

Lebendige Architektur als Charakter im Animationsfilm mit Fokus auf anthropomorphe und zoomorphe Gebäude

CLARISSA DUJMOVIĆ



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2015

© Copyright 2015 Clarissa Dujmović

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 28. September 2015

Clarissa Dujmović

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vi
Kurzfassung	viii
Abstract	ix
1 Einleitung	1
1.1 Ausgangssituation und Problemstellung	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfrage	1
1.3 Methodische Vorgehensweise	2
1.4 Aufbau der Arbeit	2
2 Definition und Überblick	4
2.1 Morphologie	4
2.1.1 Anthropomorphisierung, Animismus und Pareidolie . .	4
2.1.2 Zoomorphisierung	7
2.2 Charakter und Persönlichkeit	7
2.3 Architektur	9
3 Mensch und lebendige Architektur	11
3.1 Beziehung zwischen Mensch und Architektur	12
3.1.1 Funktion von Gebäuden	12
3.1.2 Statussymbol	13
3.2 Anthropomorphismus von Häusern	14
3.2.1 Reflexion des Charakters in der Filmarchitektur . . .	15
3.2.2 Kinder und Gegenstände	21
3.2.3 Gesellschaftersatz und Kommunikation	23
3.2.4 Häuser als eigenständige Charaktere im Animationsfilm	23
3.3 Darstellung lebendiger Häuser im Animationsfilm	25
3.3.1 Aussehen und Grundform	26
3.3.2 Körper und Extremitäten	35

3.3.3	Gesicht und speziell Augen	37
3.3.4	Bewegung	41
3.3.5	Innenleben	45
3.3.6	Kommunikation	47
3.4	Interpretation als Charakter durch den Zuschauer	50
3.4.1	Anerkennung als Lebewesen	51
3.4.2	Abgrenzung zum Tier	55
3.4.3	Erzeugung von Emotionen	61
4	Bezug zur Arbeit <i>Nimbus Nebula</i>	68
4.1	Inhalt	68
4.2	Beziehung Mensch und Architektur	69
4.3	Anthropomorphismus von Häusern	69
4.3.1	Häuser als eigenständige Charaktere	70
4.4	Darstellung der Häuser	70
4.4.1	Aussehen und Grundform	70
4.4.2	Körper und Extremitäten	71
4.4.3	Gesicht und speziell Augen	71
4.4.4	Bewegung	71
4.4.5	Innenleben	71
4.4.6	Kommunikation	72
4.5	Interpretation als Charakter durch den Zuschauer	72
4.5.1	Anerkennung als Lebewesen	72
4.5.2	Abgrenzung zum Tier	72
4.5.3	Erzeugung von Emotionen	72
5	Zusammenfassung und Endergebnis	73
6	Inhalt der CD-ROM	75
6.1	PDF-Dateien	75
6.2	Sonstiges	75
	Quellenverzeichnis	77
	Literatur	77
	Filme und audiovisuelle Medien	78
	Online-Quellen	80

Vorwort

Dies ist eine Masterarbeit über charakterisierte Häuser in Animationsfilmen. Die Idee zur Behandlung dieses Themas entstand ursprünglich durch die Recherche und Arbeit am Kurzfilm *Nimbus Nebula* mit Andrea Aschauer, Birgit Lebner, Isabella Samhaber und Klemens Svetitsch. In unserem Kurzfilm ist eine ganze Stadt auf wortwörtlich himmellangen, mechanischen Beinen unterwegs. Die Gebäude spiegeln unterschwellig den Charakter der Bewohner wieder und kommunizieren dezent durch Bewegung und Design ihren Zustand. Mit möglichst subtilen Mitteln wurde versucht, eine möglichst große Wirkung zu erzeugen.

Das Ziel dieser Arbeit ist die Untersuchung und das nähere Verständnis von Animismus bei Gebäuden in Animationsfilmen zu erlangen. Meine Studie wird sich auf die Darstellungsmethoden von animierten Gebäuden fokussieren und deren Einbeziehung in ihre Umwelt. Dies wird mittels unterschiedlicher Filmbeispiele und dem Masterprojekt analysiert (Kurzfilm *Nimbus Nebula*), bzw. werden verschiedene Grundprinzipien erforscht, wie ein Gebäude Persönlichkeit und einen eigenen Charakter erlangen kann. Bei den verwendeten Filmbeispielen sollte man auf Spoiler in den Geschichten vorgewarnt sein.

Die Vorstellung, dass von Menschen geschaffene Häuser, die eigentlich unbeseelt sind, zum Leben erweckt werden, ist sehr konträr und auch sehr außergewöhnlich. Die psychologischen Aspekte des Anthropomorphismus, sowie die Designtechniken bei einer Auswahl verschiedener Animationsfilmen werden dabei untersucht und sollen ein tieferes Verständnis ermöglichen.

Grundsätzlich ist die Arbeit als grober Leitfaden für die Konzeption, das Design und die Umsetzung „lebendiger unbelebter Architektur“ gedacht. Hierbei werden zahlreiche andere Beispiele verglichen, die deren Vorgehensweise beschreibt. Mit Umsetzung ist somit auch das Animieren des „Haus-Charakters“, welcher menschlicher oder auch tierischer Natur sein kann, selbst gemeint. Meine Arbeit bezieht sich dabei hauptsächlich auf die Darstellungsmethoden von animierten Gebäuden und deren Integration in ihre Umwelt.

Bei meinen KollegInnen möchte ich mich herzlich für einige Filmbeispiele bedanken, die bei diesem speziellen Thema nicht häufig sind. Speziell bedanken möchte ich mich bei meinem Betreuer Diplom-Designer (FH) Alex-

ander Wilhelm für die konstruktive Kritik und zahlreichen Ideen zur Gestaltung und Verbesserung der Arbeit, sowie auch für die interessante Literatur. Ebenso half mir unser Masterprojekt-Zweitbetreuer FH-Professor Mag. Dr. Jürgen Hagler auch sehr bei der Recherche und Literaturfindung weiter. Herzlichst möchte ich mich auch bei meiner Familie bedanken, die mich nicht nur seelisch, sondern auch durch Korrekturlesen und Verbesserungsvorschläge unterstützt hat. Besonders aber danke ich meiner allerbesten Schwester und ihrem Freund, Michael Bauer, die oft meine Arbeit korrekturgelesen und mit zusätzlichen Ideen verbessert und interessanter gestaltet haben.

Kurzfassung

Durch Anthropomorphisierung kann man ein Tier oder ein unbelebtes Objekt „beseelen“ und ihm für Menschen verständliche Emotionen zuweisen. Dies ist aber nicht nur in der Animation vorhanden, sondern eigentlich auch im eigenen Alltag üblich.

Das Ziel dieser Arbeit ist die Untersuchung und das nähere Verständnis von Anthropomorphismus als auch Zoomorphismus bei Gebäuden in Animationsfilmen. Meine Studie wird sich auf die Darstellungsmethoden von animierten Gebäuden beziehen und deren Integration in ihre Umwelt. Dies wird mittels unterschiedlicher Filmbeispiele und dem Masterprojekt analysiert (Kurzfilm *Nimbus Nebula*), bzw. werden verschiedene Grundprinzipien erforscht, wie ein Gebäude Persönlichkeit und einen eigenen Charakter erlangen kann. Als Referenz-Beispiele werden unter anderem animierte Spielfilme und Kurzfilme herangezogen, welche animierte Gebäude als Charaktere beinhalten. Die psychologischen Aspekte des Anthro- und Zoomorphismus als auch die Designtechniken werden dabei berücksichtigt und sollen ein tieferes Verständnis ermöglichen.

Abstract

By means of anthropomorphism it is possible to give “soul” and emotions to an animal or a nonliving object. This is not only in animation common but also in the daily life.

The goal of this work is the research and understanding of anthropomorphised and zoomorphised buildings in animation movies. My study especially refers to the display methods of animated houses and their integration in their environment. Through different movie examples and the masterproject (shortfilm *Nimbus Nebula*) several principles are researched and defined how a building can achieve personality and be its own character. The movie examples include feature films as well as shortfilms and show animated houses as characters. The psychological aspects of anthropomorphism and zoomorphism, as well as design-techniques are also considered and try to convey a deeper understanding in this topic.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Ausgangssituation und Problemstellung

Pareidolie, also die Kunst menschliche Züge auf etwas Anderes zu projizieren, passiert erst im Kopf des Menschen selbst. Diese Assoziationen werden durch spezielle Anstöße und Faktoren hervorgerufen. Die Reflexion eines Charakters in einem Objekt wird also durch verschiedene Designfragen gelöst, was aber nur die Optik betrifft. Abhängig vom Alter der Zuseher werden diese Objekte rasöcher oder weniger schnell als lebendig betrachtet und teilweise vielleicht auch als Gesellschaftersatz angesehen. Doch um Häuser (bzw. Gegenstände) als eigenständige Charaktere wahrzunehmen, bedarf es auch der Animation, oder zumindest einer Möglichkeit der Kommunikation. Meine Studie bezieht sich auf die Darstellungsmethoden von animierten Gebäuden und deren Integration in ihre Umwelt. Dies wird mittels unterschiedlicher Filmbeispiele und dem Masterprojekt analysiert (Kurzfilm *Nimbus Nebula* [42]), bzw. werden verschiedene Grundprinzipien erforscht, wie ein Gebäude Persönlichkeit und einen eigenen Charakter erlangen kann. Als Referenz-Beispiele werden animierte Spiel- und Kurzfilme herangezogen, unter anderem *The Little House* [46], *Home Sweet Home* [35], *Das wandelnde Schloss* [30] und *Monster House* [40]. Die psychologischen Aspekte des Anthropomorphismus und jener Wahrnehmung eines Gebäudes als auch die Designtechniken werden dabei berücksichtigt und sollen ein tieferes Verständnis ermöglichen. Glaubwürdigkeit ist im Film immer ein schmaler Pfad, der seine Probleme mit sich zieht.

1.2 Zielsetzung und Forschungsfrage

Meine Arbeit analysiert die zoomorphe bzw. anthropomorphe Charakterisierung von Gebäuden, sowie die Umsetzung in Animationsfilmen. Durch Anthropomorphismus kann man ein Tier oder ein unbelebtes Objekt „beseelen“ und ihm für Menschen verständliche Emotionen zuweisen. Zoomorphismus

erinnert hingegen an animalische Züge und Eigenschaften. Animation verwendet und verstärkt insbesondere die Prinzipien des Animismus und der Pareidolie. Doch wie kann man gleich ein ganzes Haus als Charakter akzeptieren, ohne dass dieser störend auffällt und vom Zuschauer angenommen wird? Wie kann man erkennen, in welchem Zustand es sich befindet? Das Ziel dieser Arbeit ist die Untersuchung und das nähere Verständnis von der „Beseelung“ bei Gebäuden in Animationsfilmen und deren Integration in den jeweiligen Film. Die Masterarbeit behandelt im weiteren Sinn die Problematik der Charakterisierung von unlebendigen Gegenständen. In der Filmarchitektur wird allgemein viel Wert auf „Charakter“ bzw. „Persönlichkeit“ gelegt, doch um dem Gebäude letztlich Leben einzuhauchen, werden viele Aspekte benötigt, welche behandelt werden. Meine Masterthesis beschäftigt sich mit der grundlegenden Frage, wie ein Gebäude als lebendiger Charakter in einem Animationsfilm funktionieren kann.

1.3 Methodische Vorgehensweise

Durch eine Vergleichsanalyse verschiedener Filme bzw. Charaktere werden verschiedene Ebenen durchleuchtet, welche nach und nach strukturiert abgehandelt werden. Grundsätzlich erfolgen in Kapitel 2 die grundlegenden Begriffserklärungen der Arbeit und deren geschichtliche Entwicklung wird kurz zusammengefasst, um einen Grundstock zu bilden. Das Gebäude als lebendiger Charakter baut sich auf dem heuristischen Charakter-Modell von Jens Eder „Die Uhr der Figur“ [6, S. 141] auf. Ausgehend davon wird die Beziehung zwischen dem Menschen und den Gebäuden bzw. der Filmarchitektur näher betrachtet. Mithilfe der „3-Faktoren-Theorie“ [8, S. 867] von Epley, Wayts und Cacioppo wird der Antrhopomorphismus in der menschlichen Psyche und somit weitergehend in der Architektur näher erklärt. Darauf folgend werden die Darstellungsaspekte auf der audiovisuellen Ebene erörtert und Designaspekte bzw. die Kommunikation analysiert. Letztendlich wird die Wirkung auf den Zuschauer näher betrachtet. Durch die Betrachtung der psychologischen, architektonischen Seite und durch den Vergleich zahlreicher Filme soll Übersicht und somit ein kleiner Leitfaden durch das Thema geschaffen werden.

1.4 Aufbau der Arbeit

Aufbauend auf der methodischen Vorgehensweise wird grundsätzlich von Hauptthemen in detaillierte Einzelbeispiele gearbeitet. Zuallererst werden die Begriffe der Anthro- und Zoomorphisierung des Charakters, als auch der Architektur und weiterführend der Filmarchitektur geklärt, um einen Grundstock dieser Arbeit zu bilden. Weiters wird der Zusammenhang zwischen Mensch und Architektur im Alltag betrachtet. Nachdem die alltägliche

Funktion und Bedeutung geklärt wurde, wird besonders auf den Anthropomorphismus von Häusern eingegangen. Es werden lebendige Häuser in Animationsfilmen herangezogen und ihre unterschiedlichen Bauweisen und Designs verglichen. Schließlich wird analysiert, wie sie in den Filmen eingeflochten werden bzw. vom Zuschauer als Mensch oder Tier wahrgenommen werden und auch Emotionen erzeugen können und welche Problematiken dabei teilweise entstehen. Nach den Filmvergleichen und der Arbeit am Masterprojekt ergaben sich auch Erkenntnisse und unvorhergesehene Problematiken, die in einem eigenen Kapitel zusammengefasst werden. Zuletzt werden in der Zusammenfassung sowie im Endergebnis die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal aufgegriffen.

Kapitel 2

Definition und Überblick

Dieses Kapitel erklärt die Grundbegriffe und Grundstrukturierung der Morphologie, Charakter und Persönlichkeit und der Architektur sowie auch deren Teilbereiche, wie Anthropomorphisierung, Zoomorphisierung und Filmarchitektur.

2.1 Morphologie

Der Begriff Morphologie bedeutet die „Formlehre“. Zusammengesetzt aus den griechischen Wörtern *morphe* (die Gestalt) und *logos* (die Lehre), ist dies die Lehre von der Bildung und Umbildung der organischen Körper [2, S. 629].

Der Begriff stammt von Goethe und ist um eine wissenschaftliche Deutung der lebendigen Gestalten bemüht. Dabei wird nicht nur das technische Verstehen der Organismen oder ihre Leistungen untersucht, sondern es geht auch um Stilkunde mit Kriterien, die bis in die Ästhetik reichen. Schließlich ist ein Lebewesen mehr als nur ein technisch funktionierender Apparat. Die äußere Erscheinung hat bestimmte Gründe und Bedeutungen und kann nur mit all den anderen Zusammenhängen in ihrer Gesamtheit verstanden werden [23, S. 132].

2.1.1 Anthropomorphisierung, Animismus und Pareidolie

Anthropomorphismus ist im Grunde genommen die Zusprechung menschlicher Eigenschaften auf Nichtmenschliches. Zusammengesetzt wird der Begriff aus den griechischen Wörtern „Anthropos“, was für Mensch steht, und „morphe“, was Form oder Gestalt bedeutet. Die philosophische Anthropologie baut ein umfassendes Menschenbild auf und bildet sich aus den Erkenntnissen der Einzelwissenschaften (Anatomie, Physiologie, Genetik, Psychologie, Geschichte und Kulturwissenschaft, Soziologie usw.). Die angeführten Wissenschaften beschreiben nur einen Teilbereich des Menschen und sind

nicht in der Lage den Menschen als Ganzes zu beschreiben [23, S. 148].

Anthropomorphisierung ist also die Kunst, menschliche Züge auf etwas Anderes zu projizieren. Besonders stark kann dieser Vorgang bei Kindern beobachtet werden (s. Abschnitt 3.2.2 *Kinder und Gegenstände*). Doch auch bei Religionen tritt oftmals das Phänomen der „Vermenschlichung“ von Gottheiten auf, weil damit Naturvorgänge erklärt werden können. Dabei werden sie menschenähnlich dargestellt und ihnen menschliche Emotionen zugewiesen. Beispielsweise wird in der griechischen Mythologie Gewitter dem Donnergott Zeus zugeordnet, welcher Blitze einschlagen lässt, wenn er wütend ist.

Das Weltbild der Kinder wird durch zunehmende Erfahrungen und durch kulturelle Vorstellungen geprägt. Dabei lässt sich auch beobachten, dass sie bei primitiven Gesellschaften die Weltbetrachtung mit dem Erwachsenwerden kaum verändert, obwohl das Kind im Laufe des Lebens immer mehr praktische Erfahrungen zur Sicherung des Lebensunterhaltes erlernt. Das magische und anthropomorphe Weltbild wird jedoch weiterhin geprägt von den Vorstellungen und religiösen Bräuchen des Stammes. Moderne Kleinkinder hingegen werden ständig mit dem logisch-kausalen Denken der Erwachsenen bzw. älterer Kinder konfrontiert. Im vierten Lebensjahr etwa fängt also das bisherige magische Weltbild zu zerbrechen an und sie lernen zwischen belebten und unbelebten Gegenständen zu unterscheiden. Im fortschreitenden Alter gleicht sich das Weltbild dem der Erwachsenen an, jedoch bleibt das magische Denken (bis zu einem gewissen Grad) bei den meisten im Unterbewusstsein vorhanden [19, S. 71–72].

Animismus

Animismus (lat. *anima* „Seele“) ist der Glaube an die Beseeltheit der Natur und ihrer Kräfte. Im Brockhaus wird ebenfalls beschrieben, dass der Animismus bei Naturvölkern eine weit verbreitete Form der Religion ist [3, S.50]. Piaget hingegen erklärt das Problem dieser Definition, welche von angelsächsischen Anthropologen stammt, folgendermaßen [16, S. 203]:

Die gründliche Kritik von Lévy-Bruhl und die Bemerkungen Baldwin haben zur Evidenz gezeigt, dass die Naturvölker genau den entgegengesetzten Weg gegangen sind. Sie machen keinen Unterschied zwischen dem Geist und der Materie. Und weil sie diese Unterscheidung nicht vornehmen, erscheinen ihnen alle Dinge als gleichzeitig mit materiellen und intentionellen Eigenschaften ausgestattet.

Deswegen definiert er den Animismus als *Tendenz*, die Körper als lebendig und mit Absicht ausgestattet anzusehen.

Animismus besitzt viele Überschneidungen zum Anthropomorphismus und bedeutet grundsätzlich *Seelenglauben*. Jean Piaget prägte dabei den Begriff „kindlicher Animismus“. Schließlich beschreibt er den Animismus als

die Tendenz von Kindern, Objekte als lebendig und mit Absichten ausgestattet zu betrachten. Kinder sehen das eigene Selbst und die Umwelt noch wenig voneinander differenziert [16, S. 203].

Trotz der gegenseitigen Überlappungen, sollte man mit Animismus die Beseelung, die Personifizierung als „Verpersönlichung“ und den Anthropomorphismus somit eher als „Menschenförmigkeit“¹ unterscheiden. Diese Arbeit widmet sich vorwiegend dem Äußeren, also dem Anthropomorphismus, wobei bekanntermaßen vom Äußerlichen oft auf das Innere geschlossen wird.

Pareidolie

Der Mensch besitzt die Fähigkeit Gesichter zu erkennen und die eigene Wahrnehmung auf sie zu fokussieren. Das fokussierte projektive Sehen, welches ein kulturelles Phänomen der sogenannten „Maskenkulturen“² darstellt, wird auch als *Pareidolie* bezeichnet [10, S. 22].

Pareidolie ist einerseits das „Hineinsehen“ von Gestalten in ein unklar strukturiertes, visuelles Erlebnisfeld (z. B. Wolken, Teppichmuster etc.) oder ein „Herausformen“. Ebenfalls umfasst dieser Begriff das „Hineinhören“ bzw. „Heraushören“ von Worten aus amorphen Geräuschen. Jedoch kommt es nicht zu einer Verkennung des eigentlichen Objektes. Beispielsweise wird der reale Gegenstand im Auge des Betrachters erst im Fieberdelirium durch eine Illusion ersetzt. Bei der Pareidolie ist man sich jedoch immer darüber im Klaren, dass es sich um ein bestimmtes Objekt handelt, welches beispielsweise ein menschenähnliches Gesicht besitzt [18, S. 206].

Somit ist das Erkennen von Gestalten und Gesichtern, also der Pareidolie, eindeutig abgegrenzt von der Illusion. Teilweise kann diese Impression halluzinatorisch weiterverarbeitet werden, wie auch Christian Scharfetter anhand des folgenden Beispiels erklärt [18, S. 206]:

Ein Kind sieht beispielsweise den Vorhang und sieht darin eine Gestalt (Pareidolie). In der Nacht, ängstlich gespannt, glaubt es nur mehr die Gestalt zu erkennen (Illusion). In seiner Panik wähnt es zu sehen, wie die Gestalt sich bewegt und nach ihm greift.

Die Kunst Gesichter aus Gegenständen zu vernehmen, wird im Kurzfilm *The Blue Umbrella* [45] durchwegs durch zusätzliche dezente Animation akzentuiert. Im Film *Mon Oncle* [39] hingegen wird durch die Bauweise von zwei runden Fenstern dem modernen weißen und sonst recht kubischen Haus eindeutig ein Augenpaar verliehen. Tagsüber scheint dies nicht störend aufzufallen, doch in der Nacht, wenn die Augen in der Finsternis zu „glühen“

¹Dabei wird der Mensch als grundlegende Form gemeint.

²Masken dienen und dienen weltweit bei Kulthandlungen, Volksfesten und Maskenbällen zur Gesichtsverhüllung.

beginnen, vermenschlicht eindeutig das Gebäude bzw. wirkt seine Erscheinungsweise erschreckend. Wenn zusätzlich noch schwarze Köpfe als Pupillen aus den Fenstern schauen, kann man nur mehr sehr schwer etwas Anderes als Augen sehen. Obwohl man weiß, dass es sich nach wie vor um ein Gebäude handelt, aus dem zwei Personen herabblicken, nimmt man es als Augenpaar wahr.

2.1.2 Zoomorphisierung

Die Zoo-Morphologie bildet einen Teilbereich der Zoologie, der Tierwissenschaft [2, S. 678]. Wie die Anthropologie die Vermenschlichung veranlasst, so ist Zoomorphisierung die Projektion von tierischen Eigenschaften auf Dinge und Figuren. So bedeutet es, dass zoomorphe Gebilde tierähnlich sind.

2.2 Charakter und Persönlichkeit

Der Charakter eines Lebewesens beschreibt grundlegend, wozu es psychisch in der Lage ist, während die Persönlichkeit bestimmte, verschieden ausgeprägte Teilbereiche der Psyche darstellt. Ein Lebewesen kann jedoch auch als Charakter, also als eigenständige Figur, angesehen und analysiert werden. Die Figurenanalyse von Filmcharakteren hat sich mithilfe des Analyse-Modells von Jens Eder [6, S. 141] etabliert und wird nachfolgend näher definiert.

In bestimmten Situationen verhalten sich Menschen weitgehend gleich oder zumindest ähnlich. Sämtliche Persönlichkeitstheorien gehen von der Annahme aus, dass es entweder überdauernde Eigenschaften eines Menschen gibt, oder dass gleiche Umweltreize bei den Menschen die gleichen Reaktionen bedingen. Der einzelne Mensch reagiert jedoch verschieden auf seine Umwelt, aufgrund von individuellen Merkmalen, die Dispositionen genannt werden. Sie „disponieren“ einen Menschen sich in einer bestimmten Situation mit größter Wahrscheinlichkeit so und nicht anders zu verhalten. In der Psychologie setzt sich ein menschlicher Charakter aus all diesen Dispositionen, die das psychische Potential eines Menschen bestimmen, zusammen. Der Charakter ist somit das psychische Potential, jedoch die Persönlichkeit das, was innerhalb des Lebens tatsächlich zur Entfaltung kommt. Persönlichkeit ist somit die in einem Menschen individuelle, besondere Ausprägung der eigenen psychischen Merkmale.³ Die ständige Weiterentwicklung der Persönlichkeit lässt sich mit einiger Sicherheit aus den vorherigen Stadien voraussagen. Während die Zusammensetzung eines Charakters erbbedingt

³Dabei ist noch anzumerken, dass die Bezeichnungen „Charakter und „Persönlichkeit“ heute oft gleichbedeutend angewandt werden. „Persönlichkeit“ wird auch in der Psychologie unterschiedlich definiert, dennoch wurde hier an die Begriffsbestimmung von H. Rohrbacher, welche im Buch *Psychologie: Einführung Übersicht Arbeitsvorschläge* [14] angewandt wird, angeschlossen.

ist, so ist die Persönlichkeit umweltbedingt und zeigt sich in Verhaltens-, Leistungs-, und Wesenseigenschaften. Verhaltenseigenschaften, ob jemand z. B. liebenswürdig, sorgfältig, oder schroff ist, ist unmittelbar beobachtbar. Leistungseigenschaften wiederum sind unmittelbar feststellbar und geben an, wie intelligent, zuverlässig, konzentrationsfähig, reaktionsschnell oder begabt jemand für etwas ist. Grundsätzliches und das verursachende Verhalten und Erleben, welches die Gesinnung und Werthaltung bestimmt, kann nur durch Rückschlüsse aus Meinungen, Einstellungen und Haltungen gebildet werden. Die Persönlichkeitspsychologie versucht dabei dies auf grundlegenden Wesenseigenschaften zurückzuführen. Somit wird mittelbar erschlossen z. B. wie heiter, schwermütig, herrschsüchtig, empfindsam etc. jemand ist [14, S. 173–175].

Charakter-Analysemodell „Die Uhr der Figur“

Charaktere, im Sinne von Figuren im Film und anderen audiovisuellen Medien, sind in unserer Mediengesellschaft von großer Bedeutung. Zur Analyse und zum Vergleich der Charaktere reichen subjektive Intuitionen und gewöhnliche Sprache nicht mehr, weswegen systematische Kategorien und Analysemodelle herangezogen werden. Vorwiegend hilfreich zur Analyse von Gebäuden als Charakter ist das Modell *Die Uhr der Figur* von Jens Eder, da dies systematisch Filmcharaktere dahingehend analysiert, wie der Zuschauer Ansichten, Gedanken und Gefühle erfährt. Kurz zusammengefasst können Charaktere als artifizielle, fiktive Wesen, Symbole und Symptome betrachtet werden [7, S. 21–22].

1. *Artefakt*: Das Artefakt beschreibt, wie der Charakter repräsentiert wird und welche stilisierten Hilfsmittel dazu verwendet werden. Im Abschnitt 3.2.1 wird mithilfe eines selbst erstellten Modells das Charakterdesign von Gebäuden in der Filmarchitektur verglichen.
2. *Fiktives Wesen*: Das fiktive Wesen definiert, welche Eigenschaften und Beziehungen ein Charakter als Bewohner einer eigentlich fiktiven Welt besitzt. Ebenso beschreibt dieser Aspekt, wie ein Charakter sich in dieser Welt benimmt und mit ihr interagiert. Im Abschnitt 3.3 wird dies ausführlich behandelt.
3. *Symbol*: Die symbolische Bedeutung eines Charakters steht dafür, welche indirekten Bedeutungen und Botschaften er vermitteln soll. Die Bedeutung bzw. Beziehung zwischen Häusern und Menschen wird im Abschnitt 3.1 näher betrachtet.
4. *Symptom*: Mit dem Überbegriff „Symptom“ meint Eder in seinem Analysemodell die Hintergründe und Auswirkungen eines Charakters. Im Abschnitt 3.4 wird die *Interpretation als Charakter durch den Zuschauer* und dessen Erzeugung von Emotionen analysiert.

2.3 Architektur

Der Begriff *Architektur* entwickelte sich aus dem zusammengesetzten altgriechischen Wort „archi-tekton“, wobei „Arche“ im Griechischen in etwa „Anfang, Ursprung“, bzw. auch „Herrscher“ und in der Verbform „Erster sein, den Oberbefehl haben“ bedeutet. „Tekton“ beschrieb im Altgriechischen einen „Holzarbeiter“ wie etwa Schiffsbauer, Zimmermann oder Schreiner. Später weitete sich der Begriff jedoch auch „Steinarbeiter“ und schließlich auf „Handwerker“ allgemein aus. Somit beschrieb ein „architekton“ jemanden, der die Handwerker allgemein auf der Baustelle anleitete, überwacht und die Oberleitung hatte. Später leiteten die Römer später die Bezeichnung des „architecton“ zu „architectus“ und „architectura“ ab [9, S. 23].

Die ältesten vollständig erhaltenen Schriften zur Architekturtheorie stammen vom römischen Architekten Vitruv, der ein Lehrbuch über das „Gesamtgebiet“ der Architektur verfasste und sie in eine systematische Ordnung brachte. Dabei war der Umfang des Fachgebiets noch wesentlich größer als heute und umfasste neben dem Bauen auch noch den Wasser-, Uhren-, und Maschinenbau. Für Einzel- und Sonderbauten galt und gilt die grundsätzliche Forderung, dass neben *firmitas* (Festigkeit), *utilitas* (Nützlichkeit), gleichrangig auch *venustas* (Schönheit) gegeben sind [11, S. 28].

In der Frührenaissance erst entstand das Bedürfnis, die Kunst in ihrer Funktion und ihren Prinzipien systematisch zu reflektieren. Es wurden Gesetzmäßigkeiten wie Maße festgelegt und Definitionen vereinbart. In der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts erstellte *Leon Battista Alberti* (1404–72) die entscheidenden theoretischen Schriften über Malerei, Skulptur und auch Architektur [11, S. 44]. Alberti formuliert sechs Grundelemente der Architektur aus, nämlich Gegend, Baugelände, Einteilung (Grundriss), Mauer, Decke und Öffnung [11, S. 47–48].

Die Nützlichkeit von Gebäudetypen differenzieren Alberti als auch Vitruv nach der Funktion von Gebäudetypen. Dabei unterscheidet Alberti zwischen der *necessitas* (Notdurft des Lebens), der *oportunitas* (Zweckmäßigkeit) und der *voluptas* (zeitweiliges Vergnügen). Die große Menge und Verschiedenheit der Lösungen von Bauaufgaben erschienen dabei dem Architekten als Ausdruck menschlicher Individualität, die über den bloßen Zweck hinausgeht [11, S. 49].

Filmarchitektur

Die Filmarchitektur an sich ist mithilfe der Schauspieler für die Vermittlung der darzustellenden Gehalte gleichermaßen wichtig. Sie bildet einerseits den Hintergrund der dramatischen Handlung, andererseits kann sie sich vom geschichtlichen Fortgang nicht völlig abtrennen. Der dramatische Gehalt reflektiert dies in sich. In der Filmarchitektur ist andererseits auch eine „Verselbstständigung“ gegenüber dem Inhalt erlaubt. Die Architektur wird

selbst zum „Schauspieler“ ist in der Lage die Objekte der Filmarchitektur zum dramatischen Handlungsträger zu machen [17, S. 36–37].

Die sogenannte *dramatische Filmarchitektur* bleibt auf den Inhalt des filmischen Dramas bezogen, wodurch alles, was im Bild zu sehen ist, für diesen Inhalt Bedeutung trägt. Dabei gibt es keine selbstständigen oder unkontrollierten Elemente. Im Gegensatz dazu kann sich in der *selbständigen Filmarchitektur* der filmische Hintergrund zu einer malerischen Breite erweitern [17, S. 37].

Diese Arbeit fokussiert sich jedoch weniger auf Filmarchitektur als Kulisse, sondern viel mehr als Schauspieler, wobei animierte Gebäude als Eingrenzung des Gebiets dienen.

Kapitel 3

Mensch und lebendige Architektur

Dieses Kapitel beschäftigt sich eingehend mit der Beseelung von Architekturwerken in der Psychologie sowie deren Umsetzung im Film. Dazu werden verschiedene Analyse-Modelle herangezogen, entwickelt und ergänzt. Bevor einem Gebäude überhaupt Charaktereigenschaften zugeordnet werden können, ist es wichtig zunächst das Augenmerk auf die Beziehung zwischen Menschen und Häusern selbst zu richten. Beispielsweise betrachtet man ein Einfamilienhaus anders als ein Fabrikgebäude, da auch deren Funktionen unterschiedlich sind und die Assoziationen auch ganz anders sind. Melina Pfeffer beschreibt die Beziehung von Gegenständen mit zwei Schlüsselfaktoren: Funktion und Statussymbol. Basierend auf dieser Beziehung hängt die Anthropomorphisierung von Architektur in der psychologischen These *On Seeing Human*[8] von drei Faktoren ab, nämlich *Elicited Agent Knowledge* (dt. „kognitiver Faktor“), *Effectance Motivation* (dt. „Kompetenzmotivation“) und *Social Motivation* (dt. „Soziale Motivation“) [8, S. 867]. Diese Drei-Faktoren-Theorie dient als Grundlage der Kapitelstruktur und somit wird der Abschnitt 3.2 *Anthropomorphismus von Häusern* auf drei Teilbereiche aufgesplittet, die eben auf diesen drei Faktoren aufbauen. Aus dem *kognitiven Faktor* wird in weiterer Folge die *Reflexion des Charakters in der Filmarchitektur* (Abschnitt 3.2.1). Die *Kompetenzmotivation* ist das Transferieren von menschlichen Eigenschaften auf die Umwelt und bei Kindern noch besonders ausgeprägt (Abschnitt 3.2.2 *Kinder und Gegenstände*). Die *Soziale Motivation* wird im Abschnitt 3.2.3 *Gesellschaft und Kommunikation* behandelt. Die stärkste Form der Vermenschlichung eines Gegenstandes, also Anthropomorphisierung, ist wohl die Anerkennung, dass ein unbelebter Gegenstand ebenfalls eine Seele hat. Ein eigener Abschnitt wird dem eigenständigen Charakter in der Form eines Hauses gewidmet (Abschnitt 3.2.4), da dieser alle drei Faktoren schon in sich beinhaltet. Der Fokus wird speziell auf ganze Häuser, die lebendige und eigenständige Charaktere sind,

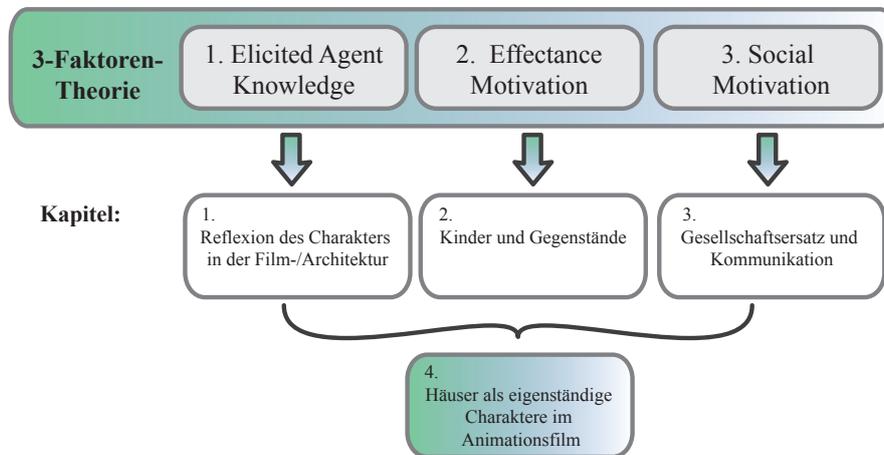


Abbildung 3.1: Eigene Übersicht der Kapitelgliederung angelehnt an die *Drei-Faktoren-Theorie* [8, S. 867].

gerichtet. In der Abb. 3.1 wird die Kapitelaufteilung auf Basis der *Drei-Faktoren-Theorie* zur Übersicht illustriert.

3.1 Beziehung zwischen Mensch und Architektur

Häuser spielen im Leben der Menschen zweifellos eine wichtige Rolle und sie kommen in unterschiedlichsten Formen, Farben und Größen vor. Sie bieten Schutz und Unterkunft, als auch Arbeitsplätze und noch viel mehr. Weltweit gesehen leben Menschen nicht nur in Gebäuden, sondern auch in anderen Formen, wie z. B. Wohnwägen, Booten, Zelten, Bäumen, Höhlen, etc. All diese Wohnmöglichkeiten haben aber mit Häusern wieder etwas gemeinsam: Sie bieten Schutz vor der Außenwelt. Die Bedeutung der Häuser im Leben der Menschen und auch sonstige Gegenstände werden nach Melina Pfeffer in zwei Punkte unterteilt [15, S. 214–216]: Zum einen in die Funktion als Gegenstand und zum anderen in eine psychologische Metaebene, die über die bloße „Funktion“ von Gebäuden hinausgeht, indem ein Haus als „Statussymbol“ Bedeutung trägt.

3.1.1 Funktion von Gebäuden

Aus praktischer Sicht sollen Gebäude gewisse Funktionen erfüllen. Diese Funktion kann schon beim Bau geplant sein, oder sich selbstverständlich auch im Laufe der Zeit verändern. So ist es beispielsweise nicht ungewöhnlich, dass aus einer simplen Lagerhalle eventuell ein Museum, Sportzentrum, oder dergleichen wird. Je simpler die Funktion, desto selbstverständlicher werden diese Dinge in unser Leben integriert. Ein Schreibstift etwa erzeugt

weder Emotionen, noch wird eine persönliche Beziehung zu ihm aufgebaut. Solche Gegenstände werden auch sofort ersetzt, falls diese kaputt gehen oder eben aufgebraucht sind. Der finanzielle Aspekt spielt in solchen Fällen eine vorwiegend tragende Rolle. Der ideelle Wert steht eher im Hintergrund.

Erinnerungen und Hoffnungen werden schon mit den entsprechenden Gegenständen in Verbindung gebracht, jedoch denken wir im alltäglichen Umgang nicht bewusst an sie. Auch wenn ihre Arbeitserleichterung eigentlich positive Gefühle erzeugen müsste, so schwenken diese oft ins Negative um, da z. B. schwere Arbeit damit assoziiert wird. Durch Routine werden die Gefühle vermindert und die Nützlichkeit ihrer Funktion wird einem erst wieder bewusst, wenn sie nicht mehr oder nur mehr beschränkt vorhanden sind.

3.1.2 Statussymbol

Statussymbole sollen veranschaulichen, wer wir sind und was wir können. Sie dienen demnach zur Selbstdefinition¹ eines Menschen. Natürlich muss die durch ein Statussymbol getroffene Aussage nicht immer wahrheitsgetreu sein und verkörpert auch Wünsche und Träume. Beispielsweise kann man eine Gitarre in sein Zimmer stellen, nur um zu zeigen, dass man musikalisch begabt ist, selbst wenn dies nicht stimmt. Die eigenen Interessen² werden gezeigt bzw. ebenfalls auch, was man erreichen möchte. Menschen umgeben sich mit möglichst überzeugenden Statussymbolen [15, S. 216–218].

Wie relevant Statussymbole für den Einzelnen sind, hängt von der sozialen Umwelt und der Größe der Gesellschaftsgruppe ab, wie auch Nowotny in seinem Werk folgendermaßen erklärt [14, S. 261]:

Statussymbole werden meist sehr nachdrücklich angestrebt, eben weil sie Rang und Ansehen leicht erkennen lassen. Je umfangreicher und gegliederter die soziale Umwelt ist, desto mehr gewinnen diese äußeren Kennzeichen an Bedeutung. In einer Primärgruppe sind sie überflüssig. In großen Gruppen kennt der einzelne nur verhältnismäßig wenig Menschen seiner gesellschaftlichen Umwelt genau genug, um über ihren Rang, ihr Ansehen Bescheid zu wissen. Statussymbole ermöglichen dann einen reibungslosen Ablauf des Gemeinschaftslebens.

Somit sind Statussymbole erst von größerer Bedeutung, wenn man selbst durch irgendeinen Grund, wie z. B. Reichtum oder Berühmtheit, eine höhere Rangstellung in der Gesellschaft besitzt. Im Militär wird bei den Uniformen sehr schnell ersichtlich, welchen Rang der oder diejenige in der militärischen Ordnung hat.

¹Die Selbstdefinition ist somit das Bewusstsein des Selbst, des „Ich“.

²Dies mag sehr verallgemeinert wirken, jedoch sagt es eben auch etwas aus, wenn einem dies egal ist und man eben z. B. keine Dinge im Zimmer stehen hat.

Das Haus, welches relativ teuer, schwierig und aufwändig zu bauen ist, ist als Statussymbol besonders aussagekräftig. Es übermittelt eine Botschaft an die gesellschaftliche Außenwelt. Welche das ist, kann durchaus unterschiedlicher Natur sein. Je nach Alter, gesellschaftlicher Schicht und Ideologie, kommen verschiedene Hausarten als passendes Statussymbol infrage. So gibt es beispielsweise andere Prioritäten, was neue, umweltschonende Technik oder Baumaterialien betrifft. Wolkenkratzer beispielsweise sind, neben ihrer praktischen Funktion auf möglichst wenig Platz sehr viele Menschen zu behausen, auch ein Zeichen von Macht und Stolz. Somit werden auch Gebäude mit Ländern assoziiert bzw. können sie diese auch als Wahrzeichen repräsentieren. Der *Buckingham Palace* wird beispielsweise automatisch mit Großbritannien assoziiert und repräsentiert das Land gewissermaßen.

3.2 Anthropomorphismus von Häusern

Abgesehen von Statusgründen und ihrer Praktikabilität werden auch Gefühle mit Häusern verbunden. Die sogenannte „Seele“ von Dingen, hier insbesondere von Häusern, kann durch Design bestimmte Gefühle bei verschiedenen Individuen erzeugen und verstärken. Diese Gefühle sind demnach vom Gehirn gesetzte Signale, die also auch Objekte als menschlich kennzeichnen können. Wie schon erwähnt, teilt die sogenannte *Drei-Faktoren-Theorie* [8] von Nicholas Epley das Mysterium „Anthropomorphismus“ in drei Schlüsselfaktoren ein, wieso Anthropomorphismus in der menschlichen Psyche überhaupt entsteht:

1. *Elicited Agent Knowledge* (dt. „kognitiver Faktor“): Anthropozentrische Wissensstrukturen werden angewandt, wenn der Mensch Unbekanntes und Unvertrautes bewerten muss. Demnach kann der Mensch alles nur als Mensch erfahren, da er nichts anderes kennt. Der Mensch bleibt sozusagen in seinem Selbst gefangen und erfährt alles auch nur aus seiner eigenen Perspektive.
2. *Effectance Motivation* (dt. „Kompetenzmotivation“): Diese Motivation ist abhängig vom Verstehen, Klären und ob man in der Lage ist die Umwelt zu verändern oder zu beeinflussen. Man gibt seiner Umwelt menschliche Züge, damit man sicherer mit der unbekanntem Welt umgeht. Anthropomorphismus stellt somit eine intuitive und einfach anwendbare Methode dar, um Unsicherheit³ zu reduzieren.
3. *Social Motivation* (dt. „Soziale Motivation“): Die soziale Motivation ist der Drang des Menschen akzeptiert zu werden, Teil einer Gesellschaft zu sein und mit anderen Menschen verbunden zu sein. Demnach sucht ein Mensch Gesellschaft und Kommunikation in jeglicher Form.

³Man bekommt sozusagen seine Welt in den Griff und fühlt sich dadurch kompetent und sicherer.

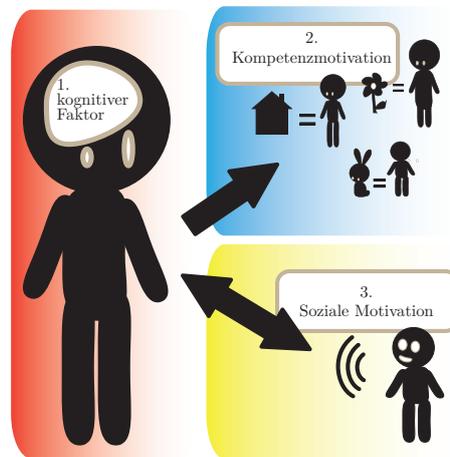


Abbildung 3.2: Eigene Darstellung der Drei-Faktoren-Theorie [8, S. 867] zur Vereinfachung.

Dieser Kontakt kann somit auch mit Tieren, Pflanzen oder Objekten hergestellt werden. Jedoch ist die Beziehung selbstverständlich ausgeprägter, wenn man mit kommunizierfähigen Lebewesen interagiert.

Die Abb. 3.2 veranschaulicht die Drei-Faktoren-Theorie in grafischer Form. Gestützt auf dieser Grundtheorie wird der psychologische Aspekt von Anthropomorphismus bei Gebäuden ausgearbeitet und deren Aspekte auch nach der Anwendung in Filmen durchleuchtet.

3.2.1 Reflexion des Charakters in der Filmarchitektur

In der Selbstreflexion eines Charakters wird zunächst auf den uns bekannten Alltag eingegangen und darauffolgend auf die teilweise sehr überzeichnete Filmarchitektur. Wichtig für die persönliche Psyche eines Menschen sind die Gegenstände, mit welchen wir uns umgeben. Sie haben neben der Präsentation eines gewissen Bildes nach Außen auch die Funktion uns selbst einzuordnen. Indem man einen eigenen Stil entwickelt, beispielsweise in der Wahl der Einrichtung, definiert man in gewisser Weise sich selbst. Mit einer modernen Küche, die überwiegend aus Stahl und Stein besteht, drücke ich Zukunftsorientierung und eine gewisse klinische Genauigkeit aus, wohingegen eine Wohnküche aus Holz und anderen Materialien eine eher traditionelle Einstellung vermitteln kann.⁴

Wie auch schon bei den Statussymbolen (Abschnitt 3.1.2) erklärt, umgeben sich Menschen mit Statussymbolen und sagen somit etwas über sich aus. Bis zu einem gewissen Grad vermittelt ein Gebäude also auch einen

⁴Diese Aussagen sind als sehr stereotypische Paradebeispiele anzusehen, da im Design auch gilt, dass eben auch die Ausnahme die Regel sein kann.

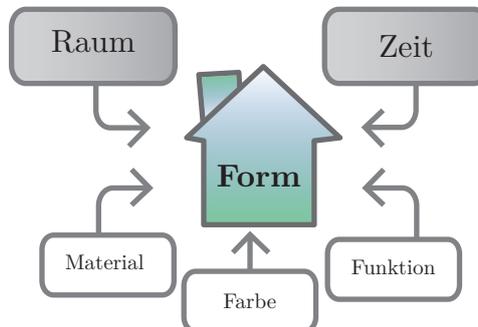


Abbildung 3.3: Eigenes Analysemodell zum Charakterdesign von Gebäuden.

gewissen Charakter und ein Gefühl. Filmarchitektur kann auch als ein Ausdrucksmittel der Gesellschaft fungieren und ihre zeitgleichen Geschehnisse widerspiegeln. Durch ihre illusionäre Form versucht sie in diesem Medium auch Realität anzunehmen. Dabei kann man gebaute Architektur und „gemalte Architektur“ (Matte-Paintings) unterscheiden [13, S. 14]. Zur „gemalten Architektur“ gehört in gewisser Weise auch die Animation, da sie generell wie die wirklich gemalte Architektur ebenfalls an keine Gesetze und Regeln der Physik und Funktionalität gebunden ist und somit noch mehr Gestaltungsfreiheit bietet.

Grob lassen sich Vergleiche zum Charakterdesign eines Hauses in sechs Bereiche⁵ durchführen, die sich wiederum gegenseitig beeinflussen und ein klareres Bild über den Charakter verschaffen. Wie die Abb. 3.3 veranschaulicht, geben die zwei Grundkomponenten von Raum und Zeit dem Gebäude eine Basisform, wobei die letztendliche Form noch weiter von Materialien, Farben und Funktionen definiert werden.

Raum

Der Raum wird bei Häusern durch Wände begrenzt und in eine Grundform gebracht. Dabei ist ein großes Gebäude ein Zeichen von Macht, da es zum einen viel Geld und Zeit kostet, andererseits aber auch schwieriger zu konstruieren ist. Hohe Gebäude sehen auf niedrige herab und sind in einer positiven Betrachtungsweise Beschützer und Wächter. Negativ gesehen sind sie hochmütig, herablassend und bedrohlich. Doch erst in Relation mit anderen Gebäuden kommt dies erst richtig zur Geltung. Der Film *Stuart Little*[44] zeigt das kleine Haus der Familie Little. Im Gegensatz dazu steht die scheinbar überwältigende Großstadt. Ebenso wird mit diesen relativen Größen z. B. beim Animationsfilm *Ich – einfach unverbesserlich* [36] gear-

⁵Dies ist der Versuch der Aufstellung eines groben Analysemodells für charakteristische architektonische Bauten, um sie in sechs voneinander abhängigen Sparten aufzuteilen.



Abbildung 3.4: relative Hausgrößen bei *Stuart Little* [44, T=00:05:56] (links) und *Despicable Me* [36, T=00:04:55] (rechts).

beitet. Hier ist jedoch das Gebäude im Vergleich zu den anderen Häusern trotz der gleichbleibenden Form viel größer und wirkt bedrohlicher.⁶ In der Abb. 3.4 werden die angesprochenen Szenen gezeigt.

Zeit

Die Geschichte einer Zeitepoche, des Zeitgeistes ist in gewisser Weise in der Architektur eingefroren.⁷ In der Architektur werden die politischen und sozialen Verhältnisse ihrer Ära reflektiert. Teilweise lassen sich auch verschiedene Stile mit verschiedenen Merkmalen feststellen, wie zum Beispiel die prunkvollen Stuckatur-Verzierungen des Barocks oder die Spitzbögen der Gotik. Sie haben, wie auch alle Menschen, Eigenheiten und Launen. Zu- und Umbauten tragen zu einem komplexeren Bild bei und erzählen vom Leben der Menschen und Abwitterungen und Schäden, von Problemen und Vereinsamung.⁸

Um einen Charakter also darzustellen, braucht dieser eine Hintergrundgeschichte und eine davon gekennzeichnete Persönlichkeit. Im Buch *The Illusion of Life* [20, S. 396–397] weisen die Autoren daraufhin, dass ein Charakter von „Innen nach Außen“ aufgebaut ist. Die Person ist eine Mischung aus ihrer Umgebung in der sie lebt und wie die Grundeinstellung des Charakters ist. Erst wenn der generelle Charaktertyp gefunden ist, können die Verfeinerung, die Details und Spezifikationen stattfinden, die ihn oder sie, bzw. es zum Individuum machen.

Im deutschen Film-Expressionismus wird der Charakter der Protagonisten besonders gezeigt, da sich in diesem Stil der psychologische Zustand des

⁶Hier unterstreicht ebenfalls stark die Farbgebung die Botschaft, die vermittelt werden soll.

⁷Wenn ein Gebäude geplant und gebaut wird, so passiert dies zu einem gewissen Zeitpunkt. Wenn das Haus fertig ist, sich aber die Epoche und Stile verändern, so transformiert sich das Haus aber nicht mit, wenn es nicht umgebaut wird. In gewisser Weise ist es wie ein Foto aus der Vergangenheit zu betrachten.

⁸Der Faktor „Zeit“ spielt in der Filmarchitektur weiter gesehen auch im unternehmerischen Sinn eine große Rolle. Jeder Film arbeitet mit unterschiedlichen Budgets und bestimmten Zeitrahmen, die ebenfalls Einfluss auf die Kulissengestaltung haben.



Abbildung 3.5: Filmausschnitt aus *Das Kabinett des Dr. Caligari* [29, T=00:47:18].



Abbildung 3.6: Filmausschnitt aus *Der Golem, wie er in die Welt kam* [31, T=00:17:25].

Charakters direkt auf die Umwelt, also auch auf die Architektur auswirkt. Filme wie *Das Kabinett des Dr. Caligari* [29] und *Der Golem, wie er in die Welt kam*[31] sind Vertreter dieser Stilform und zeichnen sich auch durch ihren sehr stilisierten Kulissenbau (s. Abb. 3.5 und Abb. 3.6) aus.

Die Kulisse verändert sich und die gemalte oder/und gebaute Architektur stellt in abstrakterer Form auch die Gefühle der damaligen Zeit dar. Weihsmann begründet diese spezielle Designentwicklung dieser Epoche folgendermaßen [21, S. 11]:

Am deutschen Stummfilm der Inflationszeit und nach-revolutionärer Gärung läßt sich an der instabilen Filmarchitektur, die ja die Welt der Vorspiegelungen, Täuschungen und Tücken der Zeit mitreflektiert, das gesellschaftliche und individuelle Chaos Nachkriegs-Deutschlands ablesen. Der tiefenpsychologische Einsatz von verzerrten und verrückten Requisiten und Bauten entspricht der Situation einer gefährlich unübersichtlichen Welt.

Der „Caligarismus“ ist durch seine chaotisch gebrochenen Formen geprägt und spiegelt diese Ängste der Gesellschaft wieder. Angst und Chaos sind Gefühle, die in der Nachkriegszeit vorherrschend waren und die Menschen auch stark prägten. Doch nicht immer werden die von Außen einwirkenden Gefühle in die Architektur eingearbeitet, sondern erst durch die Kreierung dieser ein Gefühl geschaffen. So wurde beispielsweise bei *Blade Runner* [27] eine alptraumhafte Stimmung einer Metropole, einer Gesellschaft, kreiert, die beinahe schon unmenschlich wirkt. Die moderne Architektur übt einen großen Einfluss auf die künstlerische Gestaltung und die Filmarchitektur aus.

In der Inszenierung (mise-en-scène) gibt es ebenso Möglichkeiten, die Architektur auch in die Handlung eines Filmes hineinzubeziehen und auch als „Signal“ wirken zu lassen (vgl. [21, S. 12]).

Farbe

Menschen sind sehr optisch orientierte Wesen und können neben hell und dunkel auch Farben wahrnehmen. Diese Farben werden wiederum mit bestimmten Aspekten in Verbindung gebracht. Abhängig von den Kulturen und Zusammenhängen bedeuten sie etwas Anderes. Tendenzen können jedoch festgestellt werden, sodass dunkle Farben nun mal düsterer, in sich gekehrt, aber auch optisch kleiner wirken. Helle Farben wirken freier und größer. Ebenfalls ist die Farbgebung grundsätzlich auch stark von den angewandten Materialien abhängig. Somit spiegeln unterschiedliche Farbspektren auch unterschiedliche Charakteristika wieder, die im Gesamtbild eine Welt bilden.⁹

Im Film *The Nightmare Before Christmas* [47] wurde ebenfalls mit „Stereotypen“ gespielt, wobei hier die Gefühlsstimmungen und Farbgebungen auf die Feiertage von Halloween und Weihnachten übersetzt wurden. Christmas-Town ist fröhlich, voller Lichter und arbeitet hauptsächlich mit Rot und Weiß, wobei Halloween-Town hauptsächlich Schwarz und Grau ist. Wenn sich diese zwei Welten vermischen, entsteht also ein gewisser Kontrast, wie in Abb. 3.7 gezeigt wird.

Die Beleuchtung, die die Farben an sich folglich auch beeinflussen, wird bei diesem Vergleichsmodell ebenfalls in die Farben einbezogen. Ein eigentlich sehr freundlich wirkendes Haus wird durch eine dementsprechende Beleuchtung, wie zum Beispiel einer kühlen Nachtstimmung, ohne sonstige Veränderungen unheimlich und befremdend, wie das Beispiel aus *Coraline* [28] in der Abb. 3.8 zeigt.

⁹Der neue Pixar-Film *Alles steht Kopf* [25] behandelt die Emotionen, welche als Charaktere dargestellt werden und stellt sie sprichwörtlich in unterschiedlichen Farben dar. Hier wird Wut beispielsweise mit Rot repräsentiert, während Traurigkeit Blau, Fröhlichkeit Gelb, Angst Violett und Ekel als Grün etabliert werden.

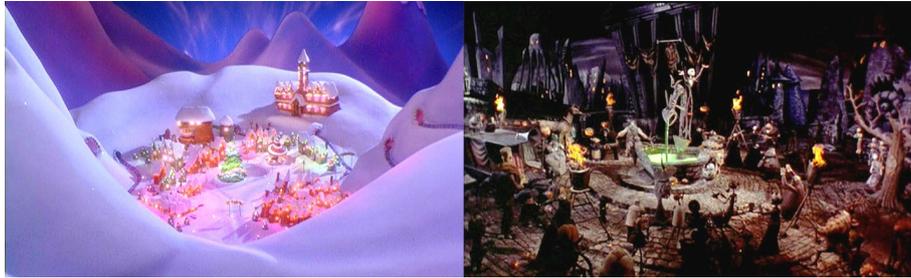


Abbildung 3.7: Filmausschnitte aus *The Nightmare Before Christmas* zum Kontrast zwischen Christmas-Town (links) [47, T=00:13:28] und Halloween-Town (rechts) [47, T=00:03:47].



Abbildung 3.8: Filmausschnitte aus *Coraline*: Darstellung des Hauses bei Tag (links) [28, T=01:34:42] und bei Nacht (rechts) [28, T=00:56:06].

Material

Die angewandten Materialien sind in der Realität auch von der Funktion, die sie erfüllen sollen, eingeschränkt. Die Baumaterialien entwickeln sich durch Forschung ständig weiter und die Variationen vermehren sich. Dabei vermitteln klassische Bauweisen mit Ziegeln, Lehm und Holz Tradition und Geschichte, Stahl und Beton aber allgemein gesehen das Moderne. Natürlich ist hier wiederum teilweise auch die Ausnahme die Regel, um außergewöhnlich zu wirken und aus der Menge hervorzustechen. Somit ist es nicht ungewöhnlich z. B. aus Holz ganz modern wirkende Häuser zu kreieren. Im Film gelten wiederum grundsätzlich die selben Assoziationen wie in der allgemeinen Architektur. So ist z. B. Metall modern, Holz altmodisch und traditionell, usw. Jedoch können im Film viel mehr Materialien verwendet werden, da hier streng betrachtet nur das Aussehen zählt und es egal ist, wie wetterbeständig und fragil diese sind. Es ist ebenfalls üblich andere, aber gleich aussehende Materialien zu verwenden. So werden z. B. Hauswände aus Sperrholz bemalt und als Hintergrund eingesetzt. In der Animation sind hierzu die Grenzen noch offener, da hier die Materialien nicht einmal in der Realität existieren müssen. Das Material muss also für den Zuseher

plausibel wirken und in der Welt Filmes glaubhaft existieren.

Form und Funktion

Die nähere Form eines Hauses wird durch zahlreiche anderen Faktoren beeinflusst und ergänzt. Die Funktion eines Hauses an sich wurde schon im Abschnitt 3.1.1 erläutert. So, wie ein Mensch aus zahlreichen Zellen besteht, besteht auch ein Gebäude aus vielen Bestandteilen, die ein gemeinsames Ganzes ergeben. Egal ob spitz, rund, glatt oder rau, wenn es vorherrschende Tendenzen gibt, so prägt dies das Gesamtbild. Während glatte und gerade Linien als kühl und sauber empfunden werden, so sind Kurven und Rundungen organisch und entspannend.¹⁰ Beim Bau eines Gebäudes steht dessen Funktion schon fest, was die Form gewissermaßen im Vorhinein schon einschränkt, wenn nach dem Prinzip „Form folgt Funktion“ gearbeitet wird.

In der Filmkomödie *Mon Oncle* [39] behandelt Jacques Tati die Problematik, dass ein Architekt in gewisser Weise ein „Geschmacksdiktator im Leben seiner Bauherren“ ist. Bei den Arpels wird das moderne Design als einengend und zwanghafter Lebensstil dargestellt und die Familie fügt sich sorgfältig dem strengen Formalismus ihres Gebäudes. (vgl. [13, S. 136])

Während die Funktion im Film mehrheitlich unwichtig ist, so ist die Formgestaltung umso wichtiger. In der expressionistischen Utopie *Das Kabinett des Dr. Caligari* [29] beziehen sich die unterschiedlichen formalen Gestaltungen und psychologischen Wirkungen sogar auf die Handlung (s. Abschnitt 3.2.1 und Abb. 3.5). Somit entstehen andere Empfindungen bei gerader oder schräger Linie. Im Film steht das Bild, also die Komposition im Vordergrund und die Funktion im Hintergrund. Walter Reimann fasst dabei die *Illusion der Filmarchitektur* bezüglich ihrer Form und Funktion folgenderweise zusammen [13, S. 189]:

Es kommt für den Film nicht darauf an, Gebäude, Räume, Architekturen zu schaffen, die zweckmäßig sind und aus sich heraus ein geschlossenes Ganzes bilden, sondern es handelt sich nur um Attrappen, deren Aufgabe es ist, Folie, Hintergrund und Untermauerung für ein Schicksalsgemälde zu sein, welches durch die Darsteller markiert wird.

3.2.2 Kinder und Gegenstände

Kinder sind unvoreingenommen und lernen erst mit sich und der Umwelt umzugehen. Ältere Menschen sind sich generell über die Anthropomorphisierung von Gegenständen in ihrem Alltag bewusst. Obwohl man mit seinem

¹⁰Der Architekt Hundertwasser machte es sich bei seinen Werken zur Aufgabe, nur organische Formen, also keine geraden Linien zu bauen. Nach ihm nach ist eine gerade Linie keine, schöpferische, sondern eine reproduktive Linie (mehr dazu in seinem *Verschimmelungsmanifest* [52]).

Auto, Computer, oder Fahrrad redet und ihnen Namen gibt, so ist man sich im Klaren, dass man mit leblosen Objekten agiert. Anders ist dies jedoch bei Kindern, da sie dies erst lernen müssen. Darum sprechen Kinder jüngeren Alters mit voller Überzeugung verschiedenen Gegenständen ein eigenes Bewusstsein und somit Leben zu (vgl. [15, S. 226–230] und [8, S. 868–870]). In Filmen, die an ein jüngeres Publikum gerichtet sind, wird dieses Phänomen demnach auch gerne verwendet. Im Animationsfilm *Toy Story* [48] beispielsweise, wird dieses Thema stark behandelt und in der Geschichte unbelebtes Spielzeug¹¹ zum Leben erweckt. Beim Film *MonsterHouse* [40] versuchen Kinder die Erwachsenen auf das lebende Haus aufmerksam zu machen. Es wird ihnen nicht geglaubt, da es sonst niemand gesehen hat und es auf eine lebhaftige Fantasie der Kinder geschoben wird.

Leblosem eine Seele einzuhauchen tritt bei Kindern in Form von Rollenspiel erstmalig zu jener Zeit auf, zu der auch die Anfänge der Sprache beginnt. Also wird ca. ab dem zweiten Lebensjahr das Vorhandensein von Vorstellungen und auch das Verständnis für eine Repräsentation, als auch von Symbolen entwickelt. Somit werden schon recht früh eigene Verhaltensschemata auf Spieldinge übertragen, wie beispielsweise das Schlafenlegen von Tieren bzw. Puppen. Eine besonders starke Ausprägung des Rollenspiels lässt sich zwischen dem dritten und vierten Jahr vernehmen, wobei die Rollenspiele zu recht komplexen symbolische Darstellungen umgeformt werden. Das anthropomorphistische Denken im Kleinkindalter ist engstens mit dem Rollenspiel verknüpft und nimmt in den weiteren Lebensjahren immer mehr ab. Die Gründe listet Lotte Schenk-Danzinger folgendermaßen auf [19, S. 93]:

In dem Maße, als der Anthropomorphismus abklingt, die willkürlichen Symbolsetzungen durch Realitätszugewandtheit und Entnahmefähigkeit, die Egozentrität durch zunehmende Sozialisierung verdrängt werden, nimmt auch das Rollenspiel zugunsten anderer Spielformen an Bedeutung ab, um schließlich zu versiegen. Bevor das Rollenspiel ganz verschwindet, durchläuft es eine Phase der Sozialisierung.

Also werden häufig bei 5-, 6- und 7-Jährigen verschiedene Haus-, Familien- und Schulspele bevorzugt und Rollenspiele mit komplexen Konstruktionsspielen verbunden. Schließlich klingt das Rollenspiel im 8. und 9. Lebensjahr durch Theaterspielen vor Zuschauern gewissermaßen aus. Im Gegensatz zu den Vorjahren jedoch stehen vor allem formale Aspekte wie Kostümierung,

¹¹In Horrorfilmen werden auch oft unbelebte Gegenstände lebendig. Jedoch wird hier mit dem Faktor gespielt, dass man selbst schon weiß, dass Gegenstände eigentlich kein Eigenleben haben sollten. In Kinderfilmen jedoch wird dies meist einfach so hingenommen und auch nicht versucht dies näher zu erklären. Dies ist auch nicht unbedingt nötig, wenn die Welt, in der der Film spielt, diese fantastischen Elemente einfach beinhaltet.

Eintrittskarten, Einladungen etc. im Vordergrund, wobei die Darbietungen meist eher stereotyper Natur sind [19, S. 90–93].

Das magisch-anthropomorphistische Denken wird somit ab vier Jahren immer mehr durch Realismus verdrängt und Märchenfiguren und Magie verlieren ihre Wirklichkeit. Dennoch bleibt diese Weltanschauung in gewisser Weise im tiefen Inneren verankert tritt durch Angstsituationen, im Aberglauben, in Vorurteilen und Tabus wieder an die Oberfläche [19, S. 72].

3.2.3 Gesellschaftersatz und Kommunikation

Durch den technischen Fortschritt und der wachsenden Population steigt überraschenderweise auch die Vereinsamung. Dinge werden in den Augen der Menschen zu einer Art Gesellschaftersatz und auch Möglichkeiten der Kommunikation. Nikolai Berdjajew beschreibt dieses Paradoxon der gesellschaftlichen Veränderung folglich [1, S. 18]:

Die Symbolisierung der sozialen Kommunikationen verändert sich sehr stark. Von ausserordentlicher Bedeutung für die Veränderung dieser Kommunikationen sind Technik und Maschine. Die Technisierung des Lebens verbessert die Kommunikation zwischen den Menschen, verschärft aber den Verlust der Gemeinschaft zwischen den Menschen, statt ihn zu mildern. Die Technik kennt keine Gemeinschaft, sie bedeutet die äusserste Form der Objektivierung des menschlichen Existierens.

Menschen, die vereinsamt sind, suchen nach Kontakt, der nicht nur auf Menschen begrenzt ist. Man greift auf andere Arten des sozialen Kontakts zurück, wie z. B. auf den Fernseher oder auf Haustiere. Objekte sind dabei eine schlechtere Wahl, da sie nicht mit einem interagieren und nur Sprache keine Kommunikation ersetzen kann. Tiere hingegen können wenigstens auf die Stimme und Körpersprache der Menschen reagieren.

3.2.4 Häuser als eigenständige Charaktere im Animationsfilm

Architekturwerke sind eigentlich nichts anderes als von Menschen geschaffene leblose und unbewegliche Objekte. Zum Beispiel durch die Form alleine kann man ihm eigenständige Charaktereigenschaften zusprechen. Vereinzelt kommt es also schnell vor, dass man menschliche Züge erkennt. Doch dass man ein ganzes Haus als eigenständiges Lebewesen anerkennt, bedarf es unterschiedlicher Punkte, welche beim Charakterdesign und letztlich bei der Animation zu bedenken sind.

Kurt Richter betrachtet dabei die Arbeit als Filmarchitekt folgendermaßen [13, S. 186]:

Das Publikum ist launisch, aber hinter die Gesetzmäßigkeit seiner Launen ist man noch nie gekommen. Die Tatsache bleibt bestehen, daß es im Film den Menschen und das Tier oder zum mindesten sich bewegende Dinge sehen will.

Demnach ist es unabkömmlich, dass ein eigenständiger Charakter in Filmen sich bewegen muss. Es reicht nicht aus, wenn das Aussehen eines Gebäudes einem Lebewesen gleicht, da sie sonst einfach nur als Hintergrund wahrgenommen werden. Der Fokus wird nun mal auf sich bewegende Dinge gerichtet. Im Film *Oben* [43] von Pixar spielt beispielsweise das Haus des Protagonisten im Vordergrund. Es verkörpert in gewisser Weise seine verstorbene Ehefrau und beherbergt all die Erinnerungen, Wünsche und Träume mit ihr. Jedoch ist es nur Mittel zum Zweck, treibt die Geschichte voran und wird zu keinem Zeitpunkt als lebendig betrachtet. Bei *MonsterHouse* [40] hingegen sieht man im Laufe des Films die regelrechte Transformation des scheinbar unbelebten Hauses. Durch zunehmende Bewegung wird es immer mehr als eigenständiger Charakter angesehen.¹² Durch Aufteilung in fünf Kategorien¹³ im Abschnitt 3.3 lässt sich ein lebendiges Gebäude in der filmischen Umsetzung leichter vergleichen.

Die Aufspaltung erfolgt in

1. Körper und Extremitäten,
2. Gesicht und Augen,
3. Kommunikation,
4. Bewegung und
5. Innenleben.

Dabei wird grundsätzlich das allgemeine Aussehen, also der Körper und dessen eventuellen Extremitäten von verschiedenen Häusern aus verschiedenen Animationsfilmen analysiert. Weiters ist das „Gesicht“ bzw. auch das Fehlen eines Gesichts und dessen Augen ein wichtiger Punkt. Die Art der Bewegung von eigentlich unbeweglichen Gebäuden lässt auch viele Umsetzungsmöglichkeiten zu, sowie auch die Art der Kommunikation und letztlich das Innenleben der Häuser, welches teilweise zu Problemen führen kann.

¹²Zuerst steht das Haus nur bedrohlich da, dann bewegt sich der Rasen ein wenig, weiters kann es die Tür selbstständig öffnen und mit dem Läufer als Zunge sogar Autos fangen, schließlich kann es die Bäume im Garten als Hände und weiters auch als Füße benutzen.

¹³Das Grundgerüst zu dieser Punktaufflistung ist angelehnt an die Gliederung im Buch *Anthropomorphisierung im Animationsfilm* [15] von Melina Pfeffer. Sie unterteilt dabei allgemeine Gegenstände in ihrem Design und ihrer Animation. Jedoch passe ich dieses Vergleichsmodell auf Gebäude an und greife das Innenleben als zusätzlichen erweiternden Punkt heraus.

3.3 Darstellung lebendiger Häuser im Animationsfilm

Die Darstellung von lebendigen Gegenständen im Animationsfilm wurde besonders von den Mitarbeitern der *Disney-Studios* beherrscht und teilweise geprägt. Animation ist eine Kunstform die „Leben“ zu vermitteln versucht, wie in den einleitenden Worten von *The Illusion of Life* beschrieben wird [20, S. 13]:

Man always has had a compelling urge to make representations of the things he sees in the world around him. As he looks at creatures that share his daily activities, he first tries to draw or sculpt or mold their forms in recognizable fashion. Then, when he becomes more skillful, he attempts to capture something of a creature's movements—a look, a leap, a struggle. And ultimately, he seeks to portray the very spirit of his subject.

Den Aspekt, dass Figuren in gewisser Weise nach menschlichen Vorbild betrachtet werden, nützen Animateure aus. Dabei ist irrelevant, ob es sich um übernatürliche Phänomene oder Tiere handelt. Somit gleichen sie Gestik, Mimik und auch Bewegung von Charakteren dem Menschen in der Animation an, damit menschliche Eigenschaften in den Figuren schneller wiedererkannt werden. Besonders wird dies in den Disney-Filmen, wie z. B. *Fantasia* [34] veranschaulicht.¹⁴

Im folgenden Kapitel werden verschiedene Animationsfilme herangezogen und die Umsetzung der lebendigen Architektur darin verglichen. Die einzelnen Figuren, auf die im folgenden Bezug genommen werden, stammen aus insgesamt zehn Animationsfilmen in verschiedensten Stilen, wobei es sich einerseits um Kurzfilme, andererseits aber auch um ein Musikvideo, mehrere Spielfilme und um eine Folge aus einer Cartoon-Serie handelt. Insgesamt wurde vor allem darauf geachtet, dass es sich um animierte Gebäude handelt, die in ihrem Wesen ein eigenständiger Charakter sind. Dabei wird wieder zwischen anthropomorphisierten und zoomorphisierten Häusern unterschieden.

In der Tabelle 3.1 werden die Filmbeispiele aufgelistet, welche zur näheren Charakter-Analyse von animierten Gebäuden herangezogen wurden. Details dazu sind im folgenden Abschnitt näher erklärt. Zur Filmart ist noch zu erwähnen, dass es sich bei allen Beispielen um vollständig animierte Filme handelt.

¹⁴So wird in *Fantasia* beispielsweise ermöglicht, dass normale Blumen durch minimale Anpassung tanzen können (s. [34, T=23:10-24:15]).

Tabelle 3.1: Eigene Auflistung der Filmbeispiele und Einteilung nach Filmart, Charakter und Funktion.

<i>Film</i>	<i>Filmart</i>	<i>Hauscharakter</i>	<i>Funktion</i>
Home Sweet Home	Kurzfilm, 3D	junges, blaues Haus altes Haus Hundehütte	Hauptcharakter Freund Haustier
Walt Disney's The Little House	Kurzfilm, 2D	kleines Haus Nachbarhäuser (Villen, Wohngebäude, Wolkenkratzer)	Hauptcharakter Nebencharakter
Mad Scientist: Night of the Living House	Episode, 2D	Haus des Doktors	Hauptcharakter
The Blue Umbrella	Kurzfilm, 3D	3-Markisen-Bistro Café Wohnhaus (Froschgesicht) Backstein-Bahnhof	alles Neben- charaktere Zuseher
Monster House	Kurzfilm, 3D	heimgesuchtes Haus	Hauptcharakter Antagonist Unterkunft
Lakehouse (Of Monsters and Men)	Musikvideo, 3D + Foto	Haus am See	Hauptcharakter
Das wandelnde Schloss	Spielfilm, 2D + 3D	Wandelndes Schloss	Außenhülle von Calcifer, Nebencharakter, Lebensraum, Fortbewegung
Die beiden Helden	Kurzfilm, 2D	Baba Yaga's Hütte	Nebencharakter
Baba Yaga	Kurzfilm, 2D	Baba Yaga's Hütte	Nebencharakter Unterkunft Fortbewegung
Walking City	Kurzfilm, 3D	ständig morphende gehende menschliche Gestalt	Hauptcharakter

3.3.1 Aussehen und Grundform

Durch das Medium „Film“ werden grob betrachtet nur Bilder mit Ton übermittelt. Somit ist das Aussehen einer Figur essentiell für die Einteilung als Charakter. Der Animationsfilm hilft dabei mit seiner Technik, virtuell Fi-

guren¹⁵ zu präsentieren und das Leben zu imitieren.

Das Aussehen bzw. Design verleitet Menschen dazu sehr schnell Rückschlüsse auf den eigentlichen Charakter zu ziehen. Die dadurch entstehenden Vorurteile beruhen auf Stereotypen und werden im Rahmen des gesamten Sozialisationsprozesses¹⁶ gelernt. Abgesehen von den unzähligen vorhandenen Stereotypen muss jedoch ebenfalls berücksichtigt werden, dass jeder Mensch auch durch individuelle Erfahrungswerten sich ein Bild von jemandem macht. Die dementsprechenden Assoziationen variieren somit von Kultur zu Kultur und letztlich auch von Mensch zu Mensch. Eigene Erinnerungen können dabei das gezeigte Bild verstärken, ergänzen oder auch sich mit ihm vermischen [14, S. 233–234]. Dies ist im Animationsfilm nicht anders, jedoch wird versucht die jeweiligen Design-Faktoren möglichst neutral zu analysieren.

Der Einsatz von Stereotypen fördert gleichzeitig auch die schnelle Bildung von Vorurteilen, jedoch wird so auch sehr schnell Information übermittelt. Von Ernst Nowotny wird dies folgendermaßen zusammengefasst [14, S. 233]:

Stereotype nennt man die in jeder Gruppe sich entwickelnden gruppeneigenen Einstellungen über die Angehörigen der eigenen Gruppe wie über die Angehörigen fremder Gruppen. Dabei werden individuelle Unterschiede vernachlässigt und dafür den Mitgliedern der jeweiligen Gruppe allgemein bestimmte Merkmale zugeschrieben. [...] Die Stereotype von großen Kollektiven sind als soziale, nationale oder rassische Vorstellungskomplexe oft von außerordentlicher Mächtigkeit. Sie beeinflussen unabhängig von Erfahrungen sehr stark die Haltung zu Minderheitsgruppen, zu anderen sozialen Klassen und anderen Völkern.

Die Grundformen der Häuser bei *Home Sweet Home* [35] gleichen realen Häusern mit der Ausnahme der sichtbaren Eckpfeiler als Beine (s. Abb. 3.9). Es werden die Häuser nur leicht verlieblicht, aber auch stark stereotypisiert dargestellt. Der Protagonist gleicht vom Aussehen her einem Spielzeughaus und besteht hauptsächlich aus Holz und einem sehr spitz zulaufenden Satteldach. Dies lässt die Stirnpartie sehr groß und jugendhaft erscheinen. Seitlich links und rechts sind symmetrisch angeordnete Dachgaupen, welche als Ohren fungieren könnten, bzw. dem Kopf mehr Volumen bieten. Dieses Haus ist leicht asymmetrisch, jedoch ist die Augenpartie völlig zentriert und wieder symmetrisch angeordnet. Beim Betrachten empfindet man positive Gefühle, die durch die hellen Farben noch verstärkt werden. Es sieht noch

¹⁵Dabei sind natürlich auch Stopmotion-Techniken gemeint, wo die Figuren zwar schon real sind, aber die eigentliche Animation erst Schritt für Schritt in der virtuellen Postproduktion wahrnehmbar ist.

¹⁶Der Sozialisationsprozess umfasst Familie, Schule, Massenmedien und sonstige Umwelteinflüsse.



Abbildung 3.9: Filmausschnitte aus *Home Sweet Home* der Hauptcharaktere (links) [35, T=07:30] und des jungen Hauses in Pose (rechts) [35, T=01:19].



Abbildung 3.10: Filmausschnitte aus *Walt Disney's The Little House* [46, T=00:58] (links), [46, T=02:21] (mitte) und [46, T=06:19] (rechts).

recht bewohnbar aus und entscheidet aus der um sich verendenden Gegend wegzuziehen.

Die Form des Hauses in *The Little House* [46] gleicht einer kleinen Villa. Alles wurde mittig und sehr symmetrisch angelegt, ähnlich einem Gesicht, wobei das ganze Haus einerseits einem alten Haus, andererseits einem älteren Damenkopf gleicht, wie in Abb. 3.10 ersichtlich. Die Nachbarhäuser verändern sich durch die unterschiedlichen Baustile und überragen stets das kleine Häuschen.

Das Hauptgebäude aus der Serie der 80er in *Mad Scientist* wird in der Folge *Night of the Living House* [38] durch ein Experiment des Doktors aus Versehen zum Leben erweckt. Grundsätzlich ist es in einem elegant und detailreichen viktorianischen Stil gehalten. Es steht recht vereinsamt und zentriert auf einem Hügel und wirkt dadurch noch mehr akzentuiert und mysteriös. Doch gleich nach dem „wissenschaftlichen Missgeschick“ sieht man eine recht abrupte und plumpe Verwandlung in andere Formen und schließlich in ein lebendiges blaues Haus (s. Abbildung 3.11). Die Ähnlichkeiten zum vorherigen Zustand sind dabei sehr gering und eigentlich nur mehr durch die zwei Dachgauben zu identifizieren. Das Dach sieht wie ein zu tief getragener Hut aus, aus dem die Augenbereiche extra ausgeschnitten wurden. Das Dach wird wie ein Hut hinter einem Hügel in die Höhe geworfen (s. [38, T=08:16]).



Abbildung 3.11: Filmausschnitte aus *Mad Scientist: Night of the Living House* [38, T=07:47] (links) im anthropomorphisierten Zustand und [38, T=12:29] (rechts) im unbelebten Zustand.

Der Kurzfilm *The Blue Umbrella* [45] beinhaltet eine Vielzahl von Objekten, die als lebendig erscheinen. Durch sehr dezente Bewegungen werden die Gesichter der Gebäude unterstrichen, wenn die Charakterzüge nicht gleich ins Auge springen. Die Formen der Gebäude sind ein wenig an den „Augen angepasst“, jedoch erscheint alles wie in der Realität, wie in Abb. 3.12 ersichtlich. Das Leben der um sie umgebenden Menschen wird durch sie keineswegs beeinträchtigt und sie geben sich ihrer Funktion vollständig und auffällig hin. Grundsätzlich wurden diese Nebendarsteller in ihrer Form und Materialität sehr realistisch und mit viel Liebe zum Detail erstellt. Beispielsweise beginnt ein Gebäude, welches sich zwischen scheinbar unbelebten Hochhäusern befindet, plötzlich nur durch eine leichte Verformung der Dachrinne zu lächeln. Zwei Dachgauben mit beleuchteten ovalen Fenstern und Fensterjalousien bilden die hervorstehenden Augen, die dem Ganzen eine froschähnliche Figur verleihen. Die Form wirkt viktorianisch und edel. Im Vergleich dazu sind die beiden ihn umgebenden Hochhäuser einfach nur alt und ohne markante, anthropomorphisierte „Charakteristika“ versehen. Neben den dunkel gehaltenen Fenstern im ersten Stock, befinden sich Verzierungen aus Stuck¹⁷ an der Hausmauer in Form von Säulen. Ein weiteres sehr anthropomorphisiertes Gebäude wurde äußerst wuchtig aus Backsteinen gebaut. Die Ziegelvorsprünge und der Toreingang heben sich von der Mauer sehr stark ab. Ein weiteres Haus, welches als Restaurant mit drei Markisen zu erkennen ist, trägt wieder simple Stuckatur-Ringe für Augen als Verzierungen. Über- und unterhalb der Markisen befinden sich Fenster, aber diesmal werden nicht Fenster, sondern Stuck-Verzierungen als Augenpaare dargestellt. Vermutlich um die Stuckatur-Augen noch mehr in Szene zu setzen, wurden zusätzliche Beleuchtungsmöglichkeiten an darüber

¹⁷Stuck ist eine Hausverzierung, die an Hausdecken oder Wänden angebracht wird und aus einer Mischung aus Stuck-Gips, Farbe, Haare oder Fasern und Leimwasser besteht [22, S. 1206].



Abbildung 3.12: Filmausschnitte aus *The Blue Umbrella*: „Froschgesicht“-Wohnhaus [45, T=01:44] (links oben), „Backstein-Bahnhof“ [45, T=03:39] (links unten), „3-Markisen-Bistro“ [45, T=01:48] (rechts oben) und ein beobachtendes Café [45, T=06:01] (rechts unten).

gelegenen Balkonen integriert. Ebenfalls wurde ein in Jugendstil gehaltenes Café „beseelt“. Es besitzt eine äußerst einladende Auslage, die in Glas gehalten und dekorative, metallische Verzierungen am Rand aufweist. Die Form der Verzierung, mit Kreisen, vielen geraden und vereinzelt leicht gekrümmten Linien lässt Jugendstil vermuten. Das Problem bei *The Blue Umbrella* scheint jedoch zu sein, dass man trotz der beweglichen Fratzen den Körper schlecht von der Umwelt trennen kann und somit eher Teilbereiche von Häusern als Charakter ansieht, nicht jedoch das ganze Haus selbst.

Der Film *Monster House* stellt das unverwandelte alte Holzhaus vorerst als sehr wohnlich dar. Es besitzt eine schöne Terrasse aus Holz mit Überdachung und zwei Vorderfenster. Einen Schornstein kann man auf der rechten Seite des Hauses erkennen. Das Dach selbst ist ein Walmdach und besteht aus hölzernen Dachschindeln, welche sich wie Haare oder Schuppen aufstellen können (s. [40, T=00:51:04]). Das Haus steht trotz seines Kellers auf niedrigen Pfeilern, sodass es leicht vom Boden abgehoben wirkt. Auf der „linken Gesichtshälfte“ besitzt es einen hervorstehenden Zimmerausbau, auf dem ein zweites Frontfenster platziert ist. Das rechte Fenster hingegen ist halbrund und trägt zusätzlich zur Asymmetrie bei. Sobald das Haus erwacht und sich verwandelt, verziehen sich Tür, Dach und Fenster zu einer Fratze.¹⁸ Die Tür wird nach innen geklappt und der Türrahmen zerfurcht, abgebrochen und als Zähne verwendet (s. [40, T=25:48]). Im Laufe des Filmes verändert sich das Aussehen des Bauwerks immer mehr und verwandelt sich von einem gewöhnlichen alten Gebäude über ein vermenschlichtes Spukhaus in ein unkontrollierbares tierisches Monster. In der Abb. 3.13 wird die

¹⁸Das erste Mal wird das Gesicht des Hauses um [40, T=01:26:17] sichtbar.



Abbildung 3.13: Filmausschnitte aus *Monster House* bei Tag (links oben) [40, T=00:03:05], transformiert (links unten) [40, T=00:50:12], durch die Straßen gehend (rechts oben) [40, T=01:09:09] und schließlich als tierisches Ungeheuer [40, T=01:13:56].

stufenweise Transformation des Gebäudes gezeigt.

Das „Haus am Teich“ im Musikvideo *Lakehouse* [37] von *Of Monsters and Men* ist scheinbar endlos lang (s. Abb. 3.14). Im Video startet das fantastische Bauwerk mit einer simplen Holzhütte an einem verlassenem See, jedoch nimmt es nach oben hin kein Ende und wirkt wie eine nahtlose Endlosschleife. Aus verschiedenen Bauteilen, Fell und Augen besteht das Geschöpf, wobei man sich nicht sicher sein kann, ob das Haus ein Teil von dem Wesen ist, oder das Wesen nur ein eng umschlungener Bewohner des Hauses sein könnte. Die „Hausbestandteile“ sind recht unterschiedlich und wirken schon beinahe Collage-artig. So gibt es Türme, Giebel, Zimmervorbauten, Bungalows und noch mehr. Das Material besteht größtenteils aus Holz und Stroh, jedoch werden ebenso auch Steine und Ziegel verwendet. Einzig und allein die Schwarz-Weiß-Farbe bringt diese Vielzahl von verschiedenen architektonischen Bauteilen wieder auf einen gemeinsamen Nenner. Das schwarze Fell des Tieres bildet dabei eine Verbindung zwischen diesen und gibt dem Baukörper Form.

Das Gebilde in *Das wandelnde Schloss* sieht von Außen aus, als wären mehrere Gebäude übereinander gestapelt und mit maschinellen Teilen gemischt (s. Abb. 3.15).¹⁹ Hier und da steht eine metallische Flosse heraus, ein überdimensionales mechanisches Ohr, Kräne und die vielen Türen und Fenster lassen das „Haus“ als sehr zusammengewürfelt erscheinen. Zu Beginn sieht man, dass neben dem Hauptkopf mit einem riesigen Maul drei

¹⁹Streng genommen ist das Haus nur ein mechanisiertes Gebäude, welches durch den Feuerdämon Calcifer angetrieben wird und ein Charakter „auf zwei Ebenen“. Da es von Außen her jedoch sehr stark tierische Züge hat, wurde es hier ebenfalls als Beispiel herangezogen.



Abbildung 3.14: Filmausschnitte aus *Of Monsters and Men: Lakehouse* [37, T=00:02] (links), [37, T=00:42] (rechts oben), [37, T=01:47] (rechts unten).



Abbildung 3.15: Filmausschnitte aus *Das wandelnde Schloss* [30, T=01:10:15] (links), [30, T=01:15:31] (rechts oben), [30, T=01:17:54] (rechts unten).

zusätzliche „Köpfe“ in Form von Geschütztürmen mit jeweils zwei Schießrohren, übereinandergesetzt wurden.²⁰ Die Augen wurden eher ausdruckslos und klein gestaltet. Die Zunge gleicht einigermaßen einer Hundezunge und macht das Ungetüm dadurch wieder lieblicher, da es zwar groß, aber gutmütig wirkt. Das Maul ist im Vergleich des Körpers riesig und macht proportional gesehen etwa ein Drittel des Kopfes aus.

Das Haus der Hexe „Baba Yaga“, aus der russischen Märchenwelt, wird einerseits als grausames Gebäude, welches aus Knochen und scharfen Zähnen besteht, beschrieben, andererseits aber auch als sehr gewöhnliche Hütte mit

²⁰Die Schießrohre wirken durch ihre Platzierung wie Augen, wie man bei *Das wandelnde Schloss* [30, T=01:10:15] sehr gut erkennen kann. Sie werden nie abgefeuert, weswegen auch nicht eindeutig klar ist, ob sie als Augen oder Abwehr dienen.



Abbildung 3.16: Filmausschnitte aus *Die beiden Helden*: Frontansicht [32, T=02:34] (links) und Schrägansicht des Hauses [32, T=03:10] (rechts).

der Ausnahme, dass sie Hühnerfüße besitzt. Es wird bei den verschiedenen Geschichten in der russischen Volkskunde verschieden beschrieben, wie in Dixon-Kennedys *Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend* [4, S. 25] steht:

The house itself is also said by some to be made of human bones, with legs for doorposts, hands for the bolts, and a mouth with razor-sharp teeth for the lock. Others say that these parts are associated only with the bone fence and that Baba Yaga's house resembles any other peasant hut—apart from its chicken leg supports.

In der Märchenverfilmung *Die beiden Helden* [32] ist es jedoch wesentlich kindgerechter gestaltet und wird als einfaches Blockhaus mit Vogelbeinen dargestellt (s. Abb. 3.16, wie auch im nachfolgenden Kurzfilm *Baba Yaga* [26] (s. Abb. 3.17. In beiden Animationen besitzt es jedoch nur eine Nebenrolle. In *Die beiden Helden* verhilft es ihrer Besitzerin, der Hexe Baba Yaga, Verwunderung und Neugier auszustrahlen. Die Blockhütte der Hexe Baba Yaga besitzt auf der Vorderseite eine große zentralgestellte Tür und auf der Rückseite ein großes einzelnes Fenster, woraus die Hexe verstohlen hervorblickt (s. [32, T=02:37]).

Das Haus im Kurzfilm *Baba Yaga* ähnelt dem des vorherigen Kurzfilms *Die beiden Helden* ziemlich stark, da es nunmal auf derselben Märchenfigur basiert. Jedoch ist das Haus noch vereinfachter und besteht regelrecht nur aus auf Vogelbeinen stehenden vier Wänden, einem Fenster auf einer Seite und einer Tür auf der anderen Seite. Ein Schornstein besitzt dieses Konstrukt nicht, weswegen der Rauch vom Hexenkessel aus dem Fenster steigt. Anstatt eines „Hahnenkamms“, wie bei *Die beiden Helden*, wurde mit einem Abschlussbrett der Giebel überkreuzt. Zur zusätzlichen Verzierung wurde es



Abbildung 3.17: Filmausschnitte aus *Baba Yaga* zur Vorderseite [26, T=00:49] (links) und Rückseite [26, T=01:40] (rechts) des Hexenhauses.

mit einem gelblichen Karo oder eben „schnabelähnlichen“ Muster versehen.

In *Walking City* ist die Struktur und Form ständig in Umwandlung (s. Abb. 3.18). Zu Beginn sieht man eine stark minimalistische Person, welche sich im Laufe des Kurzfilmes sehr verändert.²¹ Man sieht als erste Veränderung, dass dreieckige Löcher in der glatten, weißen Oberfläche entstehen, sich ausbreiten und immer größer werden. Es erweitern sich die Löcher so weit, bis sie einem Stahlbrückenmodell ähnelt bzw. man eine abstrahierte Figur aus zusammengeklebtem bzw. gefalteten Papier erkennen kann. Die Weiterentwicklung ist schließlich, dass das Papier an den Ecken und Enden aus der Form wieder ausbricht und unentwegt weitergeht. Die abstehenden Teile erweitern und verbinden sich, wobei unauffällig weiße, ballonartige Blasen im Inneren der Struktur wachsen. Schließlich überragen die Kugeln den gesamten eckigen Körper und es bröckelt wiederum eine dreieckige Oberfläche ab. Darunter entwickelt sich langsam, aber stetig ein scheinbar aus Scheiben bestehendes wurmartiges Gebilde mit den Bewegungen eines marschierenden Menschen. Allerdings bleiben interessanterweise die Gehbewegungen in der Form enthalten. Der äußere Körper könnte mit übereinander geschichteten, flachen Scheiben verglichen werden. Über dieses Gebilde klettert eine Art „bienenwabenartige Schuppen-Ummantelung“. Als der gesamte Körper überzogen ist, bilden sich wieder Löcher und im Inneren wird ein eckiger, gehender Grundstock gebildet, der wächst. Die Waben lösen sich komplett auf und lassen den kantigen Körper, der einem Ziegelbau entsprechen könnte, übrig. Die formgebenden Ziegel werden nun verlängert und vergrößert. Dies geschieht sehr schnell, bis einzig eine weiße Mauer aus der Bewegung heraus entsteht. Einen kurzen Augenblick lang steht keine Bewegung im Bild. Kurz darauf zerbröckelt die Mauer wieder und ein Körper aus länglichen Ziegeln befindet sich dahinter. Von unten beginnend baut sich in der Bewegung ein weißes Stahlbaugerüst um den Körper auf. Währenddessen löst sich der ziegelbauartige Körper darunter von oben beginnend in Luft auf. Im nächsten Moment fallen von oben die einzelnen Gerüstteile wieder ab und

²¹Die Grundbewegung und der Rhythmus sind im gesamten Film gleichbleibend.

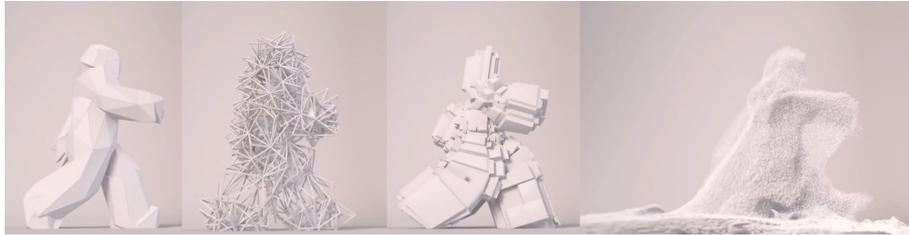


Abbildung 3.18: Filmausschnitte zu den verschiedenen Morphstadien in *Walking City* von links nach rechts: 1. [49, T=00:08], 2. [49, T=01:29], 3. [49, T=05:17], 4. [49, T=06:47].

zerbrechen am Boden, als bestünden sie aus Gips. Schließlich zerbrechen alle Teile und hinterlassen eine marschierende Wolke aus Staub und Kleingeröll. Zuletzt bilden sich in der rastlosen Gestalt wieder kleine Dreiecke im Staub, vergrößern sich und bilden den am Anfang gesehenen, geschlossenen Körper.

Der Kurzfilm referenziert auf die utopischen Visionen von *Archigram*, eine Gruppe von britischen Architekten aus den 1960er Jahren [51]. Die *Walking City* ist eine sich weiterentwickelnde Skulptur. Die Materialien und Muster in dieser ziemlich avantgarden Architektur transformieren sich stets mit dem Gang der „Nomaden-Stadt“.

3.3.2 Körper und Extremitäten

Anhand des äußeren Erscheinungsbildes werden zunächst der Körper sowie die Arme und Beine der animierten Figuren untersucht. Dabei ist jedoch stets schnell ersichtlich, welche Figur als Tier und welche eher als Mensch gesehen werden sollte. Meist sind es die leicht angepasste Form und schließlich das atypische bzw. weichere Material, welche den beseelten Gegenstand zu erkennen geben. Besonders bei den anthropomorphisierten Gegenständen scheint ein spielerischer Umgang mit der Pareidolie einen besonderen Reiz auszumachen.

Die Extremitäten sind wichtig, da sie gleichzeitig zeigen und vermuten lassen, wie die Lebewesen mit ihrer Umwelt interagieren und sich bewegen können. Der Körper an sich trägt demnach einen essentiellen Aspekt der Persönlichkeit dar. Die Zusammenhänge zwischen dem äußeren Erscheinungsbild und der Persönlichkeit versuchen Animatoren durch den Charakter dem Zuseher näher zu bringen.

In *Home Sweet Home* bewegen sich die Gebäude auf allen Vieren auf ihren Stützpfählern vorwärts, die, wie auch das restliche Gebäude, außergewöhnlich flexibel sind. Dadurch wird auch erst eindeutig der Eindruck eines lebenden Objekts erstellt, wobei die anderen Gebäude „unlebendig“ und zerfallen sind.

Im Gegensatz zum realitätsnäheren, vorherigen Filmbeispiel, werden die

Gebäude in *The Little House* im Comicstil und stark verniedlicht gezeichnet. Das Aussehen des Hauptcharakters kann man mit einer Frau bzw. einer älteren Dame vergleichen. Allerdings bekommt man nur den „Kopf“ zu sehen. Das Dach des kleinen Hauses wirkt wie eine Kopfbedeckung und die links und rechts abschließenden Kringel wie ein gelockter Haarschopf. Extremitäten besitzt das Haus eigentlich keine, bzw. könnten die Blumen um das Haus herum am Anfang und gegen Ende des Kurzfilmes als unbewegliche Hände interpretiert werden, welche aber keineswegs zur Geschichte beitragen. Das kleine Haus ist, wie seine lebendigen Nachbarn, völlig symmetrisch aufgebaut, mit Ausnahme des großen Türknaufs als Nase. Selbst der Schornstein des Hauses wurde zentriert platziert.

Die verwandelte Villa in *Mad Scientist* besitzt zwei Arme und Beine, mit „mensenähnlichen“ Gelenken, Händen und Füßen, welche praktischerweise schon Schuhe zu tragen scheinen. Es kann gehen und musizieren, wobei der Körper der Körper ohne Hals mit dem Kopf verbunden ist und es somit regelrecht scheint, als würde ein Mensch ein Haus-Kostüm tragen und darin herumtanzen.²² Im Kurzfilm *The Blue Umbrella* sind hingegen gar keine Extremitäten vorhanden und nur der Kopf, bzw. eigentlich nur das Gesicht ist als lebendig erkennbar.

Bei *Monster House* wird weitestgehend versucht, die Körper und auch die Extremitäten plausibel erscheinen zu lassen. Es lebt nicht nur das Haus, sondern das ganze Grundstück inklusive Rasen²³ und Bäume²⁴. Man sieht vorerst das Haus allein als Körper an, der nur aus einem Kopf besteht. Als Arme und zur Fortbewegung der Hauses verwendet es jedoch die Bäume im Garten. Der Rasen kann auch wie kleine Hände oder Finger agieren, die kleine Dinge durch den Boden in den Keller transportieren. Jedoch sind die Grashalme nicht so stark²⁵ und so werden die Bäume²⁶ bzw. auch die Zunge²⁷ zum Ergreifen verwendet.

Extremitäten sind beim Wesen vom *Lakehouse* von *Of Monsters and Men* nicht ausfindig zu machen. Ein Körper ist durch die plüschigen Fellteile zu erkennen, die die Hausbestandteile zusammenzuhalten scheinen. Der Körper ist entweder endlos lang, oder es handelt sich um eine Vielzahl übereinander geschachtelter, kleiner Wesen.

²²Das Haus dreht sich bei *Mad Scientist: Night of the Living House* [38, T=7:36] wie ein Mensch mit einem Kleid

²³Beispielsweise verschwinden in *Monster House* um [40, T=00:30:47] und um [40, T=00:31:07] die im Rasen eingeschlagenen Holzschilder und um [40, T=00:31:26] bewegt sich sogar der zur Tür führende steinerne Hausweg.

²⁴Ein Baum schnappt sich im Film *Monster House* um [40, T=00:49:25] einen Polizisten.

²⁵Beim medizinischen Abtransport von Mr. Nevercracker in *Monster House* [40, T=00:11:00] können die Sanitäter den Rollwagen vom Boden losreißen.

²⁶Es wird in *Monster House* [40, T=00:50:12] ein Wagen mit einem Baum ergriffen und in Richtung Mund hochgehoben.

²⁷Beispielsweise wird in *Monster House* [40, T=00:49:41] ein Polizist mit der Zunge geschnappt.

Bei *Das wandelnde Schloss* wurde jedoch mehr auf Funktionalität und Glaubwürdigkeit gesetzt und das Gebäude mechanisiert. Wie ein Tier geht es auf vier Beinen bzw. kann es am Ende mithilfe von Flügeln und Magie auch fliegen. Der Körper besteht aus einer Vielzahl von verschachtelten Häusern, besitzt aber einen eindeutigen Kopf, der in einen massiven „Grundkörper“, auf den die anderen Verschachtelungen aufbauen, übergeht. Die Füße beim *wandelnden Schloss* gleichen mechanisierten Vogelbeinen. Jedoch muss es durch die enorme Größe und Körperform auf vier Füßen gehen und wirkt dadurch noch monströser und behäbiger.

Die Hütte der Hexe *Baba Yaga* ist im gleichnamigen Kurzfilm und *Die beiden Helden* mehr oder weniger eine simple Blockhütte mit Vogelfüßen als Extremitäten.

Walking City ist ein Sonderfall, da auch die Gebäude selbst sehr abstrakt dargestellt werden, jedoch besitzt es an bestimmten Stellen eindeutig menschliche Arme und Beine als Extremitäten. In manchen Umwandlungen ist lediglich nur mehr die Kinetik sichtbar.

3.3.3 Gesicht und speziell Augen

Das Gesicht, bzw. besonders die Augen sind für die Belebung und vor allem Anthropomorphisierung von höchster Relevanz. Es ist möglich nur mit dem Gesicht allein Emotionen und Persönlichkeit zu vermitteln, selbst wenn der Charakter sich sonst nicht bewegen kann. Aus diesem Grund sind bei animierten Häusern zumeist Gesichter zu erkennen, die einen emotionalen Zustand darbieten. Dabei dienen die Fenster häufig auch als Augen für das Bauwerk. Ein sehr grenzwertiger Ausnahmefall hierbei dürfte jedoch der Experimentalfilm *Walking City* sein, bei welchem zwar schon ein Kopf, aber kein eigentliches Gesicht zu sehen ist. Doch bei diesem Kurzfilm wird auch mehr Augenmerk auf den Bewegungsfluss eines gehenden Menschen, als auf die eigenständige Emotion gesetzt. Umgekehrt sind z. B. bei *The Little House* keine Extremitäten festzustellen, jedoch ist das menschliche Gesicht im Design sehr ausgeprägt. Das Weglassen eines Gesichts bzw. die Reduktion des Gesichts auf Augen funktioniert, wenn als Ausgleich der Körper mehr „ausgebaut“ und Tieren oder Menschen vermehrt angepasst wird.

Auf dem Prinzip der Pareidolie basierend werden oft Fenster bei Häusern als Augen umfunktioniert, so auch bei *Home Sweet Home*. Dabei sind die Fenster des Obergeschoßes immer symmetrisch angeordnet. Das Erdgeschoß, welches die Eingangstür und ebenfalls Fenster beinhaltet, ist jedoch nicht wirklich als Mund zu betrachten, was aber auch nicht störend auffällt, da nicht sprachlich kommuniziert wird. Interessanterweise werden die Augenpartien bei den beiden Hauptcharakteren (altes Haus, junges Haus) durch „Querbauten“ zusätzlich hervorgehoben und blinzeln können sie mithilfe von Jalousien.²⁸ Im Falle des jungen Gebäudes unterstreichen die weißen Balken

²⁸Das blaue Haus blinzelt das erste Mal in *Home Sweet Home* [35, T=00:28], als würde

den Ausdruck und im Falle des alten Gebäudes wirken die Pflanzenranken wie Augenbrauen bzw. ein Bart. Interessanterweise fehlen bei der Hundehütte komplett die Augen und das Gesicht besteht nur aus dem Eingang und einer Hundedecke, die als Zunge fungiert. Das alte Haus weist einen viel größeren Detailgrad und schon mehr „Geschichte“ auf als seine Wegbegleiter. Das linke Auge wurde schon mit Brettern zugenagelt und lassen auf seine Blindheit tippen. Währenddessen lässt sich das rechte Auge nur mehr halb öffnen. Dies bewirkt einen ermüdeten und matten Eindruck, was ein zusätzliches Anzeichen ist, dass das Haus nur mehr wenig Lebenskraft besitzt, wenn man nach dem Sprichwort: „Die Augen sind die Fenster zur Seele“ geht. Die restlichen Fenster, welche am Körper sonst noch verteilt sind, wurden ebenfalls mit Brettern vernagelt bzw. sind sie so verschmutzt, dass man nicht ins Innere blicken kann.

Comicartig und eine starke Ausprägung des Kindchen-Schemas (s. auch Abschnitt 3.4.3) werden in *The Little House* vorwiegend bei der Protagonistin angewandt. Die halbrunden Fenster bzw. Augen sind überdurchschnittlich groß und ein kleiner roter Mund als Türschwelle ziert den Eingangsbereich. Der Mund bewegt sich, obwohl er nicht spricht, sehr viel und haucht neben den sehr ausdrucksstarken Augen dem Ganzen Leben ein. Zur Unterstreichung der Augen gibt es zusätzlich noch Augenbrauen in Form von brauenähnlicher Verzierung. Die Fenster besitzen zudem Jalousien als Augenlider, wobei es Ober- und Unterlider gibt. Äußere Fensterbretter agieren als Tränensäcke und verdeutlichen das Alter des Hauses. Wie bereits erwähnt, sind die Augen des Gebildes äußerst markant. Durch weiße Vorhänge und einen Schlitz in der Mitte erhalten die Iris und die Pupille ihre Form. Jedoch verändert sich dies laufend im Film. So sind beispielsweise am Abend die Vorhänge zugezogen und die Pupille wird durch ein gelbes Licht dargestellt. Ebenfalls formen sich „vorhang-unabhängige“ Pupillen, wenn sich das Haus in der Umgebung umschaute. Es sind einfach gestaltete Cartoon-Augen mit schwarzen Punkten, die die Blickrichtung festlegen. Als das Gebäude durch einen Brand beschädigt wird, wird die Iris immer blauer und trauriger. Wenn das Haus in sich zusammenfällt und mit dem Leben abschließt, sind die Pupillen unscharf, unfokussiert und die Iris vorwiegend blau.²⁹ Die Rollos sind fast vollständig geschlossen und zeugen von der Erschöpfung, Traurigkeit und Müdigkeit.

Das Gesicht ist auch bei *Mad Scientist* sehr comichaft gehalten. Die Dachfenstervorsprünge³⁰ fungieren als Augenpartie und die Fenster als riesige Augen. Eine simple schwarze Pupille und Fensterrollos als Lider zeichnen die Augenstrukturierung aus. Der auf der Front aufgezeichnete Mund

es gerade aufwachen.

²⁹Vorwiegend ist dies in der Zeit *The Little House* [46, T=06:23-06:54] zu beobachten.

³⁰Diese Art von Dacherweiterung wird auch „Lukarne“ oder „Zwerchhaus“ bezeichnet. Es ist ein über einer Fassade aufsteigender, nicht zurückgesetzter Dachaufbau und wird von einem „Zwerchdach“ abgeschlossen [53, S. 20].

ersetzt vollständig die vorhin vorhandene Tür und sämtliche andere Details. Es besitzt keine Lippen, was neben der Stimme zusätzlich auf einen männlichen Charakter hindeutet. Nase und Ohren besitzt das Haus keine, jedoch sind Zähne und eine organische Zunge im Mund sichtbar.

Eine hyperrealistische Animation wird bei *The Blue Umbrella* angewandt. Gleich mehrere Gebäude wurden in dem Kurzfilm eingebaut. Teilweise wurden hier wieder Fenster als Augen verwendet. So fungieren bei einem froschartigen Gebäude zwei Dachgauben mit Fenstern als Augen. Die Fenster besitzen Jalousien als Augenlider und zusätzlich wurden metallene Verstrebungen in das Fenster installiert, sodass diese als Pupillen und als Verstrebung dienen. Die Dachvorsprünge sind rundlich geschwungen und in ihrer Form an die ovalen Fenster angepasst. Markant ist bei diesem Gebäude auch der Mund, da er eine verbogene Dachrinne ist, welche dem Haus erst Leben einhaucht. Die beiden unteren Fenster spielen keine Rolle und werden regelrecht ignoriert, da die oberen „Froschaugen“ auch noch leuchten und sich bewegen.³¹ Das „Markisen-Restaurant“ besitzt Stuck-Ringe als Augen. Die Pupillen selbst wurden als goldfarbene Metallteile in die Mauer eingearbeitet. Der hauptsächlich rotfarbene Markisen-Stoff sieht wie ein Mund mit weißen Rüschen als Zähne aus. Ein komplett aus Ziegel- oder Backsteinen bestehendes Gebäude mit einer Vielzahl von Blendbögen³² könnte ein alter Bahnhof oder eine alte Fabrik sein, welche noch aus dem industriellen Zeitalter stammt. Die Augen sind groß, rund und einfach gehalten, mit den schwarzen Pupillen, die sich vermutlich aus der Perspektive der Kamera ergeben. Der Mund ist ein halbkreisförmiger Eingang. Es ergibt sich sogar eine Nase aus einem Ausschnitt der Blendbögen. Das Café im Jugendstil ist am schwierigsten zu erkennen. Erst die fein bewegten Metall-Konturen lassen von den Hauptcharakteren in ein weiteres Gesicht hinwegblicken.³³ Augen, sowie Mund, Nase und sogar Wangen sind lediglich eine Metall-Verzierung.

Der Gruselfilm *Monster House* stellt den Baukörper eigentlich als Kopf mit einer Fratze dar. Die Nase formt sich nach seiner Verwandlung aus dem gebrochenen Dach, jedoch ist sie geöffnet und erinnert eher an einen Totenkopf.³⁴ Am lebendigsten sind wieder die Augen, welche auch im Film als erstes zu bewegen anfangen. Sie leuchten wie eine intensive Flamme in einem grellen Gelb.³⁵ Der Mund besitzt spitze Holzbretter, die vermeintlich auch ein Auto ohne Mühe zerteilen können. Dahinter befindet sich ein Teppichläufer als Zunge. Diese ist sehr beweglich, lang und wird vom Haus präzise gesteuert.³⁶ Durch die Deformation und Asymmetrie wird die Fratze noch

³¹Bei *The Blue Umbrella* sieht das Gebäude um [45, T=01:44] auf das Geschehen herab.

³²Ein Blendbogen ist einer geschlossenen Wand nur „vorgeblendet“, also aufgelegt und nur zu Verzierungszwecken eingesetzt [53, S.4].

³³Erkennlich ist dies besonders in *The Blue Umbrella* [45, T=05:54].

³⁴Besonders deutlich ist die Transformation der gebrochenen Hauswand in *Monster House* [40, T=00:31:18].

³⁵Um *Monster House* [40, T=00:25:48] schlägt es die Augen auf und leuchtet.

³⁶Beispielsweise greift das Haus mit seiner „Teppichzunge“ um [40, T=00:26:05] nach

unheimlicher.

Das markanteste und konstanteste am Gebilde vom *Lakehouse* sind vermutlich die blinzeln Augen³⁷, die durch die schwarze Haut und durch die Falten an Gorillas erinnern. Diese sind auch so angeordnet, dass man sich nie sicher sein kann, ob es nun mehrere Lebewesen sind oder nicht. Erwähnenswert ist auch der Umstand, dass niemals Augenpaare eingesetzt werden. Lediglich ein einzelnes Auge mit einer schwarzen Iris öffnet sich hier und da. Die Dächer könnten dabei eventuell auch als „Mund“ oder „Schnabel“ angesehen werden. Die Augen sind repetitiv, unendlich und das Gesicht an sich ist in den Fell- und Gebäudemassen verdeckt, falls es überhaupt eines geben sollte.

Eine ganz andere Herangehensweise an das Gesicht wurde bei Miyazakis *Das wandelnde Schloss* angewandt, wobei ein gewaltiges Maul mit ausgeprägten metallischen Lippen, Zähnen und einer metallischen Zunge im Vordergrund stehen. Die „Pupillen“ sind im Verhältnis klein und wirken wie die eines Chamäleons, da sie durch bewegliche Schornsteine herausstehen. Ebenso können diese Augen keinerlei Ausdruck von sich geben und nicht blinzeln, lediglich ein wenig hin und her bewegen.³⁸ Ebenso besitzt das Schloss eine Nase oder zumindest runde Schornsteinöffnungen, welche Nasenlöchern gleichen.

Grundsätzlich sind keine Augen im Gebäude des Films *Die beiden Helden* zu erkennen. Jedoch könnte auch hier das obere Vordach dazu vorgesehen sein, welches wie tief gesetzte Augenbrauen wirkt. Aber sie werden nicht animiert und kommen damit nicht zur Geltung. Ein tierisches Gesicht wird somit nur mit etwas Fantasie erkennbar. Die Hexe blickt aus einem großen Fenster auf der Rückseite des Hauses hervor, welches scheinbar das einzige Fenster im Haus ist. Augen speziell sind somit nicht erkennbar, jedoch könnte man den durch den Dachvorsprung entstandenen Schatten auf der Türseite sich Augen denken.

Die Blockhütte in Kurzfilm *Baba Yaga* besteht aus sichtbar abgesägten und zusammengestellten Holzpfeilern. Interessanterweise stellen die runden Pfeilern gleichzeitig acht Augenpaare (vier Paare vorne, vier hinten) dar. Der Holzspalt in den einzelnen Holzpfeilern bildet eine schlitzartige Pupille. Somit besitzt die Hütte also zwei „Gesichter“, welche die Front- und Rückseite mit Augen abdecken und sich nur durch die zentral platzierte Tür bzw. das Fenster unterscheiden.

Bei *Walking City* sind keinerlei Augen oder sonstige Gesichtszüge zu erkennen und lenkt dafür den Fokus vermehrt auf die Bewegung und den

einem Jungen bzw. schnappt es um [40, T=00:49:39] sogar einen Polizisten und zerrt ihn in das Hausinnere.

³⁷Die relativ zufällig verteilten Augen blinzeln durchwegs und sind schon ab *Lakehouse* [37, T=00:26] zu erkennen.

³⁸Von der Seite sieht man dies besonders in *Das wandelnde Schloss* [30, T=00:01:00] bzw. von der Front um [30, 00:18:35].

Rhythmus.

3.3.4 Bewegung

Häuser sind absolut ortsgebunden und somit für gewöhnlich nicht in der Lage sich fortzubewegen. Diese grundlegende Eigenschaft ergibt somit auch eine erhebliche Schwierigkeit für die Entwicklung einer Handlung. Deshalb gibt es auch sehr selten Häuser als Protagonisten. Denn ein Protagonist, der sich niemals von der Stelle bewegt, kann kaum handeln. Daher wird die Fortbewegung aus eigener Kraft eindeutig den Tieren und Menschen zugesprochen. Bei Häusern jedoch fehlen die Grundlagen der Eigendynamik und Gliedmaßen, die eine Fortbewegung ermöglichen. Deswegen müssen ihnen in der Animation erst Gliedmaßen verliehen bzw. Teile als solche umfunktioniert werden, wenn sie sich fortbewegen sollen.

Eigendynamik

Kinder lernen belebte und unbelebte Objekte gewissermaßen durch die Möglichkeit der Eigenbewegung zu trennen. Dabei unterscheidet auch die Art der Antriebsquelle, ob es sich um ein Objekt oder Organismus handelt. Ein Beispiel für ein bewegliches Objekt wäre ein durch Batterie angetriebenes Spielzeug. Ebenfalls wird das, was Eigenbewegung vortäuscht, wie etwa Wind, Wolken, Sonne, oder Mond, bis ins Schulalter gedanklich mit Eigenleben ausgestattet (vgl. [19, S. 72]).

Zur Lebensbestimmung ist es relevant, wie sich etwas bewegt, also die Art und Weise der Fortbewegung. Dabei ist zu klären, ob sich das Gebäude durch eigene Kraft bewegt oder eine Art Antrieb besitzt. Der Antrieb kann dabei selbstverständlich auch wie in Miyazakis *Das wandelnde Schloss* Magie oder wie bei *Monster House* ein Geist, sein. Der Grund des Antriebs, wie beispielsweise eine Verzauberung, ist wiederum nebensächlich. Sobald die Bewegung von den Objekten selbst auszugehen scheint, also sie nicht aufgezogen, aufgeladen, angestoßen oder Ähnliches werden müssen, besitzen sie scheinbar eine eigene Lebenskraft. Eine besonders große Eigendynamik hingegen besitzen die Charaktere vom Kurzfilm *Home Sweet Home*, welche Stützpfeiler als Beine verwenden und durch die Welt ziehen. Im gleichen Film scheinen auch alle (noch lebende) unbegrenzte Energie zu besitzen, bis auf das alte Gebäude, welches schnell erschöpft wird. Doch nicht nur durch die Morphologie und einzelne Details wird eine Persönlichkeit geschaffen, sondern auch durch die Pose des Charakters mitbestimmt. Bei dem Kurzfilm *Home sweet Home* beispielsweise besitzen der eigentlich anthropomorphisierte Hauptcharakter vier Beine, sowie auch die zoomorphisierte Hundehütte. Doch nur durch die Bewegungen und Handlungen der einzelnen Charaktere wird klar, wer was darstellen soll. Obwohl es sich bei Häusern um eigentlich feste Körper handelt, die materialtechnisch ihre Pose nicht vollkommen ver-

ändern können, so gibt es auch hier teilweise Anzeichen für unterschiedliche Körperhaltungen.

Das „alte Gebäude“ bei *Home Sweet Home* beispielsweise geht geknickt, sehr langsam und auf seinen Stützpfeuern als Gehstock gestützt durch die Welt. Meist werden die Materialien einfach nicht realitätsnah, also unbeweglich und hart, dargestellt, sondern mit einem gewissen Grad von „Squash“ und „Stretch“, welche mehr Dynamik und Bewegungsfreiraum ermöglicht. Die starke Eigendynamik des singenden Hauses in *Mad Scientist* stammt von einem ausgearteten Experiment vom Doktor, der verschiedene Formeln ausprobieren musste.

Dass so ziemlich alles in der Welt lebendig ist, ist in *The Blue Umbrella* normal. Die Eigendynamik ist meist nur auf Gesichter beschränkt, machen die Charaktere jedoch sehr lebendig. Ebenfalls sind in *The Little House* sämtliche Nachbarn vom kleinen Haus lebendig und die Eigendynamik scheint normal zu sein. In *Monster House* ist die Antriebsquelle die Seele einer verstorbenen Frau. Die Antriebsquelle bzw. das Herz äußern sich in Form eines rauchenden Schornsteins. Erst nachdem der Hausbesitzer einen Herzinfarkt hat, scheint es zu erwachen und der Schornstein beginnt zu rauchen. Dieser aufsteigende Rauch ist ein Zeichen für Antrieb und Leben im Haus. Die Musikband *Of Monsters and Men* zeigt im Musikvideo *Lakehouse* beim Gebäude eigentlich nur Augenblinzeln als Bewegung. Sonst kann nur durchgehend Wind beim Fell bemerkt werden, was jedoch nicht als Eigendynamik zählt. Andererseits könnte man diese schwache Fellbewegung auch als leichtes Atmen des Geschöpfes interpretieren. Die Eigendynamik in *Das wandelnde Schloss* wird durch den Feuertäufel *Calcifer* mit einem Herz, also durch Magie, erzeugt. Dabei besitzt das Schloss viele Schornsteine und eine enorme Größe, was wiederum viel Energie benötigt. *Calcifer* genügt es jedoch ständig mit Holz versorgt zu werden, da er als Bezahlung vor Jahren das Herz von Howl erhalten hat. Bei *Die Beiden Helden*, als auch in *Baba Yaga* existiert eine tierische Eigendynamik, die durch die gleichnamige Märchenfigur in der Volksmythologie durch Magie zu erklären ist. Die *Walking City* besitzt ebenfalls eine starke, unerklärliche Eigendynamik, welche besonders stark mit dem „Beat der Musik“ verwoben ist oder dies umgekehrt der Fall ist.

Fortbewegung

Im Animationsfilm ist entscheidend, ob die Art der Figurenbewegung die der von Menschen gleicht oder Tieren bzw. Gegenständen angeglichen ist. Da es nicht vorgesehen ist, dass sich Häuser fortbewegen können, ist die Art der Fortbewegung von den Extremitäten abhängig. Falls diese überhaupt vorhanden sind, ist es dem Gebäude also möglich sich von der Stelle zu bewegen.

Eines der unbeweglichsten meiner „lebendigen“ Beispiele dürfte das Haus

von Walt Disney's *The Little House* sein, wo zwar das Gesicht bzw. vor allem die Augen bewegt werden können, es aber keine Möglichkeit gibt sich fortzubewegen. So kann es von seinem Standort nicht einfach weggehen und ist allen Geschehnissen ausgeliefert bzw. die Geschehnisse müssen um das Haus herum passieren, damit es als Hauptcharakter agieren kann.

In *Night of the Living House* bewegt sich das zum Leben erweckte Gebäude wie ein Mensch. Durch die Körperform, welche Kopf und Körper vereint, sind die Bewegungen ein wenig eingeschränkt, aber durch die menschlichen Extremitäten sehr anthropomorphisiert. Das Haus steht nicht einfach herum und erfüllt die Aufgaben eines Gebäudes, nämlich Schutz und Unterkunft zu bieten. Dennoch scheint die ursprüngliche Funktion mehr oder weniger erhalten zu sein. So sind die beiden Hausbewohner vorerst noch ohne Problem im Haus, doch durch das starke Atmen verbiegen sich die Wände und das Inventar fällt um und teilweise auf die Insassen.³⁹ Ebenso wird durch durch das wilde Tanzen ein weiterer Aufenthalt im Inneren beinahe unmöglich.⁴⁰

Die Fortbewegung des Ungetüms in *Monster House* wird durch die „Arme“ ermöglicht, die das Haus in einer Art beinloser Kriechbewegung mit-schleift.⁴¹ Gleichzeitig wird um das Haus herum viel Geröll und Staub aufgewirbelt, wodurch es noch bedrohlicher wirkt.

Das wandelnde Schloss bewegt sich, ähnlich wie das Domizil der Baba Yaga, auf Vogelfüßen fort. Jedoch bewirkt die erhöhte Anzahl der Füße ein komplett anderes Gefühl. Im Falle der vier Beine wirkt das Schloss wie ein riesiges Tier, wie ein Chamäleon.

Ebenso besitzen die Häuser in *Home Sweet Home*, *Die beiden Helden* und *Baba Yaga* Füße, um sich von der Stelle zu bewegen und nutzen dies auch. Die *Walking City* geht auch den ganzen Film hindurch, jedoch ist der Fokus immer auf der Figur, weswegen sie auf der Stelle zu gehen scheint.

Keine Möglichkeit der Fortbewegung haben die Häuser in *The Blue Umbrella* und *Lakehouse*. Sie bewegen sich allgemein sehr wenig und dies auch nur begrenzt.

Natürlich oder befremdende Bewegung

In animierten Filmen egal ob gezeichnet, computergesteuert oder durch Stop-motion erstellt, steht die Animation im Vordergrund. Dabei achten Animatoren bedingt auf die Gesetze der Physik und die Naturbeschaffenheit eines Körpers. Damit der Zuschauer sich in die Figur einigermaßen hineinversetzen kann, sollten diese Gesetzmäßigkeiten nicht ständig gebrochen werden. Dies könnte zu Verwirrung und Desorientierung beitragen.

³⁹Um *Mad Scientist: Night of the Living House* [38, T=05:42-05:46] beginnen sich die Wände durch das Atmen zu verziehen.

⁴⁰Die Personen im Inneren des Gebäudes werden in *Mad Scientist: Night of the Living House* um [38, T=08:31] wild herumgeworfen.

⁴¹In *Monster House* wird dies besonders um [40, T=01:07:16] deutlich.

Die Bewegungen der Häuser in *Home Sweet Home* sind als durchgehend natürlich anzusehen, jedoch wirken sie gleichzeitig befremdend. Man braucht ein wenig Zeit, um sich daran zu gewöhnen, dass die Hauptcharaktere Häuser sind. Die Bewegungen und Designs passen sehr gut zu den Persönlichkeiten der Gebäude. So gleicht das alte Gebäude einer alten, geknickten Person, die sich auf einem Gehstock stützt. Das junge Haus hingegen ist noch neugierig und hält sich durchwegs sehr aufrecht. Durch die Berücksichtigung der realistischen physikalischen Eigenschaften der Umwelt wirkt es teilweise in sich widersprechend, wenn die Gebäude durch ihre „Squash- und Stretch-Eigenschaften“ durch die Welt wandern. Dennoch muss diese Gesetzmäßigkeit gebrochen werden, damit sie sich bewegen können. Dadurch, dass keine Menschen vorkommen, wird das Gefühl einer „normalen Handlung“ etabliert, durch die man immer mehr Dinge hinnimmt.

Disney entwickelte die „12 Prinzipien der Animation“, die darauf beruhen, dass eine Animation nicht unbedingt hyperrealistisch ist, dafür aber „gut“ aussieht (vgl. [20, S. 47ff.]). So ist auch die Bewegung im Kurzfilm *The Little House* nicht unbedingt völlig natürlich, aber wirkt in seiner „Übertriebenheit“ glaubwürdig. Da die Bewegungen der Häuser sehr beschränkt sind, wirken sie wiederum natürlicher und plausibler, als wenn die Häuser z. B. frei herumtanzen könnten.

In *Mad Scientist* wirkt bei der Folge *Night of the living House* das lebende Haus sehr überzeichnet und daher auch befremdend. Das Gebäude singt, springt und kann sogar ohne Probleme „breakdancen“⁴², ohne, dass es dabei sehr schwer oder massiv wirkt. Doch da es in dieser Serie Bezug zur Realität fehlt und es auf die Fantasie von Kleinkindern zugeschnitten scheint, nimmt man es auch einfach als lustigen Unfug hin.

The Blue Umbrella ist das beste Beispiel für die Natürlichkeit der Bewegungen. Alle Gebäudebewegungen wurden sehr minimalistisch in die Szenerie eingefügt, sodass es vollkommen authentisch und natürlich den Zuschauer anspricht. Der Reiz davon ist, dass einige der Bewegungen wirklich so passieren könnten. Die klein gehaltenen Bewegungen und Verformungen, verhelfen dem Zuseher schneller ein erwartetes Bild zu sehen.⁴³

In *Monster House* wirkt hingegen das Gebäude zunächst sehr natürlich, aber als es sich wirklich zu bewegen beginnt, ist es nicht unbedingt an die physikalischen Regeln gebunden. Aber auch bei seinen Transformationen wurde weitgehend darauf geachtet, dass es plausibel und physikalisch „machbar“ aussieht. So verwendet das Haus für all seine Verformungen nur Materialien des von ihm heimgesuchten Grundstückes. Als jedoch die Animatoren an die Grenzen der Möglichkeit stießen, mussten auch sie die Grenzen der Physik brechen. Beispielsweise zerbrechen die Bäume nicht, als das

⁴²In *Mad Scientist: Night of the Living House* kann das Gebäude neben springen, sich auch um [38, T=07:48] geschickt und schwungvoll am Boden drehen.

⁴³Beispielsweise lächelt in *The Blue Umbrella* um [45, T=01:44] auf einmal eine Dachrinne, welche sich in der Mitte durchbiegt.

Haus sie als Arme gebraucht. Sie dehnen sich einfach an den Ellbogen soweit sie benötigt werden.⁴⁴

Das *Lakehouse* wirkt sehr befremdend, da es zur Bewegung nur Augen gibt, welche einen anstarren. Jedoch streicht auch der Wind hin- und wieder durch das Fell des Hauses, um die Starrheit ein wenig aufzulockern. *Das wandelnde Schloss* hingegen besitzt viele natürliche Bewegungen, jedoch scheinen diese auch teilweise mechanisiert zu sein und wirkt somit für den Zuseher ein wenig befremdend.

Die Blockhütte in *Die beiden Helden* steht auf, verharrt still an der Stelle bis der Held sich niederlässt und geht dann ein paar große Schritte vorsichtig zur Seite (s. [32, T=02:34-03:00]). Da es scheinbar neugierig ist, geht es mit übertriebener Behutsamkeit auf eine andere Stelle zu. Die Bewegungen sind dabei als begrenzt natürlich zu betrachten. Das Haus der *Baba Yaga* bewegt sich auch im gleichnamigen Kurzfilm sehr wenig, aber wirkt natürlich, wenn man es mit einem Huhn gleichsetzt. Da es die ganze Zeit steht, lockert es seine Beine, indem es sie streckt bzw. sich auf seinem Platz am Baum umdreht (s. [26, T=01:38]).

Die Grundbewegung von *Walking City* ist sehr natürlich und in einem angenehmen, beinahe schon hypnotisierenden Tempo. Die Verformungen in die anderen Gestalten wirken selbstverständlich befremdend und ungewohnt, da dies in der Realität nun mal nicht möglich sein kann.

3.3.5 Innenleben

Eine gewisse „Problematik“ bei lebendigen Häusern entsteht dann, wenn das Innenleben von ihnen gezeigt wird und sich darin andere Charaktere befinden sollen. Logischerweise sind Menschen es nicht gewohnt im Körper anderer Lebewesen zu sein, wodurch also schnell ein bedrückendes, wenn nicht sogar beängstigendes Gefühl hervorgerufen wird. Man würde schließlich sterben, wenn man in einer anderen Kreatur gefangen wäre. Dieses Phänomen wurde zum Beispiel bei dem Film *Monster House* sehr deutlich angewandt. Im Laufe des Filmes wird das Haus immer lebendiger und im Inneren wird das Inventar ebenfalls immer organischer⁴⁵. Somit wird aus einem Teppich-Läufer eine Zunge und aus einem Kronleuchter ein Gaumenzäpfchen etc.

In *Das wandelnde Schloss* hingegen merkt man in den Innenräumen nicht, dass man sich eigentlich in einem bewegenden und lebendigen Haus befindet. Das Außenleben ist vom Innenleben (Abb. 3.19) durch „Portal-Magie“ völlig abgegrenzt. Abhängig vom eingestellten Portal und dem gewählten Ausgang, kann man Schloss von außen betrachten, befindet man sich auf dem immer vorwärts marschierenden Schloss.⁴⁶ Im Kurzfilm *The Litt-*

⁴⁴Eine extrem verzogene Pose ist beispielweise um *Monster House* [40, T=01:08:46].

⁴⁵Im Film *Monster House* bildet sich der Rachen der um [40, T=00:25:58] aus, um [40, T=00:26:01] Zähne und schließlich wird eine Zunge um [40, T=00:26:04] vernehmbar.

⁴⁶Sophie sieht bei *Das wandelnde Schloss* [30, T=00:36:08] aus einem geöffneten Fenster.



Abbildung 3.19: Filmausschnitte aus *Das wandelnde Schloss* zum Außenleben (links) [30, T=00:38:19] und Innenleben (rechts) [30, T=00:41:19] des Schlosses.



Abbildung 3.20: Filmausschnitte des Katzenbusses aus *Mein Nachbar Totoro* (links) [41, T=01:15:39], (rechts oben) [41, T=00:51:20] und (rechts unten) [41, T=01:16:19].

le House wird beispielsweise das Innenleben nur angedeutet. Folglich wird das Innenleben entweder organisch gemacht, um Unbehagen zu verbreiten oder einfach gar nicht gezeigt. Die letzte Variante verstärkt demnach den Standpunkt als Charakter, den man für lebendig hält und auch mögen kann. Interessant ist die Zwischenlösung vom sogenannten *Katzenbus* (Abb. 3.20), einem Nebencharakter aus dem Film *Mein Nachbar Totoro* [41]. Hier können zwar andere Personen einsteigen, sie befinden sich aber trotzdem nicht in den Organen des Fabelwesens⁴⁷. Der Innenraum und die Sitze sind ebenfalls mit Fell überzogen und das Dach ist auf den eigentlichen Katzenkörper als Erweiterung angewachsen.

Das Innenleben des Gebäudes ist in *Mad Scientist* zwar genauso wie vor der „Erweckung“ vorhanden, jedoch sind die Wände viel flexibler und zei-

Hingegen ist um [30, T=01:31:07] das Hausfenster beispielsweise mit dem Haus in der Stadt verbunden, weswegen die Erschütterungen der Explosionen hereinkommen können.

⁴⁷Da es sich bei diesem Fortbewegungsmittel aber nicht um ein Gebäude handelt, wurde es in den anderen Kapiteln nicht weiter behandelt.

gen, wie das Haus atmet.⁴⁸ Wenn das Haus niest⁴⁹, so werden immer Sachen in den Schornstein gesaugt und heraus transportiert, was andeutet, dass die Inneneinrichtung, sowie auch die Charaktere als Fremdstoffe vom Körper registriert werden. Nicht zu vergessen ist jedoch der Mund vom Gebäude, der organisch und mit Zähnen und Zunge ausgestattet ist. Somit kann das Innenleben also auch hier, wie auch schon bei *The Little House* auf zwei Ebenen existieren. Die eine Ebene ist zum Kommunizieren mit anderen Lebewesen im Inneren selbst und die andere ist zum Interagieren mit anderen in der äußeren Umwelt. Bei *Baba Yaga* hingegen ist das Gebäude von Innen völlig „normal“ wie ein gewöhnliches Menschenhaus und lässt keine Rückschlüsse ziehen, dass man sich in einem Lebewesen befindet. In *Baba Yaga*, *Die beiden Helden*, *The Blue Umbrella*, *Home Sweet Home* und *Lakehouse* sind kein Innenleben zu sehen und festzustellen.⁵⁰ Eine Sonderstellung setzt hierbei wiederum das Beispiel *Walking City*, da sich das Bauwerk vor den Augen des Betrachters in Partikel zerstückelt und demnach kein Innenleben haben kann.

3.3.6 Kommunikation

Kommunikation ist die Übermittlung von Information von einem Lebewesen zu einem anderen. Diese kann verbal, aber auch nonverbal erfolgen. Menschen sind soziale Wesen und auf ihre Mitmenschen angewiesen und Kommunikation somit unumgänglich ist. Neben der eindeutigen verbalen Konversation ist jedoch auch die nonverbale Kommunikation wichtig. Beide Arten sind stark miteinander verwoben und können durch ihr sogenanntes „Interkorrelationsverhältnisses“ nicht einzeln betrachtet werden. So ist die Körpersprache aussagekräftiger als die Wörter, die aus dem Mund kommen. Selbstverständlich zählt dies nur, wenn die Person gleichzeitig gesehen und gehört werden kann [15, S. 270].

Sprache

Eine für Menschen verständliche Sprache ist eindeutig eine Anthropomorphisierung des Objektes. Doch Sprache selbst muss nicht verstanden werden, um sie als Sprache zu definieren. Unabhängig vom Inhalt der Mitteilung erlaubt der Sprechausdruck, also die Art des Sprechens, Rückschlüsse auf den psychischen Zustand des Sprechers. Dabei beeinflussen die Unterschiede des

⁴⁸Deutlich hör- und sichtbar ist dies in *Mad Scientist: Night of the Living House* um [38, T=05:42-05:48].

⁴⁹Um [38, T=08:25] niest das Haus und befördert durch den Windsog einen Stuhl durch den Schornstein bzw. um [38, T=09:02] werden die zwei Hauptprotagonisten auf die gleiche Weise herausgeschleudert.

⁵⁰Entweder verdecken Schatten das Innenleben, wenn Türen oder Fenster geöffnet werden, oder man bekommt gar keine Chance, dass man hineinschauen könnte.

Tempos (langsam – schnell), Sprechstärke (matt – kräftig), Sprechmelodie (eintönig – phrasiert), etc. den Eindruck [14, S. 211].

Das Beispiel von *Mad Scientist - Night of the living House* ist das einzige der angeführten Filmbeispiele, wo ein Gebäude aktiv spricht und menschliche Sprache versteht. *Das wandelnde Schloss* versteht zwar schon menschliche Sprache, jedoch ist die Außenhülle von Calcifer nicht in der Lage zu reden. Der Feurdämon Calcifer an sich kann sehr wohl sprechen, jedoch erachtet die Autorin dies als Sonderfall. In *The Little House* werden die Gedanken des Gebäudes nur indirekt von einem Erzähler wiedergegeben. Sämtliche andere ausgewählte Animationsbeispiele sind nicht der menschlichen Sprache mächtig. Allgemein wird also im Animationsfilm die Sprache bei Gebäuden nur selten angewandt und nicht unbedingt benötigt.

Nonverbale Kommunikation

Nonverbale Kommunikation, also die Verständigung ohne Sprache, wird durch den Gesichtsausdruck, die Gesten und auch durch die Pose und Art der Bewegung des Körpers definiert. Dabei ist die Kommunikation durch den Körperausdruck biologisch gesehen älter als die Kommunikation durch Sprache. Das, was ausgedrückt wird, erweckt einen Eindruck auf den Empfänger und diese Ausdruck-Eindruck-Verschränkung ist durch Erbanlagen gewährleistet. Hierbei wirken bestimmte Reizverbindungen als sogenannte „angeborene Auslöser-Schemata“ und werden im Abschnitt 3.4.2 *Sprache bei Tieren* näher erklärt. Jedoch spielen diese erbbedingten Auslöse-Schemata beim Menschen eine hintergründige Rolle (vgl. [14, S. 211]).

Sehr menschlich wirken ebenfalls die Ausdrucks-Reaktionen, wie Erröten oder Erblassen des Gesichts, da sie gleichzeitig auch zeigen, dass der Körper aus Fleisch und Blut besteht. So errötet beispielsweise das kleine Haus bei *The little House* als ein frisch verheiratetes Ehepaar erscheint und in diesem leben will. Dass es zu lächeln beginnt, seitlich wegschaut und sich leicht verlegen zur Seite dreht, wird somit durch das zusätzliche Erröten verstärkt (s. [46, T=01:09]). Durch die ausdrucksstarken Augen und die Türschwelle als Lippen gleicht die Mimik die des Menschen. Wenn es sich freut, so lächelt⁵¹ es und wenn es schockiert ist, so öffnet es auch den „Mund“ und verzieht die Augenbrauen weiter nach oben (s. [46, T=03:07]).

Im dem Kurzfilm *Home Sweet Home* steht die nonverbale Kommunikation sehr im Mittelpunkt. Das Geschehen basiert darauf und durch die Animation sind die Häuser schließlich in der Lage Mimik und begrenzt auch Gestik anwenden zu können. Beispielsweise blickt eine Villa einfach nur mit halb geschlossenem Auge auf das kleine, blaue Haus herab und vermittelt schon den Eindruck, dass es hier nicht willkommen ist und sie nichts mit dem Neuankömmling zu tun haben möchte.

⁵¹Bei [46, T=01:02] wird das Lächeln der Lippen sogar noch mit dem Einzeichnen von Mundwinkeln verstärkt.

Ganz anders als im vorherigen Film kann in *Mad Scientist* das Haus sprechen und nach dem „Erwachen“⁵² wie ein Mensch unbeschränkt Mimik und Gestik anwenden. Jedoch ist es zu jeder Zeit lächelnd und fröhlich. Die Arme werden immer im Takt geschwungen. Es ist ständig in Bewegung und selbst wenn es sitzt, schaukelt es. Dies lässt es sehr kindlich oder irrational erscheinen, weswegen die menschlichen Hauptcharaktere mit dem Haus nicht wirklich kommunizieren können. Sie locken das Haus somit mit Musik wieder auf seinen ursprünglichen Standort.⁵³

Die Augen des Hauses in *Monster House* sind sehr einprägsam. Vor allem die „Augenbrauen“ sind grundlegend für die Mimik des Hauses. Wenn es jedoch schreit, dann gleicht es einem zornigen Tier und hört sich auch so an.⁵⁴ Die Zähne sind spitz, ein wenig nach außen gerichtet und einige Dachschindeln stellen sich wie beim Fell⁵⁵ einer fauchenden Katze auf. Eigentlich ist das Haus fast den ganzen Film hindurch wütend, jedoch zeigt es an wenigen Stellen, dass es den alten Mann noch immer sehr gerne hat. Als dieser beispielsweise einen Herzinfarkt hat und von der Ambulanz abtransportiert wird, will es ihn nicht gehen lassen. Mit den Grashalmen im Rasen greift es nach dem Rollbett, auf dem er in den Krankenwagen geschoben wird (s. [40, T=00:11:00]). Doch lässt es ihn ziehen, als er in den Krankenwagen eingeladen wird und dieser wegfährt. Denn wie man später erfährt, ist es anscheinend sehr wohl in der Lage einen Wagen zu schnappen, zu zerbeißen und die Insassen in sich einzusperren.⁵⁶ Demnach sieht „Constance“, die Seele, welche das Haus heimsucht, auch ein, dass ihr Ehemann unbedingt medizinische Hilfe braucht.

Im *wandelnden Schloss* ist die nonverbale Kommunikation mit der tierischen Außenhülle auch sehr eingeschränkt, da Calcifer selbst sprechen und agieren kann und man mit ihm direkt kommuniziert. Lediglich, wenn es sich sehr bemüht oder sehr erschöpft ist, dann bewegt sich das Geschöpf auch noch langsamer und durch die Maschinen „stockender“, was sich wiederum in der Akustik durch vermehrtes Ablassen von Dampf und Quietschen äußert.⁵⁷

Die Hexenhütte in *Die beiden Helden* drückt nur durch ihren Gang die Emotionen aus und ist daher sehr eingeschränkt. Es ist nicht eindeutig ver-

⁵²Dies gilt für den Zeitraum, in dem das Haus durch die „Formel“ in *Mad Scientist: Night of the Living House* gehen kann, also [38, T=07:26-12:27].

⁵³Um [38, T=11:30] sieht man in *Mad Scientist: Night of the Living House* wie der Schatten des Hauses sich bewegt und mitgeht und sich um [38, T=12:23] schließlich auf seinen Ursprungsplatz wieder hinsetzt.

⁵⁴Das *Monster House* schreit [40, T=00:26:17] erstmals und versucht so die Kinder zu verjagen.

⁵⁵In *Monster House* [40, T=00:51:04] ordnen sich die vorhin aufgestellten Schindeln wieder.

⁵⁶In *Monster House* [40, T=00:50:03-00:50:39] attackiert es einen Polizeiwagen.

⁵⁷Durch den Verlauf der Geschichte wird das Schloss jedoch weniger als eigenes Lebewesen, sondern eher als „Rüstung“ von Calcifer dargestellt.

ständig, was und ob überhaupt etwas kommuniziert werden möchte.

Bei *Blue Umbrella*, *Baba Yaga* und im Musikvideo *Lakehouse* kommunizieren die Häuser auch nicht, sondern beobachten nur. Ebenfalls findet keine Kommunikation bei *Walking City* statt, da es die ganze Zeit über nur im selben Tempo auf einer Stelle geht.

3.4 Interpretation als Charakter durch den Zuschauer

Die Untersuchung des Designs und der Darstellung der animierten Häuser im Animationsfilm zeigt wie sie als Charaktere agieren und kommunizieren. Dieser Vergleich ist wichtig, wenn man der Frage nachgehen will, warum der Zuseher einen Gegenstand als anthropomorphisierten Charakter annimmt. Tiere im Vergleich, werden vom Publikum bereitwilliger und ohne größere Probleme angenommen und mit menschlichen Emotionen versehen. Im Animationsfilm als auch im Realfilm können ihnen scheinbar leichter Charaktereigenschaften zugewiesen werden, da sie teilweise als Haustiere Freund und Gefährte sind. Wir schreiben ihnen auch in der Realität menschliche Eigenschaften zu und kommunizieren mit ihnen.

Damit etwas Emotionen haben kann, muss jedoch vorausgesetzt werden, dass es lebendig ist. Da bei Objekten nur Interaktion, aber wiederum keine Kommunikation stattfindet, muss diese Barriere überwunden werden und es als Lebewesen anerkannt werden. Um jedoch menschliche Emotionen interpretieren zu können, sollte man ebenfalls zwischen rein animalischen Eigenschaften unterscheiden und solchen, die eigentlich nur dem Menschen zugeschrieben werden können. Bei dieser Unterscheidung wird jedoch nicht gemeint, dass Tiere nicht ebenso Gefühle haben. Dies führt wieder zu dem Problem, dass der Mensch die Welt nur aus den Augen des eigenen Selbst erfahren kann, auch wenn man sich in die „Lage eines Tieres versetzt“. Um also Emotionen bei Menschen zu erzeugen, muss diese Grenze bekannt sein.

Damit eine Figur somit in einer Geschichte als Charakter integriert werden kann, muss sie zunächst einmal als Lebewesen anerkannt werden. Weiters erfolgt in den Augen des Betrachters sehr schnell eine Abgrenzung bzw. Kategorisierung zwischen Tier und Mensch. Schließlich wird im Abschnitt 3.4.3 die *Erzeugung von Emotionen* durch die Filmwelt und Perspektive der Betrachtung, Darstellung der Figur und letztlich durch Identifikation und Erzeugung von Sympathie näher betrachtet.

Dabei ist allerdings zu beachten, dass Identifikation sozusagen die Nachahmung bzw. Gleichsetzung mit einer anderen Person ist. Dies erfolgt weitgehend jedoch unbewusst. So werden nicht nur einzelne Verhaltensweisen, sondern auch Wert- und Normvorstellungen, Gefühlshaltungen, Wünsche und Hoffnungen verinnerlicht. Identifikation baut das Gewissen bzw. das Über-Ich größtenteils auf. Diese Verhaltens- oder Erlebnisform wird aber

nicht als Imitation, sondern als Teil des eigenen Selbst empfunden (vgl. [14, S. 230]).

3.4.1 Anerkennung als Lebewesen

Das Objekt muss also ein Lebewesen werden, welches in der Lage ist zu denken und zu fühlen. Streng biologisch gesehen besitzt ein lebender Organismus einen Körper, den er auf verschiedenste Varianten bewegen kann. Dieser Energieaufwand muss mithilfe von „Lebensmitteln“ ausgeglichen werden, die auf einen Lebensrhythmus zurückschließen lassen. Dieser Biorhythmus fängt mit der Geburt an und wird durch den Tod abgeschlossen.

Somit wird das Kapitel *Anerkennung als Lebewesen* in drei Teile aufgespalten:

1. Körper und Bewegung von Lebewesen,
2. Notwendigkeit von „Lebensmitteln“ (Biorhythmus) und
3. Möglichkeit zu sterben (Verfall, Vergänglichkeit).

Doch ein Lebewesen besteht nicht nur aus einem bewegbaren Körper, da sonst beispielsweise ein Roboter auch schon lebendig wäre. Ab wann also Leben existiert, ist eher eine philosophische bzw. ethische Frage, die auch eher im Glauben beantwortet wird, als wissenschaftlich nachgewiesen werden kann. Um Gegenstände also als Lebewesen einzuordnen, hat der Mensch seine persönlichen Kriterien, die eben nicht immer wissenschaftlich erklärbar sind. Wenn der Mensch etwas nicht weiß, tendiert er dazu sich seine eigene Erklärung zu schaffen. So wird auch bei der Seele, die bisher wissenschaftlich nicht eindeutig nachgewiesen werden konnte, angenommen, dass sie bei Lebewesen vorhanden ist, und bei Gegenständen nicht. Natürlich gibt es dabei auch unzählige andere Ansichten, die jedoch den über den Rahmen dieser Arbeit hinausgehen würden. Bei der Deklaration als Lebewesen zählen Tiere, Menschen, aber auch Pflanzen und andere Organismen wie Bakterien dazu. Jedoch ist es schwieriger bei Pflanzen oder Bakterien Emotionen zu erkennen bzw. ist bei ihnen das Bewegungsvermögen und Empfindungsleben eingeschränkter. Dieser Betrachtung nach, sollte man Pflanzen jedoch eher als lebende Objekte, nicht jedoch als Lebewesen, einordnen.

Körper und Bewegung von Lebewesen

Der Körper und die Art der Bewegung spielen eine wesentliche Rolle um etwas als Lebewesen zu kategorisieren. So sprechen Kinder anfangs allen Dingen Leben zu, mit der Zeit jedoch nur mehr den bewegenden, dann sich selbst bewegenden Dingen und mit fortschreitendem Alter nur mehr Organismen Leben zu. Kinder lernen durch zunehmende Erfahrung den Unterschied zwischen eigendynamischen Dingen und Objekte, die durch Außenwirkung angetrieben werden. Die Bewegung wird somit als eigener Wille

interpretiert (vgl. [19, S. 71–72]). Durch Mimik und Gestik wird in Animationsfilmen ebenfalls die bestehende Gefühlslage des Charakters verstärkt.

Animierte Gegenstände, welche Emotionen und Gefühle äußern können, müssen demnach eine Seele besitzen und als Lebewesen anerkannt werden. Wie sich ein Lebewesen in seiner Umwelt zurechtfindet und fortbewegt, hängt auch von den vorhandenen Sinnen ab. Dabei stellt sich laut Aristoteles der Tastsinn als wichtigster Sinn von Lebewesen dar [15, S. 290]. Es gibt Lebewesen ohne Seh-, Hör- und Geruchssinn, nicht jedoch ohne Tastsinn. Die Hundehütte aus *Home Sweet Home* beispielsweise besitzt weder einen Kopf, noch Möglichkeiten um sehen oder riechen zu können. Jedoch kann sie als Lebewesen eingeordnet werden, da sie einen Tastsinn besitzt. Ohne dies wäre es gar nicht möglich herumlaufen zu können. Die heraushängende Hundematte, welche einer Zunge gleicht, zeigt auch, dass sie atmet.⁵⁸ Ebenso spüren die Häuser neben starken Winden und Müdigkeit auch Kälte.⁵⁹

Notwendigkeit von „Lebensmitteln“ (Biorhythmus)

Lebewesen besitzen einen sogenannten „Biorhythmus“, welcher voraussetzt, dass sie Nahrung konsumieren, diese verarbeiten können, sowie auch Ruhephasen und Schlaf benötigen. Dies gilt für uns Menschen, als auch für Tiere gleichermaßen und wird in unterschiedlichen Mengen und Abständen benötigt.

Biorhythmus ist die bedeutet, dass manche Lebensvorgänge in einem bestimmten tages- oder jahreszeitlichen Rhythmus ablaufen. Dabei unterscheidet man zwischen dem exogenen und den endogenen Biorhythmus. Exogen bedeutet, dass der Rhythmus von äußeren Faktoren bestimmt wird (z. B. klimatisch abhängig gibt es Winterschlaf bei Tieren). Ein endogener Biorhythmus hingegen bezieht sich auf innere Mechanismen, wie beispielsweise hormonelle Umstellungen [12, S. 244].

Aus eigener Erfahrung kennt der Zuseher diese Bedürfnisse und nimmt daher auch leichter die verschiedenen Formen der Nahrungsaufnahme bei animierten Gegenständen an. Dabei zählt nicht der exakte natürliche Ablauf, sondern das Bestehen der Möglichkeit. Die Andeutung zum Streben nach Selbsterhaltung alleine reicht, um etwas als Lebewesen einzuordnen.

Die Reisegruppe von Häusern in *Home Sweet Home* weist eindeutig einen Biorhythmus vor, da sie Kälte spüren⁶⁰, gemeinsame Toilettenpausen machen (s. [35, T=01:48]), erschöpft werden, altern und Schlaf benötigen. Als das junge Haus mit dem hübschen sichtlich weiblichen Wohnwagen eislaufen geht, scheint es sich in sie zu verlieben (s. [35, T=04:20]). Das alte Haus

⁵⁸ Grundsätzlich ist die Bewegung durchgängig bei der Hundehütte in *Home Sweet Home* zu beobachten, jedoch besonders bei [35, T=03:03].

⁵⁹ Aufgrund der starken Kälte entfachen die Häuser in *Home Sweet Home* um [35, T=07:29] ein Lagerfeuer.

⁶⁰ Das alte Haus in *Home Sweet Home* zittert vor Kälte um [35, T=07:35].

hingegen ermutigt das junge Haus zum näheren Kontakt mit dem Wohnwagen.⁶¹ All dies weist auf hormonelle Aktivitäten hin und könnte ein Indiz sein, dass das blaue Haus pubertiert.

Ein Biorhythmus ist bei *The Little House* nur begrenzt erkennbar. Es altert im menschlichen Sinne nicht, sondern wird nur verletzt.⁶² Es schläft auch nur, wenn es verzweifelt, traurig und einsam ist (s. [46, T=04:42]) bzw. auf sein Ende wartet.⁶³

Hingegen schläft das alte Haus in *Monster House* die meiste Zeit bzw. legt es sich auf Lauer. Es verschlingt alles, was ihm in die Quere kommt und kann selbst Autos zerbeißen (s. [40, T=00:50:39]). Jedoch ist eigentlich die Zunahme von Nahrung nicht notwendig, da nichts verdaut wird und am Ende alle verschlungenen Gegenstände und Menschen sogar wieder unversehrt hervorkommen.⁶⁴

Im *wandelnden Schloss* ist der Biorhythmus streng mit dem körperlichen Zustand von dem Feurdämon Calcifer verbunden. Der Dämon „wohnt“ in der Feuerstelle und „isst“ Holz.⁶⁵ Dadurch kann er stärker werden und wenn er nichts zu essen hat, auch ausgehen.⁶⁶ Somit kann er auch erschöpft werden, was sich ebenfalls an der Bewegungsgeschwindigkeit seiner Außenhülle äußert. Ebenfalls konsumiert er Essensreste⁶⁷. Calcifers Antriebsquelle ist jedoch das Herz vom Magier Howl. In den anderen Filmbeispielen wird keinerlei Biorhythmus bei den Gebäuden angezeigt.⁶⁸

Möglichkeit zu sterben (Verfall, Vergänglichkeit)

Lebewesen sind unweigerlich an einen Lebenszyklus gebunden, welcher Geburt und Tod beinhaltet. Erst durch diese Begrenzung gibt es die Möglichkeit, dass sie krank und verletzt werden. Dies setzt voraus, dass Schmerzen und Schwäche gefühlt werden, was wiederum einen Tastsinn unabdinglich macht. In vielen Animationsfilmen wird diese Problematik nur sehr unterschwellig eingeflochten, damit die jungen Zuseher nicht zu sehr schockiert

⁶¹Es gibt dem jungen Haus einen Stoß in *Home Sweet Home* um [35, T=04:23].

⁶²Um [46, T=01:27] wird ein Fenster in *The Little House* eingeschlagen, aber es nimmt den Schaden ziemlich gelassen hin.

⁶³Um [46, T=07:02-07:14] schließt es für längere Zeit die verschwommenen Augen, nachdem es eine Träne vergossen hat.

⁶⁴Am Ende werden in *Monster House* die konfigurierten Gegenstände zurückgegeben (s. [40, T=01:19:15-01:19:50]) bzw. während dem Abspann klettern die vorhin gefangenen Leute aus dem Keller hervor (s. [40, T=01:23:27-01:24:14]).

⁶⁵Der Dämon klettert am Holz empor um größer zu werden, aber um [30, T=01:38:26] konsumiert er eindeutig kleine Holzstücke mit dem Mund.

⁶⁶Um [30, T=00:34:12] droht er zu erlöschen, als er den Halt zu seinem letzten Stück Holz verliert.

⁶⁷In *Das Wandelnde Schloss* verspeist um [30, T=00:29:56] Calcifer Eierschalen und Speck.

⁶⁸Filmbeispiele ohne sichtbaren Biorhythmus: *Baba Yaga, Die beiden Helden, Walking City, Lakehouse, Mad Scientist* und *The Blue Umbrella*.

werden. Daher reicht auch hier nur eine Andeutung von Verletzbarkeit und Schmerzempfinden.

Während des Kurzfilms in *The Little House* verändert sich das Aussehen des Gebäudes sehr auffällig durch externe Einflüsse. Zumal wird ein Fenster eingeschossen (s. [46, T=01:27]), einmal steht es unter Feuer (s. [46, T=02:59]), dann unter Wasser (s. [46, T=03:10]) und sieht etwas verkohlt aus. Man erkennt ein „blaues Auge“ (s. [46, T=03:20]), wo ein Brand war. Das kleine Haus ist über diese Umstände zwar unglücklich, jedoch schreit es nicht vor körperlichen Schmerzen, sondern leidet vorwiegend schweigend. Das Konzept des Todes von Gebäuden wird durch die Nachbarhäuser gezeigt. Sie werden durch einen großen Brand in Schutt und Asche gelegt (s. [46, T=03:12]), ein anderes Mal durch Fortschritt und Weiterentwicklung niedergerissen (s. [46, T=04:47]) und ersetzt. Auch das kleine Haus bereitet sich innerlich auf seinen Tod vor. Jedoch wird zum Schluss alles „geheilt“ bzw. repariert.

Home Sweet Home startet mit einer in sich verfallenen Welt, in der alles Tod zu sein scheint, weswegen sich das junge lebendige Haus auf die Reise begibt. Am Ende des Films stirbt der gute alte Wegbegleiter sogar.⁶⁹

Da das Haus in *Monster House* von einer Seele heimgesucht wird, stirbt es nicht als es in eine Grube gerissen wird und auseinanderfällt (s. [40, T=01:13:00]). Es reformiert sich wieder, da das Zentrum, das „Herz“ nicht zerstört ist. Erst als es mit einer Dynamitstange in den Rauchfang explodiert, kommt die Seele heraus und verabschiedet sich von dem alten Mann, der über 45 Jahre in diesem Haus lebte (s. [40, T=01:17:29]).

Das wandelnde Schloss ist ebenfalls in der Lage zu sterben, wenn Calcifer verhungert bzw. keine Energie zu Magie umwandeln kann.⁷⁰ Der endgültige Zerfall des Schlosses passiert, als Calcifer außer Haus gebracht wird und somit sämtliche Magie auch aus dem Haus genommen wird (s. [30, T=01:37:10]). Calcifer kann mit Teilen von Menschen, im Film durch ein Herz oder auch Haare⁷¹, ein häusliches Fortbewegungsmittel kreieren. Dabei ist die Macht selbstverständlich größer, je wichtiger dieser Teil ist. Das Schloss stirbt also nicht, solange Calcifer lebt.

In *Walking City* wird zwar nicht der Tod des Objektes gezeigt, jedoch sein Kreislauf von Verfall und Wiederaufbau.

Ebenso unklar ist der eigentliche Tod bei Gebäuden bei *Blue Umbrella*. Der Hauptcharakter kämpft zwar mit der Welt und kann sichtlich verletzt werden (s. [45, T=04:42]), jedoch gibt es nicht genügend Information, wie dies bei den anderen Gegenständen ist. Die Häuser sind sehr passiv und be-

⁶⁹Das alte Haus in *Home Sweet Home* verändert sich äußerlich nicht nach dem Tod, sondern regt sich nicht mehr und die Wegbegleiter ziehen traurig weiter (s. [35, T=08:23]).

⁷⁰Um *Das wandelnde Schloss* [30, T=00:34:37] ist Calcifer nur mehr eine ganz kleine blaue Stichflamme.

⁷¹Calcifer isst in *Das wandelnde Schloss* [30, T=01:39:17] Sophies Haare um mehr Kraft zu erlangen.

obachten die Gegend nur (s. [45, T=03:39]). Inwiefern sie „Tod“ und „Verfall“ erfahren, kann nur vermutet werden.

Auch nicht ersichtlich sind der Verfall und Tod bei den restlichen Kurzfilmbeispielen.⁷²

3.4.2 Abgrenzung zum Tier

Nachdem auch Objekte durch Design und Animation als Lebewesen angesehen werden können, so wird in der Betrachtung eine Grenze zwischen Mensch und Tier gezogen.⁷³ Der Mensch versucht sich durch seine Intelligenz und Selbstwahrnehmung selbst vom Tier zu trennen.

Der sogenannte *Differentialismus*, ein Begriff von Markus Wild, betrachtet Menschen und Tiere als prinzipiell unterschiedlich. Hingegen wird beim sogenannten *Assimilationismus* angenommen, dass Tiere und Menschen ein gemeinsames Geflecht geistiger Fähigkeiten annehmen, wobei sie sich nur graduell unterscheiden. Die Tierphilosophie selbst versucht, so weit wie möglich, den Menschen als Tier anzusehen [24, S. 21–22].

Die Abgrenzung wird seit Jahrhunderten neudefiniert, um den Menschen vom Tier zu trennen. Beispielsweise erschien die Werkzeugherstellung eine Eigenheit des Menschen zu sein, dennoch konnte dies dann auch nachweislich bei Affen und bestimmten Rabenarten beobachtet werden. Eine Grenze zwischen Mensch und Tier zu ziehen ist schwierig, zumal wir biologisch betrachtet auch eine Tierart sind. Juristisch betrachtet werden Tiere nicht als „Person“, sondern als „Sache“ klassifiziert, da sie nicht rechtsfähig sind [15, S. 298]. Die persönliche Auffassung des Menschen von Tieren kann sich natürlich drastisch davon unterscheiden und beispielsweise Haustiere wie Mitmenschen betrachten und starke Gefühle mit ihnen verbinden. Dennoch bleiben Grenzen bestehen bezogen auf den Körper, die Sprache und das menschliche Denken, Fühlen und Handeln.

Unabhängig von dieser Problematik kategorisiert man Charaktere sehr schnell als menschlich oder tierisch. In einer kurzen Übersicht werden die relevanten Erkennungs-Unterschiede im Film als Merkmale behandelt:

1. Körper und Gesicht bei Tier und Mensch
2. Sprache bei Tieren
3. Menschliches Denken, Fühlen, Handeln und Kultur

⁷²Nicht gezeigt werden Sterben, Tod und Verfall bei *Die beiden Helden*, *Baba Yaga*, *Mad Scientist*, und *Lakehouse*.

⁷³Diese Arbeit soll keineswegs Tiere als mindere emotionale Kreaturen darstellen, sondern einfach nur klären, dass Menschen andere Menschen und menschliche Emotionen eher verstehen und wahrnehmen als andere Tiere.

Körper und Gesicht bei Tier und Mensch

Der Mensch ist neben Vögeln das einzige Wesen, welches dauerhaft aufrecht gehen kann. Hinzukommt dabei folglich, dass die Körperbewegung somit auch anders ist. Figuren, die die gleichen Körperachsen wie die des Menschen besitzen, also aufrecht gehen, erscheinen sich auch besonders menschlich zu bewegen. Dabei gleichen sich die Hüft- und Schulterachsen aus, um Gleichgewicht zu finden.

Die Mimik, also die Bewegung des Gesichts aufgrund von Emotionen, wurden bis jetzt außer bei Menschen nur bei den Menschenaffen festgestellt [19, S. 41].

Eine aufrechte Haltung anthropomorphisieren grundsätzlich einen Charakter sehr stark, jedoch kann dies durch den Aufbau der Beine in eine vogelartige Zoomorphisierung gerichtet werden. Das Haus der Baba Yaga beispielsweise wirkt im gleichnamigen Kurzfilm *Baba Yaga* wie ein großer Vogel. Das tanzende Haus in *Mad Scientist: Night of the Living House* hingegen ist mit seinen menschlichen Füßen und Händen eindeutig vermenschlicht. Der Körper vereint Kopf und Hüfte in einem und nur die Hände und Füße sind extrem beweglich und einem Menschen angepasst. Bei den Gebäuden in *Home Sweet Home* wird durch die vier Stützpfeiler eine Kriechposition vermittelt. Die Gravitationsachse ist dabei zwar immer noch vertikal, aber nun auch stark verkürzt. Die Schulter- und Hüftachse verlagert sich in den unteren Bereichen der Häuser, welche sich durch „Squash“ und „Stretch“ extrem verformen können. Der Körper an sich bewegt sich auch mit, jedoch nicht so stark wie die Füße. Das Gebäude selbst bleibt in sich stabil. Nur die starke Kopplastigkeit und eine zusätzliche Benutzung der Tür als Hand lassen körperlich von der Einordnung als Tier absehen. Das alte Gebäude verwendet einen Stützpfeiler als Gehstock, was ebenfalls anthropomorphisiert. Zoomorphisiert hingegen ist die Hundehütte, die auch auf vier Beinen herumläuft, aber eben ständig die Hüfte hin- und herwedelt, als hätte sie einen Hundeschwanz. Im Film *Das wandelnde Schloss* hingegen ist das Schloss behäbig vorerst ebenfalls auf vier Beinen unterwegs und gleicht mit seinen herausstehenden Glubschaugen eher einer Mischung aus Hund und Chamäleon.

Auffallend häufig wird bei „lebendigen Gebäuden“ mit dem Prinzip der Pareidolie (Erklärung s. Abschnitt 2.1.1) gespielt und so das menschliche Gesicht in abstrakterer Form gesehen und animiert. Zwar besteht das menschliche Gesicht grob betrachtet aus Augen, Nase, Mund und Ohren, jedoch können auch Ohren und Nase ohne weiteres weggelassen werden, da sie zur Emotionserregung weniger beitragen. Bei sämtlichen Animationsbeispielen von lebendigen Gebäuden wurden nie eindeutig erkennbare Ohren mit eingebaut. Eine Nase ist hingegen schon beim *wandelnden Schloss* in Form von zwei kleinen runden Schornsteinen als Nasenlöcher und in *The Little House* als übergroßer Türknauf vorhanden, der das Haus ein wenig erwachsener

erscheinen lässt. Der Mund dient zwar zur Kommunikation, jedoch ist auch dieser nicht unbedingt notwendig, wenn das Gebäude nicht reden oder essen soll. Ein vorhandener Mund, der sich öffnen und schließen kann, setzt auch voraus, dass dahinter etwas zu sehen ist, wie z. B. Zähne und eine Zunge, was sich mit dem Problem des Innenlebens der lebendigen Architektur (s. auch Abschnitt 3.3.5) beschäftigt.

Die Hundehütte bei *Home Sweet Home* besitzt nur eine leere Tür als Gesicht und einen Teppich als Zunge. Sonst gleicht der Körper dem der anderen Häuser, die ebenfalls auf vier Stützpfählern unterwegs sind.

Blue Umbrella hingegen arbeitet sehr ausgeprägt mit Gesichtern und Pareidolie. So werden eigentlich sämtliche Gegenstände und Häuser anthropomorphisiert. Jedoch wirkt ein Haus, welches mit seiner Dachrinne lächelt, eher wie ein Froschgesicht, da es neben dem breiten Mund auch noch sehr runde, aus dem Dach hervorstehende Augen besitzt.

Das sich verwandelnde *Monster House* wird mit den zunehmenden Wutanfällen immer deformierter, tierischer und gefährlicher. Als das Haus von einem Bagger in eine Grube gerissen wird und in seine Einzelteile zerfällt, setzt es sich wieder als stacheliges Holz-Monster zusammen (s. [40, T=01:13:50]). Dabei bleibt der Schornstein der Mittelpunkt, um dessen Schwachstelle zu signalisieren. Erst durch die Umwandlung in ein tierisches Biest bekommt es richtige Beine durch den Verlust der Hände. Das Maul ist nach wie vor der Hauptbestandteil des Gesichts und die gelben „stechenden“ kleinen Augen verstärken das Gefühl der Wut und Angriffslust. Jedoch wurde bei der letzten Verwandlung die vorherige starke Asymmetrie aufgegeben und der tierische Körper symmetrischer gestaltet.⁷⁴ Dabei stehen die zerbrochenen Bretter wie Stacheln, oder eben auch Fell vom Körper weg und beschützen so gut wie möglich den Körper.

Das *Lakehouse* von *Of Monsters and Men* besitzt ebenfalls ein Fell, jedoch scheint dieses sehr weich und warm zu sein. Dazukommen die „Gorilla-Augen“, die es ein wenig tierisch erscheinen lassen. Doch dessen unregelmäßige Anordnung und die Bauteile lassen nicht wirklich eine Kategorisierung zu.

Das wandelnde Schloss hingegen gleicht in seinen chamäleon-artigen Augen, riesigem rundlichen Mund und Gangweise einem Reptil. Jedoch prägt die runde metallische Zunge den Eindruck, dass es einfach ein riesiger gutmütiger Hund ist.⁷⁵

Die Tür in *Die beiden Helden* sieht einem Schnabel ähnlich, jedoch erkennt man eindeutig die Grundform einer Tür. Das Dach hat die Form eines Satteldaches und schließt mit einem „Hahnenkamm“ ab, welcher aus einem Bund von Getreide an der Dachspitze befestigt ist. Vor allem jedoch sind

⁷⁴Die Augen und Bretter sind zwar noch immer asymmetrisch, aber die Grundform ist viel kugelig und wirkt symmetrischer.

⁷⁵*Das wandelnde Schloss* streckt um [30, T=01:15:31] ganz besonders weit die Zunge heraus, damit ein Flugzeug herausgezogen werden kann.

die tierischen Vogelfüße zur zoomorphisierten Betrachtung haupttragend.

Der Körper des Hauses von *Baba Yaga* zählt eindeutig zur tierischen Kategorie, zumal tierische Gliedmaßen verwendet werden (Vogelbeine) und andererseits sind die Pupillen schlitzartig dargestellt.

Bei *The Little House*, *Walking City* und *Mad Scientist* können keine zoomorphisierten Gebäude festgestellt werden.

Sprache bei Tieren

Tiere sind zwar schon in der Lage Informationen durch Lock- und Warnrufe auszutauschen, doch Sprache an sich findet bei Tieren nicht statt. Sprechende Tiere bilden also demnach auch eine Form der Anthropomorphisierung, auch wenn die Tiere noch so real, wie z. B. beim Film *Doktor Dolittle* [33] sind. Der Mensch besitzt ebenso eine große Interpretations- und Einbildungskraft und versteht durch den Zusammenhang auch recht schnell, was der Dialog sein könnte.

Im Tierreich sind der Schrei, der Ruf und die Gebärde die wichtigsten instinktgesicherten Kommunikationsmittel, wobei hierbei zwischen Demuts-, Beschwichtigungsgebärden und Grußzeremonien unterscheidet werden kann. Diese lösen bei den Artgenossen unmittelbar entsprechende Verhaltensweisen aus, da sie wie Schlüsselreize wirken. So gibt es auch in vielen menschlichen Gesten Parallelen zu diesen angeborenen und instinktgesicherten Formen. Unabhängig vom kulturellen Hintergrund haben alle Menschen ebenfalls die gleichen Ausdrucksbewegungen für Schmerz, Angst, Zorn, Freude, Zuwendung und Abkehr [19, S. 40–41].

Tiere, die miteinander kommunizieren, interpretieren ebenso die Laute ihrer Artgenossen. Dennoch verstehen auch sie nicht von Anbeginn deren Bedeutung und müssen diese lernen. Objekte können eigentlich nicht sprechen, da sie keine Stimme haben, sondern nur ähnliche Geräusche von sich geben können. Animierte Gegenstände, die eine Stimme aufweisen, sind daher beseelt und auch anthropomorphisiert. Natürlich setzt dies nicht voraus, dass ein stummer Gegenstand demnach nicht beseelt erscheint, was wiederum besonders in der Pareidolie (s. Abschnitt 2.1.1) vertreten ist.

Bei der „Vertonung“ solcher Lebewesen geht man grundsätzlich von den Körperformen und ihrem vermeintlichen Alter aus, wobei große und behäbige Objekte eher tiefe und langsame Geräusche von sich geben. Kleine, lebhaft und somit scheinbar kindliche Objekte hingegen geben hektischere, und höhere Laute von sich. Beispielsweise in *Das wandelnde Schloss* gibt das Gebäude grundsätzlich knarrende und stark hallende Geräusche von sich.⁷⁶ Als das Gebäude aufgrund von einem notdürftigen Wiederaufbau kleiner ist, gibt es höhere und schnellere Quietsch-Geräusche von sich.

⁷⁶Diese Geräusche sind zwar durchgehend im Film, doch besonders um [30, T=00:18:37] zu vernehmen.

Je organischer die Vertonung hierbei ist, desto mehr Charakter und Eigenleben wird dabei dem Objekt zugeschrieben, selbst wenn der Gegenstand designtechnisch überhaupt nicht anthropomorphisiert wurde. Eine interessante Herangehensweise ist hierbei beim Film *Wie der Wind sich hebt* [50] zu verzeichnen, da hier sehr realistische Flugzeuge und Erdbeben einfach nur durch menschliche Laute wie „Brummen“ und „Zischen“ vertont wurden und der Maschinerie somit gleich Leben einhaucht.

Die Hundehütte in *Home Sweet Home* gebärdet sich wie ein Hund. Sie läuft, springt sehr viel und bellt laut wie ein kleines Hündchen.

Bei *Blue Umbrella*, *Walking City*, *Mad Scientist* und *The Little House* sind keine zoomorphisierten Gebäude dargestellt bzw. geben sie keinen Laut von sich.

In *Monsterhouse* kann man Geräusche vom Gebäude vernehmen, wenn es stark gereizt wird. Es besitzt einen ausgeprägten Sinn für „Schutz vor Gefahr“. Sobald es Gefahr wittert, verwandelt es sich in eine aggressive Form und schnaubt und schreit. Ein tiefes Atmen und leichtes Knurren begleitet es, wenn versöhnlich bzw. beruhigend darauf eingeredet wird (s. [40, T=01:02:52]). Obwohl das Haus am See in *Lakehouse (Of Monsters and Men)* sehr tierisch wirkt, so gibt es außer dem Lied keinerlei Geräusche, die es von sich geben würde. Es sitzt nur still und beobachtend auf seinem Platz. *Das wandelnde Schloss* zeichnet sich, wie schon erwähnt, durch starkes Hallen und maschinelle Geräusche aus. Tierische Geräusche sind sehr hintergründig eingesetzt.

Das Gebäude der Baba Yaga in *Die beiden Helden* besitzt Bewegungen und Geräusche eines Vogels. Dieses „Tschirpen“ verleiht dem Haus noch mehr tierischen Charakter. Die Geräusche bestehen zum einen aus Holzknarren, jedoch zusätzlich aus einem schrillen Krächzen und kurzen Zwitschern. Durch die Vermischung der Tier- und Gegenstandsgeräusche kommt ein interessanter neuer Ton heraus, jedoch wirkt dieser auch ziemlich schrill. Das Haus wirkt durch diese hohen Töne kleiner, als es eigentlich ist, jedoch vermittelt es gleichzeitig auch Aufregung in diesem Wesen. Im anderen Kurzfilm *Baba Yaga* gibt das Gebäude ebenfalls Laute von Holzknarren von sich, jedoch keine zusätzlichen tierischen und wirkt viel gelassener. Durch diese stille Haltung wird der Charakter nicht sonderlich betont.

Menschliches Denken, Fühlen, Handeln und Kultur

Der Charakter und die Persönlichkeit der Figuren sind zur Einordnung in menschliche oder tierische Organismen essentiell. Dabei ist wichtig, ob ein menschliches Denken, Fühlen und Handeln zu erkennen ist. Die Instinkte beim Menschen sind größtenteils verschwunden bzw. unterdrückt. Das jeweilige Handeln gibt darüber Aufschluss, wie sich der Mensch in seiner Umwelt und mit seiner sozialen Umgebung zurechtfindet. Denn mit dem menschlichen Dasein ist auch immer die Solidarität verbunden, die sich in

einer Gruppe entwickelt. Es handelt sich um eine soziale Basis, die für Zugehörigkeit, Verantwortlichkeit und Entwicklung einer Gruppe von Bedeutung ist. Diese Basis besteht aus einer gemeinsamen Geschichte, Gegenwart und Zukunft, die sich in einer Verständigung über gewisse Regeln zeigt. Durch diese soziale Verbundenheit wird die physische Schwäche gegenüber Tieren ausgeglichen. Zwischen Mensch und Tier besteht vom Denken, Fühlen und Handeln her, ein großer Unterschied. Ein Mensch hat einfach biologisch gesehen, andere Konstitutionen als ein Tier. Eine Person würde aus Mitleid, Stolz, Trauer, Freude und anderen Emotionen handeln. Ein Tier ist viel mehr durch Instinkt geleitet. Der Mensch besitzt ein Gewissen und durch dieses Bewusstsein oder Unbewusstsein von Emotionen verleitet es den Menschen bestimmte Handlungen zu tätigen [5, S. 359].

Home Sweet Home hat menschliche, als auch tierische Züge bei den Charakteren. Zum Beispiel verbrennt eines der Häuser für ein Lagerfeuer sein eigenes Holz, um den anderen zu wärmen (s. [35, T=07:37]). Diese Handlung ist als selbstaufopfernd und sehr „menschlich“ einzustufen, welches eine ebenso emotionale Reaktion beim Zuseher hervorruft. Ein Tier würde evtl. aus Instinkt heraus jemanden retten oder schützen, jedoch nicht unbedingt aus Mitleid.

In *The Little House* erkennt man, dass das kleine Haus sich in die Gesellschaft seiner neuen Nachbarn einordnen will. Doch keines der anderen Häuser lässt es. Man hört z. B. Musik und das kleine Haus schwingt in einem schnelleren und eigenen Takt. Sie blicken nur auf es herab und halten weiterhin ihre Nasen hoch (s. [46, T=02:31-02:40]).

Tanz geht in die Frühzeit der Kulturen zurück und bildete verschiedene Formen, wie den Kunstdanz (Schautanz), Ausdruckstanz und den verschiedensten Gesellschaftstänzen, welche sich immer weiterentwickeln und dem Geist der Zeit angepasst werden [22, S. 1226].

Auch in *Mad Scientist* tanzt das Haus, jedoch mit Händen und Füßen und singt noch dazu. Das menschliche Denken des Hauses scheint auf dem Niveau eines überdrehten, fröhlichen Kindes zu sein.

Die Häuser selbst können in *The Blue Umbrella* nur sorgenvoll zusehen, wie der blaue Regenschirm um sein Überleben kämpft, jedoch schwer in die Situation eingreifen.⁷⁷ Ein Beispiel wäre, dass das Gebäude mit den drei Markisen sich in das Geschehen einbringt, indem es den Regenschirm mit Wasser bespritzt (s. *The Blue Umbrella* [45, T=01:48]).

Das *Monster House* denkt wie ein wildes Tier, das sein Überleben sichern will. Kaum nähert sich jemand oder etwas, greift das Haus an. Der menschliche Ursprung des Charakters kommt erst durch dessen Vorgeschichte zur Geltung. Constanze, welche schon als Mensch gesellschaftliche und psychische Probleme hatte, konnte nur schwer mit anderen Menschen umgehen. Dadurch, dass sie im Zirkus als abartige Missgeburt und Monster ausgestellt

⁷⁷In *The Blue Umbrella* liegt um [45, T=04:40] der Regenschirm beschädigt am Boden.

wurde, fällt es ihr nicht ein jemandem zu vergeben, der ihr etwas antun will. Erst als sie Mr. Nevercracker kennenlernt und heiratet erfährt sie wahres Glück und ein normales Leben, weswegen sie auch an ihm klammert. Als sie ihr gemeinsames Haus bauen, bekommt sie einen choleralischen Wutanfall, als Kinder auf ihr Grundstück kommen. Zu Halloween wird sie mit Eiern beworfen und ausgelacht. Schließlich verliert sie in ihrer Aufregung das Gleichgewicht und stürzt im unfertigen Haus zu Tode (s. [40, T=01:04:50–01:05:40]). Ihr Mann bleibt bei ihr und stellt das Haus fertig. Somit ist das Haus sie und besitzt auch alle ihre Eigenschaften und Wünsche, jedoch in „roherer Form“. Sie kann nicht sprechen und schreit nur mehr vor Wut.

Das stille *Lakehouse* lässt keine Emotionen erkennen. Jedoch kann man vermuten, dass das Gebäude denken oder sogar fühlen kann. Durch die Augen sollte es schließlich Dinge wahrnehmen und in einer Art Gehirn verarbeiten können. Jedoch ist bei diesem Beispiel kein Anzeichen von menschlichen Denken und Fühlen kann auch nur grenzwertig als tierisch interpretiert werden. Menschliche Kultur wird insofern vermittelt, dass einzelne Baubestandteile aus Menschenbauten aus der ganzen Welt auf dem Wesen zu finden sind.

Die tierische Außenhülle in *Das wandelnde Schloss* scheint nicht wirklich menschlich zu denken oder zu fühlen. Jedoch wird es vom Dämon Calcifer gesteuert, welcher sehr wohl „in etwa“ menschlich denkt, fühlt und handelt. Nicht zu vergessen ist dabei jedoch, dass er ein Dämon ist und alles seinen Preis hat. Er ist sehr gebildet und kann mit Menschen reden, ist jedoch aufgrund seiner dämonischen Natur skrupellos. Trotz alledem hilft er dem Magier Howl und auch den anderen Schlossbewohnern, wenn sie in Not geraten. Die Handlungen des Schlosses kann somit in zwei Ebenen gegliedert werden. Erstens, das Gebäude als „Tier“, sowie Fortbewegungsmittel. Zweitens, das „Innenleben“ mit Calcifer, dem Herzen des Schlosses.

Das vorsichtige „Schleichen“ von der Holzhütte in *Die beiden Helden* könnte als Neugier interpretiert werden. Die Hütte verhält sich aber nicht so, als würde sie über menschliches Denken verfügen. Das „Hühnerhaus“ der Hexe *Baba Yaga* scheint im gleichnamigen Film auch eher „Haustier“ der Hexe zu sein und nicht menschlich denken zu können. Es macht nicht viel, steht nur da und dreht sich ab und zu auf dem Baum um. Das Gebilde in *Walking City* scheint zwar menschlicher Natur zu sein, jedoch ist nicht ersichtlich, ob es denken und fühlen kann.

3.4.3 Erzeugung von Emotionen

Die Art und Weise wie Objekte aussehen und sich verhalten, beeinflusst den Zuschauer und spricht ihn unterschiedlich an. Alleine durch Körperhaltung kann man einer Figur und einem Objekt so viel „Leben“ einhauchen, dass der Zuseher sich mit ihm verbunden fühlt und einen emotionalen Bezug entwickelt. So wirken beispielsweise eine schüchterne Haltung oder Tollpat-

schigkeit lieblich und appellieren an den Beschützerinstinkt.

Zusätzlich zu den Körperhaltungen sind die Proportionen ebenfalls grundlegend. So ist es beispielsweise beim sogenannten Kindchenschema schneller der Fall, dass ein Beschützerinstinkt und somit auch Mitgefühl erweckt werden, wie von Ernst Nowotny erklärt wird [14, S. 211]:

Beim Menschen spielen erbbedingte Auslöse-Schemata nur eine geringe Rolle. Eine solche Reiz-konstellation glaubt man im sogenannten „Kindchen-Schema“ gefunden zu haben. Es ist die Anregung zu Liebkosungen, zum Pflegedrang usw., die von einem pausbäckigen Kindergesicht ausgeht. Geeignete Ersatzobjekte von ähnlichen Proportionen (z. B. Tiere, Puppen) können aber gleichfalls als „Schlüsselreize“ eine entsprechende Verhaltensneigung auslösen.

Kinder neigen noch eher dazu die Wahrheit zu sagen und müssen gewisse Sachen erst lernen. Somit werden Tollpatschigkeit und Unwissenheit dem Charakter nicht übel genommen sondern machen ihn noch hilfsbedürftiger und liebenswerter. Im Animationsfilm wird das Kindchenschema besonders oft in überzeichneter Weise eingesetzt und so wirken oft auch Erwachsene niedlich.

In *The Little House* wird eindeutig das verniedlichende Kindchenschema beim „Heldenhaus“ angewandt. Die Fenster-Augen sind überdurchschnittlich groß, die Nase gleicht einer kleinen rundlichen Stubsnase, sowie auch die Türschwelle, welche Lippen darstellen, sind verhältnismäßig sehr klein bzw. formen eine Art Schmollmund. Verstärkt wird das Gefühl des Kindlichen noch durch die erscheinenden viel größeren Nachbarhäuser, welche auf das kleine Haus herabschauen, eckiger sind und erwachsener wirken.

Wenn Emotionen zu einem Charakter erzeugt werden sollen, setzt dies voraus, dass eine Beziehung zu diesem besteht und er einem nicht gleichgültig ist. Besonders durch Komik lösen die Figuren Sympathie beim Zuseher aus. Diese Sympathie ist sehr eng mit Mitleid verbunden, da man über kleine Unfälle des anderen Lachen kann, aber auch nachvollziehen und bedauern kann.

Damit eine Anthropomorphisierung „funktioniert“, ist die Erzeugung von Emotionen einer der führenden Punkte. Dies lässt ebenfalls auf die breite Zielgruppe des Animationsfilms zurückführen [15, S. 315].

Abgesehen von erfreulichen und kindlichen Emotionen ist es selbstverständlich auch möglich Unbehagen und Furcht bis zu einem gewissen Grad zu vermitteln. In *Monster House* werden zunächst zwar nur durch Soundeffekte und Kameraeinstellungen dem unbeweglichen und alten Haus Charakterzüge verliehen, doch erst durch die Verformungen in ein Gesicht und schließlich in ein Biest lassen das Haus unweigerlich leben.

Die Art, wie ein Charakter gestaltet ist, fokussiert unsere emotionalen Reaktionen auf Eigenschaften und Situationen, die als emotionale Auslöser

fungieren. Diese Auswertungen triggern bestimmte körperliche Reaktionen, die in Folge Emotionen werden. Selbstverständlich werden diese Informationen durch unterschiedliche Kulturen und individuelle Erlebnisse anders verarbeitet. Unsere emotionale Mitbeteiligung nimmt viele Formen an, wobei drei direkt mit den Eigenschaften von Charakteren verbunden sind [7, S. 35]:

1. In der objektiven Einschätzung werden die körperliche Beschaffenheit, Persönlichkeit, das Sozialverhalten und das Verhalten von intersubjektiven Kriterien (z. B. Moral) und deren dazugehörige Gefühle (z. B. morale Wertschätzung) betrachtet.
2. In subjektiven Einschätzungen bewertet man Charaktere durch seine eigenen Interessen und reagiert mit direkt selbstbezogenen Gefühlen, wie Angst oder Sehnsucht für sie.
3. In empathischen Einschätzungen hingegen erlaubt man sich selbst von den Gefühlen der Charaktere „angesteckt“ bzw. mitgerissen zu werden.

So ist bei *Home Sweet Home* objektiv betrachte, das junge Haus sehr offen, flexibel und hilfsbereit. Das alte Haus hingegen ist durch sein Alter schon etwas hilfsbedürftiger und vor allem durch seine vorherige Einsamkeit auch anfangs anhänglich. Subjektiv betrachtet könnte man beispielsweise die Hundehütte als nervig oder störend betrachten, wenn man zum Beispiel eine Hundephobie hat. Empathisch gesehen ist man traurig als der alte Begleiter nun endlich zur Ruhe kommt. Doch durch die beiden anderen Begleitern, welche trotzdem weitergehen, wird man ein wenig getröstet, da sie sich scheinbar ziemlich schnell vom Verlust erholen.

Interessant bei *Monster House* ist das Design des Charakters, wobei subjektiv der Charakter sehr furchteinflösend wirkt. In seiner empathischen Einschätzung jedoch wird das Haus zu dem Zeitpunkt, als der alte menschliche Hausbesitzer erzählt, wie er es und seine verstorbene Frau liebt (s. [40, T=01:03:36]), sympathischer. Als man also den Hintergrund erfährt, wieso das Haus so ist, fühlt man mehr mit. Man lässt sich aber auch stark von den Gefühlen der Kinder mitreißen, als man froh wird, wenn das Haus „besiegt“ ist und in Schutt und Asche liegt (s. [40, T=01:17:52]). Jedoch hat man gleichzeitig auch ein bisschen Mitleid, dass es soweit kommen musste. Die Empathie liegt hierbei, wie auch bei *Das wandelnde Schloss* eher bei den das Haus umgebenden Menschen und man fühlt mit ihnen mit. Von der Empathie her, wirkt zwar das Haus in *Mad Scientist* sehr freundlich und heiter, jedoch ist kein Gefühl von Traurigkeit und Verlust vorhanden, als es sich zurückverwandelt, zumal man hier schneller zu den Gefühlen der Menschen hält. Sicher zählt die Musik auch als sehr starker, emotional unterstützender Faktor. So wirken die Häuser in *Blue Umbrella* nicht furchteinflösend, sondern eher neugierig und das Monster in *Lakehouse* entspannt und müde. Die Hütte in *Die beiden Helden* wirkt, wie auch seine Bewohnerin, nicht wirklich böse, sondern eher neugierig, wobei die Emotionen schwer interpretiert

werden können, da sich beim Hexenhäuschen nur die Beine bewegen. Emotionen bzw. Empathie sind bei den Häusern in *Baba Yaga* und *Walking City* nicht wirklich vorhanden, da sie einfach nur existieren.

Filmwelt und Perspektive der Betrachtung

Die Welt, in der der Film spielt, wird vom Zuseher als Erstes wahrgenommen und dient zur Orientierung. Dabei unterscheidet man zunächst, ob es sich um eine natürliche, komplett unbekannte, oder menschliche Umgebung handelt [15, S. 194].

So wird in *Home Sweet Home* unmittelbar in den ersten Sekunden klar, dass der Film in einer vereinsamten und langsam sterbenden Welt spielt. Ein wenig später wird jedoch auch die Existenz von lebendigen Häusern und besser gelegenen Dörfern etabliert. Als ein frisch verheiratetes Ehepaar bei *The Little House* in das kleine Haus hineingeht, so kommt es zu einer Perspektivenverschiebung beim Zuseher. Lediglich in diesen Momenten wird das kleine Haus überwiegend als Haus empfunden und anerkannt, denn der Zuschauer rückt hier selbst an die Stelle der im Film vorhandenen Menschen, welche ihrerseits nur ein Haus sehen. Mithilfe eines Perspektivenwechsels beispielsweise wird hierbei die Anthropomorphisierung leicht durchbrochen.

Ein Extrembeispiel der Anthropomorphisierung wäre bei der Serie *Mad Scientist* in der Folge *Night of the living House* zu beobachten. Hierbei wandelt sich das vorhin sehr detaillierte Gebäude zu einem sehr detailarmen Comic-Charakter um. Wenn man nicht sehen würde, wie das Haus sich verwandelt⁷⁸, würde man es nicht wiedererkennen. Ebenfalls sind die anderen Häuser, welche leblose Häuser bleiben, auch viel detaillierter und Teil des Matte-Paintings. Dies fällt teilweise störend auf und man wird nicht sehr in die Welt immersiert, sondern lenkt das Augenmerk auf die Cartoon-Charaktere.⁷⁹

Das wandelnde Schloss wandert mit seinem großen Körper zwar in der weiten Wildnis, aber die Türen sind durch Magie mit anderen Orten und Landschaften verknüpft. Einerseits wird einem die große Vielfalt der Welt gezeigt, andererseits macht diese Verbindung sie wieder kleiner und vernetzt. Die Betrachtung des Charakters erfolgt aus der Sicht von Sophie, der weiblichen Protagonistin, die in die Welt von *Howl* mit dem Zuseher eintaucht und sie kennenlernt.

In *The Blue Umbrella* wird hingegen die Existenz von Menschen von vornherein deutlich, da ständig ihre Füße und Regenschirme zu sehen sind. Im Gegensatz zu den anderen Beispielen wechselt die Perspektive hier je-

⁷⁸In *Mad Scientist: Night of the Living House* verwandelt es sich um [38, T=07:22-07:30] abrupt in eine Zapfsäule, dann ein Klavier, einen Getränkeautomaten und schließlich in ein lebendiges Haus.

⁷⁹Selbstverständlich kann man dies auch als Stilmittel betrachten bzw. hängt die Qualität solcher Animationen auch stark mit dem verfügbaren Budget zusammen.

doch nicht, sondern bleibt dauerhaft bei den Gegenständen. Die Köpfe der Menschen werden durch die verschiedenen Kameraeinstellungen und Regenschirme auch verdeckt, was die Gesichter und Menschlichkeit der Umgebung noch mehr verstärkt. Selbst wenn sich die menschlichen Figuren unterhalten, sind immer anthropomorphisierte Gegenstände in der Nähe. Dadurch, dass aber die Köpfe nicht sichtbar sind, wird der Fokus auf die Gegenstände gelenkt. Sogar die Kameraführung bleibt überwiegend auf der Ebene der Gegenstände, also entweder auf Fußhöhe oder über den Köpfen der Menschen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die zusätzliche Existenz einer menschlichen Welt die Gebäudefiguren im Animationsfilm oft auf die Ebene von Gegenständen zurückholt, um ihre Funktion zu erfüllen. Andererseits kann aber auch gerade diese Überlagerung beider Welten die Belebung fördern, wie die „Gegenstandsperspektive“ von *The Blue Umbrella* zeigt. Spielt die Handlung ausschließlich in der Menschenwelt und wechselt zudem die Perspektive, lässt sich auch eine Variation der Intensität des Animismus wahrnehmen, wie es bei *Monster House* der Fall ist.

Darstellung der Figur

Für die Wahrnehmung der Anthro- und Zoomorphisierung im Animationsfilm ist auch die Darstellung der Gebäudefiguren ganz zentral. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Wiedererkennung des dargestellten Objektes. Denn wenn dies nicht mehr gegeben wäre, so kann man nicht mehr von Anthropomorphisierung bzw. Zoomorphisierung sprechen. Das Erkennen einer Modifikation setzt schließlich immer die Kenntnis des ursprünglichen Zustands voraus. Bei *Walking City* beispielsweise erkennt man durch die abstrakten Veränderungen nicht mehr den Ursprungszustand, weswegen dies nicht mehr wirklich als Anthropomorphisierung anerkannt werden kann. Die Ausbildung von Gliedmaßen lässt dabei die Figuren freier mit der Umwelt interagieren, jedoch wird hier auch ein anderes Element für die Wahrnehmung der Anthropomorphisierung sehr deutlich: die menschliche Mimik und Gestik. Der Kopf bzw. das Gesicht der Figuren wird meist sehr vordergründig dargestellt, z. B. besteht der Charakter bei *The Little House* nur aus einem Kopfteil, wodurch die Mimik sehr wichtig wird und die Gestik wiederum in den Hintergrund tritt. Die Fähigkeit der Sprache, ein Merkmal des Anthropomorphismus, ist jedoch nicht unbedingt notwendig und bei sämtlichen angeführten Filmbeispielen eigentlich nur bei einer Cartoon-Folge von *Mad Scientist* angewendet worden. Somit kann man davon ausgehen, dass die eigentliche menschliche Sprache lediglich für eine bessere Verständlichkeit für den Zuschauer etabliert wurde. Durch die parallele Existenz der Menschenwelt vergisst der Zuschauer allerdings nicht die Tatsache, dass es sich bei den Figuren um Gebäude handelt. Bei der Geschichte *Home Sweet Home* ist jedoch genau dies der Fall und die Häuser nehmen die Rolle von

Menschen und Haustieren ein.

Identifikation und Erzeugung von Sympathie

Die Erzeugung von Sympathie für die Figuren ist einer der wichtigsten Punkte für den Einbezug in die Geschichte, welche eine Identifikation mit ihnen ermöglicht. Durch das Verhalten der Figuren versucht der Zuseher gleich zu Beginn die Handlung zu erfassen. Die Darstellung der Figuren selbst lassen auf bestimmte Charaktereigenschaften und ihr Verhalten auf bestimmte Motive zurückschließen [6, S. 281].

Abhängig von den Eigenschaften, die von den jeweiligen Figuren vermittelt werden, wird Sympathie oder Antipathie bei den Zuschauern hervorgerufen. Dies merkt man besonders gut anhand des Beispiels in *The Little House*, wobei sämtliche Nachbarhäuser hochnäsig und egozentrisch wirken, während Mitleid mit dem kleinen Haus erzeugt wird, weil es sich nicht wehren kann und im Film hindurch im Mittelpunkt steht.

Auch in *Home Sweet Home* gibt es zahlreiche Momente, da man das Leid der Figuren mitfühlen kann. So zum Beispiel als das alte Haus langsam aber stetig zerbricht, schließlich endgültig seinen Geist aufgibt und nicht mehr mitreisen kann. Denken, Fühlen und Handeln der Charaktere sind somit wichtige Werkzeuge um den Zuschauer miteinzubeziehen.

Obwohl in *Mad Scientist* das Haus übermäßig anthropomorphisiert zu sein scheint, fehlt es in diesem Film letztendlich an Nähe zum Zuschauer. Trotz dem Singen und Tanzen versetzt man sich nicht in die Lage des zum Leben erweckten Hauses. Im Gegensatz dazu ist der Bezug zu den Charakteren, der sich in *Home Sweet Home* aufbaut, ungewöhnlich stark. Vermutlich veranlasst die fehlende Sprache, dass sich der Zuschauer stärker in die Figur hineinzusetzen versucht, um deren Gefühle und Gedanken nachvollziehen zu können. Es wird Nähe geschaffen, wobei der soziale Charakter des Hauptprotagonisten dies zusätzlich verstärkt. Beispielsweise verbrennt das junge Haus Teile von sich selber, um mit einem Lagerfeuer das alte Haus zu wärmen.

Im hyprrrealistisch-animierten Kurzfilm *Blue Umbrella* spielen im Bezug auf die Gebäudearchitektur einzig und allein die Gesichtszüge eine Rolle. Ohne diese wären die Häuser nicht im Stande irgendeine Emotionen beim Zuseher zu erwecken. Zudem kommt, dass nicht gesprochen wird und sie auch sonst keine Laute von sich geben. Benutzt wird lediglich Mimik. Der Mund und die Augen können sehr wirksam eingesetzt werden. Doch der Rest steht still, weswegen die Sympathie zu den inaktiven Gebäuden nicht erzeugt wird, sondern einzig und allein auf den Hauptcharakter fokussiert wird.

In *Monster House* spürt man zu jeder Zeit, dass das Haus lebt. Selbst, wenn es ruhig ist, ahnt man dass gleich etwas Unheimliches passiert. Dies beruht hauptsächlich auf der Mimik und ist in Schlüsselszenen essentiell.

Als der alte Mann das Haus (seine ehemalige Frau) sprengen will, wirkt es schockiert, betrogen, hintergangen und zeigt zunächst äußerst menschliche Züge.⁸⁰ Doch durch die cholерischen Anfälle verwandelt es sich jedoch regelrecht in ein Monster, wobei das Mitleid des Zusehers anstatt von Mitgefühl eher Abneigung mit sich bringt.

In *Lakehouse* kann man sich nur schwer in das Haus hineinversetzen. Es wird auch keinerlei Sympathie aufgebaut, weil es einfach nur still steht und ab und zu ein wenig blinzelt. Die animalen Züge machen es distanziert.

In *Das wandelnde Schloss* wird das Schloss vorwiegend als Transportmittel angesehen und behandelt. Getrennt davon zu betrachten ist jedoch die Interaktion mit dem Herzen Calcifer, der das Schloss belebt und antreibt. Es wird somit zwar aus eigener Kraft angetrieben, doch das chamäleonartige Gebilde wirkt sehr befremdlich und mechanisch⁸¹. Zum Teil wird diese Emotion durch die Augen verstärkt. Diese bestehen nur aus Löchern im Metall und wirken leblos.

In *Die beiden Helden* wird die Hütte eher als eine Art „Haustier“ der alten Frau dargestellt. Dadurch, dass es keine richtigen Augen besitzt und es mit Ausnahme der Beine auch sonst wie ein gewöhnliches Haus aussieht, wirkt es distanziert und tierisch. Durch die schrillen Laute, die es von sich gibt, wirkt es eher wie ein junges Küken. Das neugierige Anschleichen an den Unbekannten um *Die beiden Helden* (s. [32, T=03:00]) unterstreicht diese Annahme.

In *Baba Yaga* sieht man sehr viel vom Innenleben des Hauses, welches dem Haus selbst die Lebendigkeit abspricht. Vorwiegend kocht eine alte Dame in einem Kessel Zaubertänke (s. [26, T=01:05]) und hin und wieder bewegt sich das Haus mit den Füßen und dreht sich um (s. [26, T=01:39]). Es gibt keinerlei Mimik oder sonstige Anstöße, die das Haus als Charakter mehr in den Vordergrund stellen könnten.

In dem Beispiel *Walking City* kann man ganz klar Bewegung und Veränderung wahrnehmen, doch es fehlt ein Gesicht am Körper. Dadurch wirkt dieser trotz intensiver Bewegung von sich aus mechanisch und tot.

⁸⁰Um [40, T=01:10:42] versucht Mr. Nevercracker Sprengstoff anzuzünden.

⁸¹Aus der Nähe betrachtet [30, T=00:18:36] besitzt das Gebäude in *Das wandelnde Schloss* sehr viele genietete Metallteile neben den gemauerten Hausteilen.

Kapitel 4

Bezug zur Arbeit *Nimbus Nebula*

Da diese Masterarbeit als Leitfaden bzw. Hilfestellung zur Entwicklung eines lebendigen Hauscharakters dienen sollte, wurde hier auch die in den Kapiteln zuvor etablierte Gliederungsvorgangsweise zur Analyse des Kurzfilms *Nimbus Nebula* [42] hergenommen. Zuerst wird jedoch noch der Inhalt des Kurzfilms geklärt. Obwohl die Gebäude eher als maschinelle Fortbewegungsmittel dargestellt werden, konnten Erkenntnisse aus der Masterarbeit in das Masterprojekt einfließen und vice versa.

4.1 Inhalt

In *Nimbus Nebula* wird mit vielen Metaphern eine kritische Geschichte über die Gesellschaft erzählt. Über dem Geschehen steht die Sonne, welche eigentlich alles erhellt und farblich erscheinen lässt. Doch darunter bewegt sich eine dichte Nebelwolke voran. Der Nebel wird durch mechanisierte, marschierende Häuser erzeugt. Jedes der Häuser besitzt ein eigenes Aussehen, einen leicht unterschiedlichen Gehrhythmus, welcher einen eigenen „Charakter“ besitzt. Allerdings sind alle Häuser von der Grundstruktur her gleich gebaut. Alle besitzen einen schmalen und länglichen Körper, einen rundlichen Maschinenraum, der als Antrieb für die riesigen, überlangen Beine dient. Es wird eine weibliche Figur, die gelangweilt aus dem Fenster in die düstere Welt starrt, etabliert. Ihre Kaffetasse wird durch die rhythmische Bewegung des Hauses hin- und hergeschoben. Doch plötzlich gibt es einen Ruck im Haus und die Tasse fällt runter. Das Haus wird leicht von den umgebenden Häusern angerempelt. Die junge Dame versucht im Maschinenraum das humpelnde Haus wieder weiter voranzutreiben. Jedoch überhitzt schließlich die Maschinerie und sie muss diese ausschalten. Nach einem erneuten Rumpeln klettert sie aus dem Maschinenraum und sieht zum ersten Mal in ihrem Leben die Sonne und die ganze Stadt, in der sie sich befand. Die anderen

Gebäude gehen wie in einer Herde blind weiter.

4.2 Beziehung Mensch und Architektur

Grundsätzlich haben die Häuser in *Nimbus Nebula* wieder die *Funktion* als Unterkunft und Lebensraum, aber gleichzeitig auch als Fortbewegungsmittel. Als *Statussymbol* ist in dieser Gesellschaft ebenfalls das Haus sehr stark verankert, da eine defekte Maschine keinen Platz in ihr hat. Es gibt einen Grundrhythmus der „Herde“, aber man kollidiert mit anderen, wenn dieser Rhythmus nicht mehr gegeben ist. Somit ist das Haus ein Zeichen der „Mitgehörigkeit“, obwohl jeder dennoch isoliert von den anderen ist.

4.3 Anthropomorphismus von Häusern

Dabei ist vorwiegend die *Reflexion des Charakters in der Filmarchitektur* tragend. Der hochstrebende Charakter der Gesellschaft wird in der Form reflektiert, die vom Boden abgehoben erscheint.

Raum

Die Innenräume des Hochhauses sind für eine einzelne Person ausgerichtet und übereinandergestapelt. Durch die äußere Abgrenzung des Nebels wird die Isolation zu anderen verstärkt. Die Häuser sind zwar mit dem Boden verbunden, doch gleichzeitig in ihrer Nebelwelt vom Rest abgeschieden.

Zeit

Die Häuser produzieren durch ihre Fortbewegung ständige Abgas- und Nebelschwaden, welche die Maschinenteile zum Rosten bringen. Die Fenster werden dadurch auch verdreht, aber sind noch immer teilweise durchscheinend.

Form und Funktion

Vom Stil her ist das Haus recht simpel gehalten. Die Funktionen sind vorwiegend im Maschinenraum, der teilweise einem U-Boot gleicht, verstärkt zu sehen. Von der Hausaufteilung betrachtet besteht das Gebäude aus einem Körper mit starker Taille, einer Hüfte als Maschinenraum und Beinen. Die Beine funktionieren als Mittel zur Höhenverstellung und Fortbewegung, während von der Hüfte aus die ganze Kraft erzeugt wird. Im Haus selbst gibt es Strom, der Außen gleichzeitig zur Beleuchtung dient. Das Aussehen folgt dem Prinzip „Funktion folgt Form“ und würde in der realen Welt nicht funktionieren.

Farbe

Die eigentlich sehr fröhlichen und hellen Farben der Häuser werden durch den konstanten Nebel stark desaturiert und getrübt. So ist auch das Haus der Protagonistin eigentlich strahlend Gelb und erst ersichtlich, als sie aus dem Nebel in die Natur herauskommt. Der starke Rost der Metallteile färbt auch einen Hauptteil der Maschinerie in rotbräunlichen Tönen ein, wobei auch nichtrostende Metalle wie etwa Stahl verwendet wurden, die schließlich Graublau sind. Die Auswahl der gelben Farbe des „Heldenhauses“ wurde deswegen durchgesetzt, da die Protagonistin auch in sehr dominanten Gelb- und Orangetönen gekleidet ist. Das zweite Haus, welches am Ende mit ihrem Haus aussteigt und zusammenbricht, ist hellgrün und verschmilzt leichter mit der Natur im Hintergrund.

Material

Als Materialien wurde absichtlich keinerlei Holz verwendet, da keinerlei Bezug mit der Natur mehr bestehen sollte. Die Häuser sind schon sehr weit von der Natur abgehoben bzw. getrennt. Der Antrieb erinnert an einen kleinen Nuklearreaktor und erzeugt durch Hitze Energie. Hauptmaterialien der Häuser sind also Metalle, Beton und Ziegel.

4.3.1 Häuser als eigenständige Charaktere

Die Häuser sind nicht ganz eigenständige Charaktere, sondern leben eher in einer Symbiose mit ihren Bewohnern. Man könnte sie vielleicht auch als „Haustiere“ betrachten, die sich wie Lemminge gegenseitig blind folgen.

4.4 Darstellung der Häuser

4.4.1 Aussehen und Grundform

Die „Hochhäuser“ sind eigentlich allesamt sehr heimlich, doch durch den Nebel und die immerfortwährende Weiterbewegung voneinander getrennt. Es gibt zwar schon Andockstationen oberhalb der „Hüfte“ (Maschinenraum), doch werden diese nicht genutzt. Die Grundform des Hauptgebäudes ist länglich, wie bei einem Hochhaus, und nach oben hin konisch breiter werdend. Im Unterschied zu einem realen Hochhaus besitzt dieses Gebilde ein Spitzdach mit unterschiedlichen Fensterarten, mehreren Balkonen, Leitern und Schornsteinen. Ein weiterer, sehr markanter Unterschied besteht darin, dass das Haus riesige, storchartige Beine besitzt, welche zur Fortbewegung eingesetzt werden. Die Grundform des Gebildes ähnelt in gewisser Weise dem „Haus der Baba Yaga“. Im oberen Bereich, der auch als Torso angesehen werden kann, befindet sich das eigentliche Haus mit vielen Fenstern. Darunter, von der „Hüfte“ abwärts, beginnt eine leichte Zoomorphisierung.

4.4.2 Körper und Extremitäten

Der Körper des Hauses wirkt durch seine Übergröße einschüchternd. Jedoch ist es die Bewegung des Körpers, welche an ein Tier erinnert. Die Hüftgelenke gleichen denen eines Menschenskelettes, jedoch enden nach zahlreichen „Kniegelenken“ und „Schenkeln“ die Beine auf vogelartigen Füßen. Es gibt nur die Beine als Extremitäten. Zur Anregung wurde dazu eben das Vogelhaus der „Hexe Baba Yaga“ herangezogen. Dabei wurde jedoch klar, dass normale Vogelbeine nicht praktisch für ein Haus über 100 Meter in der Luft sind, welches auch noch in einer Gruppe ohne Probleme nebeneinander gehen sollte. Die Gefahr, dass die Beine sich gegenseitig dauernd in die Quere kommen, wäre viel größer. Die Idee der mehreren zusätzlichen Gelenke stammt von Salvador Dalí *Die Elephanten* (1948). Zusätzlich wurden diese „Ziehharmonika-Gelenke“ entwickelt, die sich zusammenklappen und strecken können, damit die Häuser auch noch in der Höhe verstellbar sind.

4.4.3 Gesicht und speziell Augen

Ein Gesicht ist schwer zu erkennen und wurde auch in der Planung gar nicht beabsichtigt. Die vielen Fenster dienen der Person im Inneren als Ausblick in die düstere Außenwelt.

4.4.4 Bewegung

Durch die langen Beine, welche wie eine Mischung aus Maschine und Storchbeinen wirken, ist die Gangart tierischer Natur. Die langsame Bewegung ist stetig und wird von der Hüfte ausgehend stark geprägt. Die Geschwindigkeit des Ganges der Häuser wurde sehr langsam und gedämpft gewählt, um das „Herdengefühl“ zu verstärken, bzw. die Figur im Inneren nicht übermäßig hin- und herzuschütteln.

4.4.5 Innenleben

Das Innenleben des Hauses sollte heimlich wirken und wurde durch die ständige Bewegung ein wenig an eine Bootsküche angepasst. Sämtliche Kleinteile mussten aufgehängt oder zumindest hinter Verstrebungen verkeilt werden, damit sie nicht herunterfallen. Als „Organe“ des Hauses zählen mehr oder weniger die Maschinen im Maschinenraum, wobei das „Herz“ durch einen rotglühenden Kessel repräsentiert wird. Als knifflig stellte sich die Bewegung des Innenlebens heraus, denn einerseits sollte das Haus von Außen deutlich gehen können, andererseits aber im Inneren so wirken, dass man ohne Probleme und Einschränkungen wohnen kann, jedoch den Bezug zu Außen nicht verliert. Der Gang musste also soweit verlangsamt und abgefedert werden, dass es im Inneren nicht stört. Um die Bewegung in den Szenen im Inneren des Hauses sichtbar zu machen, wurden der Charakter und alle losen

Gegenstände mit einer Links-Rechts-Pendelbewegung animiert.

4.4.6 Kommunikation

Die Kommunikation basiert allgemein grundlegend auf Mimik und Gestik. Im Film wird nicht gesprochen und auch nicht wirklich mit anderen kommuniziert oder Kontakt aufgenommen. Die Isolation der Person spiegelt sich im Haus wieder. Dennoch äußert sich einmal das Haus der Frau mittels Alarmgeräuschen und blinkenden Warnlichtern.

4.5 Interpretation als Charakter durch den Zuschauer

4.5.1 Anerkennung als Lebewesen

Die Bewegung geht von einer Energiequelle im Inneren aus, die somit auch „Lebensmittel“ benötigt, um zu funktionieren. Biorhythmisch betrachtet brauchen die Häuser keinen Schlaf, aber sie sind in der Lage sich zu überanstrengen und überhitzen, weswegen „Ruhephasen“ nötig sind, aber in der Herde nicht erwünscht sind. In diesem Fall rempeln sie sich gegenseitig an, da sie nicht schnell genug ausweichen können. Somit ist auch die Andeutung auf Verfall und Tod gegeben. Durch das Ausschalten kommt man erst aus der blinden Stadt heraus, was einerseits für den Tod steht, aber auch gleichzeitig Wiedergeburt symbolisiert.

4.5.2 Abgrenzung zum Tier

Die Gebäude wurden von Menschenhand gebaut und besitzen einen aufrechten Gang auf zwei Beinen. Der unterschiedliche Baustil der Häuser lässt auch verschiedene kulturelle Rückschlüsse auf die sich darin befindlichen Bewohner schließen. Trotz ihrer Verschiedenheit besitzen jedoch alle neben einem Haus eine kugelförmige „Hüfte“ als Antriebsquelle und jeweils zwei Beine. Die Gebäude wirken durch ihren repetitiven sehr langsamen Gang wie eine Herde, die demnach tierisch erscheinen. Wie beim Haus der „Baba Yaga“ ist es tatsächlich wie ein sehr großes Haustier, oder eben auch als Nutztier, anzusehen. Die Aufgabe der darin lebenden Menschen ist es sich um das Haus zu kümmern, damit es sie weiter tragen kann.

4.5.3 Erzeugung von Emotionen

Die Emotionen und auch Filmperspektive sind im Film durchwegs auf den menschlichen Hauptcharakter gerichtet, weswegen nicht wirklich ein emotionaler Bezug zum Gebäude aufgebaut wird.

Kapitel 5

Zusammenfassung und Endergebnis

Meine Masterthesis beschäftigt sich mit der grundlegenden Frage, wie ein Gebäude als lebendiger Charakter in einem Animationsfilm funktionieren kann. Durch die Betrachtung der psychologischen, philosophischen als auch architektonischen Seite werden die Hauscharaktere aus ausgewählten Filmen verglichen.

Unabhängig von den verschiedenen Stilen sind die Funktionen und Statussymbolik von Gebäuden eindeutig erkennbar. Dabei bestimmen Raum, Zeit, Funktion, Farbe und Material das Aussehen des Gebäudes. Damit es jedoch zu einem eigenständigen lebendigen Charakter wird, wird die Grundform meist geringfügig an Menschen oder Tiere angepasst. Dabei konnte man beobachten, dass bei fehlenden Extremitäten die Gesichter anthropomorphisiert und detaillierter ausgebaut wurden. Umgekehrt wurden bei fehlenden Gesichtern die Extremitäten vermehrt zoomorphisiert. Hauptsächlich wurden Augen in Form von Fenstern eingearbeitet.

Eigenbewegung ist für Lebewesen ein sehr wichtiger Punkt, wobei die Funktionalität und physikalische Richtigkeit dahinter nicht wirklich erklärt wird. So sehen die Materialien der Hauscharaktere zwar wie harte Bauteile aus, können sich jedoch oftmals wie organische Materialien ausdehnen und zusammenziehen. Das Innenleben der Häuser wird oftmals nur angedeutet und als „häuslich“ (mit Hausinventar) gezeigt, wenn sich Menschen darin wohl fühlen sollen. Die Kommunikation besteht hauptsächlich auf nonverbaler Basis mithilfe von Gesten und knarrenden oder quietschenden Geräuschen.

Anthropomorphisierung und Zoomorphisierung ist ein stark psychologisches Thema, wobei ein Mensch ein Gebäude als eigenständigen Charakter nur unter gewissen Voraussetzungen akzeptieren kann. Die Beziehung zwischen Mensch und Haus ist nicht rein funktionell, sondern geht auch ins Emotionale. Filme bzw. Filmarchitekten greifen diesen Fakt auf und ver-

suchen ihn weiter auszuarbeiten und in der filmischen Welt plausibel zu machen. Glaubwürdigkeit ist im Film immer ein schmaler Pfad, der seine Probleme mit sich zieht.

Unbelebte Objekte als lebendig zu betrachten passiert erst im Kopf des Betrachters selbst. Die Reflexion eines Charakters wird also durch verschiedene Designfragen gelöst, was aber nur die Optik betrifft. Abhängig vom Alter der Zuseher werden diese Objekte schneller als lebendig betrachtet und teilweise vielleicht auch als Gesellschaftersatz angesehen. Doch um Häuser als eigenständige Charaktere wahrzunehmen, bedarf es auch der Animation, oder zumindest einer Möglichkeit der Kommunikation.

Kapitel 6

Inhalt der CD-ROM

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

6.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Dujmovic_Clarissa_2015.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

6.2 Sonstiges

Pfad: /images

kapitelFactors.pdf . . .	Abb. 3.1 Eigene Übersicht der Kapitelgliederung.
thesis3factsGraphic.pdf	Abb. 3.2 Eigene Darstellung der Drei-Faktoren-Theorie zur Vereinfachung.
analyseform.pdf	Abb. 3.3 Eigenes Analysemodell zum Charakterdesign von Gebäuden.
szelittledespicable.jpg .	Abb. 3.4 Film <i>Stuart Little</i> und <i>Ich – einfach unverbesserlich</i> .
caligari.jpg	Abb. 3.5 Film <i>Das Kabinett des Dr. Caligari</i> .
golem.jpg	Abb. 3.6 Film <i>Der Golem, wie er in die Welt kam</i> .
HallvsXmas.jpg	Abb. 3.7 Film <i>Nightmare before Christmas</i> .
coralineHouse.jpg	Abb. 3.8 Film <i>Coraline</i> .
homesweethome.jpg . . .	Abb. 3.9 Film <i>Home Sweet Home</i> .
littleHouse.jpg	Abb. 3.10 Film <i>The Little House</i> .
madscience.jpg	Abb. 3.11 Film <i>Mad Scientist: Night of the Living House</i> .

blueUmbrella.jpg	Abb. 3.12 Film <i>The Blue Umbrella</i> .
monsterhouse.jpg	Abb. 3.13 Film <i>Monster House</i> .
lakehouse.jpg	Abb. 3.14 Film <i>Lakehouse</i> .
movingcastle.jpg	Abb. 3.15 Film <i>Das wandelnde Schloss</i> .
beidenHelden.jpg	Abb. 3.16 Film <i>Die beiden Helden</i> .
babayaga.jpg	Abb. 3.17 Film <i>Baba Yaga</i> .
walkingcity.jpg	Abb. 3.18 Film <i>Walking City</i> .
howl.jpg	Abb. 3.19 Film <i>Das Wandelnde Schloss</i> Außen-/Innenleben.
catbus.jpg	Abb. 3.20 Film <i>Mein Nachbar Totoro</i> .

Pfad: /add-sources

WeltderObjekte.pdf	Nikolai Berdjajew: <i>Das Ich und die Welt der Objekte</i> .
onseeinghuman.pdf	Nicholas Epley, Adam Waytz und John Cacioppo: <i>On seeing human</i> .
eder_characters.pdf	Eder Jens: <i>Understanding Characters</i> .
Tierphilosophie.pdf	Markus Wild: <i>Tierphilosophie</i> .
begriffe-architektur.pdf	Fachausdrücke Architektur.
hw_manifest.pdf	Hundertwasser: <i>Verschimmelungsmanifest</i> .
UE_WalkingCity.htm	Internetseite <i>Universal Everything</i> über <i>Walking City</i> .

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Nikolai Berdjajew. *Das Ich und die Welt der Objekte. Versuch einer Philosophie der Einsamkeit und Gemeinschaft*. Darmstadt: Holle Verlag, 1956, S. 205–261 (siehe S. 23).
- [2] *Conversations-Lexicon: Allgemeine deutsche Real-Encyclopädie für die gebildeten Stände. Supplementband*. Leipzig: Brockhaus, 1824 (siehe S. 4, 7).
- [3] *Der Neue Reader's Digest Brockhaus. A-K*. Stuttgart, Zürich, Wien: Das Beste GmbH, 1973 (siehe S. 5).
- [4] Mike Dixon-Kennedy. *Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend*. Santa Barbara, Californien: ABC-CLIO Ltd, 1998 (siehe S. 33).
- [5] Sabine Döring. *Philosophie der Gefühle*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009 (siehe S. 60).
- [6] Jens Eder. *Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 2, 7, 66).
- [7] Jens Eder. „Understanding Characters“. In: *Projections. The Journal for Movies and Mind*. 4 (1 2010), S. 16–40. URL: https://www.academia.edu/1842430/Understanding_Characters._In_Projections._The_Journal_for_Movies_and_Mind._Vol._4_1_16-40 (siehe S. 8, 63).
- [9] Günther Fischer. *Architekturtheorie für Architekten. Die theoretischen Grundlagen des Faches*. Basel: Birkhäuser, 2014 (siehe S. 9).
- [10] Daniel Hermsdorf. *Filmbild und Körperwelten. Anthropomorphismus in Naturphilosophie, Ästhetik und Medientheorie der Moderne*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2011 (siehe S. 6).
- [11] Hanno-Walter Kruft. *Geschichte der Architekturtheorie: von der Antike bis zur Gegenwart*. 5. Aufl. München: C.H. Beck, 2004 (siehe S. 9).
- [12] *Meyers Enzyklopädisches Lexikon in 25 Bänden. Bes-Buc*. 9. Aufl. Bd. 4. Mannheim, Wien, Zürich: Lexikonverlag, 1972 (siehe S. 52).

- [13] Dietrich Neumann. *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*. München: Prestel, 1996 (siehe S. 16, 21, 23).
- [14] Ernst Nowotny. *Psychologie: Einführung Übersicht Arbeitsvorschläge*. Wien: Franz Deuticke, Hölder-Pichler-Tempsky, 1979 (siehe S. 7, 8, 13, 27, 48, 51, 62).
- [15] Melina Pfeffer. *Anthropomorphisierung im Animationsfilm*. Bd. 24. Münchener Universitätschriften. München: Herbert Utz Verlag, 2011 (siehe S. 12, 13, 22, 24, 47, 52, 55, 62, 64).
- [16] Jean Piaget. *Das Weltbild des Kindes: Schlüsseltexte*. 1, (2015). Bd. 1. E-Book, Originalausgabe Titel: *La représentation du monde chez l'enfant*. Alcan: Klett-Cotta, 1926 (siehe S. 5, 6).
- [17] Sönke Roterberg. *Philosophische Filmtheorie*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2008 (siehe S. 10).
- [18] Christian Scharfetter. *Allgemeine Psychopathologie: Eine Einführung*. 6. Aufl. Stuttgart: Georg Thieme, 2010 (siehe S. 6).
- [19] Lotte Schenk-Danzinger. *Entwicklungspsychologie*. 10. Aufl. Wien: Österreichischer Bundesverlag für Unterricht, Wissenschaft und Kunst, 1976 (siehe S. 5, 22, 23, 41, 52, 56, 58).
- [20] Frank Thomas und Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions, 1981 (siehe S. 17, 25, 44).
- [21] Helmut Weihsmann. *Gebaute Illusionen*. Wien: Promedia, 1988 (siehe S. 18, 19).
- [22] Alfred Wieser. *Der Neue Reader's Digest Brockhaus. Zweiter Band L-Z*. Stuttgart, Zürich, Wien: Das Beste GmbH, 1973 (siehe S. 29, 60).
- [23] Alfred Wieser. *Philosophie: Einführung und Orientierung*. Wien: Franz Deuticke, 1971 (siehe S. 4, 5).

Filme und audiovisuelle Medien

- [25] *Alles steht Kopf*. Animationsfilm. Originaltitel: *Inside Out*, Regie: Pete Docter, Studio: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. 2015 (siehe S. 19).
- [26] *Baba Yaga*. Kurzfilm. Regie, Geschichte, Skript: Maryna Shchipak, Produktion: Filmakademie Baden-Württemberg. 2008. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2KdYEHSXk1k> (siehe S. 33, 34, 45, 67).

- [27] *Blade Runner*. Film. Regie: Ridley Scott. Basiert auf der Kurzgeschichte *Do Androids Dream of Electric Sheep?* von Philip K. Dick. Mit Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos. 1982 (siehe S. 19).
- [28] *Coraline*. Animationsfilm. Regie/Drehbuch: Henry Selick, Studio: Laika. Basierend auf dem Buch von Neil Gaiman. 2009 (siehe S. 19, 20).
- [29] *Das Kabinett des Dr. Caligari*. Regie: Robert Wiene, Drehbuch: Hans Janowitz, Carl Mayer. 1920. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DT-ky3vmGQg> (siehe S. 18, 21).
- [30] *Das Wandelnde Schloss*. Animationsfilm. Regie: Hayao Miyazaki, Studio: Studio Ghibli, Englischer Titel: Howl's Moving Castle, Originaltitel: Hauru no Ugoku Shiro. Nach dem Buch von Diana Wynne Jones. 2004 (siehe S. 1, 32, 40, 45, 46, 53, 54, 57, 58, 67).
- [31] *Der Golem, wie er in die Welt kam*. Regie: Paul Wegener, Carl Boese. 1920. URL: https://www.youtube.com/watch?v=uZO_Kd3kkwE (siehe S. 18).
- [32] *Die beiden Helden*. Kurzfilm. Regie: Alexander Dawydow, Basierend auf den russischen und kasachischen Geschichten von Helden und Batory Ivan, Originalsprache: Russisch. 1989. URL: <http://kinomusorka.ru/de/cinema-novelties-film-the-two-heroes.html> (siehe S. 33, 45, 67).
- [33] *Doktor Dolittle*. Film. Originaltitel: Doctor Dolittle, Regie: Betty Thomas, Drehbuch: Larry Levin, Nat Mauldin. 1998 (siehe S. 58).
- [34] *Fantasia*. Animationsfilm. Regie: James Algar, Samuel Armstrong, Drehbuch: Lee Blair, Elmer Plummer, Produktion: Walt Disney. 1940 (siehe S. 25).
- [35] *Home Sweet Home*. Kurzfilm. Produktion: Pierre Clenet, Alejandro Diaz, Romain Mazevet, Stéphane Paccolat. 2013. URL: <https://vimeo.com/113868429> (siehe S. 1, 27, 28, 37, 52–54, 60).
- [36] *Ich - einfach unverbesserlich*. Animationsfilm. Originaltitel: Despicable Me, Studio: Illumination Entertainment. 2010 (siehe S. 16, 17).
- [37] *Lakehouse*. Musikvideo. Of Monsters and Men, Compositions 2012, Sony, ATV Songs. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tBkkplOiSjQ> (siehe S. 31, 32, 40).
- [38] *Mad Scientist. Night of the Living House*. Serie. 2D. Mattel. 1988. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=KSYn6ety7cA> (siehe S. 28, 29, 36, 43, 44, 47, 49, 64).
- [39] *Mon Oncle*. Regie/Produktion: Jacques Tati, Produktionsland: Frankreich. 1958 (siehe S. 6, 21).

- [40] *Monster House*. Animationsfilm. Regie: Gil Kenan, Studios: Relativity Media, ImageMovers, Amblin Entertainment. 2006 (siehe S. 1, 22, 24, 30, 31, 36, 39, 40, 43, 45, 49, 53, 54, 57, 59, 61, 63, 67).
- [41] *My Neighbor Totoro*. Animationsfilm. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Deutscher Titel: Mein Nachbar Totoro, Originaltitel: Tonari no Totoro, Studio: Studio Ghibli. 1988 (siehe S. 46).
- [42] *Nimbus Nebula*. Kurzfilm. Masterprojekt. Andrea Aschauer, Clarissa Dujmovic, Birgit Lebner, Isabella Samhaber, Klemens Svetitsch. Produktion: FH Hagenberg. 2015 (siehe S. 1, 68).
- [43] *Oben*. Animationsfilm. Originaltitel: Up, Regie: Pete Docter, Bob Peterson, Studio: Pixar. 2009 (siehe S. 24).
- [44] *Stuart Little*. Film. Regie: Rob Minkoff. Basierend auf dem Buch von E.B. White. 1999 (siehe S. 16, 17).
- [45] *The Blue Umbrella*. Kurzfilm. Regie: Saschka Unseld, Studio: Pixar, inkludiert auf der DVD von *Monster University*. 2013 (siehe S. 6, 29, 30, 39, 44, 54, 55, 60).
- [46] *The Little House*. Kurzfilm. Regie: Jackson Wilfred, Studio: Walt Disney. Nach dem Kinderbuch von Virginia Lee Burton. 1952. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Y881yjtFluQ> (siehe S. 1, 28, 38, 48, 53, 54, 60).
- [47] *The Nightmare Before Christmas*. Animationsfilm. Stopmotion. Regie: Henry Selick, Produktion: Tim Burton, Denise Di Novi. Nach einer Geschichte von Tim Burton. 1993 (siehe S. 19, 20).
- [48] *Toy Story*. Animationsfilm. Regie: John Lasseter, Studio: Pixar. 1995 (siehe S. 22).
- [49] *Walking City*. Kurzfilm. Creative Director: Matt Pyke, Animation: Chris Perry, Sound: Simon Pyke. 2013. URL: <http://vimeo.com/85596568> (siehe S. 35).
- [50] *Wie der Wind sich hebt*. Animationsfilm. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Englischer Titel: The Wind Rises, Originaltitel: Kaze Tachinu, Studio: Studio Ghibli. 2013 (siehe S. 59).

Online-Quellen

- [51] URL: <http://www.universaleverything.com/projects/walking-city/> (siehe S. 35).

- [52] Vortrag von Hundertwasser am 4. Juli 1958 in der Abtei Seckau/Österreich, außerdem am 11. Juli 1958 in Galerie Van de Loo, München, am 26. Juli 1958 in der Galerie Parnass, Wuppertal. Veröffentlicht in einer nummerierten und signierten Broschüre, 1958, und in vielen anderen Publikationen. 1958. URL: <http://www.hundertwasser.at/pdf/verschimmelungsmanifest.pdf> (siehe S. 21).
- [8] Nicholas Epley, Adam Waytz und John Cacioppo. *On Seeing Human. A Three-Factor Theory of Anthropomorphism*. 2007. URL: <http://psychology.uchicago.edu/people/faculty/cacioppo/jtcreprints/onseeinghuman.pdf> (siehe S. 2, 11, 12, 14, 15, 22).
- [53] *Fachausdrücke - Architektur*. 2012. URL: <https://www.kunstgeschichte.uni-kiel.de/de/studium-und-pro/architektur-begriffe> (siehe S. 38, 39).
- [24] Markus Wild. *Tierphilosophie*. 2008. URL: https://www.academia.edu/1543503/Tierphilosophie_2008 (siehe S. 55).