und 40er Jahre wider, wo es angesichts der sich zuspitzenden politischen Lage nötig war, einen positiven Ausblick zu bewahren.

„Cartoons – especially in their dominant Disney version – reformed, nestled up to the culture industry and changed their shapes correspondingly. The ideal reality that took on contours in Disney’s fairy-tales showed nothing other than the momentary arrest of all possibilities for revolutionary social transformation. The idealized world moulded in Disney’s fairy-tale reels made graphic the suppression of revolutionary hopes for social transformation in the 1930s and 1940s. Cartoon lines outlined political stances. Cartoon shapes and fantasies modeled social situations and the frustrations and joys that accompanied them. That there was a political edge to the cartoon line was expressed most dramatically in the now love affair, now skirmish, between Disney and the Nazis.“¹⁶⁶

Für das mit Schneewittchen begründete bis heute gültige „Disney-Schema“ ist kennzeichnend, dass auf bekannte, zeitlose Stoffe zurückgegriffen wird, die familiengerecht aufbereitet werden. Es gibt eine klare Trennung zwischen den Fronten, „Gut“ gegen „Böse“, wobei ersteres immer gewinnt, indem ein Problem überwunden wird. Auch wenn der Gegner übermächtig scheint, es gibt immer eine Lösung für die moralisch einwandfreien Helden. Den Protagonisten werden komische Figuren zur Seite gestellt, welche die Handlung auflockern und als Sympathieträger fungieren. Durch Situationskomik, parodistische Übertreibungen oder Groteske wird das Märchenhafte in Frage gestellt und verliert dadurch einerseits an Dramatik, was jüngeren Zusehern zu gute kommt, und andererseits an Kitsch, wovon eher ältere Zuseher profitieren.¹⁶⁷ All diese Merkmale treffen auch auf das nächste Beispiel, einen Disney Film aus dem Jahre 2013, zu. Lediglich die frühere Tendenz der Filme, die Helden im Grunde brav, farblos und langweilig darzustellen, was dem Schurken mehr Starqualitäten bringt¹⁶⁸ ist hier nicht mehr ersichtlich.

In „Die Eiskönigin – völlig unverfroren“ (USA, 2013) hat sich ein Teil des Konflikts in die Hauptfigur verlagert, was ihr mehr Authentizität und Tiefe verleiht. Im Königreich Arendelle lebt ein Königspaar mit seinen beiden kleinen Töchtern Elsa und Anna, die vergnügt ihr Prinzessinnen-Dasein genießen. Elsa hat besondere Kräfte, sie kann Eis und Schnee erzeugen, ist ihrer Macht aber nicht ganz Herr. Eines Tages verletzt sie ihre Schwester Anna beim ausgelassenen Spiel im Schnee. Diese kann von Trollen gerade

¹⁶⁶Leslie, Esther zit. nach Zipes (2011) S. 49.

¹⁶⁷ Vg. Bichler (2004) S. 48ff.

¹⁶⁸ Vg. ebd. S. 49.

noch gerettet werden, verliert aber zu ihrer eigenen Sicherheit alle Erinnerungen an die magischen Kräfte ihrer Schwester.



Abb.: 118 Elsa erzeugt Schnee und die beiden Schwestern spielen vergnügt, bis Anna versehentlich von einem Eisblitz getroffen wird, nur die Trolle können sie retten

Elsa wird von nun an zur Sicherheit aller abgeschottet und die Tore des Königreichs werden für dreizehn Jahre verschlossen. Auch als die Eltern bei einer Schiffsreise ums Leben kommen, verbirgt sich Elsa weiterhin und stößt Anna von sich. Erst als die Zeit reif ist für ihre Krönung, stellt sich Elsa der Öffentlichkeit und ihrer Schwester, die ihr den soeben kennengelernten Prinz Hans als Verlobten vorstellt. Das führt bei Elsa zu einem Wutausbruch und ihre Kräfte, die sie nach wie vor nicht beherrscht, werden für alle sichtbar. Elsa flüchtet in die Berge, erschafft sich dort ihren eigenen Eispalast und wähnt sich endlich frei, da sie sich und ihre Magie nicht länger verstecken muss. Anna, die ihr bald darauf folgt und mit Hilfe des Eismachers Christoph zu Elsa's neuem Schloss vordringt, macht ihr aber klar, dass die ganze Stadt im Schnee begraben liegt und sie unbedingt zurückkommen muss. Ein Missgeschick passiert und Elsa trifft Anna erneut mit einem Eisblitz. Dieses Mal können die Trolle ihr aber nicht helfen, da das Herz getroffen wurde und nur wahre Liebe sie noch retten kann. Ihr Begleiter Christoph bringt die Prinzessin so schnell wie möglich ins Tal, wo ihr Verlobter Hans derweil das Sagen hat. Dieser entpuppt sich aber als Schwindler, der sich durch eine Hochzeit mit der naiven Anna nur das Königreich aneignen wollte und überall verbreitet, dass das „Monster“ Elsa seine Schwester umgebracht hätte. Eine Jagd auf Königin Elsa beginnt und Anna ist verzweifelt auf der Suche nach der wahren Liebe, während sie immer schwächer wird. Ein gewaltiger Schneesturm wütet über Arendelle, als Hans Elsa schließlich damit konfrontiert, dass sie ihre Schwester getötet hat, bricht diese

zusammen und das Wetter beruhigt sich schlagartig. Hans will den Augenblick nutzen, um sie zu töten, Anna stellt sich jedoch mit letzter Kraft vor ihre Schwester und erstarrt dabei endgültig zu Eis. Elsa erkennt nun, dass Liebe das einzige Mittel ist, um ihre gewaltigen Kräfte zu beherrschen, sie umarmt ihre kleine Schwester, diese taut wieder auf und kehrt ins Leben zurück. Anna und Christoph kommen sich näher, er wird zum Hofeislieferanten ernannt, Elsa hat ihre Kräfte unter Kontrolle und es wird wieder Sommer im Königreich Arendelle.

Der Film basiert nur sehr lose auf dem Märchen „Die Schneekönigin“ von Hans Christian Anderson. Die Gemeinsamkeiten liegen hauptsächlich in der Tatsache, dass die Welt im Winter versinkt und die Handlung dahingehend gestaltet ist, dies aufzuheben. Das Motiv von Eis und Schnee bietet eine wunderbare Spielwiese für die computergenerierte dreidimensionale Animation. Gleich zu Beginn wird das tragende Element eingeführt, man sieht aus einer Unterwasserperspektive Männer, die Eisblöcke aus der dicken Eisdecke sägen, die durchscheinende Qualität des Eises erzeugt ein Funkeln, einen Zauber, der im ganzen Film hindurch eine Rolle spielt.



Abb.: 119 Eisblöcke werden aus der Eisdecke eines zugefrorenen Sees geschnitten

Natürlich gibt es aber auch eine Schattenseite zu diesem Winterwunderland. So schön die weiße Pracht auch sein mag, dem Laufe der Natur nach soll nach dem Winter wieder der Sommer folgen, um ein Gleichgewicht zu erhalten. Dieses Gleichgewicht liegt in der Hand der Eiskönigin Elsa. Schafft sie es, sich vor ihrer Kraft und Macht lange Zeit zu verstecken, wird es mit ihrer Krönung an der Zeit, sich ihrem inneren Kampf zu stellen. Die Bedrohung kommt hier nicht von außen, obwohl es natürlich auch Widersacher gibt, wie etwa den falschen Verlobten von Prinzessin Anna, sondern spielt sich auch stark in der Hauptfigur selber ab. Angst beherrscht ihre ganze Wahrnehmung, sie verbietet sich jede Emotion und dementsprechend bedrohlich stauen sich ihre Kräfte auf. Nach der Krönung wird sie nun durch ihre Schwester Anna mit ihrer Wut konfrontiert, als diese nach nur einem Tag Bekanntschaft den Prinzen Hans heiraten möchte. Das resultiert in Eisblitzen und einem tiefen Winter, der sich über das Königreich legt.



Abb.: 120 Die festliche Krönung endet in einem Gefühlsausbruch von Elsa, die Menschen haben Angst vor ihrer eisigen Königin



Abb.: 121 Elsa flüchtet, so schnell sie kann, über den See und vereist dabei die ganze Umgebung

Mit ihrem Inneren nun auch im Außen konfrontiert, flüchtet Elsa in die Berge, wo sie einen herrlichen Palast aus Eis kreiert und sich endlich frei wähnt.

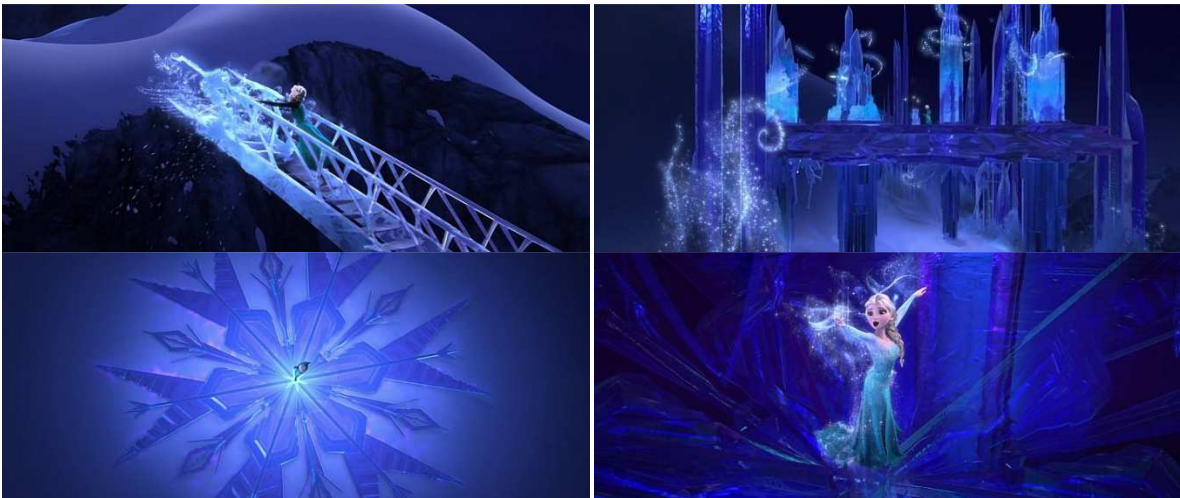


Abb.: 122 Elsa lässt ihrer Kraft erstmals freien Lauf und baut einen Palast aus Eis für sich

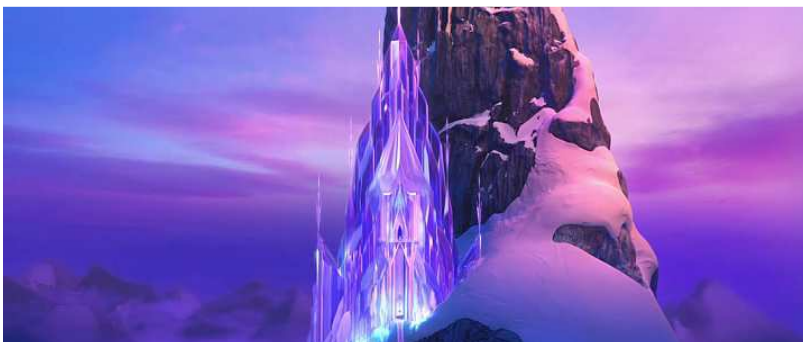


Abb.: 123 Der fertige Eispalast



Abb.: 124 Anna macht sich auf die Suche nach ihrer Schwester und trifft dabei auf Olaf, den Schneemann, der ihr von nun an zur Seite steht

Da das ganze Land aber unter einer dicken Eisdecke begraben liegt, ist von einem finalen Gleichgewicht keine Rede. Anna versucht ihrer Schwester das klar zu machen, scheitert aber und wird erneut von einem Eisblitz verletzt.



Abb.: 125 Ein Eisblitz trifft Anna genau ins Herz



Abb.: 126 Elsa erschafft ein riesiges Schneemonster, das ihre Schwester samt Begleiter aus dem Palast wirft

Elsas Angst nimmt bedrohliche Ausmaße in Form eines Schneemonsters an. Erst bei einem letzten Show-Down, als Anna mit letzter Kraft das Leben ihrer Schwester rettet, wird das Herz der Eiskönigin erweicht und sie erkennt, dass Liebe stärker ist als Angst. Diese Offenbarung wird sogleich sichtbar, der finale Sturm legt sich, der Sommer kehrt zurück und Elsa hat es endlich geschafft, wieder ein emotionales Gleichgewicht herzustellen.

Typisch für Märchen operiert der Film damit, emotionale Zustände durch die Natur spiegeln zu lassen. Gab es in Schneewittchen schon die dramatische Szene ihrer Flucht durch den Wald, ist die Bedrohung von Elsa viel direkter mit ihr und ihrer Zauberkraft

verknüpft. Metamorphe Eisformen, die naturgemäß stachelig und spitz sind, repräsentieren ihren inneren Aufruhr im Außen. Die geometrischen Formen von Eiskristallen sind optimal geeignet um computergeneriert zu werden, sie haben wenig gemein mit den fließenden, weichen Formen von Wasser oder Feuer, besitzen aber trotzdem organische Qualitäten und geben somit ein Beispiel dafür, wie 3D-Animation auch natürliche Formen optimal darstellen kann.



Abb.: 127 Elsa wehrt sich gegen Prinz Hans und seine Männer, die sie gefangen nehmen wollen

Als lustige Nebenfigur wirkt etwa der von Elsa geschaffene Schneemann Olaf, der dadurch unterhält, dass er ständig in alle seine Einzelteile zerfällt, seine Nase verliert oder vom Sommer träumt, weil er nicht weiß, dass dieser seinen Tod bedeuten würde.



Abb.: 128 Olaf sorgt für Unterhaltung, indem er vom Sommer träumt

Außerdem gibt es noch die Steintrolche, die auf den ersten Blick wie Steine wirken, sich aber in lebendige Wesen verwandeln können, die außerdem über Weisheit und Zauberkraft verfügen und Anna nach ihren Verletzungen helfen.



Abb.: 129 Olaf zerlegt sich des Öfteren in seine Einzelteile

Abb.: 130 Um nicht zu schmelzen bekommt er von Elsa seine persönliche Schneewolke, als der Sommer wieder zurückkehrt

Auch hier ist es die Liebe, die in diesem Fall bei Elsa erweckt werden muss, um schlussendlich den Sieg über den Tod feiern zu können. Sie schafft es, Kraft ihrer Liebe, die Eisstatue ihrer Schwester Anna wieder zum Leben zu erwecken.



Abb.: 131 Anna wirf sich mit letzter Kraft vor Elsa, um ihr Leben zu schützen und erstarrt dabei zu Eis

Prinz Hans kommt schlussendlich gesittet ins Gefängnis und im Königreich Arendelle ist die heile Welt wiederhergestellt. Ein aktiver Kampf führt hier also „nach Hause“ an einen Ort, wo alle Träume wahr werden.



Abb.: 132 Der Sommer ist zurück und Elsa ist nun in der Lage ihre Gabe gezielt einzusetzen, sie zaubert einen Eislaufplatz für alle Bewohner

Auch in „Prinzessin Mononoke“ (Japan, 1997) begibt sich ein junger Prinz auf eine Mission, um seine Träume und Wünsche zu verwirklichen. In diesem Fall geht es darum, sein Leben zu retten, sowie auch die bedrohte Natur zu bewahren. Als ein von dämonischen Kräften besetztes Wildschwein das Dorf anzugreifen droht, schafft es der junge Prinz Ashitaka, den wildgewordenen Keiler zu töten. Dabei trägt er eine Wunde am Arm davon und wird von den Kräften des Zornes und Hasses infiziert. Die Seherin des Dorfes erkennt, dass Ashitaka dem Tod geweiht ist und kann ihm nur raten, in den Westen zu ziehen, um die Wurzel des Übels zu finden und eventuell Heilung zu erfahren. Er stößt auf die Männer der Eisenhütte, die unter Herrin Eboshi stehen und deren Ziel es ist, den Gott des Waldes zu köpfen. Ashitaka kann zwei ihrer Männer retten, die bei einem Wolfsangriff zurückgelassen wurden und schafft es, sie durch den Wald zur Eisenhütte zu bringen. Bei der Rettungsaktion bekommt Ashitaka zum ersten Mal Prinzessin Mononoke zu Gesicht, als sie die Wunde eines verletzten Wolfes säubert. Auf dem Weg durch den Zauberwald sieht er in einiger Entfernung auch den Gott des Waldes, einen mächtigen Hirsch.



Abb.: 133 Prinzessin Mononoke inspiziert ihre verwundete Wolfsmutter



Abb.: 134 Ashitaka trägt die verwundeten Männer der Eisenstadt durch den Wald, begleitet von zahlreichen Kodama



Abb.: 135 Dabei sieht er auf einer fernen Lichtung den Gott des Waldes

In der Eisenstadt erfährt Ashitaka dann, warum der Keiler, ein Wildschweingott namens „Nago“, zum Dämon wurde. Er wollte verhindern, dass Erzvorkommen unter dem Wald neu erschlossen werden und wurde dann mit einer Kugel aus Eboshis Waffenschmiede getroffen, was ihn vor Schmerz völlig verrückt werden ließ. Herrin Eboshi ist skrupellos und betrachtet die Tiergötter des Waldes als ihre Feinde, außerdem ist sie hinter dem Blut des Waldgottes her, das Krankheiten zu heilen vermag. Aus diesem Grund ist Prinzessin Mononoke, die Tochter der Wölfe, voller Zorn und will die Herrin Eboshi töten. Es kommt zu einem Angriff und Ashitaka schafft es, beide Frauen aufzuhalten und k.o. zu schlagen. Er spricht für den Frieden und warnt vor dem Zorn und Hass, der in beiden Frauen wohnt. Schließlich verlässt er gegen Widerstand die Stadt mit Prinzessin Mononoke über seiner Schulter. Sie reagiert erbost, als sie wieder zu sich kommt,

verteidigt ihn aber trotzdem vor dem Stamm der Affen und bringt ihn zur Insel des Waldgottes, damit dieser seine Schusswunde heilen kann.



Abb.: 136 Der Gott des Waldes in seiner nächtlichen Erscheinungsform heilt den verwundeten Prinzen

In der Zwischenzeit formiert sich eine gewaltige Armee von Wildschweinen, die den Tod von Nago rächen will, indem sie vorhat, alle Menschen zu töten. Eboshi treibt die Wildschweine in eine Falle, um anschließend in den Wald vorzurücken und den Kopf des Waldgottes zu holen. Der verwundete Anführer der Wildschweine Okotu verwandelt sich langsam in einen Dämon. Beim Versuch, ihm zu helfen, gerät Prinzessin Mononoke selber in seine dämonischen Fänge. Auf der Lichtung treffen alle Parteien aufeinander, der Waldgott erscheint und nimmt der verwundeten Wölfin und dem dämonisierten Okoto den letzten Lebenshauch. Ashitaka rettet sich mit Mononoke ins Wasser. Der Waldgott verwandelt sich in seine zweite Gestalt, den Nachtwandler, und wird, obwohl er aus ihrem Gewehr Blumen sprießen lässt, von Eboshi getroffen und verliert seinen Kopf. Der restliche Körper des Waldgottes verwandelt sich in eine schleimige Substanz, die sich ausbreitet und den Wald sowie die Eisenstadt zerstört.



Abb.: 137 Obwohl der Waldgott ihr Gewehr erblühen lässt, schafft es Eboshi, ihm den Kopf abzuschießen

Erst als es Ashitaka und Mononoke gelingt, den Kopf zurückzugeben, nimmt die Zerstörung ein Ende. Der Waldgott kann in seiner Form nicht mehr hergestellt werden, doch sein immaterielles Wesen lässt die Natur wieder erblühen. Ashitaka und Mononoke sind von den dämonischen Spuren geheilt und Herrin Eboshi beschließt, eine neue „gute“ Stadt zu erbauen.



Abb.: 138 Ohne Kopf wütet der Waldgott umher und zerstört das Land

Abb.: 139 Nach einer wilden Verfolgungsjagd schaffen es Ashitaka und Mononoke den Kopf zurückzugeben

Dieser Film ist im Gegensatz zu den beiden ersten Beispielen im Reich der Mythen und Legenden anzusiedeln. Er spielt im Japan des 14. Jahrhunderts, auch wenn die traditionell damit verbundenen Elemente der damaligen Hochkultur, wie das Noh Theater, die Teezeremonie oder Zen-Gärten gar nicht vorkommen. „Prinzessin Mononoke“ spielt abseits der Stadt, in einem mythischen Raum. Der Filmemacher Hayao Miyazaki sagt über den Film, dass es eine Erzählung über die Marginalen der Geschichte ist, jenen, die in der Geschichtsschreibung normalerweise nicht berücksichtigt werden, fallen hier die Hauptrollen zu. Frauen, Ausgestoßene, Nicht-Japaner und Kami, die Götter der Natur.¹⁶⁹ Die Tatsache, dass Götter und Naturgeister eine tragende Rolle spielen, mindert das Gewicht des historischen Bezuges, man fühlt sich weniger konkret ins Mittelalter, als in eine unbestimmte frühere Zeit, als die Kraft der Natur und ihre Götter noch stark waren, versetzt. Thematisiert wird aber eben jener Kampf der Natur(götter) gegen den Menschen, der nach und nach versucht, die Natur zu beherrschen und zu zerstören.

Schon der Beginn des Films versetzt den Zuseher in die mythische Welt der Natur. Eine tiefe männliche Erzählerstimme spricht: „Vor langer, langer Zeit bedeckten unendliche Wälder das Land. Darin wohnten seit alters her die Geister von Göttern und Dämonen“

¹⁶⁹ Vg. Napier (2001) S. 177.

Der große Wald spielt eine zentrale Rolle und repräsentiert für Miyazaki eine archetypische Erinnerung an die Herkunft der Japaner. Bevor die Kultur des Reisanbaus in die Natur eingriff, war das Land vom Wald bedeckt, dieser symbolisiert einen Platz von magischer und spiritueller Erneuerung. „If you opened a map of Japan and asked where is the forest of the shishigami that Ashitaka went to, I couldn't tell you, but I do believe that somehow traces of that kind of place still exist inside one's soul.“¹⁷⁰ Aus historischen Tatsachen, Miyazakis Interpretation und Elementen des Shintô wird hier ein Zauberwald kreiert, der durchaus paradiesische Qualitäten hat.¹⁷¹ Im Unterschied zum christlich geprägten Paradiesmythos sind die Bewohner dieser Welt aber keineswegs durchgehend gut und tugendhaft, vielmehr wird gezeigt, wie äußere Einflüsse und Umstände die beiden Polaritäten auch ganz schnell umkehren können. Eine utopische Wirklichkeit wird zwar angedeutet in Form einer friedlichen Koexistenz von Mensch und Natur, die Realität steht aber nur allzu deutlich im Raume. Auch wenn am Ende die Natur und somit Harmonie wieder hergestellt werden, bleibt es mehr bei einer vorsichtigen Hoffnung auf einen, im Gegensatz zu einem endgültigen Ankommen in einem, paradiesischen Zustand.

Die Figuren sind einerseits Menschen und auf der anderen Seite Tiergötter, die allesamt realistisch dargestellt werden, lediglich die enorme Größe der Tiere und die Fähigkeit zu sprechen lässt erkennen, dass es sich eigentlich um Götter handelt. Eine auch äußerlich phantastische Erscheinung besitzen die zahlreichen Baumgeister und der Gott des Waldes, der die Form eines Hirsches regelmäßig verlässt und zu einer Art Riesengeist mutiert. Als einzige Figur nimmt Mononoke eine Zwischenstellung ein, sie ist zwar ein Mensch, aber von den Wolfgöttern großgezogen und den Menschen nicht sehr zugetan. So entspricht sie mehr einer Berghexe oder Schamanin, da auch sie, über spezielle Kampfkraft und die Fähigkeit zur Telepathie, verfügt.¹⁷²

„In Shintô's animistic beliefs individuals as well as natural products and forces such as animals, rocks, and mountains could become kami. These kami were gods not because of any moral attributes [...] but because of their literally awesome powers.“¹⁷³

¹⁷⁰ Miyazaki, Hayao zit. nach ebd. (2001) S. 187.

¹⁷¹ Vg. ebd. S. 186ff.

¹⁷² Vg. ebd. S. 185ff.

¹⁷³ Ebd. S. 185.

Der dämonische Keiler Nago, der gleich zu Beginn das Dorf des Prinzen anzugreifen droht, ist ebenso ein Tiergott wie alle anderen der riesenhaften Tiere des Waldes, eine Eisenkugel hat jedoch Schmerz und Hass in ihm erweckt und dämonische Kräfte gefüttert. Diese werden durch wurmartig wuchernde Auswüchse aus dem Körper des Keilers dargestellt. Das „Böse“ ist eine dunkle schwelende Masse, die mit ihren Fängen auch Ashitaka berührt und dem Tode weiht.



Abb.: 140 Der dämonische Keiler stürmt aus dem Wald und will das Dorf angreifen



Abb.: 141 Ashitaka kann ihn töten, die Älteste erweist ihm ihren letzten Respekt und er zerfällt sogleich

Diese Kraft regt sich während des Films immer wieder auch in Ashitaka, sein Arm droht sich selbstständig zu machen, verleiht ihm aber auch dämonische Kräfte, die ihm nützlich sind, da er sein Ziel, Frieden herzustellen, nie aus den Augen verliert. Das fordert auch einige Opfer, so schießt er beispielsweise einigen Samurai die Arme ab, was auch detailliert dargestellt wird.



Abb.: 142 Im Kampf schlägt Ashitaka diesem Soldaten beide Arme ab

Abb.: 143 Der infizierte Arm des Prinzen macht sich immer wieder kraftvoll bemerkbar

Selbst die Herrin Eboshi, deren Ziel es ist, den Waldgott zu vernichten, ist kein eindeutig böser Charakter. Sie handelt aus einem Verantwortungsgefühl heraus und möchte lediglich ihre Eisenstadt vor den vermeintlich bösen Tieren beschützen. In ihrer Fabrik arbeiten Mädchen, die sie aus Bordellen befreit hat, am Blasebalg und Aussätzige produzieren ihre Waffen. Sie ist hoch angesehen und ihre Untertanen sind dankbar, von ihr als Menschen wahrgenommen zu werden. Das heilende Blut des Hirschgottes soll außerdem die Aussätzigen heilen. Somit repräsentiert Herrin Eboshi destruktive und beschützende Kräfte gleichermaßen, will sie doch mit ihren zerstörerischen Plänen im Grunde nur ihre eigene utopische Vorstellung der Welt umsetzen.¹⁷⁴ Auch der Waldgott selber besitzt keine moralischen Werte, er ist lediglich die Beschützer seiner Heimat, des großen Waldes und dessen Bewohnern und nimmt und gibt Leben ganz nach seinem Gutdünken.¹⁷⁵

Das nächste Filmbeispiel „Ponyo – Das große Abenteuer am Meer“ (Japan, 2008) stammt ebenso von Hayao Miyazaki, bewegt sich aber mehr in Richtung klassisches Märchen und nimmt einerseits Anleihen an „Die kleine Meerjungfrau“ von Hans Christian Andersen und andererseits an die japanische Legende um „Urashima Tarō“.¹⁷⁶ Das kleine Goldfischmädchen Ponyo wird von ihrem Vater, dem Magier Fujimoto, unter Wasser gefangen gehalten. Dank ihrer Unzufriedenheit schafft sie es zu entkommen, gelangt dabei in ein Fischernetz, bleibt in einem Glas stecken und wird so an die Meeresoberfläche gespült. Sosuke, ein fünfjähriger Junge, der in einem kleinen japanischen Hafenstädtchen in einem Haus auf den Klippen wohnt, entdeckt das verunglückte Goldfischmädchen im seichten Wasser treibend und rettet es.



Abb.: 144 Sosuke entdeckt Ponyo im Meer und befreit sie

¹⁷⁴ Vg. ebd. S. 185.

¹⁷⁵ Vg. ebd. S. 188.

¹⁷⁶ Vg. Mispagel, Nathalie. *Poetische Wasserspiele: Ponyo. Das große Abenteuer im Meer.*

Die beiden verstehen sich prächtig, bald darauf schafft der Magier es aber mit Hilfe großer Wellen, seine Tochter wieder zurück ins Meer zu spülen. Zurück in ihrer alten Umgebung will Ponyo unbedingt ein Mensch werden, um zu Sosuke zurückkehren zu können und versucht mit aller Kraft eine Verwandlung. Dank eines Bluttröpfens, den sie als Goldfisch bei der ersten Begegnung von Sosukes Finger geleckt hat, kann sie in sich menschliche DNA aktivieren und mit der Hilfe ihrer Goldfischschwwestern entkommt sie schließlich aus dem Unterwasserreich. Mit vereinten Kräften erzeugen sie riesengroße fischförmige Wellen, die Ponyo bis zum Haus von Sosuke tragen, wo es zu einem freudvollen Wiedersehen der beiden kommt. Die kleine Ponyo wird von Mutter Lisa herzlich aufgenommen. Der Magier versucht aber weiter, seine Tochter zurück ins Meer zu holen, ihre Mutter Granmammare, die Schutzgöttin des Meeres, sieht aber, dass es ihr sehnlichster Wunsch ist, ein Menschenkind zu bleiben und möchte Fujimoto überreden, alte Magie zu verwenden, um Ponyo für immer zu verwandeln. Dafür wäre außerdem ein Kuss von Sosuke notwendig und sie müsste auf ihre magischen Kräfte verzichten. Am nächsten Tag ist die Umgebung völlig überschwemmt und Mutter Lisa nicht aufzufinden. So machen sich Ponyo und Sosuke mit einem größer gezauberten Spielzeugboot auf die Suche. Nach einiger Zeit im Boot schwinden Ponyos Kräfte, sie und damit ihre Zauberkräfte schlafen ein, das verzauberte Boot schrumpft und sie können sich gerade noch ans Ufer retten. Als Ponyo beginnt, sich wieder in einen Fisch zu verwandeln, bringt Sosuke sie ins Meer und sogleich holt der Magier die beiden mit Hilfe einer Riesenwelle unter Wasser. Dort treffen sie sowohl auf Mutter Lisa sowie auch Ponyos Mutter, die Schutzgöttin, die in ein ernstes Gespräch vertieft sind. Da Sosuke das Mädchen auch als Fisch lieben kann und Ponyo kein Problem damit hat, ihre Zauberkraft aufzugeben um ein Mensch zu werden, fehlt nur noch ein Kuss der beiden, um Ponyos neues Schicksal zu besiegeln. Ihre entfesselte Zauberkraft, die zu den Überschwemmungen geführt hat, ist abgewandt, Ponyo verwandelt sich wieder in ein Mädchen und es kommt zu einem Happy End.

Im Mittelpunkt der märchenhaften Erzählung steht eindeutig das Element Wasser. Wie auch schon in „Die Eiskönigin“ verfügt die Protagonistin Ponyo über magische Kräfte, welche nicht ganz ihrer Kontrolle obliegen und daher zur Bedrohung für die restliche Welt werden. Statt Eis und Schnee ist hier das Wasser, der Ozean, das entgrenzte Element. Gleich zu Beginn taucht der Film in die wundersame Unterwasserwelt ein, in der Fischeschwärme und zahlreiche Unterwasserkreaturen zu beobachten sind.



Abb.: 145 Die fantastische Unterwasserwelt

Das Meer ist also in jeder Hinsicht das tragende Element dieses Animationsfilms, Zauberer Fujimoto hasst die Menschen und möchte sogar ein Zeitalter des Meeres heraufbeschwören. Dass seine Tochter Ponyo ausgerechnet ein Mensch werden will, kann er natürlich nicht nachvollziehen. Doch auch Ponyo hat magische Kräfte und so verwandelt sie sich nach und nach in ein Menschenmädchen und nutzt die gewaltige Kraft des Wassers, um an Land zu gelangen. Ihre Schwestern verwandeln sich in riesige Fischwellen und tragen sie buchstäblich an Land. Diese Sequenz ist passenderweise mit „Wagners Walkürenritt“ musikalisch unterlegt, auch ist der eigentliche Name Ponyos Brunhilde, sie lehnt diesen aber ab, sowie sie die Unterwasserwelt ablehnt.



Abb.: 146 Ponyo möchte zurück zu Sosuke und schafft es mit großer Anstrengung, sich zum Mädchen zu wandeln, mit Hilfe der Fischwellen kommt sie an die Wasseroberfläche

Die plasmatischen Qualitäten der Animation kommen hier besonders schön zur Geltung. Wellen werden zu Fischen und Fische werden zu Wellen. Die enormen Kräfte, die Ponyo aufbringt, um ihre Verwandlung durchzuführen, werden durch das in Rage gebrachte Meer verdeutlicht und ein Tsunami mit meterhohen Wellen bedroht die Idylle des Küstenstädtchens.



Abb.: 147 Sosuke und seine Mutter sind auf dem Weg nach Hause durch das Unwetter. Dort angekommen, taucht auch Ponyo aus den Wellen auf. Lisa bringt die beiden Kinder ins Haus

Um diesem Unglück zu entgehen, versucht die Göttin des Meeres, Ponyos Mutter, den Zauberer zu überreden. Sie ist eine typische Göttin: wunderschön, riesengroß und von einem paradiesischem Schein umgeben.



Abb.: 148 Ponyos Mutter versucht den Magier zu überzeugen, Ponyo menschlich sein zu lassen

Da diese Märchenadaptation ein klares Happy End hat, gelingt das Vorhaben. Das Übergangssymbol zur „Prüfung“, die beide Kinder zu bestehen haben, ist ein Tunnel, der zum Meer führt. Unter Wasser werden sie dann eingehend befragt, und wieder einmal ist wahre Liebe die Antwort auf alle Probleme. Die Liebesgeschichte der beiden Kleinkinder nimmt ein gutes Ende, die aufgebrachte Wasserwelt beruhigt sich und es kehrt wieder Frieden in das beschauliche Städtchen ein.

Durch niedliche Details, wie etwa der Tatsache, dass Ponyo Schinken über alles liebt und in rasender Geschwindigkeit verschlingt, kommt auch der Spaß nicht zu kurz. Auch der

Junge Sosuke sorgt mit seiner begeisterungsfähigen Art für Unterhaltung, seine Mutter Lisa besticht einerseits durch ihre gutherzige fröhliche Art, andererseits durch ihren Wagemut, als sie etwa riskiert mit dem Auto durch den schon überfluteten Straßenübergang zu fahren.

Im Gegensatz zu Prinzessin Mononoke ist der Stil hier weniger realistisch, die Figuren und Gegenstände sind rundlich, was ein sehr weiches Gesamtbild ergibt. Passend zu der kindlichen Thematik sind auch die leuchtenden Farben und handgezeichneten Hintergründe gewählt. Trotzdem sind die Charaktere bis auf den Magier, die Göttin und anfangs Ponyo, Menschen der heutigen Zeit, die überraschend mit einer magisch entfesselten Natur konfrontiert werden, deren Gleichgewicht hier, ähnlich wie bei der Eiskönigin, essentiell für die Wiederherstellung eines paradiesischen Zustandes ist.

Dieses Ungleichgewicht ist aber nur Beiprodukt der inneren Reifung und Wandlung von Ponyo, die einen Identitätskonflikt austrägt und dabei auf harten Konfrontationskurs mit ihrer Familie geht.¹⁷⁷ Von ihrem Dasein als Fisch strebt sie bald nach einer höheren Entwicklungsstufe und muss diesen Schritt gegen den Willen ihres Vaters durchsetzen. Eine Individuation und Abtrennung aus der gleichförmigen „Ursuppe“ des Meeres findet statt. Sie gibt ihren Platz, als eines unter hunderten kleinen Goldfischen auf, um sich zu einem eigenständigen Wesen, einem kleinen Mädchen, zu wandeln. Diese Entwicklung kann man parallel zur Evolutionsgeschichte und zur Entstehung der Menschheit sehen, ist das Meer doch die Wiege allen Lebens. Daran erinnern auch riesige Urzeitfische, die aufgeschreckt durch den Tsunami, die überschwemmten Straßen entlang schwimmen.



Abb.: 149 Die Kinder sind auf der Suche nach Lisa und können sich nur mit dem Boot durch die Überschwemmung fortbewegen

Das Meer als Symbol des Unbewussten und Vergangenen schwappt über und bietet einen Einblick in seine regressiven, normalerweise verborgenen Untiefen, genauso wie

¹⁷⁷ Vg. Zipes (2011) S. 107.

längst vergessen geglaubte animistische Magie plötzlich wieder zum Leben erwacht. Wirkliche Transformation und Reifung muss im Inneren geschehen und dazu muss man manchmal auch bis zu den tiefsten Untiefen vordringen. Das muss schließlich auch Ponyos Vater einsehen, wie in vielen japanischen Animationsfilmen ist er kein klassischer Bösewicht, sondern handelt aus einem Beschützerinstinkt heraus. Nach einigen Versuchen sie aufzuhalten, muss er schließlich den innigen Wunsch seiner Tochter akzeptieren und kann von den Kindern lernen, dass die Faszination der Andersartigkeit nicht immer schlecht sein muss¹⁷⁸, sondern im Gegenteil den Horizont erweitern und somit das Leben bereichern kann.



Abb.: 150 Die Kräfte verlassen Ponyo und sie wird langsam wieder zum Fisch



Abb.: 151 Der Kuss von Sosuke verwandelt sie dann endgültig in ein Menschenmädchen

Das letzte Filmbeispiel nähert sich der Thematik von einer gänzlich anderen Seite. „Die Monster AG“ (USA, 2001) baut ihre Geschichte auf kindlicher Angst vor Monstern auf. Entwicklungsbedingt befinden sich Kleinkinder in einem magischen Weltbild und können Subjekt noch nicht von Objekt unterscheiden, die wachsende eigene Kraft wird mitunter als beängstigend empfunden und als Monster ins Außen projiziert.¹⁷⁹ Diese Tatsache wird nun in diesem Animationsfilm umgekehrt, die Monster erschrecken Kinder, obwohl sie diese zu Tode fürchten. Das alles passiert aus gutem Grund, die Monster AG ist eine große Firma die, Energie erzeugt.

¹⁷⁸ Vg. ebd. S. 109.

¹⁷⁹ Vg. Heuermann (1994) S. 140ff.



Abb.: 152 Die gewaltige Fabrik der Monster AG



Abb.: 153 Der Schrecker Sully und sein Assistent Mike

Die schrecklichsten Monster benutzen nun Spezialtüren, um in der Nacht die Zimmer von Menschenkindern zu besuchen und diese zu erschrecken. Die Schreie der Kinder werden in großen gelben Akkumulatoren gespeichert und gewährleisten die Energieversorgung in der Monsterwelt.



Abb.: 154 Die Schrecker betreten die Produktionshalle, in der die Türen zu den Kinderzimmern schon bereit stehen



Dabei ist höchste Vorsicht auf Seiten der Monster geboten, da Kinder äußerst gefährlich sind. Einer der Protagonisten Sullivan, ein riesiges, felliges Monster mit Hörnern, ist der beste Schrecker der Firma und immer in Begleitung seines Assistenten Mike Glotzkowski, eines kleinen grünen kugelförmigen Monsters, das nur ein Riesenauge besitzt. Der Chef des Unternehmens hat spinnenartige Beine und sechs Augen. Sullivan und Mike kommen wie jeden Tag in die Firma, es gibt ein Ranking, welches Monster am schrecklichsten ist, und Sullivan führt schon seit einiger Zeit. Sein Widersacher Randell möchte ihm diesen Rekord streitig machen und holt heimlich nach Betriebsschluss noch Türen aus dem Lager, um Schreckpunkte zu sammeln. Sullivan kommt zufällig hinzu, wundert sich über die in Funktion stehende Türe und betritt das Zimmer. Er findet weder Kind noch Monster vor, doch als er wieder herauskommt, bemerkt er bald einen ungebetenen Gast. Ein kleines Mädchen hat sich in seinem Fell versteckt und spielt nun munter mit seinem Schweif.



Abb.: 155 Boo versteckt sich unbemerkt im Fell von Sully

In seiner Panik packt er das Mädchen, vor dem er eine Heidenangst hat, in eine Tasche und läuft zu Mike, um seinen Rat einzuholen. Dieser ist gerade mit seiner Freundin Celia beim Essen. Das Mädchen schlüpft aus der Tasche, erschrickt das ganze Restaurant und schafft es folglich auf das Titelblatt der nächsten Zeitung. Mike und Sully schaffen die Flucht in ihre Wohnung. Als die Kleine schließlich müde wird und mit einer Zeichnung zu verstehen gibt, dass sie Angst vor Randall hat, der offenbar normalerweise aus ihrer Schranktüre kommt, erkennt Sully, dass keine Gefahr von ihr ausgeht.



Abb.: 156 Boo macht deutlich, vor wem sie Angst hat

Abb.: 157 Am nächsten Tag wird das Mädchen im Krabbenkostüm zurück in die Firma geschmuggelt

Die beiden fassen langsam Vertrauen zueinander und das kleine Mädchen schläft ein. Am nächsten Morgen verkleiden die beiden Monsterfreunde das Menschenkind als Krabbe und haben vor, sie in ihr Zimmer zurückzubringen. Auch Widersacher Randall hat inzwischen erfahren, dass aus seiner Türe ein Kind entkommen konnte und sucht fieberhaft nach ihr. Schließlich findet er heraus, dass Sully und Mike damit zu tun haben und stellt ihnen eine Falle. Anstelle von Boo, wie sie das Mädchen nun nennen, geht aber Mike in ihr Zimmer und wird prompt von Randall entführt. Dieser erfährt, dass Randall vor hat, die ganze Schreckindustrie mit einer neuen Erfindung, dem Schrei-Sauger, zu revolutionieren. Dieses äußerst brutale Gerät möchte er nun an Mike testen. Sully befreit seinen Freund noch rechtzeitig und wendet sich an den Chef, der aber mit Randall unter einer Decke steckt. Die beiden nehmen das Mädchen an sich und

verbannen Sully und Mike durch eine Tür in den eisigen Himalaya. Ein Yeti Monster kümmert sich um die Neulinge, Sully will aber Booh retten und macht sich alleine auf ins nächste Dorf, um dort eine Türe zu finden, um in die Firma zurückkehren zu können. Tatsächlich schafft er es noch in letzter Minute, Booh vor dem Schrei-Sauger zu retten. Kurz darauf kommt Mike zu Hilfe und gemeinsam wollen sie nun Boohs Türe in dem sehr umfangreichen Türenlager finden.



Abb.: 158 Die wilde Fahrt durch das Türenlager

Eine wilde Verfolgungsjagd durch verschiedenste Türen beginnt, sie landen am Strand, in Japan, in Paris und Randall ist ihnen immer dicht auf den Fersen. Schließlich kann Booh ihn überwältigen und sie verbannen ihn für immer auf einen Campingplatz, wo er für eine Ratte gehalten und geprügelt wird. Um Booh nun endgültig in ihr Zimmer bringen zu können, wird noch der Chef vom Geheimdienst festgenommen. Die Firma ist ruiniert, bis Sully auf die Idee kommt, das Lachen der Kinder anstatt der Schreie zu verwenden. Der Plan geht auf und das Kinderlachen bringt sogar zehnmal mehr Energie als die Schreie. Sully und Mike sind die neuen Chefs der Firma und Booh ist zurück in ihrem Zimmer, kann aber von Sully jederzeit besucht werden.



Abb.: 159 Die Monster AG wird vom Ort des Grauens zum Ort des Lachens

Im Gegensatz zu den bisherigen Filmbeispielen sind hier die Protagonisten Monster, Menschen spielen eine Nebenrolle. Abgesehen von dieser fantasievollen Begebenheit gibt es keine wirkliche „Magie“, die Welt der Monster scheint nach weitgehend logischen

Gesichtspunkten aufgebaut zu sein. Auch die magische Funktion der Türen, die den Zugang zu einer anderen Welt bereitstellen, wird eher als wissenschaftliche Errungenschaft präsentiert, denn als Zauberei. Zeitlich ist der Film unbestimmt, die Orte sowie die Technologie lassen aber auf eine moderne Zeit schließen. Die Monster zeigen menschliches Verhalten, sind aber optisch nur teilweise anthropomorphisiert. Es gibt viele verschiedene Arten von Monstern, der Chef etwa hat die Beine einer Spinne, die Führerin der Geheimorganisation Rosa ist einer Nacktschnecke nachempfunden, Celia, die Liebste von Mike, hat mit Schlangen statt Haaren deutliche Züge von Medusa. Der Bösewicht Randell ist eine Art Echse mit Eigenschaften eines Chamäleons. Die Hauptcharaktere besitzen Arme, Beine und Hände, da sie auch des Öfteren zupacken müssen, andere Monster, die nur im Hintergrund erscheinen, hingegen nicht immer. Auch hat „Die Monster AG“ im Gegensatz zu den bisherigen Beispielen keinen Bezug zur Natur und ist in einer urbanen Umgebung angesiedelt. Die Utopie wird hier nicht durch einen Einklang mit der Natur erreicht, sondern indem sich die zuerst von bösen Mächten gelenkte Firma in einen guten Ort verwandelt. Dies ist durch die bahnbrechende Erkenntnis möglich, dass die ganze Gesellschaft der Monster dem Irrglauben aufgesessen ist, dass Kinder gefährlich seien. Der Zufall, die direkte Konfrontation mit dem vermeidlichen Bedrohlichen macht klar, dass es gar nicht so ist wie ursprünglich angenommen und es ergibt sich ein Raum für neue Entwicklungen.

Wie in vielen 3D-Animationen ist die plasmatische Qualität kein großes Thema, Formfreiheit wird hauptsächlich für die ungewöhnlichen Körper benutzt und im Sinne von Verformung wenig beansprucht. Der Bösewicht Randell besitzt allerdings eine ähnliche Eigenschaft, je nach Hintergrund kann er sich farblich anpassen und unsichtbar werden, und so taucht er des Öfteren aus dem Nichts auf. Stressige Situationen bewirken ein wildes Durcheinander an Farben und Mustern in seiner Erscheinung.



Abb.: 160 Randell taucht aus dem Nichts auf, Dank seiner Fähigkeit sich unsichtbar zu machen



Abb.: 161 Boo schlägt auf den Bösewicht ein, der mit jedem Hieb die Farbe wechselt

Die Monster sind sehr aufwändig animiert, Sully's Fell etwa besteht aus etwa drei Millionen einzeln animierter Haare, was einen hyperrealistischen Eindruck zur Folge hat. Das Fell verhält sich naturgetreu, jedoch perfekter als man es in Natura erwarten würde.

Der Aufbau ist klassisch: Gut gegen Böse, auch wenn die wahren Widersacher zu Beginn noch unklar sind, da die bösen Machenschaften von Randall und dem Chef erst im Verlauf der Geschichte klar werden. Die beiden Helden Sully und Mike überwinden alle Hindernisse, die ihnen in den Weg gelegt werden, sogar aus der Verbannung im Himalaya finden sie zurück, um für jemanden einzutreten, den sie lieben.



Abb.: 162 Nach all den Turbulenzen bringt Sully Boo zurück in ihr Kinderzimmer

4

4.1. Relative Wirklichkeit – Ästhetik als Versuch der Essenz

Die Reise durch die vielfältigen Ausprägungen des Animationsfilms ist nun zu Ende, was bleibt sind zahlreiche Eindrücke, die zum Abschluss noch einmal zusammengefasst werden sollen. Der gemeinsame Nenner der besprochenen Filmbeispiele kann nur die Grenzüberschreitung, eine Art „Riss durch die Welt“ sein, immer wird die Realität in irgendeiner Art und Weise in Frage gestellt, kommentiert oder interpretiert. Die Ebene der uns vertrauten Wirklichkeit kollidiert mit einer zweiten Ebene, einer subjektiven, emotionalen, regressiven, die oft, aber nicht zwangsläufig, in mythischen Formen, jenseits der materiell tatsächlich existenten, Ausdruck findet. Inhalte werden extrahiert, etwas Allgemeines im Einzelnen erkannt und daraus hervorgehoben. Die Botschaft wird visuell betont mit Hilfe der Animation eigener Stilmittel. Es wird eine ganze spezifische Realität abgebildet und verdichtet, was auch in anderen Künsten passiert. Das Medium der Animation konfrontiert uns in seiner Formfreiheit aber mit einer Art von Wirklichkeit, die nicht alltäglich ist. Die Verwandtschaft zum Ursprung des Lebens, einem Punkt, in dem sich alle Möglichkeiten sammeln, ist durch die transformative Qualität direkt zu sehen.

Kunst als Spiel mit den Formen¹ findet in der Animation eine Form, deren Kennzeichen

¹ Vg. Cassirer (1990) S. 252.

gerade die Zurückweisung von Form ist. Dadurch entsteht die Gelegenheit, nicht nur äußerliche Anordnungen zu treffen, sondern tief in das Wesen der Form vorzudringen und das unantastbar natürliche Element, das hinter jeder Kunst steht, auf pure Weise zu erleben.² Dies wiederum erfordert ein hohes Maß an Abstraktionsgabe. Wie Eisenstein schon formulierte, steht hinter der Kunst eine Dialektik, ein dualer Prozess, der sich zwischen einer bewussten, konzeptionellen und einer sympathetischen Seite bewegt. Wichtig ist eine Balance beizubehalten, da sowohl eine Dominanz des Logisch-Thematischen, als auch eine Betonung des Sinnlich-Emotionalen die Entstehung essentieller Kunst verhindert.³

Wenn man nun die außerordentliche technische Entwicklung betrachtet und die exakte mathematische Logik, die hinter den algorithmisierten Konstruktionsschritten steckt, heranzieht, wird sichtbar, dass Animation eine extreme Polaritätsspannweite umfasst. Die ursprünglichste uroborische Qualität scheint nur mit Hilfe extrem analytisch-logischer Mittel erreichbar. Eine Ästhetik der Essenz entsteht durch die Spannung zweier Pole, die nicht weiter voneinander entfernt sein könnten. Bis zum höchsten Punkt der wissenschaftlichen Abstraktion getriebene Symbolsysteme ermöglichen den Zugang zu einer sinnlichen Wirklichkeit, die im Stande ist, eine „Wahrheit der reinen Form“ zu zeigen.

Ganz unabhängig davon, in welchem Ausmaß Transformation nun tatsächlich sichtbar wird, der Grundstoff ist immer vorhanden. Man weiß um die potentiellen plasmatischen, metamorphen Eigenschaften und begibt sich von vornherein in eine destabilisierte Welt. Geht man nun davon aus, dass wir durch Symbolsysteme unsere Wirklichkeit erschließen, haben wir es hier mit einem äußerst dehnbaren System zu tun, das die heutige Gesellschaft in ihrer Schnelllebigkeit, Flexibilität, konstanten Veränderung, hohen Geschwindigkeit, aber auch zunehmenden Autonomie, Selbstbestimmtheit und (Form)freiheit spiegelt. Die Formfreiheit der Animation wird auf den Menschen zurückgeworfen und eröffnet ihm die Möglichkeit, sie für einen Weg der Selbstbefreiung⁴ zu nutzen. Animation fragt nach der Wirklichkeit und antwortet mit Myriaden von Möglichkeiten.

² Vg. Leyda (1988) S. 5.

³ Vg. Christie/Taylor (1993) S. 153ff.

⁴ Vg. Cassirer (1990) S. 345.

5

5.1. Literaturverzeichnis

Alley, Thomas R. „Infantile head shape as an elicitor of adult protection.“ *Merrill-Palmer Quarterly*. Jahrgang 29, Nr. 4, 1983. S. 411-427.

Bartsch, Anne. „Emotionale Gratifikationen und Genrepräferenz.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 75-86.

Bazin, André. *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, 2004.

Bichler, Michelle. *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*. Marburg: Tectum Verlag, 2004.

Bolton, Christopher, Csicsery-Ronay Jr., Tatsumi, Takayuki (Hg.). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

Bruun Vaage, Margarethe. „Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 29-48.

Cholodenko, Alan. (Hg.) *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, 1991.

Christie, Ian. Taylor, Richard. (Hg.) *Eisenstein Rediscovered*. London/New York: Routledge, 1993.

Caillois, Roger. „Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction.“ *Phaïcon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Hg. Rain Zondergeld. Frankfurt am Main: Insel Taschebuchverlag, 1974, S 44-83.

Cassirer, Ernst. *Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur*. Hamburg: Meiner, 1996.

Curtis, Robin. „Erweiterte Empathie. Bewegung, Spiegelneuronen und Einfühlung.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 49-60.

Drosdowski, Günther (Hg.). *Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache in acht Bänden. Band 5*. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag, 1993.

Ebbrecht, Tobias. „Gefühlte Erinnerung. Überlegung zum emotionalen Erleben von Geschichte im Spielfilm.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 87-106.

Eberle, Tobias. *Die Geste der 3D-Animation. Grundagentheoretische Betrachtungen*. Wien: Universität, Diplomarbeit, 2006.

Ebert, Roger. „Grave of the Fireflies“ *Reviews*. <http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988> Zugriff: 27.05.14

Elsaesser, Thomas. „Postmodernism as mourning work.“ *Screen* 42 (2) S. 193-201.

Elsaesser, Thomas. „'Un train peut en cacher un autre' Geschichte, Gedächtnis und Medienöffentlichkeit.“ *montage/av, Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 11/1/02 *Erinnern, Vergessen*. Schüren 2002. S. 11-25.

Fuhrmann, Manfred. *Aristoteles Poetik*. Stuttgart: Reclam, 1982.

Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey, 1998.

Freud, Sigmund. „Der Dichter und das Phantasieren“ Neue Revue. Halbmonatschrift für das öffentliche Leben 1 (1907/08) S. 716-724. *Project Gutenberg*, ebook: 2009.
<http://www.gutenberg.org/files/28863/28863-h/28863-h.htm> Zugriff: 15.5.2014

Freud, Sigmund. „Das Unheimliche“ Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V (1919) S. 297-324. *Project Gutenberg*, ebook: 2010.
<http://www.gutenberg.org/files/34222/34222-h/34222-h.htm> Zugriff: 15.5.2014

Friedrich, Andreas. *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam, 2007.

Goodman, Nelson. *Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1973.

Hayward, Stan. *Scriptwriting for Animation*. London: Focal Press Limited, 1977.

Heuermann, Hartmut. *Medienkultur und Mythen. Regressive Tendenzen im Fortschritt der Moderne*. Hamburg: Rowohlt, 1994.

Heuner, Ulf. (Hg.): *Klassische Texte zum Raum*. Berlin: Parodos, 2013.

Hoberg, Almuth. *Film und Computer: Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt: Campus Verlag, 1999.

Hopkins, John. *Shrek: aus dem Sumpf auf die Leinwand*. Berlin: Schwarzkopf&Schwarzkopf, 2004.

Hsu, Jeremy. „Why 'Uncanny Valley' Human Look-Alikes Put Us on Edge“ Scientific American. <http://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/> Zugriff: 14.5.2014.

Johnson, Steven. *Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1999.

Johnston, Ollie. Thomas, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981.

Käser, Lothar. *Animismus: Einführung in die begrifflichen Grundlagen des Welt- und Menschenbildes traditionaler (ethnischer) Gesellschaften für Entwicklungshelfer und kirchliche Mitarbeiter*. Bad Liebenzell: Verlag der Liebenzeller Mission & Erlangen: Erlangerer Verlag für Mission und Ökumene, 2004.

Kimler, Stefanie. *Funktion und Konstruktion von Parallellwelten am Beispiel der Filme von Hayo Miyazaki*. Göttingen: Optimus Verlag, 2010.

Kloepfer, Rolf. „'Das Meer in mir' Zu Prinzipien der eigenen narrativen Aufführung der Anderen.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 193-216.
Kohlmann, Klaus. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschung zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007.

Konigsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*. London: Bloomsbury, 1997.

Koops, Michael. *Biologie Lexikon*. <http://www.biologie-lexikon.de/lexikon/leben.php> Zugriff: 13.06.14

Kracauer, Siegfried. *Theorie des Films; Die Errettung der äußerlichen Wirklichkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1973.

Lamarre, Thomas. „The Multiplanar Image“ Lunning, Frenchy (Hg.) *Mechademia Volume 1. Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. S. 120-143.

Lasseter, John. „Principles of traditional Animation Applied to 3D Computer Animation.“ *ACM Computer Graphics*, Volume 21, Number 4, July 1987, S. 35-44.

Leibnitz, Gottfried Wilhelm. „Vorstellung der Binärzahlen. Brief an den Herzog von Braunschweig-Wolfenbüttel Rudolph August, 2. Januar 1697.“ *Bibliotheka Augustana*. http://www.hs-augsburg.de/~harsch/germanica/Chronologie/17Jh/Leibniz/leibniz_bina.html Zugriff: 13.05.2014

Leroi-Gourhan, Andre. *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1980.

Levi Antonia. *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago: Open Court, 1996.

Leyda, Jay. (Hg.) *Eisenstein on Disney*. London: Methuen, 1988.

LoBrutto, Vincent. *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press, 2002.

Looser, Thomas. „Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan“ Lunning, Frenchy (Hg.) *Mechademia Volume 1. Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. S. 92-109.

Lüthi, Max. *Märchen*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2004.

Lunenfeld, Peter. *Snap to Grid; A Users Guide to Digital Arts, Media and Cultures*. Massachusetts: MIT Press Cambridge, 2000.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: McGraw-Hill (MIT Press), 1994.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial, 1994.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.

Menache, Alberto. *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. San Diego: Academic Press, 2000.

Mispagel, Nathalie. *Poetische Wasserspiele: Ponyo. Das große Abenteuer im Meer*. <http://www.academicworld.net/artikel-allgemein/article/ponyo/> Zugriff: 14.06.14

Monaco, James. *Film verstehen. Kunst.Technik.Sprache. Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. Hamburg: Rowohlt, 2000.

Morari, Codruța-Elena. „Formen, die Gefühle spiegeln. Ikonizität und Empathie bei visuellen Metaphern und nicht-narrativen Strukturen.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 61-74.

Mori, Masahiro. „The Uncanny Valley“ *Energy* 7(4) 1970, S. 33-35.
<http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf> Zugriff: 24.05.14

Napier, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2001.

Napier, Susan J. „The Problem of Existence in Japanese Animation“ *Proceedings of the American Philosophical Society*. Vol. 149, No.1, March 2005.
<http://www.amphilsoc.org/sites/default/files/proceedings/490106.pdf> Zugriff: 25.05.14

Newton, Isaac. „Mathematische Prinzipien der Naturlehre“ *Klassische Texte zum Raum*. Berlin: Parodos, 2013. S. 85-97.

Nieder, Julia. *Die Filme von Hayao Miyazaki*. Marburg: Schüren, 2006.

Oatley, Keith. *Best Laid Schemes. The Psychology of Emotions*. New York: Cambridge University Press, 1992.

Papp Zilia. *Anime and its Roots in Early Japanese Monster Art*. Kent: Global Oriental LTD, 2010.

Poitras, Gilles. *The anime companion: what's Japanese in Japanese animation?* Berkeley: Stone Bridge Press, 1999.

Pfaller, Robert. *Zweite Welten. Und andere Lebenselixiere*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 2012.

Ranjo, Jeff. *Walt Disney Animation Studios. (Facebook Page)*
<https://www.facebook.com/DisneyAnimation/photos/a.105171841854.90778.23245476854/10152302942031855/?type=1> Zugriff: 24.05.14

Ruddell, Caroline. „From the ‘Cinematic’ to the ‘Anime-ic’: Issues of Movement in Anime“ *Animation: An interdisciplinary Journal*. Suzanne Buchan, Animation Research Centre, University for the Creative Arts, Farnham, UK, Volume 3, No. 2, July 2008. S. 113-128.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

Sartre, Jean-Paul. „The Imaginary Life“ *The Psychology of Imagination*. New York: 1991. S177-212.

Sartre, Jean-Paul. „Aminadab, ou du fantastique considéré comme un langage.“ *Situations I*. Paris: 1947. S. 122-142.

Scarry, Elaine. „On Vivacity: The Difference Between Daydreaming and Imagining Under-Authorial-Instruction.“ *Representations* 52. University of California Press, 1995. S. 1-26.

Scheff, Thomas J., *Catharsis in Healing, Ritual and Drama*. Berkeley: University of California Press, 1979.

Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008.

Schnellbacher, Thomas. „Has the Empire sunken yet? The Pacific in Japanese Science Fiction“ Bolton, Christopher, Csicsery-Ronay Jr., Tatsumi, Takayuki (Hg.). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. S. 27-46.

Sifianos, Georges. „The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren“. *Animation Journal* 3, 2, Spring 1995. S. 62-66.

Smith, David. „New Dimensions – Beginnings of the Disney Multiplane Camera“ Solomon, Charles. *The Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1987. S. 40-42.

Smith, Murray. „Empathie und das erweiterte Denken“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 13-28.

Spielmann, Yvonne. „Expanding film into digital media“ *Screen* (40/2) Special Effects Issue, 1999. S. 131-145.

Starr, Cecile. „Norman McLaren“. *Experimental Animation*. New York: Da Capo, 1988. S. 117-128.

Stüttgen, Tim. „Als on das Trauma Identität stiftet.“ Interview mit Thomas Elsaesser. taz am 28.4.2005.

<http://www.taz.de/1/archiv/archiv/?dig=2005/04/28/a0209> Zugriff: 15.03.2014

Swain, Dwight V. *Film Scriptwriting: A Practical Manual*. New York: Hastings House, 1977.

Toshiya, Ueno. „Kurenai no metalsuits 'Anime to wa nani ka/What is animation?'“ Lunning, Frenchy (Hg.) *Mechademia Volume 1. Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. S. 111-118.

Treese, Lea. *Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse*. Berlin: Lit Verlag, 2006.

Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1990.

Wells, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press, 2002.

Wells, Paul. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998.

Weishar, Peter. *Blue Sky; the art of computer animation; featuring Ice Age and Bunny*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2002.

Wiesing, Lambert. "Von der defekten Illusion zum perfekten Phantom. Über phänomenologische Bildtheorien." Koch, Gertrud, Voss Christiane (Hg.). *...kraft der Illusion*. München: Fink Verlag, 2006. S. 89-101.

Wuss, Peter. „Film und Spiel. Menschliches Spielverhalten in Realität und Rezeptionsprozess.“ Schick Thomas, Ebbrecht Tobias (Hg.). *BFF Band 62: Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Berlin: VISTAS Verlag, 2008. S. 217-248.

Yamamoto, Tsunetomo. *Hagakure. Der Samurai-Weg*. München: Goldmann Verlag, 2005.

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

Zweitausendeins.de. „Die Monster AG“ *Filmlexikon*.

<http://www.zweitausendeins.de/filmlexikon/?sucheNach=titel&wert=516187>

Zugriff: 13.06.14

5.2. Filmografie

Animationsfilme in Spielfilmlänge

Schneewittchen und die sieben Zwerge (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)

Regie: David Hand

Walt Disney Animation Studios

Pinocchio (1940)

Regie: Hamilton Luske, Ben Sharpsteen

Walt Disney Animation Studios

Alice im Wunderland (Alice in Wonderland, 1951)

Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

Walt Disney Animation Studios

Fritz the Cat (1972)

Regie: Ralph Bakshi,

Aurica Finance Company, Black Ink, Fritz Productions

Bernhard und Bianca – Die Mäusepolizei (The Rescuers, 1977)

Regie: Wolfgang Reithermann

Walt Disney Animation Studios

Barfuß durch Hiroshima (Hadashi no gen, 1983)

Regie: Mori Masaki

Madhouse

Nausicaä aus dem Tal der Winde (Kaze no Tani no Naushika, 1984)

Regie: Hayao Miyazaki

Studio Ghibli

Wenn der Wind weht (When the wind blows, 1986)

Regie: Jimmy T. Murakami

Meltdown Productions

Die letzten Glühwürmchen (Hotaru no haka, 1988)

Regie: Isao Takahata

Studio Ghibli

Akira (1988)

Regie: Katsuhiro Otomo

Tokyo Movie Shinsha

Der König der Löwen (Lion King, 1994)

Regie: Roger Allers, Rob Minkoff

Walt Disney Animation Studios

Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai, 1995)

Regie: Mamoru Oshii

Production I.G

Toy Story (1995)

Regie: John Lasseter

Pixar Animation Studios

Prinzessin Mononoke (Mononoke-hime, 1997)

Regie: Hayao Miyazaki

Studio Ghibli

Perfect Blue (1998)

Regie: Satoshi Kon

Madhouse

Das große Krabbeln (A Bug's Life, 1998)

Regie: John Lasseter, Andrew Stanton

Pixar Animation Studios

Antz – Was krabbelt da? (Antz, 1998)

Regie: Eric Danell, Tim Johnson

Dreamworks Animation

Titan A.E. (2000)

Regie: Don Bluth, Gary Goldman

Fox Animation Studios

Die Monster AG (Monsters, Inc., 2001)

Regie: Pete Docter

Pixar Animation Studios

Shrek – der tollkühne Held (Shrek, 2001)

Regie: Andrew Adamson

Dreamworks Animation

Shrek 2 – der tollkühne Held kehrt zurück (Shrek 2, 2004)

Regie: Andrew Adamson

Dreamworks Animation

Mind Game (Maindo Gēmu, 2004)

Regie: Masaaki Yuasa

Studio 4°C

Die Simpsons – Der Film (The Simpsons Movie, 2007)

Regie: David Silverman

Twentieth Century Fox Film Corporation

Waltz with Bashir (Vals im Bashir, 2008)

Regie: Ari Folman

Bridgit Folman Film Gang

Oben (Up, 2009)

Regie: Pete Docter

Pixar Animation Studios

Ponyo – Das große Abenteuer am Meer (Gake no ue no Ponyo, 2008)

Regie: Hayao Miyazaki

Studio Ghibli

Der gestiefelte Kater (Puss in Boots, 2011)

Regie: Chris Miller

Dreamworks Animation

Cars 2 (2011)

Regie: John Lasseter

Pixar Animation Studios

Die Abenteuer von Tim und Struppi – Das Geheimnis der Einhorn (The Adventures of Tintin, 2011) Regie: Steven Spielberg
Columbia Pictures, Paramount Pictures

Der Mohnblumenberg (Kokurikozaka kara, 2011)
Regie: Gorō Miyazaki
Studio Ghibli

Gyo: Der Tod aus dem Meer (Gyo, 2012)
Regie: Takayuki Hirao
Ufotable

Die Eiskönigin – Völlig unverfroren (Frozen, 2013)
Regie: Chris Buck, Jennifer Lee
Walt Disney Animation Studios

Animationskurzfilme und Serien

The Tantalizing Fly (Out of the Inkwell series) (1919)
Regie: Max Fleischer
Fleischer Studios

Felix the Cat (Feline Follies series) (1919)
Regie: Otto Messmer
Pat Sullivan

Looney Tunes (1930-1969)
Regie: Tex Avery, Chuck Jones
Warner Bros.

Schneewittchen (Snow White, 1933)
Regie: Dave Fleischer
Fleischer Studios

Einsame Geister (Lonesome Ghosts, 1937)
Regie: Burt Gillett
Walt Disney Animation Studios

Die alte Mühle (The old mill, 1937)

Regie: Wilfried Jackson

Walt Disney Animation Studios

Out of the Inkwell (Betty Boop series) (1938)

Regie: Dave Fleischer

Fleischer Studios

Tom und Jerry (1940-1967)

Regie: Joseph Barbera, William Hanna

MGM

Hand/Face (1972)

Regie: Edwin Catmull

Edwin Catmull

TinToy (1988)

Regie: John Lasseter

Pixar Animation Studios

Die Simpsons (The Simpsons, 1989 -)

Regie: diverse

20th Century Fox Television

South Park (1997 -)

Regie: diverse

Comedy Central

Family Guy (1999 -)

Regie: diverse

20th Century Fox, Hands Down Entertainment

Animatrix (The Animatrix, 2003)

Regie: Peter Chung, Andrew R. Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Kôji Morimoto, Shinichirô Watanabe

Warner Bros.

Happy Tree Friends (2006 – 2010)

Regie: Kenn Navarro

Kenn Navarro

Hybridfilme

Tron (1982)

Regie: Steven Lisberger

Disney Studios

Matrix (The Matrix, 1999)

Regie: Andy Wachowski

Warner Bros.

Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded, 2003)

Regie: Andy Wachowski

Warner Bros.

Matrix Revolutions (The Matrix Revolutions, 2003)

Regie: Andy Wachowski

Warner Bros.

Avatar – Aufbruch nach Pandora (Avatar, 2009)

Regie: James Cameron

Twentieth Century Fox Film Corporation

Spielfilme

Metropolis (1927)

Regie: Fritz Lang

Universum Film (UFA)

1984 (1956)

Regie: Michael Anderson

Columbia Pictures

5.3. Abbildungsverzeichnis

1 Theoretische Annäherungen

- Abb.: 1 Dalmatiner Daumenkino, Onlineressource
http://www.drachenstein.ch/Stuff/Kinder/Daumenkino/1_2.gif Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 2 Filmstills aus "Alice im Wunderland" (1951)
- Abb.: 3 Japanische Holzschnitte, Leyda (1988) S. 18.
- Abb.: 4 Zeichnung von Alice im Wunderland, Leyda (1988) S. 14.
- Abb.: 5 Filmstills aus "Ice Age 4" (2009)
- Abb.: 6 Von der Fotografie zum Symbol, McCloud (1994) S. 29.
- Abb.: 7 A Study on face morphing algorithmus
<https://ccrma.stanford.edu/~jacobliu/368Report/#III.Results> Zugriff: 14.06.14

2 Konkrete Formen

- Abb.: 1 Filmstills aus "The Tantalizing Fly" (1919)
- Abb.: 2 Filmstills aus "Felix the Cat" (1919)
- Abb.: 3 Filmstills aus "Out of the Inkwell" (1938)
- Abb.: 4 "Alice in Wonderland" Hand drawn Limited Edition Cels "Down the Rabbit Hole"
<http://www.celfcentered.com/walt-disney-animation-production-cels.html>
Zugriff: 23.05.12
- Abb.: 6 "Alice in Wonderland" Hand drawn Limited Edition Cels "Down the Rabbit Hole"
<http://www.celfcentered.com/walt-disney-animation-production-cels.html>
Zugriff: 23.05.12
- Abb.: 7 Filmstills aus "Pinocchio" (1940)
- Abb.: 8 Filmstills aus "Ponyo" (2008)
- Abb.: 9 Filmstills aus "Die Abenteuer von Tim und Struppi" (2011)
- Abb.: 10 Filmstill aus "Der König der Löwen" (1984)
- Abb.: 11 Filmstill aus "Akira" (1988)

- Abb.: 12 "Landspar in Tango" von Utagawa Hiroshige
<http://www.wikiart.org/en/hiroshige/amanohashidate-peninsula-in-tango-province#close> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 13.. Filmstill aus "Prinzessin Mononoke" (1997)
- Abb.: 14 Filmstill aus "Die letzten Glühwürmchen" (1988)
- Abb.: 15 Filmstills aus "Waltz with Bashir" (2008)
- Abb.: 16 Filmstills aus "Tron" (1981)
- Abb.: 17 Filmstills aus "Hand/Face" (1972)
- Abb.: 18 Filmstills aus "Hand/Face" (1972)
- Abb.: 19 Produktionsphasen aus "Cars 2" (2011)
<https://www.facebook.com/DisneyPixarDeutschland> Zugriff: 23.05.12
- Abb.: 20 Modelsheet des Puppenspielers Stromboli
<http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1253> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 21-23 Das Prinzip von Squash und Strech
<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/squash.html> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 24 Modelsheet von Daisy Duck
http://gid70.rageyart.com/Lesson10/L10_learn.html Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 25 Rigging "Der gestiefelte Kater" (2011)
<http://i3.minus.com/ibuJgzzqv6fTA.jpg> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 26 Fertig texturiert Katze aus "Der gestiefelte Kater" (2011)
<http://2ladysontour.blogspot.co.at/2011/12/puss-in-boots-3d.html> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 27 Manuelles Keyframing
http://lift.co/flash/02_basicanimation/00_keyframe/page10.html Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 28 Keyframing in der Computeranimation
<http://animationmethods.wordpress.com/2012/11/03/how-to-animate-using-maya-2013-by-animation-methods> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 29 Motion Capturing
<http://casfxblock2.wordpress.com/2011/07/11/applied-animation-week-05> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 30 Facial Capturing
<http://graphics.uni-bielefeld.de/research/faces> Zugriff: 14.06.14
- Abb.: 31 The Uncanny Valley, Mori (1970) S. 2.
- Abb.: 32 Filmstills aus "Tin Toy" (1998)
- Abb.: 33 Filmstill aus "Die Abenteuer von Tim und Struppi" (2011)
- Abb.: 34 Filmstill aus „Bernhard und Bianca“ (1977)

Abb.: 35	Filmstill aus "Die Monster AG" (2001)
Abb.: 36	Cartoon Eyes, Johnston/Thomas (1981) S. 445.
Abb.: 37	Positions of the pupil, Johnston/Thomas (1981) S. 446.
Abb.: 38	Ars Electronica Animation Festival 2007 http://90.146.8.18/bilderclient/FE_2007_animation_019_p.jpg Zugriff: 14.06.14
Abb.: 39	Filmstill aus "Die Eiskönigin – Völlig unverfroren" (2013)
Abb.: 40	Filmstill aus "Perfect Blue" (1998)

3 Narrative Dimensionen

Abb.: 1	Filmstills aus "Oben" (2009)
Abb.: 2	Schema des phantastischen Films, Kimler (2010) S. 43.
Abb.: 3 - 9	Filmstills aus "Titan A.E." (2000)
Abb.: 10 - 14	Filmstills aus "Akira" (1998)
Abb.: 15 - 18	Filmstills aus "Ghost in the shell" (1995)
Abb.: 19 - 20	Filmstills aus "Animatrix" (2003)
Abb.: 21 - 27	Filmstills aus " Gyo: Der Tod aus dem Meer" (2012)
Abb.: 28 - 38	Filmstills aus "Nausicaä aus dem Tal der Winde" (1984)
Abb.: 39 - 42	Filmstills aus "Barfuß durch Hiroshima" (1983)
Abb.: 43 - 48	Filmstills aus "Die letzten Glühwürmchen" (1988)
Abb.: 49 - 55	Filmstills aus "Der Mohnblumenberg" (2011)
Abb.: 56 - 60	Filmstills aus "Waltz with Bashir" (2008)
Abb.: 61 - 68	Filmstills aus "Wenn der Wind weht" (1986)
Abb.: 69 - 73	Filmstills aus "Fritz the Cat" (1972)
Abb.: 74 - 82	Filmstills aus "Die Simpsons – Der Film" (2007)
Abb.: 83 - 91	Filmstills aus "Mind Game" (2004)
Abb.: 92 - 99	Filmstills aus "Perfect Blue" (1998)
Abb.: 100 - 106	Filmstills aus "Die Abenteuer von Tim und Struppi" (2011)
Abb.: 107 - 117	Filmstills aus "Schneewittchen und die sieben Zwerge" (1937)
Abb.: 118 - 132	Filmstills aus " Die Eiskönigin – Völlig unverfroren" (2013)
Abb.: 133 - 143	Filmstills aus "Prinzessin Mononoke" (1997)

Abb.: 144 - 151 Filmstills aus "Ponyo – Das große Abenteuer am Meer" (2008)

Abb.: 152 - 162 Filmstills aus "Die Monster AG" (2001)

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und Ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

5.4. Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit widmet sich dem Animationsfilm und seinen ästhetischen Eigenschaften aus verschiedenen Perspektiven. Ausgangspunkt ist dabei stets der Bezug zur Realität und der Frage nach der Wirklichkeit. So versucht der erste Teil der Arbeit eine theoretische Annäherung an die Frage, wie Kunst generell und Animationsfilm speziell, mit der erlebten Wirklichkeit umgehen. Im Fokus steht hauptsächlich kommerzieller Animationsfilm. Von seinen Anfängen bis heute, wird das Medium mit Hilfe film- und medientheoretische Ansätze analysiert, um die spezifischen ästhetischen Eigenschaften der Kunstform Animation zu erfassen. Die enorme Vielfältigkeit des Mediums entsteht unter anderem durch den Aspekt, dass hier einerseits die völlige Formfreiheit der Malerei gegeben ist und andererseits die zeitliche Komponente des Films hinzukommt. Daraus ergibt sich ein mächtiges abbildendes Verfahren, dass tendenziell die Fähigkeit hat, Dingen eine Ausdrucksmöglichkeit zu geben, die davor in dieser Form noch nicht existierten. Wie in allen bildenden Künsten kommt etwas in die sichtbare Welt, das zuvor unsichtbar war, verbunden jedoch mit dem Faktor Zeit. Man könnte sagen darstellende, visuelle und nicht zuletzt auch auditive Künste verschmelzen zu etwas neuem und Größeren, dessen Essenz aus einer gewissen Formfreiheit besteht.

Der zweite Teil der Arbeit befasst sich dann konkret mit der formalen Ebene des Animationsfilms. Vorhandenen Animationstechniken und Methoden und ihre Entwicklung, werden unter Berücksichtigung kultureller Gegebenheiten, erläutert. Den theoretischen Ausführungen wird die konkrete Produktionsebene gegenübergestellt. Dabei wird traditionell westlicher Animationsfilm und auch der japanischen „Anime“ berücksichtigt, womit die beiden etabliertesten Richtungen abgedeckt sind. Die praktisch-technischen Aspekte der Herstellung und ihr Einfluss auf die Produktion von Animationsfilmen, stehen hier im Mittelpunkt. Die Fragen welche Kriterien ein Animationsfilm erfüllen muss um vom Publikum angenommen zu werden und welche Rolle die Raum- und Figurengestaltung dabei einnimmt werden diskutiert. Zentral bleibt dabei der Blick auf das Verhältnis zur Wirklichkeit. Wie „realistisch“ sind die Darstellungen in der Praxis und auf welche Hilfsmittel wird zurückgegriffen um eine glaubhafte animierte Realität zu kreieren?

Der letzte Teil möchte schließlich an konkreten Beispielen aufzeigen für welche Inhalte Animationsfilm prädestiniert scheint. Die Funktion der Narration wird im kulturellen Kontext erläutert. Weiters wird behandelt welchen Zweck Geschichten erfüllen und wieso der Mensch Interesse daran hat in fremde Welten einzutauchen. Unterteilt in vier Kategorien des emotionalen Erlebens, zeigt dieser Teil der Arbeit das Verhältnis von Form und Inhalt auf und erläutert an zahlreichen Filmbeispielen, vier verschiedene Wege des Animationsfilms mit der Wirklichkeit umzugehen: Negative Zukunftsvisionen, elegische Vergangenheitsbewältigung, überhöhte Gegenwirklichkeit und zeitlose Utopien finden im Medium des Animationsfilms eine geeignete Struktur um ihre Anliegen auszudrücken. Der gemeinsame Nenner, ist die Grenzüberschreitung, all diese Themen, stellen die bekannte Realität in irgendeiner Weise in Frage. Analog dazu ist Animation ein Medium, dessen Kennzeichen die Zurückweisung von Form ist. Animationsfilm präsentiert sich somit als Spiegel, der dazu in der Lage ist parallelen Welten, die in der Phantasie, im Traum, im Unbewussten, in der Erinnerung, existieren, eine visuelle Erscheinungsform zu geben.

5.5. Curriculum Vitae

Elisabeth Karasek

geboren am 8. November 1982 in Lilienfeld

Ausbildung

2003 – 2014	Diplomstudium Theater- Film und Medienwissenschaft an der Universität Wien
2007 – 2009	Auslandsstudienaufenthalt in Deutschland, Studium an der Freien Universität Berlin sowie an der Universität der Künste Berlin
2001	Matura am Bundesrealgymnasium Lilienfeld, Niederösterreich

Fachspezifische Praxis

08/2009 – 09/2011	Produktionsassistent bei „Black Story“, Kurzspielfilm, Filmakademie Wien
07/2009 – 08/2009	Regieassistent bei „Champion Sportsman“, Spielfilm, InterArte, Berlin/Nigeria
10/2008 – 07/2009	Regieassistent bei diversen Kurzfilmproduktionen, amore e passione productions, Berlin
02/2008 – 07/2008	Produktionsassistent bei „School for Vampires III“, Animationsserie, Hahn Film AG, Berlin
10/2007	Kamera bei „Vor dem Gesetz“, Kurzfilm, Freie Universität Berlin
09/2007	Skript/Continuity bei „Valencia“, Kurzfilm, FH Salzburg
11/2006 – 03/2007	Produktionsassistent bei „Das große Glück sozusagen“, Spielfilm, Filmakademie Wien