Definition und Analyse der Rolle des Sidekicks im 3D-Animationsfilm

Philipp Gratzer

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Dezember 2014

© Copyright 2014 Philipp Gratzer

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 1. Dezember 2014

Philipp Gratzer

Inhaltsverzeichnis

Erklärung iii

Vorwort viii

Kurzfassung x

Abstract xi

1 Einleitung 1
1.1 Zielsetzung 1
1.2 Übersicht 1

2 Definition des Begriffes Sidekick 3
2.1 Historische Entwicklung 3
2.1.1 Wortursprung 3
2.1.2 Sidekicks in der Literatur 4
2.1.3 Sidekicks in Film und Fernsehen 5
2.1.4 Sidekicks in Comics 6
2.1.5 Sidekicks in 2D-Animationen 7
2.2 Aktuelle Definitionen 9
2.3 Eigendefinition des *Sidekicks* im modernen Animationsfilm 10

3 Konzeption eines Analysemodells 12
3.1 Grundlagen der Filmanalyse 12
3.1.1 Allgemeine Inhaltsanalyse 13
3.1.2 Dramaturgisch-narrative Strukturanalyse 14
3.1.3 Formale Filmanalyse 16
3.1.4 Analyse filmischer Kontexte 16
3.1.5 Filmprotokoll zur sequentiellen Analyse 18
3.2 Grundlagen der Figuren- und Rollenanalyse 18
3.2.1 Analyse von Dramaturgie und Figurenkonstellationen 19
3.2.2 Analyse von Rollen und Personen 20
3.2.3 Identifikationsanalyse 21

3.2.4 Analyse von Empathie, Sympathie und Antipathie . . 21
3.3 Zielsetzung für das eigene Analyseverfahren 22
3.4 Vorstellung des Fragenkataloges 22
3.4.1 Allgemeine Analysefragen zum Film 22
3.4.2 Fragen zur Rollenanalyse und -identifikation 23
3.4.3 Identifikation protagonistischer Rollen 24
3.4.4 Identifikation antagonistischer Rollen 24
3.4.5 Identifikation der wichtigen Nebenrollen 25
3.4.6 Identifikation des Sidekicks und Abgrenzung zu sonstigen Nebenrollen 26
3.5 Figurenkonstellationen und gezielte Eigenschaftsanalyse 28
3.6 Timecode- und Screentimeanalyse 29

4 Beispielanalysen 32
4.1 Analyse von *Tangled* 32
4.1.1 Allgemeine Analysefragen zum Film 32
4.1.2 Allgemeine Fragen zur Rollenidentifikation 34
4.1.3 Identifikation protagonistischer Rollen 35
4.1.4 Identifikation antagonistischer Rollen 36
4.1.5 Identifikation wichtiger Nebenrollen 36
4.1.6 Identifikation des Sidekicks 37
4.1.7 Figurenkonstellation und Eigenschaftsanalyse 38
4.1.8 Timecode- und Screentimeanalyse 38
4.1.9 Zusammenfassung 39
4.2 Analyse von *Kung Fu Panda* 40
4.2.1 Allgemeine Analysefragen zum Film 41
4.2.2 Allgemeine Fragen zur Rollenidentifikation 42
4.2.3 Identifikation protagonistischer Rollen 43
4.2.4 Identifikation antagonistischer Rollen 43
4.2.5 Identifikation wichtiger Nebenrollen 44
4.2.6 Identifikation des Sidekicks 44
4.2.7 Eigenschaftsanalyse 46
4.2.8 Timecode- und Screentimeanalyse 46
4.2.9 Zusammenfassung 46

5 Kategorisierung des Sidekicks 48
5.1 Interagierender Sidekick 48
5.1.1 Protagonistischer Solo-Sidekick 48
5.1.2 Protagonistischer Gruppen-Sidekick 50
5.1.3 Deuteragonistischer Sidekick 52
5.1.4 Antagonistischer Sidekick 53
5.1.5 Sidekick eines Sidekicks 54
5.2 Isolierter Sidekick 54

5.3 Emanzipierter Sidekick 55
5.4 Mischformen 56

6 Sidekicks im 3D-Animationskurzfilm 57
6.1 Analyse ausgewählter Kurzfilme 57
6.1.1 Kurzfilme mit Sidekicks 57
6.1.2 Kurzfilme ohne Sidekicks 58
6.2 Vergleich zwischen Short- und Featurefilms 59

7 Bezug zum Masterprojekt 61
7.1 Plot 61
7.2 Konzeption der Figuren 62
7.2.1 Hugo als Haupfigur 62
7.2.2 Cloé als primärer Sidekick 62
7.2.3 Die Tauben als sekundäre Sidekicks 63

8 Schlussbemerkungen 64
8.1 Wichtige Errungenschaften der Thesis 64
8.1.1 Detaillierte Begriffsdefinition 64
8.1.2 Eigenes Analysemodell 64
8.1.3 Umfangreiche Kategorisierung 65
8.2 Abschließende Gedanken 65
8.2.1 Sidekick als Kontrastfigur oder als Superlative 65
8.2.2 Screentime und Relevanz 66
8.2.3 Kurzfilm als Auszug des Featurefilmes 67
8.2.4 Nebenhandlung als Sidekick zur Haupthandlung . . . 67
8.2.5 Sidekick 2.0 68

A Analysestützende Daten 69
A.1 Listen der analysierten Filme 69
A.2 Screentime aller analysierten Sidekicks 70
A.3 Timecode und Screentimeanalyse von *Tangled* 71
A.4 Interaktionsanalyse von *Kung Fu Panda* 72

B Interview mit Conrad Tambour 73
B.1 Frage zur Sidekick-Definition 73
B.2 Frage zur Kategorisierung 74
B.3 Frage zu gelungenen *Sidekicks* 74
B.4 Frage zur Relevanz des *Sidekicks* 74
B.5 Frage zur Figurenentwicklung 75
B.6 Frage zum Einsatz eines *Sidekicks* 75
B.7 Frage zu verschiedenen Abstufungen 75
B.8 Bitte um ergänzende Anmerkungen 76

Quellenverzeichnis **77**
Literatur 77
Filme und audiovisuelle Medien 77
Online-Quellen 79

Vorwort

Diese Arbeit behandelt – wie anhand des Titels unschwer erkennbar ist – die *Sidekicks* in modernen Animationsfilmen. Warum ich mir nicht ausgesucht habe, die wahren Helden dieser Filme zu untersuchen und mich stattdessen mit den kleinen, unbedeutenden Helferlein eben jener begnüge? Ganz einfach: Ich habe ein Faible für Underdogs beziehungsweise für besonders unterschätze Charaktere und während der Betrachtung zahlloser Animationsfilme ist mir in den letzten Jahren der Verdacht gekommen, dass es sich beim *Sidekick* um genau so einen Underdog handelt. Er hilft dem *Protagonisten* dabei, auf der Heldenreise zu bestehen und erhält dafür meistens nicht einmal ein simples *Dankeschön*. Er muss sich die Finger schmutzig machen, sodass der Held in seiner Rolle glänzen kann und wenn die Kinobesucher lachen, dann meistens auf seine Kosten. Ich bin mir sicher, dass die Rolle des *Sidekicks* eine sehr unterschätzte ist und daher war und ist es mir ein persönliches Anliegen, diverse Vorurteile aus der Welt zu schaffen.

Darüber hinaus liegt mein berufliches Interesse in der 3D-Animation und in der Konzeption von Geschichten. In beiden Bereichen können die Charakteristika eines *Sidekicks* essentiell für die Qualität des Endproduktes sein. In meinem Masterprojekt, einem 3D-Animationskurzfilm mit dem Titel *Le Constructeur de Malheur*, wurden meine Teamkollegen und ich auch vor die schwierige Entscheidung gestellt, ob und wie wir *Sidekicks* in die Story einbauen sollen. Was dabei herausgekommen ist, wird am Ende dieser Thesis kurz erläutert werden.

Mein Dank gilt vor allem meiner Familie, die mir das Studium überhaupt erst ermöglicht hat und mir immer dann gut zugeredet hat, wenn einmal etwas nicht nach Plan verlaufen ist. Ebenso möchte ich meiner Projektgruppe ein großes Dankeschön aussprechen, weil ich an den Herausforderungen, denen wir als *Team Malheur* gemeinsam gegenübergestanden haben, auf jeden Fall gewachsen bin. Natürlich bin ich auch meinen Projekt- und Thesisbetreuern für die unermüdliche Unterstützung dankbar, ohne welcher weder diese Thesis, noch das zugehörige Projekt etwas geworden wären. *And last but not least* möchte ich allen Animationsstudios, Storydevelopern und Animatoren danken, die solch großartige Filme hervorgebracht haben, welche ich nun im Zuge dieser Arbeit anschauen und analysieren durfte. Durch meine Arbeit an *Le Constructeur de Malheur* weiß ich, welch ein enormer

Aufwand mit einem kleinen 8-Minüter einhergeht. Trotzdem kann ich nur ansatzweise erahnen, was es bedeutet, Filme in Featurefilmlänge und vor allem in dieser Qualität zu produzieren. Nur ein Wort kann das beschreiben: *Wahnsinn*.

Und seitdem ich mich etwas intensiver mit der Materie auseinandergesetzt habe, habe ich erkannt, dass es mir eine Ehre wäre, irgendwann auch einmal so *wahnsinnig* zu sein.

Kurzfassung

Diese Thesis beschäftigt sich mit den charakteristischen Merkmalen eines *Sidekicks* und den Einsatzmöglichkeiten dieser Figur im Animationsfilm. *Sidekicks* sind nicht nur darauf beschränkt, für Lacher im Publikum zu sorgen, sondern sie haben ebenso eine narrative Funktion. Vorrangig bilden sie mit ihren psychischen und physischen Merkmalen einen starken Kontrast zum Protagonisten und komplettieren somit eine unvollständige Rolle. Wichtig ist, dass es nicht *den Sidekick* gibt, sondern viele Abwandlungen und Spezialformen, die – je nach Story – unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten bieten. Um dies zu verdeutlichen wird in dieser Arbeit eine eingehende Kategorisierung diverser *Sidekick*-Typen vorgenommen. Zudem ist es für die Konsumenten eines Animationsfilmes oft sehr schwer, die Rolle des *Sidekicks* überhaupt als solche zu erkennen, denn *Disney*, *Pixar*, *DreamWorks* & Co konzipieren ihre Filme so, dass fast alle Rollen komödiantisch wirken. Daher stellt diese Thesis ein umfassendes Analyseinstrument vor, um *Protagonisten, Deuteragonisten, Tritagonisten*, *Sidekicks* und viele weitere Rollen identifizieren zu können.

Abstract

This thesis deals with the characteristics of *sidekicks* and their use-cases in animated movies. *Sidekicks* are not limited to amusing the audience, but also support the narrative. They primarily use their physical and mental properties to create a strong contrast to the protagonist, thus complementing his role. It's important to note that there are various and peculiar types of sidekicks that are employed based on the respective story. It can be hard for the audience to discern the respective role of the *sidekick*, since companies like *Disney*, *Pixar* and *DreamWorks* often portray them in a similar, humorous manner. During the course of this thesis, a comprehensive analysis device is introduced to identify and categorise different types of *sidekicks*.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Zielsetzung

Wie bereits im Vorwort dargelegt wurde, ist die Rolle des *Sidekicks* eine sehr unterschätzte und missgedeutete.

Dies ist unter anderem auch eine logische Konsequenz von Unwissenheit, was die Funktionalität, die charakteristischen Merkmale und Einsatzmöglichkeiten des *Sidekicks* anbelangt: Weder in der Literatur, noch in den unendlichen Weiten des World Wide Webs sind gute Definitionen für die Begrifflichkeit des *Sidekicks* zu finden – von einem Wikipediaeintrag einmal abgesehen. Ein primäres Ziel dieser Arbeit ist es demnach, eine umfangreiche Definition des *Sidekicks* vorzunehmen, was zu einer allgemeinen Reduktion von Vorurteilen und falschen Einschätzungen führen soll. Neben dieser Definition ist auch ein detailliertes Analyseverfahren notwendig, um die Identifikation des *Sidekicks* und die Abgrenzung zu anderen Rollen zu vereinfachen. Zudem benötigen verschiedene Arten von Storys auch verschiedene Typen von *Sidekicks*. Eine Kategorisierung diverser *Sidekick*-Arten soll dabei helfen, den richtigen *Sidekick* für das richtige Projekt zu finden. Dass sich Featurefilme und Kurzfilme nicht nur durch die Länge unterscheiden, dürfte allgemein bekannt sein. Was die Unterschiede hinsichtlich der Rolle des *Sidekicks* sind, soll auch anhand dieser Arbeit gezeigt werden.

1.2 Übersicht

Kapitel 2 beschäftigt sich mit einer umfangreichen Definition des Begriffes *Sidekick* und kann als Fundament dieser Thesis angesehen werden. Es wird unter anderem die historische Entwicklung aus den verschiedensten Bereichen der Kunst behandelt, welche dann mit aktuellen Beispielen verglichen wird. Durch die daraus gewonnenen Erkenntnisse und die Kombination mit Experteninterviews wird in weiterer Folge eine eigene Begriffsdefinition (siehe Abschn. 2.3) vorgenommen.

Um *Sidekicks* als solche erkennen zu können, muss eine Abgrenzung zu anderen Figuren erfolgen, was nur aufgrund eines Basiswissens in Film- und Figurenanalyse erfolgen kann. Daher werden zuerst mehrere gängige Analysemethoden in Kapitel 3 behandelt, ehe die Konzeption eines eigenen Verfahrens vorgenommen wird (siehe Abschn. 3.3). In Kapitel 4 werden mit *Tangled* [42] und *Kung Fu Panda* [28] zwei sehr erfolgreiche Animationsfilme analysiert, um das konzipierte Analyseverfahren zu demonstrieren und einer Belastungsprobe zu unterziehen. Danach erfolgt eine umfangreiche Kategorisierung (siehe Kap. 5) verschiedenster *Sidekick*-Typen, die auf den Erkenntnissen umfassender Analysen von über 30 Animationsfilmen (siehe Anh. A.1) basiert. Der Analyse von Featurefilmen wird in Kapitel 6 eine Untersuchung ausgewählter Animationskurzfilme gegenübergestellt, wodurch sowohl Gemeinsamkeiten, als auch Unterschiede aufgezeigt werden sollen. In Kapitel 7 wird ein Bezug zum Thesisprojekt *Le Constructeur de Malheur* hergestellt, wobei vorrangig die Herausforderungen der Konzeption von Story und Figuren erläutert werden. In den Schlussbemerkungen (siehe Kap. 8) werden alle Erkenntnisse zusammengefasst und reflektiert.

Kapitel 2

Definition des Begriffes Sidekick

2.1 Historische Entwicklung

2.1.1 Wortursprung

Ehe in den Folgekapiteln dieser Masterarbeit auf eine umfassende Kategorisierung und Analyse einiger auserwählter Animationsfilme eingegangen werden kann, muss zunächst erläutert werden, nach welchen Gesichtspunkten der *Sidekick* definiert wird. Seinen Ursprung hatte das Wort *Sidekick* in den USA ungefähr Mitte des 19. Jahrhunderts als der Begriff *side-partner* erstmals in der *New York Daily-Times* verwendet wurde, um *Mahons* Ausreden bezüglich einer Gebührenerhöhung zu entkräften [92]. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurde der *side-partner* zum *side kicker* weiterentwickelt, als in der *Galveston Daily News* am 26. Dezember 1894 von *Tulsa Jack* als Gefolgsmann von dem Banditen *Dalton* die Rede war [92].

Sidekick setzt sich aus zwei Wörtern zusammen: *Side*, also der erste Teil des Wortes *Sidekick* beschrieb eine Person, die sowohl wörtlich als auch im übertragenen Sinne an jemandes Seite steht. Bei *Kick*, dem zweiten Wortteil, war Anfang des 19. Jahrhunderts eher ein älterer Gebrauch dieses Wortes gemeint, bei welchem das Umhergehen beziehungsweise das Umherwandern gemeint war und *to kick around* mit *to hang around*, also herumlungern oder sich herumtreiben, gleichgesetzt wurde [92].

Diese beiden frühen Beispiele für den *Sidekick*-Begriff sind ein gutes Beispiel dafür, dass dieser unterschiedlich verwendet werden kann, da es sich bei *Mahons Sidekick* um einen Vertrauten oder seinen Vertreter handelte, *Tulsa Jack* jedoch als Untergebener der *Daltonbanditen* angesehen wurde.

2.1.2 Sidekicks in der Literatur

In Romanen wurde der *Sidekick* und dessen unterstützende Funktion für den oder die Hauptcharaktere schon lange vor der eigentlichen Etablierung des Begriffes selbst verwendet.

In *Miguel de Cervantes'* Roman *El ingenioso hidalgo Don Quixote de la Mancha*[1] ziehen *Don Quijote* und dessen Nachbar *Sancho Panza* in die Welt, um den berühmten Kampf gegen die Windmühlen zu bestreiten. *Don Quijote* ist vollkommen der Realität entwachsen und glaubt, dass die Romane über Ritter und deren Abenteuer der Wirklichkeit entsprechen. Der kleine und eher rundliche *Sancho* agiert – sowohl auf physischer, als auch in psychischer Ebene – als Gegenpol zum großgewachsenen und schlaksigen *Don Quijote*, indem er sich dessen extrovertierten und verrückten Gehabe mit Bodenständigkeit, Misstrauen und Ängstlichkeit entgegen stellt. *Panzo* ist sicher nicht der schlauste Weggefährte, aber loyal bis zum Ende [93].

Daniel Defoes Roman *Robinson Crusoe*[2] handelt vom gleichnamigen Protagonist *Robinson Crusoe*, der auf einer einsamen Insel strandet. Jahre später rettet er mehr oder weniger zufällig einen Wilden, den Kannibalen verspeisen wollen. *Robinson* tauft den Wilden auf den Namen *Freitag*. Die sich entwickelnde Freundschaft wird zwar durch sprachlichen Schwierigkeiten erschwert, ist jedoch geprägt von gegenseitigem Respekt und *Freitags* Loyalität gegenüber seinem Retter [94].

Der Lausbube *Huckleberry Finn* erlebt in *Mark Twains* Roman *The Adventures of Tom Sawyer*[3] einige Abenteuer mit seinem besten Freund *Tom*, welcher als Waisenjunge bei seiner Tante Polly lebt. *Huckleberrys* Mutter ist bereits gestorben, sein Vater – ein stadtbekannter Trinker – kümmert sich nicht um ihn [47]. Aufgrund der fehlenden elterlichen und erzieherischen Präsenz genießt *Huckleberry* einige Freiheiten, die *Tom* verwehrt bleiben. *Huckleberry* kann demnach als jene Seite von *Toms* Unterbewusstsein angesehen werden, die dieser gerne ausleben würde, es jedoch weitgehend nicht kann oder darf [95].

Dr. John H. Watson hatte seine Premiere Ende des 19. Jahrhunderts in *Sir Arthur Conan Doyles* ersten Roman über *Sherlock Holmes*[4], einem genialen Detektiven aus London. *Dr. Watson* ist gerade aus dem Zweiten Afghanistan Krieg nach London zurückgekehrt und sucht aufgrund seiner finanziellen Notlage eine leistbare Wohnung, was ihn mit *Holmes* zusammenbringt, der zu jener Zeit gerade eine Wohnung in der Bakerstreet gemietet hat und auf der Suche nach einem Mitbewohner ist. *Watson* war im Krieg

[1] Der erste Teil von *Cervantes'* Roman wurde 1605 veröffentlich und kann mit *Der sinnliche Junker Don Quijote von der Mancha* übersetzt werden [45].

[2] *Robinson Crusoe* erschien 1719 und gilt als der erster englischer Roman [46].

[3] *Twains* Buch erschien 1876 sowohl in der englischen Originalsprache als auch in der deutschen Übersetzung [47].

[4] *Doyles* Roman *A Study in Scarlet* erschien 1887 als Titelgeschichte des Bandes *Beeton's Christmas Annual* [48].

verwundet worden, weshalb es ihm sein gesundheitlicher Zustand nicht erlaubt, einer regelmäßigen Arbeit nachzugehen. Deshalb fängt er an, *Holmes* bei seinen kriminalistischen Tätigkeiten zu begleiten [49].

Holmes ist eigentlich ein Einzelgänger, doch trotzdem nicht frei von Eitelkeit und so schätzt er *Watson* als Publikum. *Watsons* Funktion ist es demnach, *Holmes* nicht von der Seite zu weichen, über dessen analytischen Verstand zu staunen und als Ansprechperson zu fungieren, wenn *Holmes* die Lösung des Falls präsentiert [96].

2.1.3 Sidekicks in Film und Fernsehen

In Kinofilmen und sonstigen TV-Produktionen ist die Rolle des *Sidekicks* eine sehr wichtige, da ein Helfer für Protagonisten und Antagonisten eine narrative Bereicherung darstellt und für eine homogene Figurenkonstellation sorgt.

In *Indiana Jones and the Temple of Doom* [27] hilft der Waisenjunge *Wan Li* alias *Short Round Dr. Jones* unter anderem auf der Flucht vor *Lao Che's* Gefolgsleuten. Obwohl *Short Round* noch sehr jung ist, beherrscht er das Autofahren bereits sehr gut. Er riskiert mehrfach sein Leben für *Indiana Jones* und verteidigt ihn auch gegen verbale Angriffe Dritter. Während ihn alle anderen nur als Taschendieb und Taugenichts behandeln, bringt ihm *Jones* Respekt entgegen und *Short Round* dankt es seinem Freund mit Loyalität [50].

Im zweiten Teil der *Austin Powers* Filmreihe[5] wird der Bösewicht *Dr. Evil* durch seinen Klon in Kindergröße verstärkt, den er beim ersten Anblick auf *Mini-Me* tauft. *Dr. Evils Henchman* hat im Film eher wenig Sprechrollen, artikuliert sich vorrangig durch den Einsatz seines Mittelfingers, unterstützt mit seinem schurkischen Lachen seinen Meister und ahmt mit Lippenbewegungen tonlos *Dr. Evils* Worte nach [52]. *Mini-Me* ist also nicht nur im übertragenen Sinne ein Teil von *Dr. Evil*.

In der Welt von Magie und Zauberei stellen sich *Hermione Granger* und *Ron Weasley* an *Harry Potters* Seite, um zuerst den Schulalltag in Hogwarts zu meistern, in weiterer Folge jedoch auch gegen den bösen *Lord Voldemort* und seine Gefolgsleute zu kämpfen. *Hermione* besticht durch ihren überragenden Intellekt und ihre schier grenzenlose Empathie und *Ron* beweist immer wieder Kämpferqualitäten, obwohl ihn sein hitziges Gemüt auch in die ein oder anderen Schwierigkeiten bringt [53]. Gemeinsam mit *Harry* bilden sie eine Einheit indem sie all ihre Stärken und Schwächen vereinen. Nur durch diese Zusammenarbeit und die Loyalität gegenüber der jeweils anderen gelingt es ihnen, missliche Situationen doch noch ins Positive zu ändern. Ein Protagonist alleine hätte diese gewaltige Bürde, die Rettung der Zau-

[5] Zwischen 1997 und 2002 wurden drei Filme über den Spion *Austin Powers* veröffentlicht. *Mike Myers* schrieb die Drehbücher zu allen drei Filmen und spielte mit *Austin Powers* und *Dr. Evil* gleich zwei Hauptrollen. Regie führte *Jay Roach* [51].

berwelt vor der dunklen Magie, niemals bewältigen können, weshalb es nur logisch ist, das *Rowling* dem jungen Zauberschüler zwei Helfer an die Seite gestellt hat.

Als *Thomas Gottschalk* nach einem missglücktem Wettversuch der Sendung *Wetten, dass..?*[6] seinen Rücktritt ankündigte, waren die Spekulationen um seine Nachfolge groß [54]. *Markus Lanz* versuchte daraufhin, in *Gottschalks* Fußstapfen zu treten. Schnell bestätigten sich die medialen Befürchtungen, dass er die Sendung alleine nicht tragen könne und so wurde ihm *Cindy aus Marzahn* als Unterstützung an die Seite gestellt. Was ihm fehlte, brachte Cindy mit: Lockerheit, fehlender Ernst und eine liebenswürdige Egal-Stimmung. Während *Lanz* mit Argusaugen beobachtet wurde, konnte *Cindy* in genau der von ihr etablierten Rolle abseits jeglicher Perfektions- und Schönheitsideale glänzen und mit derben Sprüchen das Publikum mitreißen. Somit stellte sie einen hervorragenden Kontrast zu *Lanz'* steifer und perfektionistischer Art dar [97].

2.1.4 Sidekicks in Comics

Einige der bekanntesten *Sidekicks* stammen aus dem Comic-Genre. Dabei handelt es vorrangig um Helfer von Superhelden, die ihre wahre Identität verbargen und mit speziellen, teilweise übermenschlichen Fähigkeiten die Welt vor Verbrechern schützten. Im Gegensatz zu den Helden hatten ihre *Sidekicks* meist keine übernatürlichen Fähigkeiten, wodurch der Held selbst noch heroischer präsentiert werden konnte.

Eines der erfolgreichsten Comic-Konzepte aller Zeiten war jenes von *Batman*[7], der die Verbrecher von *Gotham City* bekämpfte. 1940 entschieden sich die Autoren, *Batman* einen Gehilfen an die Seite zu stellen und so wurde *Robin* in die Geschichte integriert. Hauptgrund für diese Erweiterung war, dass vor allem jungen Lesern eine Identifikationsperson fehlte und *Batman* als jener Einzelgänger, der er aufgrund seiner verborgenen Identität auch sein musste, niemanden hatte, mit dem er sprechen konnte [56]. *Robins* Aufgabe als *Sidekick* bestand also darin, einen Teil der Leere in *Batmans* Leben auszufüllen und ihn etwas menschlicher erscheinen zu lassen, da er sich ja auch um seinen jungen Kameraden kümmern musste. Seit Entstehung der *Batman*-Comics gab es bis zum heutigen Tag fünf verschiedene *Robins*, die ein immer höheres Einstiegsalter hatten. Der erste *Robin* trat mit acht Jahren in Bruce Waynes Leben, der vierte war ungefähr sechzehn Jahre alt, als er *Batmans Sidekick* wurde. Das steigende Alter kann damit begründet werden, dass es einem Jugendlichen ethnisch eher zumutbar war, gefährliche Abenteuer zu erleben, als einem kleinen Kind [55].

[6] *Wetten, dass..?* ist eine Fernsehshow, die im deutschsprachigen Raum ab 1981 für 34 Jahre ausgestrahlt wurde und *Gottschalk* zu internationalem Ruhm verholfen hat.

[7] Die Comicserie um *Batman* hatte ihren Anfang in den Detective Comics des Time Warner Konzernes im Jahre 1939 [55].

Ebenfalls im Jahr 1938 erschien aus dem Hause DCs die *Superman*-Comicserie[8]. Ab dem Action Comic #6 wurde *Jimmy Olsen* als Fotograf und Copyboy an die Seite von *Luis Lane* und *Clark Kent* gestellt. *Superman* lernt *Olsen* kennen, als er dessen Schulfreund aus einer lebensgefährlichen Situation rettet, weil *Olsen* zuvor ein Notsignal in Form eines Ultraschallsignals gebastelt hat, um *Supermans* Aufmerksamkeit zu erregen. Der Held ist von *Olsens* Einfallsreichtum begeistert und erlaubt ihm, den Sender zu behalten, um ihn bei Notfällen kontaktieren zu können [57]. Der junge Fotograf kann demnach sowohl als Verbündeter von *Superman* angesehen werden, als auch von dessen offizieller Identität *Clark Kent*. *Jimmy Olsen* wurde zuerst nur als Nebenfigur für *Superman* geschaffen, erhielt jedoch sein ein *Spin-Off* in der eigenen Comicserie *Superman's Pal Jimmy Olsen* [58].

Kurz nachdem *Dave Lizewski* beschlossen hat, in das Kostüm von *Kick-Ass*[9] zu schlüpfen, um Verbrechen zu bekämpfen, retten ihn *Hit-Girl* und *Big Daddy* aus einer lebnsgefährlichen Situation. Obwohl *Kick-Ass* eigentlich der *Protagonist* der gleichnamigen Comic-Serie ist, wird schnell klar, dass die Beiden die wahren und fähigeren Helden sind, obwohl sie zu enormer Brutalität bei der Verbrechensbekämpfung neigen. *Hit-Girl* – zum Zeitpunkt ihres ersten Aufeinandertreffens erst zehn Jahre alt – ist wesentlich selbstsicherer, kampferfahrener und kaltblütiger [60]. Daher verhält es sich bei diesen beiden Comic-Figuren genau anders herum als bei den zuvor erwähnten Superhelden und deren *Sidekicks*: *Kick-Ass'* Unvermögen und Naivität stehen in starkem Kontrast zu *Hit-Girls* Professionalität und Erfahrung, wodurch das Mädchen noch mächtiger wirkt, als sie es ohnehin schon ist.

2.1.5 Sidekicks in 2D-Animationen

Die berühmten Worte von *Walt Disney* [61]

> *I only hope that we never lose sight of one thing—that it was all started by a mouse.*

beschreiben den Erfolg von *Mickey Mouse* sehr treffend, denn mit *Steamboat Willie*[10] begann Ende der 1930er eine beispiellose Erfolgsgeschichte [62].

Der vorlauten Maus wurde 1930 ein Hund zur Verfügung gestellt, der zuerst als Spürhund[11] eingesetzt wurde, dann als *Minnies* Hund einem gemeinsamen Picknick beiwohnte und 1931 schließlich zu *Mickeys* Hund[12] und

[8] *Superman* gibt es seit 1938 in den verschiedensten Erweiterungen und Abwandulungen. Neben Comicserien wurden auch Kinofilme und TV-Serien veröffentlicht [57].

[9] Eine Comic-Miniserie von *Mark Millar* und erschien in acht Teilen zwischen 2008 und 2010 bei Icon Comics, einem Independent-Impring von Marvel Comics [59].

[10] Ein 2D-animierter Kurzfilm, welcher von *Ub Iwerks* als Hauptanimator im Jahr 1928 veröffentlicht wurde [62].

[11] In *The Chain Gang* aus dem Jahr 1930 jagen Spürhunde, die optisch große Ähnlichkeit zu *Pluto* haben, *Mickey* [1].

[12] In dem am 3. Mai 1931 veröffentlichte Kurzfilm *The Moose Hunt* war *Plutos* offizielles Debüt als *Mickeys* Hund [63].

bist dato besten Freund wurde [8]: *Pluto*.

Im Jahr 1932 gesellte sich *Goofy*[13] zu *Mickey*. *Goofy* ist – genau wie auch *Pluto* – ein Hund, nur mit dem Unterschied, dass es sich bei *Goofy* um eine anthropomorphisiertes[14] Tier handelt. Die Ente im Matrosenanzug, *Donald Duck*[15], komplettierte im Jahr 1934 *Mickeys* Zeichentrickfamilie.

In den *Mickey Mouse* Kurzfilmen agieren *Pluto*, *Goofy* und *Donald* als dessen *Sidekicks*. *Pluto* ist ein treuer Gefährte, der aber auch oft ängstlich ist. *Goofy* ist gutherzig, jedoch sehr tollpatschig und naiv. *Donald* hat ein sehr jähzorniges Wesen und ist sehr eitel. Sie stehen insofern in starkem Kontrast zu *Mickey*, da ihre Rollen illustrieren, dass in der *Disney*-Welt nicht jeder mit Glück gesegnet ist. Ein Happy-End für *Mickey* bedeutet demnach nicht zwingend auch einen guten Ausgang für die drei *Sidekicks*. Die Zuschauer erwarten von *Mickey*, dass er die Ruhe behält und keinen Tobsuchtsanfall bekommt. Dafür ist *Donald* da. *Mickeys* Rolle entspricht es auch nicht, einfach nur dumm zu lachen und sich tollpatschig anzustellen, was aber von *Goofy* übernommen wird. Alle drei *Mickey-Sidekicks* waren in den letzten Jahrzehnten die Hauptdarsteller eigener Kurzfilmreihen oder TV-Serien.

Die Frage, weshalb *Disney* mit *Goofy* nur einem der beiden Hunde anthropomorphe Eigenschaften verliehen hat, ist eine häufig diskutierte. Die eben erläuterte chronologische Reihenfolge, in welcher *Mickeys Sidekicks* aufgetaucht sind – zuerst *Pluto*, dann *Goofy* und als nächstes *Donald* – könnte darauf hindeuten, dass *Disney* die Wichtigkeit des Dialoges bei *Plutos* Einführung noch nicht bewusst war. Immerhin waren die Sprechrollen in den ersten Zeichentrickfilmen bei allen *Disney*-Charakteren sehr rar und der Tonfilm als solches noch ein sehr junges Medium. Es könnte sich aber auch um die berühmte Ausnahme handeln, die die Regeln bestätigt: *Pluto* ist der einzige *Disney*-Hauptcharakter aus der *Mickey Mouse* Reihe, welcher nicht anthropomorph ist.

In einem der beliebtesten Kinderfilme aller Zeiten, *The Lion King*[16], stellen sich *Timon und Pumbaa* an *Simbas* Seite, als dieser durch eine Intrige seines Onkels *Scar* seinen Vater *Mufasa* bei einer Stampede von Wasserbüffeln verliert. *Timon und Pumbaa* agieren meist als Duo und ergänzen sich sowohl körperlich, als auch geistig sehr gut. Ohne das vorlaute, besserwisserische und hinterlistige Erdmännchen und das gutherzige, tollpatschige und vor allem gefräßige Wildschwein hätte *Simba* niemals die Nachfolge seines

[13] Seinen ersten Auftritt hatte *Goofy* in *Mickey's Revue* im Jahr 1932 als Zuschauer in *Mickeys* und *Minnies* Show [64].

[14] Unter dem Begriff *Antropomorphismus* versteht man die Zusprache menschlicher Eigenschaften auf nicht menschliche Objekte oder Subjekte [65].

[15] *Donald* feierte seine Premiere im Kurzfilm *The Wise Little Hen*, welcher 1934 veröffentlicht wurde. *Mickey* kam in diesem Film nicht vor [66].

[16] *The Lion King* wurde 1994 von *Walt Disney Pictures* veröffentlicht und war der 32. animierte Featurefilm aus dem Hause *Disney* [67].

Vaters als König der Löwen antreten können.

2.2 Aktuelle Definitionen

Der zuvor behandelte Wortursprung des Begriffes *Sidekick* und die angeführten Beispiele aus den vergangen vier Jahrhunderten stellen eine gute Basis dar, um den grundlegenden Sinn des Helfers eines Helden zu verstehen. Natürlich handelt es sich bei den angeführten Beispielen nur um einen Auszug aus unzähligen sehr gelungenen *Sidekicks*. Im Kontrast zum vorherigen Abschnitt sollen nun aktuelle Definitionen für die Begrifflichkeit des *Sidekicks* behandelt werden.

Conrad Tambour[17], ein österreichischer Animationsfilmregisseur, sprach in einem Interview über die Funktion des *Sidekicks* und ist davon überzeugt, dass Hauptdarsteller und *Sidekick* zusammenarbeiten, um gemeinsam ein Abenteuer zu bestreiten (siehe Anh. B.1):

> Als *Sidekick* definiere ich einen Charakter, der dem Hauptprotagonisten direkt nebengestellt ist und mit ihm gemeinsam das Abenteuer besteht. Seine Charaktereigenschaften sind oft unterschiedlich gegenüber denen des Hauptdarstellers und ermöglichen so eine dynamische Auseinandersetzung während der Reise zwischen Held und *Sidekick*. Meiner Meinung nach arbeiten die beiden Rollen immer zusammen, stehen immer in Verbindung zueinander auch wenn sich die Wege während des Abenteuers zeitweise trennen. Der Hauptcharakter ist die Figur, auf welche sich der Plot der Geschichte bezieht, der durch den ersten Plotpoint in das Abenteuer geschleudert wird. Der *Sidekick* folgt diesem. Der Hauptcharakter macht eine Wandlung durch, wobei das für den *Sidekick* nicht zwingen auch der Fall ist. Meistens lernt aber auch er etwas, da er den Helden nahe begleitet.

Der britische Online-Dictionary-Betreiber *Merriam-Webster* sieht den *Sidekick* als untergeordneten Partner, der eine andere, meist wichtigere und mächtigere Person unterstützt [68]:

> A *sidekick* is a person who helps and spends a lot of time with someone who is usually more important, powerful, etc. He is closely associated with another as a subordinate or partner.

[17] *Conrad Tambour* ist ein österreichischer Animationsfilmregisseur aus Wien, welcher an der Filmakademie Baden-Württemberg im Fachbereich Animation studierte und 2010 zusammen mit *Johannes Schiehsl* und *Benjamin Swiczinsky* die Gruppe *Neuer Österreichischer Trickfilm* gründete.

Die amerikanische Autorin *Noelle Campbell*[18] erklärt, weshalb der Rezipient oftmals eine innigere Bindung zum *Sidekick* aufbaut, als zum Helden selbst [89]:

> I think a *sidekick* is the person who helps in a particular quest, or with a particular companion, knowing his glory, fame, paycheck, and power will all be less in the eyes of the public than the person they are aiding. A *sidekick* does not seek to advance his station at second fiddle but accepts the place at first chair should the need arise and goes back to second fiddle without complaint if a more suitable replacement has been found or the hero returns.
>
> A *sidekick* is a hero without the ego. A *sidekick* is what we wish the hero were more like when we are tired of wishing we were more like the hero. The ability we see in ourselves, the support, the encouragement, the fan, is what we see in a *sidekick* toward the hero. In this way, a *sidekick* is more like us than he is like the hero. We love him for that, but we also don't think he's worthy of more praise, power and glory because of it.
>
> In a way, a *sidekick* is an amalgam, a mixture of all our experiences of all the heroes we have met or known. With these varied expectations we create a golem so that we can keep our hero on a pedestal. That golem is a *sidekick*. We do it even in real life with real life heroes. When the President fails, we blame his Staff, or his party leaders. When Adam fell, it was Eve's fault.

Diese Begriffsdefinitionen kommen aus sehr unterschiedlichen Sektoren. Ein Regisseur aus dem Animationsfilm-Bereich, der seine Definition auf seine Arbeit und der damit einhergehenden Recherche stützt, ein Onlinelexikon, welches den Terminus sehr sachlich darlegt und eine Autorin, die *Sidekicks* unter anderem mit der Bibel assoziiert.

Der klare Tenor jener Aussagen ist, dass der *Sidekick* dem Hauptdarsteller untergeordnet ist und er vorrangig dazu dient, den Helden bei seinem Vorhaben zu unterstützen.

2.3 Eigendefinition des *Sidekicks* im modernen Animationsfilm

Bei den Definitionen, welche im vorhergehenden Abschnitt (siehe Abschn. 2.2) behandelt wurden, wird das Wesen des *Sidekicks* im modernen Anima-

[18] *Noelle Campbell* ist eine Autorin und Bloggerin aus Houston, Texas. Sie war Schreiberin für space.com und erlangte mit dem Kurzgeschichtenband *Martian Goods & Other Stories* internationales Ansehen [69].

tionsfilm[19] nur sehr oberflächlich beschrieben, weshalb sich dieser Abschnitt mit einer eigenen Begriffsdefinition befassen wird.

Sidekicks im Animationsfilm dienen primär als emotionale, psychische Erweiterung des Hauptdarstellers, die durch ihre Aktionen oftmals direkten oder indirekten Einfluss auf die Handlung des Films haben können. Das intellektuelle Gefälle zwischen Hauptdarsteller und *Sidekick* ist dabei häufig relevant und unterstützt die These, dass zweiterer als infantiler, naiver Teil des Hauptcharakters angesehen werden kann. Obwohl sie auf physischer Ebene zwei eigenständige Wesen sind, bilden der Held und dessen *Sidekick* eine Einheit. Nur durch diese Gesamtheit, nämlich die Kombination ihrer körperlichen und geistigen Fähigkeiten und Besonderheiten ist es diesem Duo auf einer narrativen Ebene möglich, ihnen gestellte Aufgaben und Probleme im Verlauf des Filmes zu lösen.

Der *Sidekick* ist jener unterbewusste Teil des Hauptdarstellers, der frei ausleben kann, was dem Helden aufgrund seines Charakters und der narrativen Struktur der Handlung – zumindest vorerst – verwehrt bleibt: Unüberlegt zu handeln, zuerst zu reden und erst danach zu denken und oftmals mit kindlicher Naivität das Positive im Gegenüber oder an jeder noch so misslichen Situation zu sehen. Die dadurch entstehende Polarisierung zwischen diesen beiden Rollen sorgt im Animationsfilm für viele humoristische Situation.

Während der Held eher psychisch agiert, handelt der *Sidekick* fast ausschließlich auf physischer Ebene, weshalb zum bereits erwähnten intellektuellem Gefälle noch größtenteils gravierende körperliche Unterschiede hinzukommen. In fast allen Beispielen, die in den Folgekapiteln angeführt werden, ist der Held physisch größer, als sein jeweiliger *Sidekick*, was sowohl charakterspezifische, als auch narrative Gründe und Folgen hat.

Durch das Verhalten des *Sidekicks* wird der Hauptdarsteller früher oder später beeinflusst. Der sich dabei vollziehende emotionale Wandel kann dabei durchaus auch als Teil der von *Joseph Campbell* definierten Heldenreise [3] angesehen werden, welcher im Grunde jeder der nachfolgend analysierten Animationsfilme folgt. Der Held ist in seiner Rolle somit sehr wandelbar, weil er es aus narrativer Sicht oft auch sein muss. Über diese Flexibilität verfügt der *Sidekick* oftmals nicht, da es eher dem Hauptcharacter vorbehalten ist, durch seine Heldenreise geistig zu reifen.

Mit der Frage, wie Hauptdarsteller, *Sidekicks* und andere Rollen unterschieden werden können, beschäftigt sich das Folgekapitel.

[19] Als moderner Animationsfilm werden in dieser Arbeit all jene Werke betrachtet, die seit Mitte der 1990er von großen Animationsstudios wie *Dreamworks*, *Pixar* & Co. in Featurefilm-Länge als 3D-Animationsprojekte produziert wurden und sich als Zielgruppe vor allem Kinder und Jugendliche erwählt haben.

Kapitel 3

Konzeption eines Analysemodells

Um die Rolle des *Sidekicks* aufgrund wissenschaftlicher Methoden analysieren und in weiterer Folge interpretieren zu können, ist ein theoretisches Basiswissen in der Film-, Figuren- und Rollenanalyse essentiell.

Dieses Kapitel mitsamt seinen Unterkapiteln beschäftigt sich demnach mit Analyseverfahren und -methoden, wie sie *Peter Beicken*[1], *Knut Hickethier*[2] und *Lothar Mikos*[3] in ihren theoretischen Abhandlungen behandeln.

Aus den daraus gewonnenen Erkenntnissen soll dann ein eigenes, speziell auf die Rolle des *Sidekicks* im Animationsfilm angepasstes Analysemodell entwickelt und vorgestellt werden.

3.1 Grundlagen der Filmanalyse

Nachfolgend werden die Analysemodelle der allgemeinen Film- und Fernsehanalyse von *Beicken*, *Hickethier* und *Mikos* vorgestellt und miteinander verglichen. Da sich diese Masterarbeit jedoch eher auf die speziellere Rollenanalyse (siehe Abschn. 3.2) konzentrieren wird, werden die Methoden nur sehr grundlegend und der Vollständigkeit halber vorgestellt. Als Basis für die nachfolgende Einteilung wurde *Mikos* Analysemodell aus seinem Buch *Film- und Fernsehanalyse* verwendet, welches dann um die Erkenntnisse von *Beicken* und *Hickethier* erweitert und mit eigenen Gedanken ergänzt wurde.

[1] *Beicken* ist ein deutscher Germanist und Lyriker, der neben seinen Kenntnissen in der Filmanalyse auch ein ausgewiesener Experte der Werke von *Walter Benjamin*, *Ingeborg Bachmann* und *Franz Kafka* ist [2].

[2] *Hickethier* ist ein deutscher Medienwissenschaftler, der derzeit als Herausgeber des LIT Verlages und Mitherausgeber des Hitzeroth Verlages tätig ist [5].

[3] *Mikos* studierte Soziologie, Psychologie und Publizistik in Berlin und hat seine Arbeitsschwerpunkte in Rezeptionstheorie und -forschung, Populärkultur, Medienpädagogik, qualitative Methoden der Medienforschung und Film- und Fernsehanalyse [7].

3.1.1 Allgemeine Inhaltsanalyse

Bei der filmischen Inhaltsanalyse müssen einige wichtige Faktoren berücksichtigt und isoliert voneinander betrachtet werden. Die Unterscheidung zwischen Plot und Story ist hierbei ebenso zu berücksichtigen, wie die Gegebenheiten von Raum und Zeit. Des Weiteren umfasst die Inhaltsanalyse auch die Betrachtung von Interaktionsverhältnissen und situativer Rahmungen. Ehe diese Begriffe jedoch genauer betrachtet werden, soll der allgemeine Gegenstand inhaltlicher Filmanalyse noch eingehend erläutert werden. *Mikos* versteht Filme auf der Inhalts- und Repräsentationsebene als Anlass der Manifestation von lebensweltlichem Wissen, die sich dabei einer Vielfalt von Zeichen bedienen, welche sowohl sprachlicher und bildlicher, als auch lautlicher und musikalischer Natur sein können und als sogenannte Zeichensysteme verstanden werden können [7, S. 102–103]. Dabei ist der Prozess der Bedeutungsbildung mittels Zeichen historisch, kulturell und sozial produziert, da die mit den Konzepten verbundenen Zeichen innerhalb von sozialen und kulturellen Kontexten gelernt und historisch wandelbar sind [7, S. 104]. In der eng verwandten pragmatischen Filmtheorie liegt lt. *Mikos* die Beziehung im Sinne systematischer Zusammenhänge zwischen Filmtexten und ihren Zuschauern zugrunde und analysiert textuelle Strategien, welche auf das Publikum abzielen [7, S. 105].

Francesco Casetti[4] und *Federico di Chio*[5] haben zudem drei Ebenen der filmischen Repräsentation definiert [4, S. 115–117]:

- Auf der ersten Ebene wird der Inhalt in Bildern dargestellt und zeigt sich dem Rezipienten in der Szenerie.
- Die zweite Ebene zeigt die Modalität der Repräsentation, also wie sich etwas in Bildern für den Zuschauer darstellt.
- Auf der dritten und letzten Ebene werden die Bilder mittels Montage verkettet, wodurch eine Bedeutung entsteht, die in den Einzelbildern selbst nicht erkennbar war.

Hickethier unterscheidet weiters zwischen der Inhaltsanalyse und der hermeneutischen Analyse. Während die Analyse des Inhalts das Ziel verfolgt, die Strukturen und Äußerungen auf eine objektive- und quantifizierbare Weise zu ermitteln, was mittels Frequenz-, Valenz-, Intensitäts- und Kontingenzanalyse realsiert werden kann, orientiert sich das hermeneutische Verfahren an Theorie und Praxis der Textauslegung und setzt sich mit dem Sinnverstehen künstlerischer Texte auseinander, wobei es dabei von einer Mehrdeutigkeit filmischer Werke ausgeht, die sie erkennbar zu machen versucht [5, S. 30–32].

[4] *Casetti* ist ein italienischer Film- und Fernsehtheoretiker, der derzeit Professor des *Film Stuies Program* an der Universität Yale ist.

[5] *Di Chio* ist ein spanischer Kommunikationswissenschaftler und lehrt derzeit an der Universität Cattolica.

Wie eingangs erwähnt, sind lt. *Mikos* Story und Plot wesentliche Elemente des filmischen Inhaltes. Während es sich beim Plot um den Inhalt mitsamt den drei bereits beschriebenen Repräsentationsebenen handelt, ist die Story jener Prozess, bei dem die Zuschauer aus ihrem Wissen, ihren Emotionen und ihrem praktischen Sinn ein sinnhaftes Ganzes aus den gezeigten Inhalten machen. Des Weiteren muss bei der inhaltlichen Filmanalyse auch auf Raum und Zeit eingegangen werden, da sich Filme immer in einem historischen Raum-Zeit-Gefüge präsentieren, was eine Auswirkung auf ihren Inhalt und die damit einhergehende Repräsentation hat [7, S. 109].

Hans Wulff beschreibt dies wie folgt [9, S. 122]:

> Die Gegenüberstellung verschiedener oder verschieden interpretierter Räume ist der Zeichenträger, dem ein Bedeutungsgefüge zugeordnet ist, das mit der Bedeutung des jeweiligen Textes koordiniert ist und das oft auf Kategorien der Wahrnehmung, der Beschreibung oder der Metaphorisierung des sozialen Lebens zurückweist.

Hierbei kann noch genauer zwischen dem Repräsentationssystem und dem zeithistorischen Bezug bei der Entstehung des Filmtextes unterschieden werden. *Mikos* erachtet bei der Inhaltsanalyse auch die Untersuchung von Interaktionsverhältnissen als wichtig, welche die Interaktion der handelnden Akteure untereinander und mit Objekten beschreibt. Diese ist meist sehr genrespezifisch und bestimmt die Position der Charaktere in ihrem sozialen Umfeld unter der Berücksichtigung ökonomischer, sozialer, kultureller, politischer und biografischer Faktoren [7, S. 113].

Die Analyse situativer Rahmungen beinhaltet laut *Etienne Souriau* eine Unterscheidung zwischen afilmischer Realität, welche unabhängig von der Kamera und der kinematografischen Aktivität existiert, und einer profilmischen Realität, die eben genau das widerspiegelt, was mit der Hilfe der Kamera geschaffen wird [7, S. 116].

3.1.2 Dramaturgisch-narrative Strukturanalyse

Eine weitere wichtige Betrachtungsebene in der Filmanalyse ist jene der Narration und Dramaturgie. Filme erzählen – so wie alle Medien – Geschichten. Jedes Medium weist dabei Besonderheiten in der Art der Erzählung auf, die sich nicht nur auf das, was erzählt wird, sondern auch darauf, mit welchen spezifischen ästhetischen Mitteln es erzählt wird, unterteilen lassen.

Mikos zufolge kann die Erzählung dabei als Prozess verstanden werden, welcher eine Geschichte in bestimmbaren Zeiten, an bestimmbaren Orten beschreibt. Die Erzählposition muss für den Rezipienten offengelegt werden, da sie die Perspektivierung der Geschichte ermöglicht und dabei sowohl Inhalt als auch Repräsentation maßgeblich beeinflusst. Wichtige Begriffe sind hierbei auch die Erzählzeit, also die Dauer des Films, und die erzählte Zeit,

sprich jene Zeit, welche dargestellt wird. Während der Erzählzeit wird der Zuschauer durch die Dramaturgie in ein Spiel mit Wissen und Emotionen eingebunden [7, S. 123–125].

Im Zusammenhang mit Wissen und Emotionen können auch Spannung und Suspense untersucht werden. Diese sind dramaturgische Wirkungsformen, welche auf der Verteilung von Wissen und der Aktivierung von Emotionen durch den Plot beruhen. Essentiell ist dabei die Unterscheidung [7, S. 135–136] zwischen Mystery, wo Filmheld und Zuschauer auf dem gleichen Wissensstand sind, Suspense, wo der Zuschauer mehr weiß, als der Filmheld, und Überraschung, bei der die Zuschauer weniger wissen, als der Held im Film.

Filmtexte bauen beim Zuschauer gezielt Wissen auf, um ihn einerseits durch die Handlung zu führen, aber auch andererseits zu gegebener Zeit Suspense bei ihm hervorzurufen. Die hohe Kunst des Filmemachens sieht *Mikos* darin, eine perfekte Regulation und Verbreitung von Wissen vorzunehmen und dabei affektive Wirkungen und dramaturgische Elemente zu berücksichtigen. Untersucht muss bei der Analyse von Narration und Dramaturgie aber auch die Komik werden. Dieser Teilbereich ist ebenso von besonderer Relevanz für diese Masterarbeit, da die zu untersuchenden Filme hauptsächlich in der Komik angesiedelt sind. Komik entsteht durch Strukturen des Plots, wobei es hierbei jedoch nicht um narratives Wissen geht, sondern um Weltwissen [7, S. 138–140].

Gerald Mast unterscheidet acht Formen des komischen Plots [7, S. 140]:

1. Komödie bei Liebespaaren, die beispielsweise zusammenkommen, sich trennen, Hindernisse überwinden und schließlich beim Happy-End wieder zusammenkommen
2. Parodie, die bekannte Filme oder Filmfiguren nachäfft und verspottet
3. Fehler einer Figur, der zu lustigen Begebenheiten im Plot führt
4. die Struktur einer bestimmten Gesellschaft wird mit dem Handeln einzelner sozialer Gruppen konfrontiert
5. ein ansich schon komischer Protagonist gerät in verschiedene Situationen, die er auf seine eigene Weise bewältigen muss
6. eine bestimmte Ausgangssituation führt zu einer Serie von Gags, die alle um diese Situation(en) herumplatziert werden
7. der Protagonist übernimmt eine schwierige Aufgabe, die er jedoch auf komische Weise bewältigen muss
8. der Protagonist entdeckt einen Fehler, den er in seinem früheren Leben gemacht hat, und will diesen wieder gut machen

Unterschieden kann des Weiteren zwischen akustischer und visueller Komik werden, bei denen aber auch Kameraarbeit und Schnitt eine wesentliche Rolle spielen, da sie Inkongruenzen[6] in der Erzählung hervorrufen können.

[6] Bei Inkongruenzen handelt es sich um Nichtübereinstimmungen.

Mikos ist davon überzeugt, dass Komik somit auch wieder ein Spiel mit dem Wissen des Zuschauers ist, das ähnlich funktioniert, wie bei Suspense [7, S. 141–142].

Im klaren Gegensatz zur Komik steht die Bedrohung, welche aber ebenso die sogenannte Schaulust beim Zuschauer hervorrufen kann. Bedrohung spielt besonders im Horror- und Thriller-Genre eine maßgebliche Rolle, wobei auch hier das Spiel mit dem Wissen essentiell ist. Analysiert man einen Film unter diesem Aspekt, muss in erster Instanz herausgefunden werden, wie die Bedrohung für die Zuschauer inszeniert ist und wodurch sie (und auch der Protagonist) die Kontrolle über die Ereignisse verlieren. Die Inszenierung in diesem Genre zielt demnach darauf ab, emotionale und kognitive Reaktionen beim Zuschauer hervorzurufen, die als Form kognitiver Bedrohung beschrieben werden können [7, S. 144–146].

3.1.3 Formale Filmanalyse

Bei der Filmanalyse geht es nicht nur darum, was in den bewegten Bildern gezeigt wird, sondern auch darum, wie es dargestellt wird, da grundsätzlich davon auszugehen ist, dass alles, was und wie es im Bild zu sehen ist, als wichtiger Aspekt der Bedeutungsbildung angesehen werden kann.

Beicken zufolge hat sich die Filmform im Verlauf der Filmtradition in zahllosen Konventionen der Gestaltung herausgebildet und verfestigt. Filme setzen Konventionen voraus, variieren sie permanent, negieren sie oder lassen Formtraditionen zu Klischees erstarren [2, S. 71].

Gestalterische Mittel steuern die Aufmerksamkeit des Zuschauers indem sie den Blick auf ein Detail lenken, auf musikalischer Ebene zu einer Intensivierung des visuellen Erlebens beitragen, oder auf der Tonebene die Aufmerksamkeit in eine bestimmte Richtung dirigieren.

Solche Gestaltungsmittel stellen lt. *Mikos* eine elementare Bedeutung für die erzählte Geschichte, als auch für die entstehende Geschichte in den Köpfen der Zuschauer, dar [7, S. 181].

3.1.4 Analyse filmischer Kontexte

Filmbilder stehen nie alleine für sich, da sie in die Strukturen und Funktionen der gesellschaftlichen Kommunikation eingebunden sind und ebenso als Elemente der Kommunikations- und Mediengeschichte. *Mikos* schreibt davon, dass die Rezeption von Filmen kann nur innerhalb gesellschaftlicher Kontexte stattfinden, die zeigen, welche Bezüge bei der Aneignung maßgeblich sind [7, S. 249]. Um Kontexte im Film besser untersuchen zu können, muss man diese auf Gattungen und Genres, Intertextualität, Diskurse und Lebenswelten hin untersuchen.

Filme lassen sich auf einer allgemeinen Ebene in fiktional und nonfiktionale Kategorien einteilen, wobei es in beiden Bereichen diverse Gat-

tungen gibt, welche zur Klassifikation von zusammengehörenden Arten herangezogen werden können. Bei Filmgattungen kann lt. *Mikos* zwischen verschiedenen Verwendungs- und Darstellungsformen unterschieden werden, beispielsweise dem Spielfilm, Dokumentarfilm, Animationsfilm, Experimentalfilm uvm. Innerhalb der Gattungen kann nochmal eine Unterteilung in Genres und Subgenres erfolgen [7, S. 252].

Genres weisen konventionelle Erzählmuster auf, welche in Beziehung zu sozialen Ritualen stehen und somit wird der gleiche Inhalt in jedem Genre unterschiedlich inszeniert, wodurch jeweils eigene Bedeutungshorizonte eröffnet werden können [7, S. 257–260]. Die filmische Intertextualität ist *Beicken* zufolge als Beziehungsgeflecht zwischen Werken zu verstehen, welche Entsprechungen auf verschiedenen Ebenen aufweisen [2, S. 89].

Dabei geht es darum, dass sich der eine (Film-)Text im Verhältnis zu anderen Texten positioniert und so eben einen Intertext - einen Raum zwischen Texten - schafft, wodurch neben dem eigentlichen Text ein zweiter semantischer Raum entsteht, der für die Bedeutungsproduktion des Rezipienten wichtig ist. Intertextualität ist dabei keine statische Funktion von Texten, sondern stellt sich als ein dynamisches Element von Produktion und Rezeption dar. Die tatsächliche Realisation intertextueller Bezüge kann somit anhand eines gleichen Textes unterschiedlich ausfallen, entsprechend dem Wissen und die Erwartungshaltung des Rezipienten [7, S. 261–262].

Diskurse können als Formationen von Aussagen begriffen werden, durch die eine Perspektivierung von Bedeutungen stattfindet. Sie sind soziale Tatsachen, die sich aus der Ordnung des Wissens in der Sozialstruktur einer Gesellschaft formieren. Das von dem britischen Kulturwissenschaftler *Stuart Hall* entwickelte Modell von *Encoding/Decoding* sieht das Programm als sinntragenden Diskurs, dessen Bedeutungsstrukturen auf der einen Seite in einem Wissensrahmen kodiert werden und auf der anderen Seite in einem anderen Wissensrahmen dekodiert werden. Die Bedeutungsstrukturen des Verschlüsselns und des Entschlüsselns müssen dabei nicht immer identisch sein [7, S. 271].

Mikos zufolge benötigen Menschen einen Wissensvorrat, der an ihre Lebenswelt gebunden ist, um alltägliche Situationen aufgrund von Relevanzstrukturen bewältigen zu können. Filme können nur dann ihrer Funktion als Kommunikationsmedien nachkommen, wenn sich für die Zuschauer durch Plotstrukturen im Zusammenhang mit Wissen, Emotionen und dem praktischen Sinn eine Geschichte ergibt. Dabei haben soziale Strukturen, in denen die Rezipienten leben, einen wesentlichen Einfluss auf ihren Umgang mit Plotstrukturen. Die Erzählung und die Handlung einer Figur sind in der Regel in spezifischen lebensweltlichen Zusammenhängen angesiedelt [7, S. 279–281].

3.1.5 Filmprotokoll zur sequentiellen Analyse

Das Filmprotokoll hat in der Filmanalyse schon immer eine wesentliche Rolle gespielt und war 1964 bei Gerd Albrechts Kategorisierungssystem für das Erfassen des flüchtigen Filmerlebnisses gedacht. Aber auch seit der Einführung des Videorecorders wurde diese Art der Protokollierung von vielen Experten als äußerst wichtig erachtet, da eine Strukturanalyse *Hickethier* zufolge ohne ihr nicht nachvollziehbar ist und nur mithilfe eines Protokolls exakt dokumentiert und zitiert werden kann [5, S. 36].

Essentielle Elemente für das Filmprotokoll sind lt. *Hickethier* die Sequenzliste und das Einstellungsprotokoll [5, S. 38]. Die Sequenzliste, welche den Film in seiner Zusammensetzung aus einzelnen Sequenzen erfasst, die wiederum mehrere Einstellungen umfasst und sich durch ein Handlungskontinuum von anderen Handlungseinheiten unterscheidet. Das Einstellungsprotokoll, welches zu einer genaueren Erfassung filmischer Strukturen innerhalb einzelner Sequenzen herangezogen wird.

Das Protokoll dient *Hickethier* zufolge der genauen Erfassung filmästhetischer Merkmale und der Betrachtung neuer Details. In den letzten Jahren haben sich aus der Protokollierung neue Formen der Notierung herausgebildet, die der Veranschaulichung und Visualisierung von Strukturen mittels sogenannten Sequenz- oder Einstellungsgrafiken dienen [5, S. 36].

3.2 Grundlagen der Figuren- und Rollenanalyse

Einen wesentlichen Anteil bei der später erfolgenden Analyse von Animationsfilmen hat neben der allgemeinen Filmanalyse auch die speziellere Figuren- und Rollenanalyse.

Mikos meint, dass die Figurenanalyse immer das Doppelverhältnis der kommunikativen Konstellation zwischen Medientext und Zuschauer berücksichtigen muss, welches das Wissen um die handlungsleitenden Akteure beinhaltet [7, S. 164]. Personen, Charaktere und Figuren treiben in der Erzählung die Handlung voran. Demnach gäbe es ohne sie weder eine Erzählung, noch einen Plot, noch eine Geschichte. Im Film gibt es Charaktere, die etwas wollen, aber Probleme dabei haben, es zu erhalten, wobei die individuellen Ziele sowohl gleicher als auch unterschiedlicher Natur sein können. Die emotionale Ebene spielt eine wesentliche Rolle, da die Zuschauer je nach Sympathie oder Antipathie gegenüber dem Handlungsträger unterschiedliche Geschichten konstruieren. Eine Identifikation des Zusehers mit der Figur hängt dabei sowohl von seinen persönlichen Einstellungen und Lebenshintergründen, als auch von der narrativen Inszenierung der Figur als Sympathieträger [7, S. 155]. Hauptfiguren sind von zentraler narrativer Bedeutung, da sie handlungsrelevanten Entscheidungen treffen. Nebenfiguren haben meist eine dienende und unterstützende Funktion, die auch zur Kontrastierung der Hauptfigur dienen, jedoch nicht mit dem Gegenspieler,

dem sogenannten Antagonisten verwechselt werden dürfen.

Mikos erwähnt in seinem Buch zudem die Sozialwissenschaftlerin *Angela Keppler*, welche zwischen Personen (Individuen, die faktische oder potenzielle Teilnehmer an einer wechselseitigen sozialen Praxis sind), Figuren (sind das eben nicht) und Typen (abstrahierte, soziale Akteure, die im Gegensatz zu wirklichen Personen keine individuellen Züge) unterscheidet [7, S. 156].

Die britische Medienwissenschaftlerin *Christine Geraghty* teilt fiktive Personen in individualisierte Charaktere, welche Merkmale in sich vereinen, die nur diesen Personen zugeordnet werden können und sie so unterscheidbar machen, Serientypen, deren Merkmale sich nur aufgrund ihres Auftretens und durch die Ausprägung ihrer Rolle ergeben und Inhabern von Statuspositionen, die ausschließlich durch die Rolle gekennzeichnet und von Alter, Geschlecht, Familienstand, Beruf etc. abhängig sind [7, S. 157–159].

3.2.1 Analyse von Dramaturgie und Figurenkonstellationen

Personen bzw. Figuren bestimmen mit ihrem Handeln das Geschehen. Ist von einem Charakter die Rede, ist lt. *Hickethier* damit eine individualisierbare Gestalt gemeint, während hingegen der Begriff Typus in seinem Auftreten eher weniger Individualität auf, da er meist als Vertreter einer größeren Gruppierung ist und dementsprechend deren Merkmale geltend macht [5, S. 127]. Figuren bilden eine Konstellation, in welcher sie durch ihre Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten gegeneinander wirken können. Des Weiteren kann zwischen Haupt- und Nebenfiguren unterschieden werden, welche häufig symmetrische Konstellationen aufweisen, und oftmals ähnliche Konflikte oder Teile des zentralen Konfliktes gegeneinander austragen. *Hickethier* unterscheidet bei der Figurenkonstellation zudem zwischen der Zahl der *Protagonisten* [5, S. 128]:

- Geschichte eines einzelnen Helden, der sich im Kampf mit sich selbst oder der Umwelt beweisen muss
- Beziehungskonflikt zwischen zwei Personen, der sich u.a. in Liebe und Trennung manifestiert
- Dreiecksgeschichten, in denen eine dritte Person in eine Beziehung zweier Personen eindringt
- Vier-Personenkonflikt, welcher nach dem Prinzip des Beziehungskonfliktes nach dem Muster der Wahlverwandtschaften funktioniert

Unterschieden muss bei der Figurenkonstellation auch noch werden, wie die Figuren in das Geschehen involviert sind, also ob sie als aktiv Handelnder oder als passiv Erleidender agieren. Diese Rollen sind zumeist jedoch nicht statisch, sondern sind eher in einem Entwicklungsprozess zu sehen, wodurch sich beispielsweise der Held emanzipiert und sich aktiv aus Zwangsverhältnissen befreit [5, S. 129].

3.2.2 Analyse von Rollen und Personen

Es lassen sich generell zwei Arten von Handlungsrollen unterscheiden, zum einen spezifische Funktionsrollen und zum anderen soziale Handlungsrollen. *Protagonisten* sind dabei sowohl über ihren Status und ihre Funktion definiert, als auch über die Handlung selbst, da so die Geschichte vorangetrieben wird. Beachtet muss auch werden, dass es immer eine Hierarchie der Handlungsrollen gibt. Beim Detektiv ist die primäre Handlungsrolle eben Detektiv aber er nimmt zahllose sekundäre Handlungsrollen ein, die seine Rolle glaubwürdiger erscheinen lassen (Kunde, Freund, Fahrgast im Bus etc.). In Handlungsrollen vereinen sich *Mikos* zufolge Statusposition, individuelle Charaktereigenschaften und die auf die Handlung bezogene Biografie des *Protagonisten*, wodurch sowohl eine emotionale Nähe als auch eine kognitive Repräsentation erfahrungsbezogener Handlungsmustern in der Rezeption generiert wird [7, S. 161–163].

Während sich *Protagonisten* und *Antagonisten* in ihrer Funktion und Darstellung dem Rezipienten sehr deutlich offenbaren, sind alle weiteren Rollen oftmals nicht so klar zu trennen. Nebenrollen[7] haben die Aufgabe, den Hauptdarsteller zu unterstützen ohne dabei selbst vermehrt ins Rampenlicht zu treten. Nebendarsteller können aber eine wichtige Bedeutung für den Helden und den ganzen Film haben [70]. Der Begriff des Nebendarstellers kann als Überbegriff für viele andere Bezeichnungen gesehen werden, die oft sehr ähnliche Funktionen im Film einnehmen.

Während der *Protagonist* als wichtigste Figur eines Filmes oder Theaterstückes angesehen wird, wird die zweitwichtigste Figur als *Deuteragonist*[8] und die drittwichtigste Rolle als *Tritagonist*[9] bezeichnet. Alle drei Begriffe stammen aus dem griechischen Theater, wo zuerst nur der *Protagonisten* selbst auf einer Bühne gestanden hatte, danach aber zuerst um den Deuteragonisten erweitert wurde, mit dem er Dialoge führen konnte und schließlich mit dem Tritagonisten zu einem Trio erweitert wurde [73].

Obwohl der *Deuteragonist* im modernen Film als direkter Gefährte und Sidekick des Hauptcharakters verstanden wird, war seine ursprüngliche Rolle im griechischen Drama nicht so klar definiert. Er konnte sich vom Gehilfen des *Protagonisten* in dessen Widersacher verwandeln und später wieder zum Gefährten werden [74]. Ein weiterer Begriff, der vorrangig in der Literatur verwendet wird, ist *Foil*[10]. Diese Figur hebt durch ihre Rolle die des *Protagonisten* hervor, indem sie beispielsweise dort ängstlich ist, wo der Held großen Mut beweist [76]. Der *Confidant*[11] ist unter anderem der beste Freund oder ein Vertrauter des *Protagonisten*. Der Held schätzt die Anwesenheit dieser

[7] Nebenrollen werden auch als *supportings acts* oder *supporting roles* bezeichnet.
[8] Gilt als zweiter Schauspieler auf der altgriechischen Bühne (vgl. [71]).
[9] Gilt als dritter Schauspieler auf der altgriechischen Bühne (vgl. [72]).
[10] Ins Deutsche kann Foil mit Kontrastperson übersetzt werden (vgl. [75]).
[11] Die deutsche Bezeichnung für Confidant ist Vertrauensperson (vgl. [77]).

Figur und sorgt sich um ihr Wohlergehen [78].

Im Gegensatz zu den eben beschriebenen Formen des Nebendarstellers, die oft direkt im Kontakt zum Hauptdarsteller stehen und in die Handlung eingreifen, handelt es sich bei Kleindarstellern und Statisten um unwichtigere Rollen. Während Komparsen geringfügig individuelle Rollen und Einzeiler als Sprechtexte haben, dienen Statisten nur dazu, um die Szene etwas zu beleben. Beide werden geringschätzig als lebende Requisiten bezeichnet [79].

3.2.3 Identifikationsanalyse

Angela Keppler beschreibt die Identifikation wie folgt [6, S. 29]:

> Eine Figur kann nur dann wie eine Person wahrgenommen werden, wenn wir eine Vorstellung davon gewinnen können, wie es ist oder wie es wäre, diese Person zu sein – gerade so, wie wir im Alltag jemanden als Person nur wahrnehmen können, wenn wir aus der wenigstens hypothetisch eingenommenen Perspektive dieser Person bis zu einem gewissen Grad verstehen können, warum sie handelt, wie sie handelt und empfindet, wie sie empfindet.

Figuren der Filmerzählung werden unter Zuhilfenahme von Personen-Schemata, welche das Wissen um die Eigenschaften der Personen repräsentieren, und Rollen-Schemata, die das Wissen um soziale Rollen beinhalten, wahrgenommen, interpretiert und in weiterer Folge eingeordnet [7, S. 165].

3.2.4 Analyse von Empathie, Sympathie und Antipathie

Empathie und Sympathie gehören neben der Identifikation zu kognitiv induzierten emotionalen Aktivitäten der Zuschauer. Soziales Verständnis ist ohne Empathie nicht möglich, da weder Gefühle, noch Absichten einer Interaktonssituation verstanden und interpretiert werden können. *Wulff* schreibt in diesem Zusammenhang von einem empathischen Feld, das im Film aufgebaut wird, aus einem Zusammenspiel von Narration, Dramaturgie, Ästhetik und Gestaltung besteht und dem Zuschauer die Möglichkeit gibt, Empathie für den *Protagonisten* zu empfinden. Wichtig ist für *Mikos* die Unterscheidung zwischen Empathie (Mitgefühl) und Sympathie (Zuneigung). Sympathie kann des Weiteren in Anerkennung, Ausrichtung und Loyalität unterteilt werden [7, S. 168].

Als Gegenpol zu Sympathie und Empathie wird die Antipathie verstanden, eine Form der Abneigung, welche sich vor allem dann entwickelt, wenn ein Mensch andere Subjekte oder Objekte nicht leiden kann. Eine besonders starke Ausprägung der Antipathie ist der Hass. Für die Analyse filmischer Rollen ist die Antipathie vor allem bei Filmbösewichten, den Gegenspielern des Helden, relevant. Starke Antipathie gegenüber des Schurken seitens der

Rezipienten verstärkt unter Umständen deren Sympathie für den *Protagonisten*.

3.3 Zielsetzung für das eigene Analyseverfahren

Nachdem die grundlegenden Theorien von Filmanalyse (siehe Abschn. 3.1) und Figurenanalyse (siehe Abschn. 3.2) in den vorhergehenden Kapiteln grob umrissen wurden, soll nun eine eigene Methode entwickelt werden, die den Ansprüchen, welche diese Masterarbeit an sich selbst stellt, gerecht wird: Die Analyse der Rolle des *Sidekicks* im Animationsfilm.

Der Schwerpunkt soll dabei klar auf den jeweiligen *Sidekicks* liegen, wobei diese Rolle nicht vollkommen isoliert betrachtet werden kann. Eine klare Abgrenzung zwischen dem Begriff *Nebenrolle* und der sehr speziellen Form des *Sidekicks* ist meist ohne umfassende Analyse nicht möglich, da die Grenzen oftmals fließend sind. Daher muss in erster Instanz eine Kategorisierung erfolgen, welche versucht, die Haupt- und Nebenrollen, sowie die Rolle des *Sidekicks* zu identifizieren.

Dafür können einige Methoden zur Filmanalyse (siehe Abschn. 3.1) herangezogen werden, die in Kombination mit der Figurenanalyse (siehe Abschn. 3.2) ein klares Bild diverser Hierarchien und Beziehungsgeflechte schaffen sollen. Die Rollenidentifikation soll mit der Beantwortung eines Fragenkataloges erfolgen. Eine separate *Figurenkonstellationsanalyse* soll zudem Aufschluss darüber geben, in welchen Kombinationen Hauptcharaktere und ihre *Sidekicks* auftreten. Des Weiteren sollen mittels einer *Timecode- und Screentimeanalyse* Gemeinsamkeiten beziehungsweise auch Unterschiede zwischen den analysierten Filmen aufgedeckt werden.

3.4 Vorstellung des Fragenkataloges

Das theoretische Hintergrundwissen von Film- und Figurenanalyse (siehe Abschn. 3.1 und Abschn. 3.2) hat bei der Zusammenstellung eines spezifischen Fragenkataloges geholfen, mit dessen Hilfe ein klares Bild des Films und eine umfassende Rollendefinition erfolgen soll. Einige dieser Fragen und deren Kategorisierungen sind an die Arbeit von *Mikos* [7] angelehnt.

3.4.1 Allgemeine Analysefragen zum Film

Um die Figuren eines Filmes analysieren zu können, müssen zuerst einige allgemeine Fragestellungen geklärt werden, da nur so eine Interpretation der einzelnen Rollen erfolgen kann.

Inhaltliche Fragen helfen dabei, ein grobes Bild des zu analysierenden Filmes zu skizzieren:

- Wie ist der Filmplot und welche Informationen bietet er bzw. wie bietet er diese an?
- Welche Interaktionsverhältnisse dominieren den Film?

Dramaturgische und narrative Elemente sollten aufgrund ihrer Relevanz für das Gesamtbild des Filmes ebenso untersucht werden:

- Muss der Rezipient ein Vorwissen haben, um den Film verstehen zu können?
- Gibt es typische Handlungsmuster?
- Wodurch sind die komischen Figuren gekennzeichnet und wie werden visuelle Gags inszeniert?
- Mit welchem Wissen der Zuschauer spielen witzige Dialoge?

3.4.2 Fragen zur Rollenanalyse und -identifikation

Ehe spezifisch auf einzelne Rollen wie *Protagonist*, *Antagonist* und *Sidekick* eingegangen werden kann, sollten die Rollen und Figuren als Gesamtheit angesehen und analysiert werden:

- Wie definiert sich der individualisierte Charakter der Hauptfiguren und wie ihre Statusposition?
- Welches Wissen ergibt sich für den Rezipienten dadurch, dass die Kamera verschiedene Akteure begleitet?
- Welche soziale Rolle hat der Held oder die Heldin im Verlauf des Filmes und (wie) ändert sich diese?
- Sind die vorgestellten Rollen einer Hierarchie untergeordnet?
- Steigen Figuren in ihren Rollen hierarchisch auf oder ab?
- Welche Identifikationsangebote werden über welche Figuren in welchen Rollen gemacht?
- Wie können die verschiedenen Interaktionen beschrieben werden und auf welcher emotionaler Ebene finden sie statt?
- Bedient sich der Film eines empathischen Feldes und wenn ja, wie ist dieses gekennzeichnet?
- Welche moralische Orientierungen sind notwendig, um einer Figur Sympathie, Antipathie und Empathie entgegenzubringen?
- Handeln die Figuren im Film widersprüchlich und warum?

Sobald alle relevanten Rollen und Handlungsmuster identifiziert sind, kann mit der eingehenden Detailanalyse begonnen werden.

3.4.3 Identifikation protagonistischer Rollen

Um in späterer Folge herausfinden zu können, welche der im Film gezeigten Figuren am ehesten der in Kapitel 2 vorgenommenen Definition des *Sidekicks* (siehe Abschn. 2.3) entspricht, müssen zuerst alle Hauptcharaktere identifiziert werden, da es – wie bereits erläutert – eine der Hauptaufgaben des treuen Gefährten ist, dem *Protagonisten* bei der Erreichung seines Zieles zu helfen.

Der *Protagonist* steht im Mittelpunkt des Geschehens, hat ein Ziel und versucht dieses zu erreichen. Analysestützende Fragen können hierbei unter anderem folgende sein:

- Welche Figur wird von der Kamera in den Mittelpunkt gestellt?
- Versucht diese Figur, ein spezielles Ziel zu erreichen und begibt sich dabei auf die sogenannte Heldenreise?
- Macht die Figur eine emotionale und/oder körperliche Entwicklung durch?
- Bringt der Rezipient besagter Figur Sympathie und Empathie für ihr Handeln entgegen?
- Ist die Figur zu empathischen Handlungen fähig?
- Hat die Figur Gegenspieler, die sich der Erreichung ihres Zieles in den Weg stellen?

Diese wenigen Fragen sind durchaus ausreichend, um den *Protagonisten* als solchen identifizieren zu können. Schwierigkeiten können hierbei nur dann auftreten, wenn Nebenrollen (siehe Abschn. 3.4.5) eine große Relevanz für die Geschichte haben, da dies zu Fehlinterpretationen über den *protagonistischen* Gehalt einer Figur führen kann.

Beachtet muss jedoch noch werden, dass hier der *Protagonist* im maskulinen Singular verwendet wird.

Dies dient lediglich der Vereinfachung und hat keine sexistischen Motivation. Es kann sowohl einen, als auch mehrere *Protagonisten*, *Antagonisten* und *Sidekicks* in einem Film geben und diese können ebenso in männlichen oder weiblichen Rollen dargestellt werden. Die nachfolgenden Kapitel werden das untermauern.

3.4.4 Identifikation antagonistischer Rollen

Der *Antagonist* will meist verhindern, dass der Held ans Ziel seiner Reise gelangt, und ist von negativen Gefühlen getrieben. Die Rolle des *Antagonisten* ist ziemlich einfach zu identifizieren, weshalb auch nur wenige Analysefragen nötig sind:

- Welche Figur wurde im vorherigen Abschnitt (siehe Abschn. 3.4.3) als Gegenspieler des *Protagonisten* identifiziert?

- Was unternimmt diese Figur, um den *Protagonisten* an der Erreichung seines Zieles zu hindern?
- Wird die Figur durch niedere Gefühle wie Hass, Eifersucht und Gier getrieben oder gibt es verständliche Gründe für ihr handeln, die im Rezipienten Sympathie und Empathie hervorrufen können?
- Steht die Figur ganz oben in einer Hierarchie und wie interagiert sie mit Figuren, die ihr untergeordnet sind?

Die dritte Frage soll bei der Analyse darüber Aufschluss geben, welche Motivationen ein potentieller *Antagonist* hat und ob diese ausreichen, um als *antagonistische* Figur klassifiziert werden zu können. Beim vierten Punkt sollen untergeordnete, *antagonistische* Rollen identifiziert werden, die im später folgenden Kapitel der *Sidekick*-Kategorisierung als *antagonistischer Sidekick* behandelt werden.

3.4.5 Identifikation der wichtigen Nebenrollen

Nach dem Ausschlussverfahren können nun all jene Rollen, die weder als *Protagonisten* noch als *Antagonisten* identifiziert worden sind, als Nebenfiguren bezeichnet werden. Grundsätzlich stimmt diese Annahme zwar, doch sollte hierbei unbedingt noch zwischen wichtigen und unwichtigen Nebenrollen unterschieden werden. Aufgrund der Tatsache, dass sich der moderne Film mitsamt seinen Figuren in gewissen Aspekten sehr deutlich vom Griechischen Theater und der Literatur unterscheidet, wurden für diese Arbeit einige Adaptionen der oben erwähnten Begriffe vorgenommen. Dabei wurde davon ausgegangen, dass heutzutage sehr komplexe Figurenkonstellationen verwendet werden und sich die Story nicht mehr nur auf zwei bis drei Darsteller beschränkt.

Anstatt eines einzelnen *Deuteragonisten* werden sehr wichtige Nebenrollen in einem *deuteragonistischen Kreis* zusammengefasst, der in enger Verbindung zum *Protagonisten* steht. Im *tritagonistischen Kreis* befinden sich jene Figuren, die zwar auch noch wichtig sind, jedoch nicht mehr so häufig in Erscheinung treten, wie es jene Figuren des *deuteragnoistischen Kreises* machen. Im äußersten Kreis befinden sich die unwichtigen Nebendarsteller, wie Kleindarsteller und Statisten. Oftmals ist vor allem die Grenze zwischen *Protagonisten* und den wichtigsten Nebendarstellern fließend und zwischenzeitlich aufgrund der Wandlungsfähigkeit solcher Rollen nicht eindeutig trennbar.

Folgende Analysefragen können bei der Isolierung *deuteragonistischer Rollen* helfen:

- Welche Figur steht mehrfach im Mittelpunkt, beeinflusst mit ihren Handlungen teilweise die Story, hat jedoch kein eigenes Ziel, welches sie auf die Heldenreise schicken würde?

- Hat sich diese Figur dem Ziel des *Protagonisten* zu irgend einem Zeitpunkt der Story untergeordnet und hilft dem Helden dabei, Erfolg zu haben?
- Empfindet die Figur Sympathie und/oder Empathie für den *Protagonisten*?
- Ist diese Figur zu einer emotionalen Wandlung fähig und falls ja, wie geht diese vonstatten?

Da *Deuteragonisten* spätestens im Verlauf des Filmes ihre eigenen Ziele dem des *Protagonisten* unterordnen und zu emotionalen Wandlungen fähig sind, sollten diese Figuren mit den obigen Fragen weitgehend identifiziert werden können.

Bei *tritagonistischen Rollen* sind die Fragen sehr ähnlich:

- Welche Figur steht vereinzelt im Mittelpunkt, hat aber keinen großen narrativen Einfluss?
- Hat sich diese Figur dem Ziel des *Protagonisten* zu irgend einem Zeitpunkt der Story untergeordnet und hilft dem Helden geringfügig dabei, Erfolg zu haben?
- Ist diese Figur grundsätzlich zu einer (emotionalen) Wandlung fähig, bleibt jedoch meist sehr statisch in ihrer Rolle?

Im Gegensatz zu *deuteragonistischen Figuren* stehen *Tritagonisten* nicht so häufig im Mittelpunkt des Geschehens und haben geringeren Anteil daran, dass der Held sein Ziel erreicht. Trotzdem begleiten sie den *Protagonisten* auf der Heldenreise, wobei sie sich fast vollständig dessen Ziel unterordnen.

Sind die *deuteragonistische* und *tritagonistische Rollen* identifiziert, können nach dem bereits angedeuteten Ausschlussverfahren alle anderen Figuren als unwichtige Nebendarsteller angesehen werden.

3.4.6 Identifikation des Sidekicks und Abgrenzung zu sonstigen Nebenrollen

Da es eine Kernaufgabe dieser Masterarbeit ist, bei der Identifizierung des *Sidekicks* in einem Animationsfilm zu helfen, soll nachfolgend noch näher auf diese Figur eingegangen werden. Wie in der Definition und in den vorangegangenen Kapiteln mehrfach beschrieben, sind *Sidekicks* primär dazu da, den *Protagonisten* auf seiner Heldenreise zu unterstützen. Mit ihrem Charakter und ihrem Aussehen stehen sie in starken Kontrast zum Helden, wodurch sie sowohl seine Stärken, als auch seine Schwächen hervorheben können. Fast immer besteht ein intellektuelles Gefälle zwischen dem Helden und seinem *Sidekick*, weshalb sich beide in einer internen Hierarchie befinden, an deren Spitze der *Protagonist* steht. Beide Figuren verfolgen ab einen gewissen Zeitpunkt im Film das selbe Ziel, wobei es sich dabei um das Ziel des *Protagonisten* handelt.

Obwohl der *Protagonist* die eindeutig wichtigere Figur des Filmes ist, stellt er oft das Wohlergehen seines *Sidekicks* über sein eigenes. Im Gegenzug riskiert aber auch der *Sidekick* sein Leben für das des Helden. Mit der Trennung *deuteragonistischer* und *tritagonistischer Rollen* von den restlichen Figuren, welche im vorherigen Abschnitt behandelt wurde (siehe Abschn. 3.4.5), ist schon ein essentieller Schritt in Richtung der Isolierung des *Sidekicks* gemacht worden.

Es kann dabei von folgendem Leitsatz ausgegangen werden:

> *Jeder Sidekick ist ein Nebendarsteller, aber nicht jeder Nebendarsteller ist automatisch auch ein Sidekick.*

Mit den folgenden Fragen soll der *Sidekick* von den restlichen *deuteragonistischen* und *tritagonistischen Nebendarstellern* isoliert werden:

- Welche Figruen wurden bereits als *Deuteragonisten* und *Tritagonisten* identifiziert?
- Gibt es eine Figur, die besonders auf den *Protagonisten* fixiert ist und ihm während des Filmes nie (freiwillig) von der Seite weicht?
- Begleitet und unterstützt diese Figur den *Protagonisten* beim Erreichen seines Zieles?
- Unterstützt die Figur den Helden weil sie es will oder weil sie es muss?
- Steht die Figur emotional und/oder körperlich in starkem Kontrast zur Rolle des Helden?
- Hat die Figur ein besonders prägnantes Wesen, welches sie nicht nur vom *Protagonisten*, sondern auch von allen anderen Rollen unterscheidet?
- Befinden sich der *Protagonist* und die Figur in einer hierarchischen Struktur, bei der sich die Figur unterordnet?
- Besteht darüber hinaus ein intellektuelles Gefälle zwischen der Figur und dem Helden?
- Stellt die Figur das Wohlergehen des *Protagonisten* über das eigene und passiert dies umgekehrt – zumindest temporär – auch?

Unter Zuhilfenahme dieser Fragen sollten *Sidekicks* weitgehend problemlos identifiziert werden können. Falls es mehrere Figuren gibt, die nach der Abarbeitung des Fragenkataloges ein *Sidekick* sein könnten, gibt es mehrere Ansätze. Handelt es sich bei diesen Figuren um sehr individuelle Charaktere, sollte die prägnanteste Figur als *primärer Sidekick* angesehen und weitere Figuren als *sekundäre* und *tertiäre Sidekicks* betrachtet werden. Ein gutes Beispiel für eine derartige Konstellation ist *Shrek 2* [41]: Neben *Donkey*, der dem Protagonisten *Shrek* schon seit dem ersten Film als treuer Gefährte zur Seite steht, gesellt sich auch noch *Puss in Boots* zu der Gruppe. In diesem Teil der *Shrek*-Tretralogie ist der vorlaute, hyperaktive Esel klar der *primäre*

Sidekick, während der sehr wandlungsfähige und eitle Kater als *sekundärer Sidekick* angesehen werden kann.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass es – entweder physisch oder psychisch – keine großen Unterschiede zwischen den als *Sidekicks* identifizierten Rollen gibt. Diese agieren meist als Team und ergänzen sich untereinander sehr gut.

Solche Figuren werden als *Gruppen-Sidekicks* (siehe Abschn. 5.1.2) bezeichnet.

3.5 Figurenkonstellationen und gezielte Eigenschaftsanalyse

Eine *Figurenkonstellation* dient dazu, neben der schriftlichen Analyse auch noch ein visuelles Instrument zu verwenden, um so einen besseren Überblick über die wichtigsten Figuren eines Werkes zu haben.

Sie illustriert dabei die Verknüpfungen und Verhältnisse von *Protagonisten*, *Antagonisten*, *Deuteragonisten* und *Tritagonisten*. Zudem können auch noch die Abhängigkeiten zwischen den Figuren abgebildet werden [80].

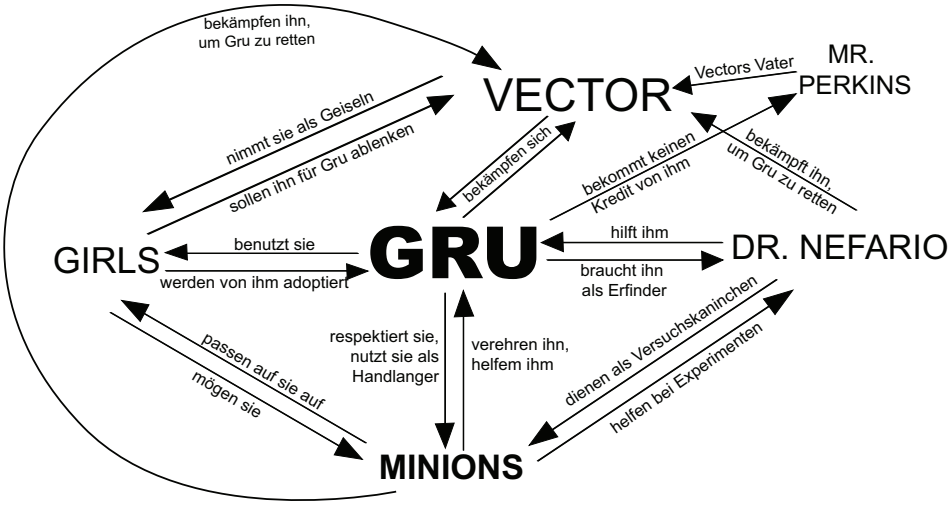

Abbildung 3.1: Dieses Beispiel der Figurenkonstellation zeigt die wichtigsten Figuren des Animationsfilmes *Despicable Me* [16]. *Gru* ist als *Protagonist* in der Mitte positioniert, alle anderen Figuren sind um ihn herum angeordnet. Durch Linien werden Verbindungen, Beziehungen und Abhängigkeiten gezeigt, welche stichwortartig bei den jeweiligen Linien angeführt werden.

Obwohl die *Figurenkonstellation* vorrangig für dramatische oder epische Texte verwendet wird, kann sie durchaus auch zur Illustration von Figuren aus dem modernen Animationsfilm herangezogen werden. Um die beiden für diese Thesis wichtigsten Figuren noch isoliert von den anderen Charak-

teren betrachten zu können, kann zudem eine *Eigenschaftsanalyse* angewendet werden. Bei der extra für diese Arbeit entwickelten *Eigenschaftsanalyse*

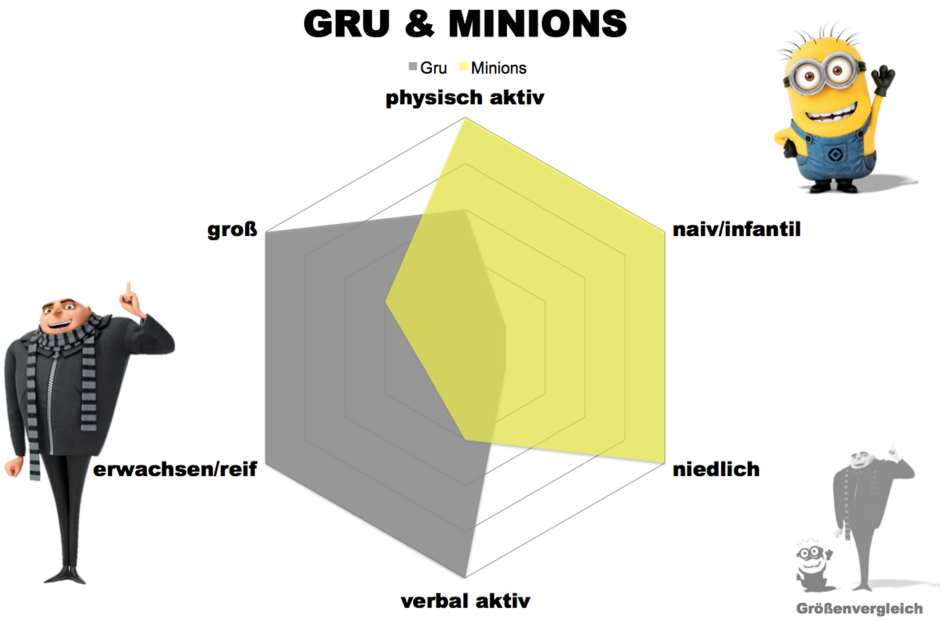

Abbildung 3.2: In dieser Eigenschaftsanalyse werden *Gru* und eines der *Minions* (stellvertretend für die unzähligen gelben Wesen) von *Despicable Me* gegenübergestellt. Quellen: [81, 82].

(siehe Abb. 3.2) werden einige Begriffe verwendet, die vorrangig der Differenzierung von Held und *Sidekick* dienen. Eigenschaften werden einander als Begriffspaare gegenübergestellt: Größe vs. Niedlichkeit, verbale Aktivität vs. physische Aktivität, erwachsene Reife vs. kindliche Naivität. Diese werden sowohl für den *Protagonisten* als auch den *Sidekick* einzeln bewertet. Die Skala reicht dabei von 0 (überhaupt nicht zutreffend) bis 5 (vollkommen zutreffend). Wie das Beispiel von *Despicable Me* zeigt, hat *Gru* sehr ausgeprägte Eigenschaftsmerkmale, was Größe, Reife und verbale Aktivität betrifft, die *Minions* sind hingegen eher physisch aktiv, naiv und äußerst niedlich. Eine der Grundthesen dieser Arbeit ist es, dass sich *Protagonisten* und ihre *Sidekicks* ergänzen und in ihren Rollen einen starken Kontrast bilden. Dies soll unter anderem mittels solcher *Eigenschaftsanalysen* bestätigt oder widerlegt werden.

3.6 Timecode- und Screentimeanalyse

Obwohl eine so detaillierte Analyse, wie sie im Abschnitt zum Filmprotokoll (siehe Abschn. 3.1.5) beschrieben wurde, aus vor allem zeitlichen Gründen

nicht möglich ist, war dieses Analyseinstrument trotzdem eine Inspiration für die nachfolgend kurz umrissene *Timecodeanalyse*, von welcher sich wiederum Informationen zur *Screentime* ableiten lassen können.

Dabei werden alle analyserelevanten Sequenzen anhand ihres *Timecodes*[12] (TC) niedergeschrieben, wobei sowohl der Start-TC, also wenn die relevante Sequenz beginnt, als auch der End-TC vermerkt werden sollten. So können Rückschlüsse über die *Screentime*[13] (ST) gezogen werden. Wie

DESPICABLE ME (2010)

Analyse der Minions

START-/ENDZEIT	ST IN SEC 757 interagierend	383 nur Minions	BESCHREIBUNG	SIGNIFIKANT
00:00:20 - 00:00:40		20	Ein Minion kommt ins Bild und wird vom Introleuchten geflashed. Fällt um und robt weg.	infantil
00:07:45 - 00:08:40		55	Gru fährt in sein Geheimlabor, wo zahlreiche Minions arbeiten.	kein Mitgefühl, Gru treu ergeben
00:08:45 - 00:12:00	195		Gru wird von den Minions gefeiert wie ein Rockstar. Er erzählt vom Coup seines Gegners und davon, dass er mit einem Schrumpfstrahler den Mond stehlen will.	leicht zu begeistern, finden Grus Ideen gut
00:19:42 - 00:20:04		22	Ein Minion kommt durch ein ins Dach geschnittenes Loch mit einer selbststeuerbaren Greifvorrichtung. Es ergreift den Schrumpfstrahl, lacht die Wissenschaftler aus, kracht beim Hochfahren aber gegen die Decke.	schadenfroh, Werkzeug von Gru, tollpatschig, vom Pech verfolgt
00:20:16 - 00:20:18	2		Minion freut sich gemeinsam mit Gru über den gelungenen Coup.	spiegelt Emotionen wieder
...	...	...	...	...

Abbildung 3.3: Dieser Auszug der TC- und SC-Analyse von *Despicable Me* dient zur Veranschaulichung des konzipierten Analyseinstrumentes. Es werden sowohl der Start- als auch der End-TC vermerkt und es wird unterschieden, ob die *Minions* (Sidekicks) mit *Gru* (Protagonist) interagieren oder getrennt von ihm agieren. Die Sequenz wird kurz beschrieben und es wird angemerkt, was besonders signifikant ist.

im Beispiel von Abb. 3.3 gezeigt wird, wurde hier nur die Rolle der *Minions* einer TC- und ST-Analyse unterzogen. Natürlich würde auch eine dahingehende Analyse für *Protagonisten* und *Antagonisten* interessante Erkennt-

[12] Der Timecode setzt sich traditionell aus der Angabe von Stunde, Minute, Sekunde und Bild-Nummer/Frame (des jeweiligen Frames) zusammen.

[13] Die Screentime ist die Zeitspanne, die beispielsweise eine Figur über die Gesamtdauer des Filmes gezeigt wird.

nisse liefern, doch da die *Minions* bereits als *Sidekicks* identifiziert wurden und sich diese Arbeit auf die Analyse eben jener konzentriert, wurde darauf verzichtet, hier tiefer ins Detail zu gehen.

Die aus der TC- und ST-Analyse gewonnenen Daten von über 30 3D-Animation-Featurefilmen werden im Kapitel 8 miteinander verglichen und interpretiert.

Kapitel 4

Beispielanalysen

Zur Veranschaulichung der in Kapitel 3 vorgestellten Analyseverfahren werden in diesem Abschnitt zwei Animationsfilme anhand des konzipierten Modells untersucht. Bei dem ersten Film handelt es sich *Tangled* [42], einem Animationsfilm der *Disney Animation Studios* und der zweite Film ist der erste Teil der *Kung Fu Panda*-Duologie [28], aus dem Hause *DreamWorks*. Diese beiden Animationsfilme stehen hierbei stellvertretend für die über 30 Featurefilme, die im Zuge dieser Masterarbeit untersucht worden sind. Aus welchem Grund genau diese beiden Werke ausgewählt worden sind, wird bei der jeweiligen Analyse erläutert werden.

4.1 Analyse von *Tangled*

Dieser Animationsfilm ist deshalb so interessant für diese Masterthesis, weil er gleich mehrere relevante Aspekte beinhaltet: *Rapunzel* – eine *Protagonistin* mit vielen Ecken und Kanten – versucht herauszufinden, wer sie wirklich ist und *Flynn Ryder* avanciert – ganz à la Disney – vom Dieb zum Retter. Diesen beiden Figuren werden mit *Pascal*, einem mürrischen Chamäleon, und *Maximus*, dem Pferd des Hauptmannes der Palastwache, zwei hervorragende *Sidekicks* an die Seite gestellt.

Diese vier Charaktere könnten unterschiedlicher nicht sein und genau das stützt die These, dass *Sidekicks* vorrangig dazu dienen, den oder die Helden zu komplettieren.

4.1.1 Allgemeine Analysefragen zum Film

Der Animationsfilm *Tangled* ist zwar offensichtlich an das Märchen *Rapunzel* der *Gebrüder Grimm* angelehnt, doch trotzdem gibt es einige Unterschiede im Plot: *Gothel* hat durch eine magische Blume ewiges Leben und ewige Jugend erlangt, muss diese Gaben jedoch in regelmäßigen Abständen mit einer Berührung und einem speziellen Lied auffrischen. Als die Königin krank

wird, verwendet ihr Mann die Pflanze, um sie zu heilen. Kurz darauf wird *Rapunzel* geboren. Die Kräfte der Pflanze sind auf sie übergegangen und *Gothel* entführt das Baby, um so auch weiterhin jung und schön zu bleiben. Die Jahre ziehen ins Land und alle Versuche der königlichen Familie, *Rapunzel* zu finden scheitern, denn *Gothel* hat das Mädchen in einem hohen Turm mitten im großen Wald von der Außenwelt abgeschottet. *Rapunzel* ist mittlerweile zu einer jungen Frau herangewachsen und ahnt nicht, dass *Gothel* in Wirklichkeit eine selbstsüchtige Entführerin ist. Allmählich wächst aber auch der Wunsch, den Turm endlich einmal zu verlassen und die Welt zu erkunden. Dies will *Gothel* natürlich verhindern und impft ihr jedes Mal ein schlechtes Gewissen ein.

In der Zwischenzeit hat *Flynn Ryder*, ein junger Dieb, eine Krone aus dem Königshaus entwendet und flieht mit seinen beiden Komplizen in den Wald. Sie werden von der Palastwache verfolgt und *Flynn* opfert die beiden anderen Diebe, um zu entkommen. Weil ihn *Maximus*, ein besonders pflichtbewusstes Pferd der königlichen Wache verfolgt, flüchtet er immer tiefer in den Wald und stößt schließlich auf den Turm, in welchem *Rapunzel* lebt. Nachdem er diesen erklommen hat, wird er von *Rapunzel* gefangen genommen. Sie hat die Krone versteckt und will sie ihm erst zurückgeben, wenn er ihr zeigt, woher die Lichter kommen, die jedes Jahr zu ihrem Geburtstag am Himmel erscheinen. Widerwillig erklärt sich *Flynn* dazu bereit.

Die Beiden verbringen einen schönen Tag, doch als sie in ein Gasthaus kommen, werden sie zuerst von den zwielichtigen Gestalten eingeschüchtert und dann von der Palastwache durch einen geheimen Tunnel verfolgt. Es gelingt *Rapunzel* und *Flynn* zu entkommen, doch mittlerweile hat *Gothel Rapunzels* Verschwinden bemerkt und will sie davon überzeugen, wieder mit ihr in den sicheren Turm zu kommen. *Rapunzel* lehnt ab und rudert mit *Flynn* auf den See, der das Schloss umgibt, um sich gemeinsam die fliegenden Lichter anzusehen.

Gothel will aber noch nicht aufgeben und überzeugt die beiden Diebe, welche von *Flynn* hinters Licht geführt wurden, ihr zu helfen. Gemeinsam trennen sie *Rapunzel* und *Flynn* voneinander und *Rapunzel* glaubt, dass *Flynn* in Wirklichkeit doch nur die Krone wollte und dass sie ihm nichts bedeutet. Traurig kehrt sie gemeinsam mit *Gothel* in den Turm zurück, doch plötzlich erkennt sie die Wahrheit über ihre Herkunft und stellt sich *Gothel* entgegen. Indes findet sich *Flynn* im Kerker wieder und schreitet seiner Hinrichtung entgegen. *Maximus* und die anderen Diebe aus dem Gasthaus haben jedoch einen Fluchtplan für *Flynn* geschmiedet und so gelingt es dem jungen Dieb, zu entkommen und auf *Maximus'* Rücken zurück zu *Rapunzel* zu gelangen. Diese kämpft bereits mit der bösen *Gothel* und *Flynn* wird beim Versuch, *Rapunzel* zu retten, schwer verletzt. *Rapunzel* verspricht, für immer bei *Gothel* zu bleiben, wenn sie ihr erlaubt, *Flynn* mit der magischen Kraft ihrer Haare zu retten, doch ehe sie dazu in der Lage ist, schneidet dieser ihre Haare ab, wodurch sie ihre Kräfte verliert. Während *Gothel* vom

Turm stürzt und sich zu Staub verwandelt, trauert *Rapunzel* um *Flynn* und obwohl dieser schon verloren zu sein scheint, bringt ihn eine Träne *Rapunzels* wieder zurück ins Reich der Lebenden. Zum Schluss wird die königliche Familie wieder vereint und *Flynn* von aller Schuld freigesprochen.

Die dominierenden Interaktionsverhältnisse von Tangled sind jene zwischen *Rapunzel* und *Gothel*, *Rapunzel* und *Pascal*, *Rapunzel* und *Flynn* und *Flynn* und *Maximus*, was auch in Abb. 4.1 gut ersichtlich ist. Da die Geschichte geringfügig auf dem Werk *Rapunzel* von den *Gebrüdern Grimm* aufbaut, bietet dieses Vorwissen einen guten Einstieg. Aufgrund dessen, dass es jedoch sehr viele Adaptionen und Änderungen gibt, kann der Film durchaus auch ohne der Kenntnis über das Märchen vom Rezipienten verstanden werden.

Die prägnantesten Handlungsmuster des Filmes sind:

- der Wissensdurst und die Neugier *Rapunzels*, die mit einer kindlichen Naivität an das Gute im Menschen glaubt
- *Pascals* stoische Ablehnung von allem, was eine Gefahr für *Rapunzel* bedeuten könnte
- *Flynns* Hinterlistigkeit, die jedoch aufgrund der Zuneigung zu *Rapunzel* immer mehr schwindet
- *Maximus'* unerschöpflicher Gerechtigkeitsdrang, um *Flynn* seiner Strafe zuzuführen
- *Gothels* selbstsüchtige Versuche, *Rapunzel* und ihre magischen Kräfte für sich alleine zu haben

Visuelle Gags und komische Figuren werden vor allem durch das Prinzip der Übertreibung erzeugt, da *Rapunzel* beispielsweise immer extrem kindisch wirkt. Die beiden Tiere *Pascal* und *Maximus* weisen teilweise sehr anthropomorphe Eigenschaften auf, wobei *Maximus* oftmals aber auch wie ein Jagdhund agiert [42, T=00:18:35], anstatt ein stolzes Ross zu spielen.

Oft weiß der Rezipient schon vorher, was als logische Konsequenz in der Handlung passieren wird. Als *Rapunzel* und *Flynn* in einer Höhle eingeschlossen sind, in welcher das Wasser unaufhaltsam steigt, begreift *Rapunzel* erst ziemlich spät, dass sie mit ihren magischen Haaren den Fluchtweg beleuchten kann [42, T=00:49:31].

4.1.2 Allgemeine Fragen zur Rollenidentifikation

Nachdem nun einige Fragen zum Film selbst geklärt sind, kann die Analyse mit der Rollenidentifikation fortgesetzt werden. Wie aus dem Plot hervorgehen dürfte, gibt es bei *Tangled* fünf Figuren, die besonders im Mittelpunkt der Kamera stehen: *Rapunzel, Flynn, Gothel, Pascal* und *Maximus*. Eine kurze Charakterisierung wurde bei der Aufzählung der prägnantesten Handlungsmuster bereits durchgeführt, was die Frage nach den jeweiligen Statuspositionen noch unbeantwortet lässt. Im ersten Drittel des Filmes hat

Gothel die Position der allwissenden Mutter inne, die von *Rapunzel* nicht wirklich in Frage gestellt wird. Danach offenbart die alte Dame jedoch immer mehr ihr wahres Gesicht, was auch *Rapunzel* nicht verborgen bleibt. *Rapunzels* Statusposition ändert sich im Verlauf der Geschichte vom kleinen naiven Mädchen, über die abenteuerlustige, junge Frau bishin zur Königstochter. Der Status von *Flynn* beinhaltet auch eine Veränderung, da er vom Gesetzlosen schließlich zum selbstlosen Retter *Rapunzels* wird. Die Statuspositionen von *Pascal* bleibt grundsätzlich gleich: Er ist das Haustier von *Rapunzel* und ein treuer Gefährte, der immer nur ihr Bestes will, sich jedoch auch mitreißen lässt, wenn sich seine Besitzerin etwas in den Kopf gesetzt hat. *Maximus'* Position ändert sich nur zum Schluss geringfügig, da er hier vom Vollstrecker der Gerechtigkeit zum Retter eines vermeintlich Gesetzlosen wird.

Obwohl die Kamera größtenteils auf *Rapunzel* gerichtet ist, begleitet sie auch teilweise *Flynn*, *Maximus* und *Gothel*. Dies führt dazu, dass der Rezipient teilweise mehr weiß, als die Protagonistin selbst. Die Figur *Rapunzels* bietet den meisten Spielraum, um vom Rezipienten Sympathie und sogar Empathie entgegengebracht zu bekommen: Sie ist das entführte Mädchen, das nicht weiß, wer es ist. Der Zuschauer will, dass *Raupunzel Gothels* wahres Gesicht erkennt, mit *Flynn* zusammenkommt und wieder mit ihrer wahren Familie vereint wird. Obwohl *Gothel* sicherlich keine Sympathie von den Zuschauern erhält, könnten sich diese doch zu emphatischen Gefühlen verleiten lassen: Neben der Position als böse Hexe steht *Gothels* Rolle auf einer Metaebene für die Angst vor dem Älterwerden und dem Tod, was weitgehend nachvollziehbar ist. Bei *Flynn* verhält es sich hierbei genau gegenteilig: Der Rezipient bringt dem jungen Dieb zwar Sympathie für seine Coolness, seinen Einfallsreichtum und für die Hilfe, die er *Rapunzel* zuteilwerden lässt, entgegen, eine Rolle, welcher man Empathie zuteilwerden lassen kann, hat *Flynn* jedoch über weite Strecken des Filmes nicht.

4.1.3 Identifikation protagonistischer Rollen

Die Vorarbeit aus den vorherigen Unterabschnitten lässt bezüglich der Identifikation der *Protagonistin* bereits eine klare Tendenz erkennen, welche mit der Abarbeitung der zuvor definierten Analysefragen bestätigt werden soll. *Rapunzel* wird von der Kamera klar in den Mittelpunkt gestellt. Sie ist das Mädchen, welches vom gesamten Königreich gesucht wird, und hat jene magischen Kräfte, die Gothel braucht. Der Rezipient begleitet *Rapunzel* dabei, wie ihre Neugier die Angst besiegt und sie die Wahrheit über sich, ihre Vergangenheit und über *Gothels* Absichten herausfindet. Ihre Heldenreise ist neben der physischen Reise vom Turm zum Palast auch eine emotionale, die einer Selbstfindung nahekommt. Während des Filmes lernt *Rapunzel* viel über sich und über jene Welt, die ihr bislang verborgen geblieben ist. Am Ende, als *Flynn* ihre Haare abschneidet [42, T=01:24:28], verliert sie zwar

auch ihre magischen Kräfte, doch nur so kann *Gothel* endgültig besiegt werden.

Die Zuschauer hegen genau wegen ihrer kindlichen Naivität große Sympathien für sie. Ohne diese Charaktereigenschaften, hätte der Film nicht jenen Verlauf gehabt und es hätte sicher kein Happy-End gegeben. Mit *Gothel* hat *Rapunzel* zwar nicht die klassische Gegenspielerin aus vielen anderen modernen Animationsfilmen, doch durch das Konzept der bösen Hexe etabliert sich diese Geschichte jener Hybridfilm aus modernen Animationsansätzen und klassischer Märchenstruktur, der von den Machern angestrebt wurde.

4.1.4 Identifikation antagonistischer Rollen

Gothel kann aufgrund der bisherigen Analyse als Antagonistin identifiziert werden. Sie erfüllt das Märchen-Klischee der bösen Hexe hervorragend, weil sie gegenüber *Rapunzel* als fürsorgliche Mutter auftritt, während sie hinterrücks nur ihre eigenen Interessen verfolgt. Als *Rapunzels* Verlangen, endlich die Welt zu sehen, immer größer wird, versucht *Gothel*, ihr ein schlechtes Gewissen einzureden und ihr Angst zu machen [42, T=00:12:57]. Wie bereits erläutert handelt *Gothel* aus selbstsüchtigen Motiven, was sie eindeutig als Antagonistin enttarnt.

Im letzten Teil des Filmes geht sie ein Bündnis mit den *Stabbington-Brüdern* ein [42, T=00:51:30], indem sie deren Hass gegenüber *Flynn* zu ihrem Vorteil nutzt. Sie benutzt diese beiden Figuren, welche ihr aus mehr oder weniger freien Stücken folgen, um *Rapunzel* hinters Licht zu führen und *Flynn* ins Gefängnis zu bringen. Somit passen diese beiden Figuren in das Schema des *antagonistischen Sidekick* (siehe Abschn. 5.1.4).

4.1.5 Identifikation wichtiger Nebenrollen

Nach der Identifikation von *Rapunzel* als *Protagonistin* und *Gothel* als *Antagonistin* bleiben noch *Flynn*, *Pascal* und *Maximus* als sehr prägnante Figuren übrig.

Flynn steht – egal ob alleine, interagierend mit *Rapunzel*, *Pascal* oder *Maximus* – mehrfach im Mittelpunkt der Story und trägt mit seinen Handlungen mehrmals dazu bei, dass die Geschichte ihren Lauf nimmt. Er dringt beispielsweise in *Rapunzels* Turm ein [42, T=00:19:20] und bietet ihr so die Möglichkeit, endlich die große, weite Welt zu sehen. Zudem folgt er am Ende des Filmes seinem Herzen und rettet *Rapunzel* vor *Gothel* [42, T=01:21:35]. Während *Rapunzel* ein klares Ziel – herauszufinden, wer sie ist – hat, verfolgt *Flynn* nur das Ziel, es mit seinen kriminellen Aktionen zu großem Reichtum zu bringen. Dies ist der Hauptgrund, warum *Flynn* mittels der im Analyseverfahren festgelegten Kriterien kein *Protagonist* ist. Im Verlauf der Geschichte ordnet er sich *Rapunzels* Ziel unter, jedoch nur, weil er von ihr

erpresst wird. Als er ihr dann später doch aus freien Stücken hilft, ist nicht mehr nur reine Sympathie für sein Handeln verantwortlich, sondern Liebe. Somit kann *Flynn* auch als *Sidekick* ausgeschlossen werden, da seine Hilfe die meiste Zeit nicht selbstlos ist und er sich später in *Rapunzel* verliebt. Seine Figur bewegt sich deutlich im *deuteragonistischen Kreis*, weil er zwar nur eine Nebenrolle hat, diese dafür jedoch sehr wichtig ist.

Aus diesem Grund kommen nur noch *Pascal* und *Maximus* als *Sidekicks* in Frage.

4.1.6 Identifikation des Sidekicks

Die Frage, ob denn nun *Pascal* oder *Maximus* der *Sidekick* im Film *Tangled* ist, ist schnell beantwortet: Beide sind *Sidekicks*, obwohl sie nicht die Sidekicks derselben Figur sind.

Pascal weicht *Rapunzel* nie von der Seite und verfolgt im Film kein maßgebliches, eigenes Ziel. Zumeist sitzt er auf ihrer Schulter und betrachtet skeptisch, was um ihn herum passiert [42, T=00:08:00]. Da er eine nonverbale Rolle innehat, kommuniziert er mit *Rapunzel* und den anderen Figuren durch Mimik, Gestik und Geräusche [42, T=00:27:50]. Er ist sehr misstrauisch und will nicht, dass *Rapunzel Ryder* vertraut [42, T=00:25:18]. Er fungiert demnach als *Rapunzels* unterbewusster Teil, der sie vor potentiellen Gefahren warnen will, und steht so in starkem Kontrast zur Rolle der *Protagonistin*. Obwohl er es aufgrund seiner physischen Voraussetzungen nicht kann, will er *Rapunzel* immer und vor jeder Gefahr beschützen [42, T=01:00:10]. Er ist und bleibt *Rapunzel* gegenüber während des gesamten Filmes treu. Obwohl er seine schlechte Meinung gegenüber *Flynn* im letzten Teil des Filmes überdenkt, bleibt *Pascals* Figur sehr statisch und ändert sich nur minimal. Durch diese Ausführungen wurde *Pascal* als *Rapunzels Sidekick* identifiziert.

Bei *Maximus* verhält es sich etwas anders, als bei *Pascal*. Das stolze Ross hat im Gegensatz zu dem mürrischen Chamäleon eine sehr vielseitige und lebhafte Rolle und avanciert vom Spürhund zum treuen Freund. Mit *Rapunzel* hat er beispielsweise nur sehr wenig direkte Interaktion und diese hat keine große Relevanz. Die meiste Zeit des Filmes versucht er, *Flynn* mit allen Mitteln seiner gerechten Strafe zuzuführen [42, T=00:43:25] und wirkt auf den ersten Blick als dessen Gegenspieler. Auf der Metaebene dient *Maximus'* Rolle jedoch vorrangig dazu, um *Flynns* Unterbewusstsein zu reflektieren. *Flynn* weiß natürlich, dass es falsch ist, zu stehlen und langfristig gesehen ist dies auch nicht das Leben, was er sich wünscht. Der Kampf, den diese beiden Charaktere im Großteil des Filmes ausfechten [42, T=00:46:15], ist somit als Metapher für jenen Konflikt zu sehen, den *Flynn* in seinem Inneren mit sich herumträgt. Zum Schluss wechselt *Maximus* vollends die Seiten und hilft *Flynn* dabei, seiner Hinrichtung zu entkommen [42, T=01:20:05]. Er teilt somit dessen wichtigstes Ziel, nämlich *Rapunzel* aus den Fängen von *Go-*

thel zu befreien. All diese Ausführungen identifizieren *Maximus* als *Flynns Sidekick*. Bei ihm handelt es sich jedoch nicht um den *Sidekick* des *Protagonisten*, sondern um eine spezielle Nebenform: Dem *deuteragonistischen Sidekick* oder dem *Sidekick* eines Nebendarstellers(siehe Abschn. 5.1.3).

4.1.7 Figurenkonstellation und Eigenschaftsanalyse

In diesem Abschnitt werden alle relevanten *Figurenkonstellationen* (siehe Abb. 4.1) dargestellt und in weiterer Folge zeigt eine *Eigenschaftsanalyse* von *Rapunzel* und *Pascal*, wie sich ihre Rollen zueinander verhalten (siehe Abb. 4.2).

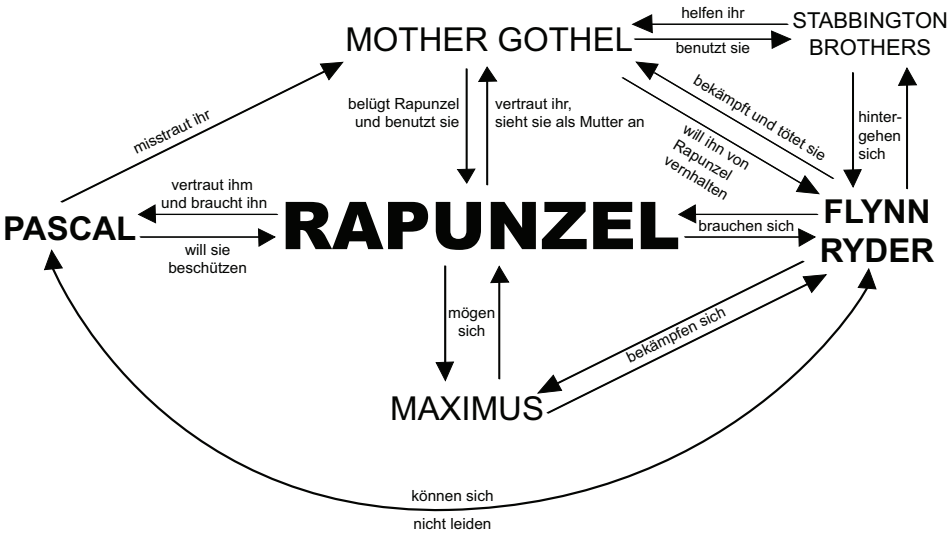

Abbildung 4.1: Figurenkonstellationen aus dem Film *Tangled*.

Rapunzel ist eine naive *Protagonistin*, die sowohl körperlich als auch verbal agiert. Dem wurde mit *Pascal* ein *Sidekick* entgegengestellt, der nur körperlich agieren kann, weil er eine non-verbale Rolle innehat. Während die *Eigenschaftsanaylse* erst nach der Isolierung der einzelnen Figuren und Rollen erfolgen sollte, kann die Analyse zu *Figurenkonstellationen* auch schon vor einer eingehenden Figurenanalyse durchgeführt werden, was eine frühzeitige Übersicht über relevante Charaktere ermöglicht. Die Eigenschaftsanalyse (siehe Abb. 4.2) brachte einige interessante Aspekte ans Licht: Während im Beispiel aus Kapitel 3 eine klassische Verteilung der Eigenschaften präsentiert wurde, verhält es sich bei *Tangled* sehr konträr.

4.1.8 Timecode- und Screentimeanalyse

Dieser Abschnitt der Analyse hat sich aufgrund der zuvor gewonnen Erkenntnisse nur auf den *Sidekick* der *Protagonistin*, *Pascal*, konzentriert. Wie

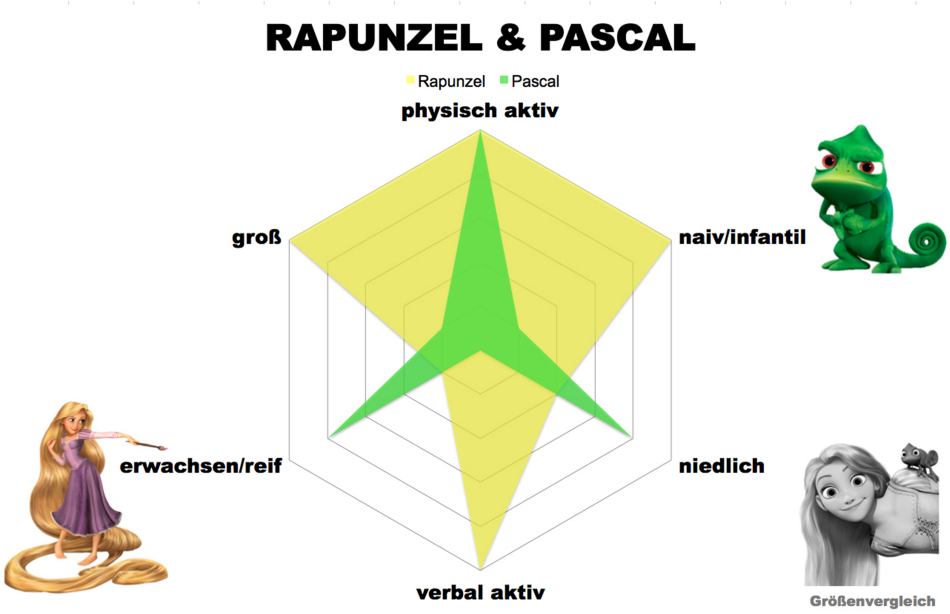

Abbildung 4.2: Eigenschaftsprofile von *Rapunzel* und *Pascal* aus dem Film *Tangled*. Quellen: [83–85].

anhand der Abb. 4.3 deutlich erkennbar ist, war *Pascal* fast ausschließlich in Kombination mit *Rapunzel* zu sehen.

Von der Einstiegssequenz abgesehen dauern *Pascals* Auftritte nie besonders lange und waren teilweise nur wenige Sekunden lang. Die meiste Zeit sitzt er dabei auf *Rapunzels* Schulter und unterstrich mit Mimik und Gestik ihre Handlungen oder repräsentierte ihr Unterbewusstsein. Ganz unten auf Abb. 4.3 wurde zudem noch jene Zeit vermerkt, in der *Pascal* zwar zu sehen war, jedoch nichts Wesentliches gemacht hat. Insgesamt ist *Pascal* nur etwa 12,3 % des gesamten Filmes zu sehen, was im Vergleich zu vielen anderen analysierten Filmen ein eher geringer Wert ist (vlg. Anh. A.2).

4.1.9 Zusammenfassung

Durch die Analyse von *Tangled* konnten gleich mehrere interessante Aspekte gezeigt werden. Im analysierten Film gibt es mehrere Arten von *Sidekicks*: *Pascal* dient als *Rapunzels* Unterstützung, *Maximus* reflektiert als *deuteragonistischer Sidekick Flynns* Gefühlswelt und die *Stabbington Brüder* unterstützen *Gothel* als *antergeonistische Sidekicks* dabei, ihren bösen Plan zu verwirklichen. Zudem übernimmt die *Protagonistin* durch ihre Charaktereigenschaften weitgehend jene Merkmale, die normalerweise einen *Sidekick* auszeichnen. Der *Sidekick* wurde dementsprechend so konzipiert, dass er wiederum im Kontrast zur Hauptfigur steht. Ein zusätzlicher Ansporn,

TANGLED (2010)

Analyse von Pascal

START-/ENDZEIT	ST IN SEC 381 interagierend	5 solo	BESCHREIBUNG	SIGNIFIKANT
00:06:15 - 00:07:40	85		Rapunzel erzählt singend von ihrem Alltag - Pascal unterstützt sie	hilft Rapunzel, scheint nicht viel Spaß dabei zu haben
00:08:00 - 00:08:20	20		Pascal sitzt auf Rapunzels Schulter	typischer Platz für Pascal
00:09:28 - 00:10:00	32		Rapunzel will Gothel etwas fragen	er signalisiert ihr, stark zu sein
00:12:08 - 00:12:12	4		Pascal hat sich vor der Hexe versteck	bestärkt sie
00:20:00 - 00:20:20	2		Pascal will nicht, dass Rapunzel zu nah an Ryder herangeht	unsicher, Beschützerinstinkt

Abbildung 4.3: Auszug aus der Timecode- und Screentimeanalyse, welche im Zuge der Beispielanalyse zum Film *Tangled* durchgeführt wurde. Die vollständige Abbildung ist im Anhang zu finden (siehe Anh. A.1).

Tangled im Zuge der Beispielanalysen anzuführen, waren zwei Berichte auf moviepilot.de. Zum einen wurde die Figur von *Maximus* im Bericht *7 Gründe, warum Maximus der bessere Sidekick ist* [90] als *Sidekick* bezeichnet und zum anderen erschien *7 Gründe, warum Pascal der bessere Sidekick ist* [91], ein Text, in welchem *Pascal* als *Sidekick* betitelt wurde. Interessant war hierbei auch, dass bei jedem Artikel eine Umfrage durchgeführt wurde. Bei dem Artikel über *Maximus* gewann dieser mit 53 % und bei dem Gegenbericht gewann *Pascal* mit 83 %. Diese Uneinigkeit der Leser verdeutlicht, dass sich zwar viele Animationsfilme-Liebhaber mit Thematik des *Sidekicks* auseinandersetzen, es jedoch meist am nötigen Fachwissen fehlt, um *Sidekicks* richtig identifizieren zu können. Im Fall von *Tangled* ist *Maximus* zwar der vielseitigere *Sidekick*, doch da *Pascal* als *primärer Sidekick* identifiziert wurde, legt dies den Schluss nahe, dass der bessere *Sidekick* nicht immer der wichtigste sein muss.

4.2 Analyse von *Kung Fu Panda*

Als zweites Beispiel, um das konzipierte Analyseverfahren zu demonstrieren, wurde *Kung Fu Panda* ausgewählt. Im Gegensatz zu *Tangled* (siehe Abschn. 4.1), wo nur fünf Figuren im Mittelpunkt stehen, sind hier mit *Po*, *Master Shifu*, *Master Oogway*, *Mr. Ping*, den *Furious Five* und *Tai Lung* gleich zehn Charaktere äußerst wichtig.

4.2.1 Allgemeine Analysefragen zum Film

Der Plot von *Kung Fu Panda* zeigt, dass auch dieser Film grundsätzlich nach dem Schema der Heldenreise aufgebaut ist.

Der Pandabär *Po* arbeitet im Nudelrestaurant seines Adoptivvaters, *Mr. Ping*, und obwohl er den Laden eines Tages übernehmen soll, träumt er insgeheim davon, ein großer Kung Fu Kämpfer zu werden und an der Seite der *Furious Five* zu kämpfen. Als *Master Oogway* eines Tages verkündet, dass er den Drachenkrieger auswählen will, möchte *Po* unbedingt dabei sein und gerät – durch eine Verkettung unglücklicher Ereignisse – in die Auswahlzeremonie, wo ihn dann der Großmeister als Auserwählten bestimmt. *Po* wird von den *Furious Five* und von *Master Shifu* nicht respektiert und dafür verachtet, dass er dem wahren Drachenkrieger seinen Platz genommen hat. Jeder Versuch, ihn zu trainieren oder zum Aufgeben zu bringen scheitert, doch als *Tai Lung* aus seinem Gefängnis ausbricht und auf Rache aus ist, findet *Master Shifu* einen Weg *Po* zu trainieren. In der Zwischenzeit werden die *Furious Five* von *Tai Lung* besiegt und als *Master Shifu Po* die Drachenrolle aushändigt, gerät er in Panik, da diese völlig leer ist, wodurch *Po* nicht zum erhofften Retter werden kann. Während *Master Shifu* den *Furious Five* die Evakuierung des Dorfes befielt, stellt er sich *Tai Lung*, seinem Ziehsohn und Ex-Schüler, entgegen. Als *Po* mit seinem Vater ebenfalls das Dorf verlassen will, helfen ihm *Mr. Pings* Worte dabei, das Geheimnis der Rolle zu lüften. Kurz bevor *Tai Lung Master Shifu* töten kann, kommt *Po* und fordert ihn zum finalen Kampf heraus.

Um zu demonstrieren, dass die Abbildung aller relevanten *Figurenkonstellationen* ebenso schon frühzeitig erfolgen kann, wurde diese bei der Analyse von *Kung Fu Panda* gleich zu Beginn durchgeführt (siehe Abb. 4.4).

Die wichtigsten Interaktionen finden zwischen *Po* und *Mr. Ping*, *Po* und Master *Shifu*, *Po* und den *Furious Five*, *Po* und *Tai Lung*, *Master Shifu* und *Master Oogway*, *Master Shifu* und *Tai Lung* statt, was auch in Abb. 4.4 gut ersichtlich ist. Visuelle Gags werden vor allem durch die stark variierende körperliche Größe der Figuren inszeniert. So wird *Po* von *Mantis*, der nur einen Bruchteil von der Größe eines Pandas besitzt, mit Leichtigkeit durch die Luft geschleudert und besiegt [28, T=00:37:28]. Auch *Crane* und *Viper* scheinen nicht die Statur eines großen Kämpfers zu besitzen und trotzdem sind sie sehr stark [28, T=00:37:00]. *Pos* Robustheit und die durch seine Körperfülle bedingte Ungeschicklichkeit sorgen auch für viele lustige Momente [28, T=00:37:18].

Besonders prägnante Handlungsmuster sind *Pos* Ungeschicklichkeit, Enthusiasmus und Begeisterungsfähigkeit, *Master Shifus* unerschütterliche Kontenance, *Tigress'* Verbissenheit und Disziplin, *Master Oogways* Optimismus und *Tai Lungs* Hass auf die Welt

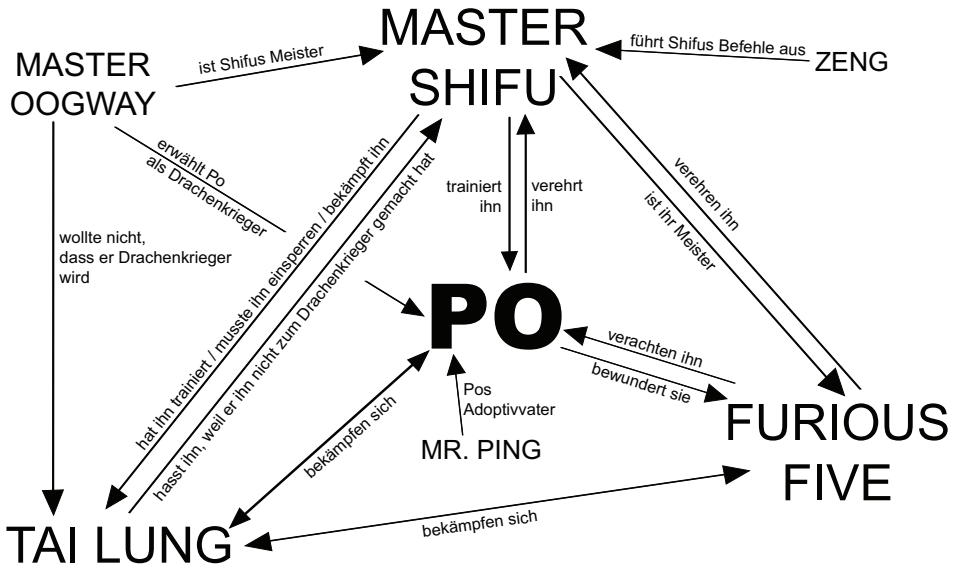

Abbildung 4.4: Die Figurenanalyse des Animationsfilmes *Kung Fu Panda* bildet alle wichtigen Beziehungsverhältnisse ab.

4.2.2 Allgemeine Fragen zur Rollenidentifikation

Wie bereits erwähnt gibt es zehn Figuren in *Kung Fu Panda*, die besonders wichtig sind. *Po* ist ein ungeschickter, übergewichtiger Panda, der in einem Nudelrestaurant arbeitet, jedoch gerne ein Kung Fu Meister wäre. Durch Zufall kommt er in die Position, beim großen *Master Shifu* die Kunst des Kung Fu erlernen zu können. Obwohl er zuerst nur von allen belächelt wird, schafft er es, durch sein Durchhaltevermögen – und seinen unstillbaren Hunger – ein Kung Fu Kämpfer zu werden, was ihm den Respekt des ganzen Dorfes einbringt. *Mr. Ping* ist *Pos* Adoptivvater und betreibt einen Nudelladen. *Master Shifu* ist ein großer Meister des Kung Fu und wird von allen Dorfbewohnern respektiert. Seine Schüler – die *Furious Five* – verehren ihn. *Master Oogway* ist der Großmeister des Kung Fu und hat einen Legendenstatus, da er sogar noch mächtiger zu sein scheint, als *Master Shifu*. Die *Furious Five* bestehen aus *Tigress, Monkey, Viper, Mantis* und *Crane*. Sie sind die besten Schüler *Master Shifus* und genießen dementsprechenden Respekt. *Tai Lung* war vor langer Zeit der beste Schüler von *Master Shifu* und zudem dessen Ziehsohn. Als sich *Tai Lung* dem Bösen zuwendet und der Drachenkrieger werden will, müssen ihn *Master Oogway* und *Master Shifu* aufhalten.

Die Kamera konzentriert sich weitgehend auf *Po* und dessen Wandlung zum Drachenkrieger. Einige Male wird die Haupthandlung jedoch verlassen, um beispielsweise Gespräche von *Master Oogway* und *Master Shifu* [28,

T=00:42:35] zu verfolgen oder *Tai Lungs* Ausbruch und Kampf gegen die *Furous Five* zu sehen [28, T=00:59:20]. *Po* ist im Verlauf des Filmes gleich mehreren Hierarchien untergeordnet: Zuerst ist er der Gehilfe seine Vaters im Nudelrestaurant und später wird er zum Schüler von *Master Shifu*, wobei er diesem und den *Furious Five* unterstellt ist. Erst durch harte Arbeit mausert sich *Po* zum Drachenkrieger und somit zum stärksten Kung Fu Kämpfer des Dorfes. Der Rezipient kann sich sehr gut in *Po* hineinversetzen, wodurch sowohl Sympathie als auch Empathie erzeugt werden. *Po* will sich seinen Traum vom Kung Fu erfüllen und unternimmt alles in seiner Macht stehende, um dieses Ziel zu erreichen. Plötzlich kommt zu diesem Ziel der Prestige aber noch die große Verantwortung hinzu, das Dorf vor *Tai Lung* beschützen zu müssen. Die Heldenreise von *Po* ist mit vielen Hindernissen gespickt und der Zuschauer hofft, dass alles gut gehen wird.

4.2.3 Identifikation protagonistischer Rollen

Die Analyse der wichtigsten Handlungsmuster und der relevantesten Konstellationen (siehe Abb. 4.4) lässt *Po* als den wahrscheinlichsten Protagonisten erahnen. *Po* wird von der Kamera in den Mittelpunkt gestellt und der Rezipient begleitet den übergewichtigen Panda auf der Reise vom unwichtigen Nudelrestaurantmitarbeiter zum größten Kung Fu Kämpfer aller Zeiten. Der Panda entwickelt sich nicht nur physisch weiter und wird stärker, sondern er macht auch eine emotionale Wandlung durch, die zeigt, dass körperliche Stärke nicht der einzige Weg zum Ziel ist. Es fällt schwer, *Po* keine Sympathie entgegenzubringen. Er gibt sein Bestes, scheitert und probiert es gleich von Neuem. Er hat das Durchhaltevermögen, welches sich viele wünschen, wodurch ihm auch die Empathie der Zuschauer sicher ist. *Po* hat viele Gegenspieler, die nicht wollen, das er seine Ziele erreicht: *Mr. Ping* will nicht, dass *Po* das Nudelrestaurant verlässt und versucht, es ihm auszureden. *Master Shifu* und die *Furious Five* empfinden es als Demütigung, *Po* in ihre Runde aufzunehmen und wollen ihn vertreiben. *Tai Lung* will *Po* töten, weil er hofft, durch einen Sieg über den Drachenkrieger endlich selbst zu eben jenem zu werden. Aufgrund dieser Ausführungen steht *Po* als *Protagonist* fest.

4.2.4 Identifikation antagonistischer Rollen

Obwohl im vorhergehenden Abschnitt (siehe Abschn. 4.2.3) mehrere Figuren angeführt werden, die sich *Po* bei der Erreichung seines Zieles in den Weg stellen, können *Mr. Ping, Master Shifu* und die *Furious Five* als *Antagonisten* ausgeschlossen werden. Ihre Motive sind nicht abwegig und verwerflich, da *Mr. Ping* nur verhindern will, dass *Po* verletzt wird. *Master Shifu* und die *Furious Five* sind hingegen nur verunsichert, da *Po* als Drachenkrieger, also dem größten Kung Fu Meister aller Zeiten, dargestellt wird und er vor

der Auswahl durch *Master Oogway* noch gar keine praktische Erfahrung mit dieser Kampfkunst gesammelt hatte.

Tai Lung will *Po* zwar nicht an der Erreichung seines Zieles hindern, doch er trachtet ihm nach dem Leben, um durch den Sieg über den Drachenkrieger endgültig als stärkster Kung Fu Krieger zu gelten. *Master Shifus* verstoßener Schüler ist vorrangig von Hass und Rachegelüsten getrieben und zeigt zu keiner Zeit des Filmes Reue oder Mitgefühl [28, T=01:13:10].

4.2.5 Identifikation wichtiger Nebenrollen

Nachdem *Po* als *Protagonist* und *Tai Lung* als *Antagonist* identifiziert wurden, müssen noch die anderen Figuren behandelt werden.

Der Nudelhausbesitzer, *Mr. Ping*, ist vor allem im ersten Teil des Filmes sehr wichtig, weil er *Po* davon abhalten will, sein Glück als Kung Fu Kämpfer zu versuchen [28, T=00:14:10]. Anstatt ihn zu motivieren will er also, dass sich *Po* nicht verändert und bleibt, wer er ist. Im letzten Teil des Filmes hilft *Mr. Ping* seinem Adoptivsohn dabei, das Geheimnis der Drachenrolle zu lüften [28, T=01:09:30]. *Master Shifu* lehnt *Po* als Schüler ab [28, T=00:21:00], obwohl er von *Master Oogway* den Auftrag erhalten hat, ihn zum Drachenkrieger auszubilden. Erst später – und nur, weil mit *Tai Lung* eine große Bedrohung auf sie alle zukommt – ändert *Master Shifu* seine Meinung, will *Po* zum Drachenkrieger ausbilden [28, T=00:48:20] und findet schließlich sogar Mittel und Wege, um dieses Ziel zu erreichen [28, T=00:52:50]. Am Ende stellt sich *Master Shifu* alleine *Tai Lung* gegenüber und wird im letzten Moment von *Po* gerettet [28, T=01:14:00]. *Master Oogway* sieht als Einziger das verborgene Talent von *Po* [28, T=00:15:15] und hilft *Master Shifu* dabei, ebenfalls an *Po* zu glauben. Die *Furious Five* lassen zuerst keine Möglichkeit aus, um *Po* zu zeigen, dass er nicht für Kung Fu geeignet ist [28, T=00:22:15] und machen sich zudem hinter *Pos* Rücken über ihn lustig [28, T=00:26:20]. Aber *Po* gibt nicht auf und versucht weiterhin, sich mit seinen Idolen anzufreunden und mit der Zeit gelingt ihm dies auch [28, T=00:45:50]. Während *Master Shifu* und *Po* trainieren ziehen die *Furious Five* los, um *Tai Lung* zu bekämpfen, doch sie schaffen es nicht, den Feind zu besiegen [28, T=00:50:30]. Immerhin können sie so etwas Zeit für *Pos* Training herausschinden.

4.2.6 Identifikation des Sidekicks

Während es bei *Tangled* (siehe Abschn. 4.1) gleich mehrere *Sidekicks* gibt, fällt die Analyse für *Kung Fu Panda* wesentlich ernüchternder aus: Es gibt hier keinen wirklichen *Sidekick*. Nachfolgend soll kurz erläutert werden, warum alle erwähnten Rollen als *Sidekick* ausgeschlossen werden können.

Mr. Ping will *Po* zurückhalten und ermutigt ihn zu keiner Zeit, seine Träume zu verwirklichen. Laut Definition ist diese Figur demnach das

genaue Gegenteil eines *Sidekicks* und normal im *tritagonistischen Kreis* einzuordnen. *Master Shifu* lehnt *Po* zuerst ab und erkennt erst im Verlaufe des Filmes, dass *Po* es wert ist, trainiert zu werden. Er hilft *Po* zwar, doch da es sich hier um eine Schüler-Lehrer-Beziehung handelt, kann auch hier keine Rede von einem *Sidekick* sein. Er ist eine sehr wichtige, *deuteragonistische* Figur. Die *Furious Five* sind *Pos* Idole und bringen ihm größtenteils nur Abneigung entgegen. Sie trainieren mit *Po*, aber nicht, um bei seiner Ausbildung zum Drachenkrieger zu helfen, sondern nur, um ihn zu demütigen. Sie sind demnach viel mehr *Pos* Rivalen, als dessen *Sidekicks* und somit auch klar im *deuteragonistischen Kreis* angesiedelt. Der Altmeister *Oogway* wählt *Po* aus und glaubt an seine Bestimmung als Drachenkrieger, trägt jedoch sonst nicht viel dazu bei, um *Po* auf seiner Reise zu helfen. Selbst wenn *Oogway* präsenter wäre, müsste diese Konstellation trotzdem – ähnlich wie bei *Master Shifu* – als Lehrer-Schüler-Verhältnis betrachtet werden. Dass es

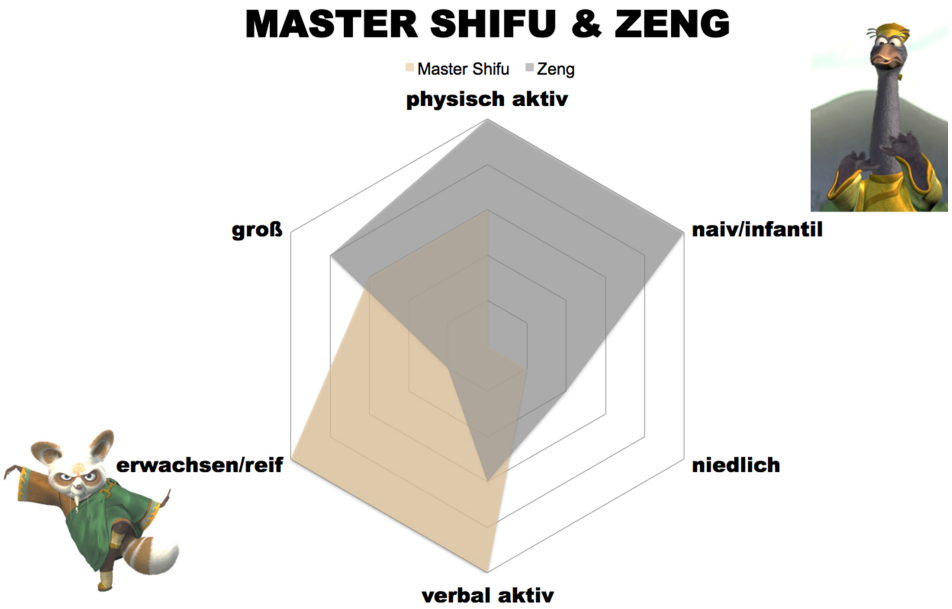

Abbildung 4.5: Dieses Eigenschaftsprofil von *Kung Fu Panda* stellt *Master Shifu* und seinen *Sidekick Zeng* gegenüber. Quellen: [86, 87].

im Film *Kung Fu Panda* keinen *Sidekick* gibt, ist jedoch trotzdem nicht ganz richtig. Wie bei der *Konstellationsanalyse* (siehe Abb. 4.4) illustriert wird, gibt es noch *Zeng*, einen Bediensteten der Kung Fu Schule und ein treuer Gehilfe von *Master Shifu*. Der nervöse Vogel bekommt von *Shifu* den Befehl, zu *Tai Lungs* Gefängnis zu fliegen und dort die Wachen verstärken zu lassen, sodass dieser keinesfalls ausbrechen kann [28, T=00:07:00]. *Zengs* Besuch im Gefängnis führt zur *Tai Lungs* Befreiung und nur so nimmt die Geschichte ihren tragischen Lauf. *Tai Lung* lässt *Zeng* sogar entkommen, sodass er

Shifu die scheckliche Nachricht überbringen kann [28, T=00:42:25].

Durch seine Rolle, die im starken Kontrast zu der von *Master Shifu* steht, kann *Zeng* demnach als *deuteragonistischer Sidekick* angesehen werden, obwohl seine Rolle bei weitem nicht die Qualität von *Maximus* aus dem Film *Tangled* hat.

4.2.7 Eigenschaftsanalyse

Obwohl die *Eigenschaftsanalyse* vorrangig dazu konzipiert wurde, um die Charakterzüge von *Protagonisten* und deren *Sidekicks* gegenüberzustellen, kann dies natürlich auch für einen *Deuteragonisten* und dessen *Sidekick* gemacht werden. In Abb. 4.5 werden somit *Master Shifu* und *Zeng* gegenübergestellt. Hier sind die Eigenschaften wieder sehr nahe am klassischen Modell.

4.2.8 Timecode- und Screentimeanalyse

Da es bei dieser Beispielanalyse keinen relevanten *Sidekick* gibt, den zu untersuchen sich lohnen würde, wurde anstatt dessen eine Liste der wichtigsten Handlungen aller *Deuteragonisten* und *Tritagonisten* angefertigt (siehe Abb. 4.6).

KUNG FU PANDA (2008)

Analyse der Nebendarsteller

STARTZEIT	BESCHREIBUNG	SIGNIFIKANT
ab 00:03:35	Mr.Ping fragt, von was Po geträumt hat und Po lügt, indem er ihm von einem Nudeltraum erzählt	will nicht, dass Po sich verändert
ab 00:07:00	Master Shifu befiehlt Zeng, dass er die Wachen von Tai Lung warnen soll - seine Aktion befreit Tai Lung in späterer Folge	ist Shifus Untergebener
ab 00:14:10	Mr.Ping ist enttäuscht von Po und will, dass er wieder zurück in den Nudelladen kommt	will nicht, dass Po sich verändert
ab 00:21:00	Master Shifu lehnt Po ab und will ihn so sehr quälen, dass er von selbst aufgibt	lehnt Po ab
ab 00:22:50	Die Furious Five zeigen im Training, dass sie bessere Kämpfer sind, als Po	misstrauen Po

Abbildung 4.6: Auszug der Interaktionsanalyse des Filmes *Kung Fu Panda*. Die vollständige Abbildung befindet sich im Anhang (siehe Anh. A.2).

4.2.9 Zusammenfassung

Der Animationsfilm *Kung Fu Panda* ist ein hervorragendes Beispiel dafür, dass nicht jeder erfolgreiche Film einen prägnanten *Sidekick* braucht, um

beim Rezipienten Gefallen zu finden. *Kung Fu Panda* hat ein Vielzahl interessanter Charaktere, die mit ihren Eigenschaften sehr unterschiedliche Bereiche abdecken. Durch diese Kontraste sind Konflikte die logische Konsequenz, welche mit einer dem Film entsprechenden Komik gezeigt werden. Es kann also davon ausgegangen werden, dass *Sidekicks* bei einer komplexen Figurenkonstellation eine geringere Notwendigkeit haben, als bei Filmen mit wenig Hauptcharakteren. Bei *Tangled* würde sich die Story durch das Fehlen der *Sidekicks Pascal* und *Maximus* nur um *Rapunzel, Flynn* und *Gothel* drehen, was dem ganzen Animationsfilm sehr viel seiner Dynamik und seines Charmes nehmen würde.

Kapitel 5

Kategorisierung des Sidekicks

Wie bereits in der Einleitung erwähnt und durch die Beispielanalysen aus Kapitel 4 verdeutlicht wurde, gibt es mehrere Arten von *Sidekicks* und jede dieser Arten nimmt direkten Einfluss auf die Story und somit das Endprodukt. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit einer Vielzahl von Kategorien und Subkategorien für die Rolle des *Sidekicks*.

5.1 Interagierender Sidekick

Der sogenannte *interagierende Sidekick* gilt als Überbegriff vieler Unterkategorien. Wie die Bezeichnung schon vermuten lässt, stehen Vertreter dieser Art von *Sidekicks* im Kontakt zu anderen Figuren und kommunizieren auf physischer und verbaler Ebene mit ihnen. Da es laut der in Kapitel 2 getroffenen Definition eine der Haupteigenschaften des *Sidekicks* ist, wichtigeren Figuren bei der Erreichung ihres Zieles zu helfen und dies eben nur durch Interaktion passieren kann, sollten eigentlich alle Formen des *Sidekicks* der Subkategorie des *interagierenden Sidekicks* angehören. Später wird jedoch auf eine Ausnahme und Sonderform eingegangen (siehe Abschn. 5.2).

5.1.1 Protagonistischer Solo-Sidekick

Als diese Arbeit noch ganz am Anfang ihrer Entstehung stand, lag der Fokus eindeutig auf dieser Art des *Sidekicks*. Der Grund dafür ist augenscheinlich, denn wie nachfolgend dargelegt wird, beinhaltet diese Kategorie die interessantesten und prägnantesten *Sidekicks*, welche in dieser Thesis angeführt werden. Eine der denkwürdigsten Vertreterinnen ihrer Zunft ist *Dory* aus dem Film *Finding Nemo* [19], da sie alles repräsentiert, was einen guten *Sidekick* ausmacht: Hyperaktivität, Infantilität, Treue, Selbstlosigkeit und ein unerschütterliches, positives Wesen. Sie will *Marlin* helfen, obwohl sie

unter einer Störung des Kurzzeitgedächtnisses leidet [19, T=00:18:10] und eigentlich versuchen sollte, sich selbst vor den Gefahren des Ozeans zu schützen. *Dory* bleibt bei Marlin, obwohl dieser ihre Unterstützung gar nicht will [19, T=00:41:15]. Sie hilft *Marlin* mehrfach dabei, sich zu beruhigen [19, T=01:04:16], und steht mit ihrem Wesen somit immer im Kontrast zu *Marlin*.

Ebenso gebührt ein großer Teil des Erfolges der *Shrek-Reihe* [40] dem gutherzigen, dümmlichen *Donkey* mit der großen Klappe. Er ist ein treuer Weggefährte des Ogers. Er respektiert *Shrek* so, wie er nunmal ist [40, T=00:07:15] und versucht mehrfach, ihm zu helfen [40, T=00:23:10] oder ihn zu beschützen [40, T=01:15:40].

Wenn es darum geht, dass ein *Sidekick* die infantile Seite eines *Protagonisten* verkörpern soll, ist *Russell* aus *Up* [44] als Paradebeispiel anzusehen. Schon bei der ersten Begegnung zwischen *Russell* und *Carl* ist klar ersichtlich, dass kindlicher Enthusiasmus auf altersbedingte Starrköpfigkeit trifft [44, T=00:15:25], ein Konflikt, der sich durch den gesamten Film zieht. Obwohl *Russells* Rolle im Verlauf des Filmes unverändert bleibt, hilft er doch dabei, dass sich *Carls* negative Lebenseinstellung wieder ins Positive wandelt [44, T=01:25:16].

Es gibt jedoch nicht nur verbal agierende *Sidekicks*. Der Drache *Toothless* aus dem Animationsfilm *How to Train Your Dragon* [24] verständigt sich mit *Hiccup* nur über Mimik und Gestik, was ihn zur perfekten Kontrastfigur des sehr redefreudigen *Protagonisten* macht. Bei ihrer ersten Begegnung ist der Drache sehr misstrauisch gegenüber *Hiccup* und muss erst von dessen Aufrichtigkeit überzeugt werden. *Toothless* benimmt sich manchmal wie ein kleiner, verspielter Hund [24, T=00:28:10] kann jedoch im nächsten Moment wieder ernst und ungeduldig sein [24, T=00:43:30].

Die vier eben erwähnten *Sidekicks* sind äußerst wichtig für den narrativen Verlauf und beeinflussen die *Protagonisten* sehr stark. Diese *Sidekicks* riskieren ihr Leben für das Wohlergehen ihrer Helden und werden im Gegenzug auch von ihnen gerettet oder beschützt. Ihre Interaktion mit den Hauptdarstellern ist so stark, dass sie schon sehr nahe an einer eigenen *protagonistischen* Rolle sind. Dies wird auch durch die Screentime verdeutlicht, denn diese liegt zwischen 36,7% (*Russel*) und 47,4 % (*Donkey*). Eine detaillierte Auflistung der Screentime aller analysierten *Sidekicks* ist im Anhang (siehe Anh. A.2) zu finden.

Nicht ganz so wichtig, doch trotzdem am narrativen Verlauf beteiligt, ist *Rhino*, ein Hamster aus dem Film *Bolt* [13], der den *Protagonisten* nahezu vergöttert und sein Leben für ihn opfern würde [13, T=00:54:40]. Auch *Minion* ist seinem Meister *Megamind* [33] aus dem gleichnamigen Film treu ergeben und führt dessen hirnrissige Pläne aus, egal, ob er sie versteht oder gut findet [33, T=00:32:08]. *Batman* aus dem Film *The Lego Movie* [43] ist eine sehr extrem agierende Figur – selbst für die Maßstäbe, die *The Lego Movie* diesbezüglich ohnehin schon setzt. Er bildet mit seinem dunklen Wesen

einen starken Kontrast zur fröhlichen Legowelt [43, T=00:39:00]. Während *Emmit* eher zurückhaltend und ängstlich ist, agiert *Batman* souverän und selbstverherrlichend [43, T=00:36:35].

Ein weiterer, wichtiger Aspekt, der im Verlauf dieser Arbeit schon mehrfach mit dem Begriff des *Sidekicks* in Verbindung gebracht wurde, ist das intellektuelle Gefälle zwischen *Protagonisten* und deren *Sidekicks*. Dieses Gefälle ist vorrangig bei Figurenkonstellationen erkennbar, bei denen Held und Helferlein nicht der selben Spezies angehören: Während *Flint Lockwood* aus dem Film *Cloudy with a Chance of Meatballs* [14] ein naiver, aber genialer Wissenschaftler ist, wird sein Haustier *Steve* als agil, verrückt, dümmlich und triebgesteuert dargestellt. *Steve* hat ein sehr körperbetontes Wesen und obwohl er mittels eines von Flint erfundenen Übersetzungsgerätes sprechen kann, gibt er nur vereinzelte Worte von sich, die meist nur das verbalisieren, was er – und der Zuschauer – gerade sieht [14, T=00:50:30].

Der warmherzige Schneemann *Olaf* aus dem Film *Frozen* [21] ist die Manifestation eines Kindheitstraumes von *Elsa* und *Anna*. Er verhält sich dementsprechend naiv und weltfremd [21, T=00:47:43]. Obwohl *Frozen* der umsatzstärkste Animationsfilm aller Zeiten ist[1], gibt es zahllose Kritikpunkte an diesem Film, unter anderem auch, dass die Rolle von *Olaf* als *Sidekick* sehr unvollständig und wenig narrativ ist.

Trashcan, ein Roboterhund aus dem Film *Astro Boy* [12] wirkt neben dem hochintelligenten *Tobi Tenma* eher unterbelichtet und triebgesteuert. *Tobi* verheimlicht vor den anderen Kindern, dass er ein Roboter ist, was ihm emotional sehr zu schaffen macht und *Trashcan* ist lange Zeit die einzige Figur, die sein Geheimnis kennt und dieses enthüllen will [12, T=00:50:30]. Seine Rolle bildet einen starken Kontrast zu der des *Protagonisten* und er kann auch als Reflexion von *Tobis* Gefühlswelt angesehen werden.

Ein hervorragender *Sidekick* und ein Beispiel dafür, dass die Logik des intellektuellen Gefälles auch umgekehrt werden kann, ist *Pascal* aus *Tangled*. Obwohl das kleine Chamäleon eigentlich nur das Haustier von *Rapunzel* ist, bringt es der Welt und ihren potentiellen Gefahren Rationalismus, Ernst und Misstrauen entgegen [42, T=00:25:18:35], wodurch *Pascal* gegenüber der naiven *Protagonistin* wieder zur bereits angesprochenen Kontrastfigur wird. Die Liste interagierender, *protagonistischer Solo-Sidekicks* könnte hier noch weiter ausgeführt werden, doch anhand der eben erläuterten Beispiele, sollte deutlich sein, wie essentiell diese Unterkategorie ist.

5.1.2 Protagonistischer Gruppen-Sidekick

Neben den *protagonistischen Solo-Sidekicks*, welche bereits behandelt wurden, gibt es des Weiteren den *protagonistischen Gruppen-Sidekick*. Die Unterscheidung zwischen Ersteren und Zweiterem ist bereits an der Benen-

[1] vgl. en.wikipedia.or/wiki/2013_in_films

nung ersichtlich: Ein *Gruppen-Sidekick* besteht nicht nur aus einer Figur, sondern aus mindestens zwei Mitgliedern, welche nicht zwingend in komplettem Kontrast zueinander stehen müssen, sich aber doch körperlich oder geistig unterscheiden. *Gruppen-Sidekicks* bilden zusammen eine Einheit, die trotzdem nie komplett ist, aber die Figur des *Protagonisten* größtenteils zu vervollständigen vermag.

Sehr prominente Beispiele für diese Art des *Sidekicks* sind die *Pinguine* aus der Triologie von *Madagascar* [30], welche als Vierergruppe agieren und aus *Skipper* (Anführer und Taktiker), *Kowlaski* (Wissenschaftler und Stratege), *Rico* (verrückter Draufgänger) und *Private* (gutmütiger Naivling) bestehen. Im ersten Teil von *Madagascar* handeln die *Pinguine* sehr eigenständig, da für sie der Ausbruch aus dem Zoo vorrangig ist [30, T=00:06:46] und interagieren nur im ersten und letzten Drittel des Filmes mit den *Protagonisten*, wobei sie im Kampf gegen die *Foosa* sogar das Leben von *Alex & Co* retten [30, T=01:13:08]. Die *Pinguine* sind sehr koordiniert, selbstsicher und anpassungsfähig, was sie klar von den vier *Protagonisten* unterscheidet.

Ebenso erwähnenswert sind die gelben Helfer des gutherzigen Bösewichtes *Gru* aus *Despicable Me* [16]. Die *Minions* scheinen in unendlicher Anzahl zu existieren und nur *Gru* ist dazu fähig, sie zu unterscheiden. Während die teilweise sehr unterschiedlich agierenden Wesen gegenüber ihren Artgenossen keinerlei Empathie zeigen, sind sie *Gru* treu ergeben und finden alles gut, was er vorschlägt [16, T=00:07:45]. Sie sind zudem sehr infantil, tollpatschig, triebgesteuert und gutherzig. Mit ihrer positiven Lebenseinstellung unterscheiden sie sich deutlich von *Gru*, der versucht, kaltherzig, gemein und berechnend zu sein.

Besonders interessant ist auch die Konstellation des *Gruppen-Sidekicks* aus dem ältesten in dieser Thesis untersuchten 3D-Animationsfilm, *A Bug's Life* [10], weil hier so viele unterschiedliche Charaktere innerhalb einer Gruppe zu finden sind: *Heimlich*(eine gutherzige, für ihre Körperfülle sehr agile Raupe), *Slim*(ein freundliches Insekt, welches aufgrund seiner Statur oft mit einem Zweig verwechselt wird), *Francis*(ein aggressiver Marienkäfer, der von allen für ein Weibchen gehalten wird), *Manni*(ein Gottesanbeter, Magier und der Gruppenälteste), *Gypsy*(eine schöne Schmetterlingsdame und Mannis Assistentin), *Rosie*(eine einfühlsame Spinne und die Gruppen-Mutter) und *Tuck & Roll*(zwei Käfer, die völlig hyperaktiv und verrückt sind). Nachdem sie eine Circusshow vermasselt haben, werden sie gefeuert [10, T=00:19:55] und schließlich von *Flik* als Retter auserkoren [10, T=00:28:20]. Die Konstellation der sogenannten *Circus-Bugs*, welche nach ihrem Scheitern eine neue Aufgabe suchen, und *Flik*, der ein erneutes Scheitern seinerseits verhindern will, illustriert die Abhängigkeit zwischen *Gruppen-Sidekick* und dem Protagonisten. Sie helfen sich gegenseitig, indem sie ihre individuellen Fähigkeiten kombinieren und werden dafür mit einem glücklichen Ende belohnt [10, T=00:40:45].

Das Duo *Mub & Grub*, zwei Schnecken aus dem Film *Epic* [17], wechselt

nach dem Tod der Königin vom *deuteragonistichen Sidekick* [17, T=00:25:18] zum *protagonistischen Sidekcick* [17, T=00:33:50]. Die Beiden weisen teilweise sehr unterschiedliche Persönlichkeitsmerkmale auf. Während *Grub* versucht, mutig und ernst zu sein, ist *Mub* eher der extrovertierte Sprücheklopfer. Ihre Rollen sind insofern wichtig für die Story, weil sie die Beschützer der Knospe sind, auf welche die Königin ihre Kräfte übertragen hat. Als *Mandrake* die Knospe stehlen will, weigern sie sich, ihm diese auszuhändigen, worauf sie entführt [17, T=00:57:05] und in späterer Folge von *MK* und *Nod* gerettet werden müssen [17, T=01:10:37].

Wie dieser Abschnitt der Kategorisierung zeigt, haben die einzelnen Mitglieder sogenannter *Gruppen-Sidekicks* oft sehr individuelle und prägnante Wesenszüge, dafür sind sie aber auch wesentlich statischer in ihrer Rolle und noch weniger zu einer emotionalen Wandlung fähig.

5.1.3 Deuteragonistischer Sidekick

Während sich der *protagonistische Sidekick* eindeutig der Unterstützung des Helden verschrieben hat, gibt es ebenso *Sidekicks*, die einem der *Deuteragonisten* zur Seite stehen. Wie sich der *Protagonist* von *deuteragonistischen Rollen* unterscheidet, wurde bereits erläutert (siehe Abschn. 3.4.5) und in Kapitel 4 demonstriert. Der *deuteragonistischen Sidekick*[2] kann aufgrund der in dieser Arbeit analysierten Filme in weitere Subkategorien unterteilt werden: Familienmitglieder/Freunde, die quasi gleichberechtigt sind, Untergebene, die hierarchisch deutlich niedriger stehen, und tierische Gefährten, welche in der Hierarchie zwischen der ersten und zweiten Subkategorie eingeordnet werden können. Die Opossums *Crash & Eddie* aus dem zweiten Teil der *Ice Age*-Tetralogie [26], werden als die Brüder von *Ellie* angesehen und agieren sehr hyperaktiv, aber auch cool und souverän, während die Mammut-Dame eher misstrauisch und ängstlich ist.

Hierarchisch stark untergeordnet ist beispielsweise *Stefano*, ein gutherziger, wenn auch ungeschickter Seelöwe aus *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* [31], der zwar sehr prägnante Wesenszüge hat, neben *Vitaly*, der ehemaligen Hauptattraktion des Zirkus und dem klaren Boss der Zirkustiere, aber eine unwesentlichere Rolle spielt. *Orin*, ein Robo-Butler aus dem Film *Astro Boy*, arbeitet für den Wissenschaftler *Dr. Tenma* und ist diesem gegenüber sehr loyal. Wenn *Orin* etwas falsch macht, bekommt er eine Rüge von *Dr. Tenma* [12, T=00:20:50] und obwohl Roboter eigentlich nicht zu Gefühlen fähig sind, spiegelt er oft Emotionen, wie Unsicherheit und Trauer, seines Meisters wider [12, T=00:17:45]. *Zeng*, welcher im Zuge der Beispielanalyse (siehe Abschn. 4.2.6) bereits behandelt wurde, steht in der Rangfolge auch weit unter *Master Shifu*.

[2] Eine andere Bezeichnung für den Begriff *deuteragonistischer Sidekick* ist *Sidekick eines Nebendarstellers*.

In die Subkategorie der tierischen Gefährten fällt unter anderem *Maximus* aus *Tangled*, der sich *Flynn* zwar im Verlauf des Filmes unterordnet, jedoch mit seiner Rolle das schlechte Gewissen des im Grunde gutherzigen Banditen verkörpert (siehe Abschn. 4.1.6). *Sven*, ein Rentier und Weggefährte des *Deuteragonisten Kristoff* aus dem Film *Frozen*, hat – ähnlich wie *Maximus* – teilweise die Anwandlungen eines Hundes und versucht alles, um *Kristoff* bei der Rettung von *Anna* zu unterstützen. Die von *Flint Lockwoods* Maschine, dem *FLDSMDFR*, geschaffene Erdbeere *Berry* ist der *deuteroganistische Sidekick* von *Sam* und hilft ihr, das Geheimnis der sogenannten *Foodimals* zu lüften und den hinterhältigen *Chester V* zu besiegen.

Deuteragonistische Sidekicks haben meist eine unwichtigere Rolle, als *protagonistische Sidekicks*, doch die primäre Aufgabe ist identisch: Sie unterstützen andere Figuren, indem sie ihnen helfen, ihre Ziele zu erreichen, wobei das Ziel des *Protagonisten* das primäre ist und das Ziel *deuteragonistischer Figuren* als ein untergeordnetes betrachtet werden kann.

5.1.4 Antagonistischer Sidekick

Der *Sidekick* eines *Antagonisten* hat sich der Unterstützung des Bösewichtes verschrieben. *Antagonistische Sidekicks*[3] können grundsätzlich in zwei Subkategorien unterteilt werden: Einerseits gibt es jene Helfer, die von ihrem Meister unterdrückt, sowie körperlich und geistig misshandelt werden, andererseits respektieren aber auch manche Schurken ihre *Sidekicks*.

Besonders unterdrückt wird *Molt*, der dümmliche Bruder des *Antagonisten Hopper* aus *A Bug's Life*. Er wird nur deshalb nicht von *Hopper* getötet, weil dieser es seiner Mutter am Sterbebett versprechen musste [10, T=00:12:25]. Auch *Dagda* aus dem Film *Epic* wird von seinem Vater *Mandrake* nur aufgrund der familiären Verbundenheit geduldet. Der unter einer Persönlichkeitsstörung leidende *Good Cop/Bad Cop* aus *The Lego Movie* wird von seinem Vorgesetzten *President Business* unter starken emotionalen Druck gesetzt und muss zwischenzeitlich sogar seine gute Seite aufgeben, um von dem Schurken nicht getötet zu werden.

Während die eben genannten *Sidekicks* trotz ihrer Treue nur Verachtung und Geringschätzung entgegengebracht bekommen, gibt es auch Konstellationen, in denen der Bösewicht seinen Helfer respektiert. *General Heckler*, die rechte Hand von *President Stone* aus *Astroboy*, hilft seinem Boss, wo er nur kann, weicht ihm nicht von der Seite und steht teilweise sogar in einem sehr kameradschaftlichem Verhältnis zu ihm [12, T=01:03:53].

Ebenso wird *Nigel* aus *Rio* [38] von seinem Besitzer *Marcel* sehr gut behandelt und gelobt, wenn er etwas richtig gemacht hat [38, T=00:25:21]. *Alpha*, der *antagonistische Sidekick* von *Charles Muntz* aus dem Film *Up*, wird von seinem Herrchen die meiste Zeit des Filmes ebenso geschätzt.

[3] Andere Bezeichnungen für den *antagonistischen Sidekick* sind beispielsweise *Henchman* [88] oder *Minion* [82], als Bezeichnung für den Helfer einer schurkischen Figur.

In all den für diese Thesis analysierten Filmen wurden noch viele weitere *antagonistische Sidekicks* identifiziert, doch sollte diese Kategorie anhand der eben angeführten Beispiele bereits klar definiert sein. *Protagonistische* und *antagonistische Sidekicks* unterscheiden sich nur dahingehend voneinander, dass die einen das Glück haben, dem Helden bei der Erreichung seiner Ziele behilflich sein zu dürfen und die anderen das Pech haben, gemeinsam mit dem *Antagonisten* zu scheitern. *Antagonisten*, die ihren *Sidekicks* Respekt entgegenbringen, werden vom Rezipienten als nicht ganz so böse wahrgenommen. Daher wirken Schurken, die selbst ihre treuen Gehilfen verachten, noch viel gemeiner und böser.

5.1.5 Sidekick eines Sidekicks

Vereinzelt kommt es vor, dass sogar *Sidekicks* selbst noch einen Helfer und Untergebenen an die Seite gestellt bekommen.

King Julien aus den *Madagascar*-Filmen ist ab dem zweiten Film ein *Sidekick* der vier Protagonisten. *Julien* ist hyperaktiv, immer guter Laune und hat viele verrückte Einfälle und Ansichten. An seiner Seite steht *Maurice* der meist sehr pessimistisch und stoisch ist, sich jedoch von *Julien* mitreißen lässt [31, T=00:08:27]. Während *Maurice* also die Kontrastfigur *King Julien* ist, agiert *Mort* als dessen Superlative, was Hyperaktivität, Naivität und Verrücktheit anbelangt [32, T=00:07:57]. Auch *Olaf*, der Schneemann aus *Frozen* benutzt während eines musikalischen Auftrittes kurzzeitig einige Tauben als *Sidekicks*, um die Darbietung imposanter und lustiger zu gestalten [21, T=00:47:43].

5.2 Isolierter Sidekick

Wie eingangs erwähnt, gibt es neben der typischen Form des *interagierenden Sidekicks* noch eine weitere Form, die in dieser Arbeit nicht unerwähnt bleiben soll: Der *isolierte Sidekick*. Mit *isoliert* ist vorrangig gemeint, dass die Figur nicht in einer direkten Interaktion mit dem oder den *Protagonisten* steht. Ein *isolierter Sidekick* interagiert aber sehr wohl mit seiner Umgebung oder anderen Figuren. Laut der im Kapitel 2 getroffenen Definition zeichnet sich ein *Sidekick* jedoch gerade dadurch aus, dass er dem Filmhelden zur Seite steht und ihn bei der Erreichung seiner Ziele unterstützt.

Ein Hauptgrund dafür, dass diese Kategorie in die Masterarbeit aufgenommen wurde, ist das kleine Säbelzahneichhörnchen *Scrat* aus den *Ice Age*-Filmen. *Scrat* hat einen sehr auffälligen Charakter: Es ist sehr hyperaktiv, triebgesteuert und will im gesamten Verlauf der Filme eigentlich nur eine Eichel in seinen Besitz bringen. Dass es bei diesem Unterfangen aber vor die größten Schwierigkeiten gestellt wird und teilweise auf schmerzliche Weise erfahren muss, dass ihm das Glück nicht gerade wohlgesonnen ist, macht

Scrat zu jener Figur, die am signifikantesten aus der Masse heraussticht und am meisten Empathie der Zuschauer bekommt.

Conrad Tambour sprach im Interview davon, dass er *Scrat* nicht als *Sidekick* sähe, sondern als Hauptdarsteller einer Nebenhandlung (siehe Anh. B.2). Diese Anmerkung war der Denkanstoß zu einer weiteren Theorie: Kann die Nebenhandlung eines Filmes als *Sidekick* einer Haupthandlung angesehen werden? Der narrative Nebenstrang von *Scrat* kann insofern als *Sidekick* zum Hauptstrang gesehen werden, weil er hilft, die Hauptstory an jenen Stellen interessanter zu gestalten, wo die *Protagonisten* zwar etwas Wichtiges, jedoch nicht wirklich Interessantes machen. Durch den Wechsel zwischen Haupt- und Nebenstrang können solch *narrative Hänger*[4] überbrückt werden. Zudem könnte *Scrats* verzweifelter Versuch, die Eichel zu ergattern, auf einer Metaebene dafür stehen, dass während der Eiszeit für alle Lebewesen die Nahrung knapp gewesen ist und diese unter begründeten Existenzängsten gelitten haben. Anstatt aber nun alle Figuren von *Ice Age* panisch agieren zu lassen, wurde *Scrat* dazu auserkoren, mit seiner Rolle stellvertretend für die Angst vor dem Hungertod zu stehen.

5.3 Emanzipierter Sidekick

Eine Sonderform des *Sidekicks* ist der *sich emanzipierende Sidekick*. Dass die Rollen von *Sidekicks* in einigen Fällen interessanter sind, als jene der Protagonisten, wurde im Verlauf dieser Arbeit schon dargelegt und ein *sich emanzipierender Sidekick* bleibt seiner Rolle während des Filmes zwar treu, avanciert jedoch in einem sogenannten *Spin-Off* zum Hauptdarsteller.

Puss in Boots ist ein gutes Beispiel dafür. Der gestiefelte Kater feierte sein Debüt im zweiten Teil der *Shrekt*-Tetralogie und war in seiner Rolle von Anfang an wesentlich wandelbarer als der gutherzige, aber sehr dümmlich wirkende *Donkey*. Der Featurefilm *Puss In Boots* zeigt die Abenteuer des gestiefelten Katers und ist ein Prequel zu den *Shrek*-Filmen. In den nächsten Jahren sind weitere *Spin-Offs* geplant: 2015 erscheinen mit *Minions - The Movie* [34] und *Penguins of Madagascar* [37] gleich zwei der in dieser Arbeit behandelten *Gruppen-Sidekicks* in ihrem eigenen Featurefilm. Während die *Minions* in einem Prequel zu den *Despicable Me*-Filmen auftreten, bestreiten die *Pinguine* gleich nach *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* ihr nächstes Abenteuer. Für 2016 wurde mit *Finding Dory* [18] die Fortsetzung des Filmes *Finding Nemo* angesetzt, wobei sich die Story auf *Dory* und die von ihr geplante Familienzusammenführung konzentrieren wird. Neben zwei weiteren *Lego Movies* wird zudem auch *Batman*, der *Sidekick* aus *The Lego Movie* sein *Spin-Off* bekommen. Die Erstausstrahlung ist für 2017 geplant.

[4] Die *Protagonisten* müssen beispielsweise von A nach B. Während es für die Story natürlich wichtig ist, dass sie B erreichen, ist die Reise dorthin jedoch teilweise nicht sehr spannend.

5.4 Mischformen

Viele der hier untersuchten *Sidekicks* können in eine der eben beschriebenen Kategorien eingeordnet werden, doch abhängig von der Story kann und muss es auch zu Mischformen kommen. *Protagonistische Gruppen-Sidekicks* agieren meist nicht über die gesamte Dauer des Filmes als Team, sondern trennen sich teilweise und bestreiten kleinere Abenteuer alleine oder mit dem *Protagonisten* gemeinsam. So agiert *Grub*, die mutigere der beiden Schnecken aus *Epic*, teilweise allein [17, T=01:18:15].

Ebenso müssen *protagonistische Solo-Sidekicks* zwischendurch ohne die Interaktion mit dem *Protagonisten* auskommen, wodurch sie kurzzeitig zum Hauptdarsteller eines Nebenstranges avancieren, jedoch schnell wieder in die Rolle des normalen *Sidekicks* zurückkehren. So trennen sich kurzzeitig *Donkeys* und *Shreks* Wege, als sie im ersten *Shrek*-Film die Prinzessin aus dem Schloss retten wollen [40, T=00:30:35].

Barb, eine Orangutandame und der *antagonistische Sidekick* des geheimen Bösewichtes *Chester V* erkennt in den letzten Minuten von *Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, wie schlecht sie von ihrem Meister behandelt wird und kehrt ihm den Rücken [15, T=01:19:20].

Obwohl *Scrat* als *isolierter Sidekick* definiert wurde, gibt es trotzdem auch kurze Momente, in denen er mit den *Protagonisten* interagiert, oder ihnen hilft. In *Ice Age: The Meltdown* rettet *Scrat* sogar das Leben der Filmhelden, indem er eine Eiswand zum Einsturz bringt und so das Wasser aus dem Tal ablaufen kann, ehe die *Protagonisten* darin ertrinken [26, T=01:13:20]. Demgegenüber sind die *Pinguine* im ersten *Madagascar*-Film größtenteils in der Funktion eines *isolierten Sidekicks*, was sich aber in den anderen beiden Filmen ändert.

Kapitel 6

Sidekicks im 3D-Animationskurzfilm

Obwohl sich diese Thesis bislang vorrangig mit der Analyse von Featurefilmen beschäftigt hat, finden *Sidekicks* natürlich auch im Shortfilm-Bereich Anwendung. Um auch hier einen fundierten Überblick zu bekommen, wurden insgesamt 86 Kurzfilme aus dem 3D-Bereich analysiert. Bei diesen Filmen handelt es sich um eine ausgewogene Mischung aus oscarprämierten Filmen, Projekten namhafter Animationsstudios, Shorts von Studenten international anerkannter Universitäten und sehr gelungenen Einzel- beziehungsweise Privatprojekten. Eine Liste aller analysierten Filme gibt es im Anhang (siehe Anh. A.1). Als Hauptkriterium für die Analyse wurde die vorgestellte Definition (siehe Abschn. 2.3) herangezogen. Ebenso dienten einige der konzipierten Analysefragen (siehe Abschn. 3.4) zur Identifikation von *Protagonisten* und *Sidekicks*.

6.1 Analyse ausgewählter Kurzfilme

Wie bereits erwähnt, beschränkt sich diese Analyse auf 86 Animationskurzfilme, die jedoch ein sehr breites Spektrum abdecken. Davon konnte nur bei 22,1 % der Filme ein *Sidekick* identifiziert werden.

6.1.1 Kurzfilme mit Sidekicks

Der Kurzfilm *A Gentlemen's Duel* [11] aus dem Jahr 2006 zeigt, wie sich zwei feine Herren um eine schöne, adelige Dame duellieren. Dieser Kampf eskaliert schließlich so sehr, dass sie in zwei riesigen Kampfmaschinen gegeneinander kämpfen und nicht nur sich selbst, sondern auch das Anwesen der Dame zerstören. In diesem Film gibt es gleich mehrere *Sidekicks*. Der Pudel des einen Gentleman hilft diesem als *protagonistischer Sidekick* beim Kampf gegen den Kontrahenten und wird am Ende sogar noch als Waffe eingesetzt

[11, T=00:06:10]. Da die Dame zwar der Grund für das Duell der beiden Männer ist, jedoch im Film eher zweitrangig ist, kann ihr Butler als *deuteragonistischer Sidekick* angesehen werden, der seine Herrin vor größerem Schaden bewahren will [11, T=00:03:25].

Omerta [36] spielt im New York der 1930er und zeigt den Kampf zwischen zwei Mafiabanden. *Teddy Toad* hat sich nämlich in die Freundin des Bosses der anderen Mafiabande verliebt und will seine Herzensdame mit seiner eigenen Bande aus den Fängen der Gegner befreien. Weil *Teddy* der Anführer der Mafiabande ist, können die Bandenmitglieder als seine *Sidekicks* angesehen werden, da sie ihr Leben für das Erreichen von *Teddys* Ziel geben [36, T=00:05:07]. Laut der Kategorisierung aus Kapitel 5 handelt es sich bei den Bandenmitgliedern zudem um einen *protagonistischen Gruppen-Sidekick*.

In *Rituel* [39], einem Animationsfilm aus dem Jahr 2014, geht es um ein Ritual, an welchem alle Kinder der Inselbewohner teilnehmen müssen. Sie werden in Booten auf eine einsame Nachbarinsel geschickt und müssen dort überleben. Dies soll ihnen beim Erwachsenwerden helfen. Die Protagonistin des Filmes ist ein Mädchen, welches auf der Insel einem Monster begegnet. Nach anfänglichen Berührungsängsten freunden sich die Beiden an und die Kreatur hilft dem Mädchen zu überleben und erwachsen zu werden.

6.1.2 Kurzfilme ohne Sidekicks

Der preisgekrönte Kurzfilm *Geri's Game* [22] aus dem Jahr 1997 zeigt einen älteren Herren, der in einem einsamen Park eine Partie Schach gegen sich selbst spielt. *Geri* schlüpft dabei in zwei sehr unterschiedliche Rollen, die sich jedes Mal ändern, wenn er den Platz wechselt. Als *Black Geri* langsam die Überhand gewinnt, täuscht *White Geri* eine Herzattacke vor, um die Anordnung der Figuren unentdeckt zu seinem Vorteil zu verändern. Dieser Kurzfilm hat nur eine Figur, die jedoch in zwei konträre Rollen schlüpft.

Der Oscargewinner von 2002, *For the Birds* [20], zeigt einige kleine, sehr streitlustige Vögel, die nicht wollen, dass sich ein größerer Vogel ihrer Gruppe anschließt. Alle sitzen auf eine Stromleitung, welche unter dem Gewicht des großen Vogels stark nach unten gebogen wird. Als die kleinen Vögel ihren Freund in spe hinabstoßen, werden sie hoch in die Luft geschleudert und verlieren all ihre Federn. Hier gibt es viele Figuren: Einerseits die unzähligen kleinen, gemeinen Vögel, die nicht zu unterscheiden sind, und andererseits den großen, gutherzigen Vogel, der nur Freunde finden will.

Lifted [29] war 2007 für den Oscar nominiert und erzählt die Geschichte von *Stu*, einem jungen Alien, der im Zuge einer Prüfung einen schlafenden Erdling entführen soll. *Stu* und sein Prüfer, *Mr. B* befinden sich im Inneren eines gigantischen Raumschiffes, das über einem einsamen Haus schwebt. *Stu* ist mit den zahllosen Knöpfen und Hebeln überfordert, die er bedienen muss, um den Menschen mittels eines Lichtstrahles in das Raumschiff zu befördern. Unter den wachsamen Augen von *Mr. B* passieren *Stu* einige

Missgeschicke, wodurch der schlafende Mensch ziemlich in Mitleidenschaft gezogen wird. *Stu* ist verzweifelt, weil er so viel Schaden angerichtet hat und *Mr. B* hilft ihm, alles wieder in Ordnung zu bringen. Als er fertig ist, will *Stu* das Raumschiff nach Hause steuern. *Mr. B* erlaubt es ihm widerwillig und als sie wegfliegen, legt das UFO einen solch kraftvollen Start hin, dass die Umgebung des Hauses völlig zerstört wird. Obwohl *Mr. B* dem Protagonisten hilft, kann er nicht als *Sidekick* angesehen werden. Er ist der Prüfer und somit die mächtigere der beiden Figuren. Ihm liegt auch grundsätzlich nichts daran, dass *Stu* sein Ziel erreicht.

Der Kurzfilm *Granny O'Grimm's Sleeping Beauty* [23] war 2010 für den Oscar nominiert und handelt von einer alten Dame, die ihrer Enkelin eine etwas andere und vor allem angsteinflößendere Version von Dornröschen erzählt. Ein *Sidekick* konnte auch bei diesem Kurzfilm nicht identifiziert werden, dafür jedoch ein sehr, sehr verstörtes Mädchen.

Mr. Hublot [35], der Oscargewinner 2014, zeigt das Leben des gleichnamigen *Protagonisten*. Der *Protagonist* lebt in einer sehr kleinen Wohnung, hat viele merkwürdige Ticks und ist ein überaus ordnungsliebendes Wesen. Als er eines Tages einen Roboterhund entdeckt und diesen in seine Wohnung mitnimmt, beginnt sich sein Alltag zu ändern: Der Hund macht Unordnung, zerstört Einrichtungsgegenstände und wächst zudem immer weiter. Schließlich erkennt *Mr. Hublot*, dass es so nicht weitergehen kann und er zerlegt den Hund in seine Einzelteile. Was im ersten Moment sehr grausam wirkt, stellt sich kurze Zeit später als harmlose Umzugsmaßnahme heraus: *Mr. Hublot* hat die Halle gegenüber gekauft und ist mit seinem Hund umgezogen, weil sie dort mehr Platz haben. Zuerst war nicht klar, ob es sich bei dem Roboterhund um einen *Sidekick* des *Protagonisten* handelt, weil er doch sehr großen Einfluss auf eben jenen hat. Doch bei genauer Analyse stellte sich heraus, dass der Hund *Mr. Hublot* nicht dabei hilft, sein Ziel zu erreichen, sondern durch sein Auftauchen die Weltansicht des *Protagonisten* ändert und so ein neues, gemeinsames Ziel schafft. Der Robohund ist somit ein normaler *Deuteragonist*.

6.2 Vergleich zwischen Short- und Featurefilms

Der augenscheinlichste Unterschied zwischen Kurz- und Spielfilmen ist natürlich die Filmdauer. Während sich die Länge der hier analysierten Kurzfilme im Bereich zwischen ca. zwei und zwölf Minuten bewegt, sind die untersuchten Featurefilme zwischen 75 und 95 Minuten lang. Der Featurefilm hat demnach deutlich mehr Zeit, um Figuren zu etablieren, Konflikte zu schaffen beziehungsweise zu lösen und komplexe Handlungsstränge zu zeigen. Die mehrfach beschriebene Heldenreise braucht für die einzelnen Etappen eine gewisse Zeitspanne, um angemessen gezeigt zu werden.

Darum ist die Heldenreise im Kurzfilm auch sehr unüblich. Stattdes-

sen beschränken sich viele Kurzfilme auf einzelne Teile der grundsätzlich zwölfstufigen Heldenreise: Der Protagonist hat ein Ziel und will dieses erreichen. Dabei hat er entweder gleich Erfolg, weil er sehr souverän ist, oder er scheitert und probiert es solange, bis er entweder Erfolg hat, oder endgültig scheitert. Somit werden unter anderem der Ruf des Abenteuers, das anfängliche Zögern, die übernatürliche Hilfe, das Verlassen der Unterwelt, die Rückkehr und die die Herrschaft über zwei Welten meist weggelassen.

Ein weiterer Unterschied zwischen Kurz- und Spielfilmen ist die Anzahl der Figuren. Viele Kurzfilme haben nur ein bis zwei *Protagonist*en und ansonsten maximal einige unwichtige Nebendarsteller. Dies ist natürlich abhängig von der festgelegten Teamgröße und Projektdauer und nicht zuletzt auch von der Story selbst. *Omerta*, einer der zuvor erwähnten Kurzfilme, ist zwar ein studentisches Projekt, beinhaltet jedoch trotzdem eine Unmenge an Figuren. Sehr viele *Protagonisten* von den hier analysierten Kurzfilmen machen zudem keine signifikante, emotionale Entwicklung durch, sondern bleiben oft sehr statisch in ihrer anfänglich gezeigten Rolle. Dass in 77,9 % der untersuchten Kurzfilme kein *Sidekick* zu finden ist unterstützt zudem die These, dass es meist gar nicht die Aufgabe oder die Absicht eines Filmes ist, die Rolle des Protagonisten durch die Kontrastfigur des *Sidekicks* zu komplettieren, weil sich die Story oft genau um die Unvollkommenheit der Hauptfiguren dreht und gar nicht den Anspruch erhebt, eine emotionale Wandlung zu zeigen.

Interessant ist zudem, dass die meisten der analysierten Kurzfilme, welche mit Oscars – oder zumindest international anerkannten Preisen – ausgezeichnet wurden, allesamt auf den Einsatz eines klassischen *Sidekicks* verzichten und stattdessen den oder die *Protagonisten* mit all ihren Vorzügen und Fehlern noch mehr in den Vordergrund stellen.

Kapitel 7

Bezug zum Masterprojekt

Parallel zu dieser Thesis ist im Zuge eines Masterprojektes ein 3D-Animationskurzfilm mit dem Titel *Le Constructeur de Malheur* entstanden. Dabei handelt es sich um einen ca. achtminütigen Film, welcher deutlich im Bereich der cartoonartigen 3D-Animation angesiedelt ist. Ein wesentlicher Bestandteil dieses Projektes ist auch der Einsatz von *Sidekicks*, da dadurch Interaktionsmöglichkeiten entstehen, die bei einem Ein-Figuren-Film so nicht möglich gewesen wären. *Hugos Sidekicks* komplettieren ihn und somit auch den ganzen Film.

7.1 Plot

Hugo, ein Anfang des 20. Jahrhunderts in Paris lebender Erfinder hat sein Leben einem einzigen Ziel untergeordnet: Dem Fliegen. Obwohl er bei seinen bisherigen Versuchen nie Erfolg gehabt hat und der ein oder andere Flugversuch auch ein sehr schmerzliches Ende genommen hat, tüftelt er unbeirrt weiter daran, die perfekte Flugmaschine zu entwerfen. Dabei versucht *Hugo*, immer unkonventionellere Wege einzuschlagen, wodurch teils sehr abstruse Fluggeräte entstehen, welche dabei oft nicht gerade den Eindruck machen, dass sie überhaupt flugtauglich sind. Bisher waren sie das auch nicht und so stürzt *Hugo* unter anderem die zahllosen Stufen des Montmartre hinunter, wird von einem Taubenschwarm attackiert und kollidiert mit dem Mühlrad von Moulin Rouge. *Cloé*, *Hugos* etwas rabiate Haushälterin, hält nicht wirklich viel von *Hugos* Traum, ist aber trotzdem nach jeder Bruchlandung zur Stelle und versucht, ihn wieder auf die Beine zu bringen. Obwohl *Hugo* ein ums andere Mal auf die Nase fällt, gibt er nicht auf, doch allmählich werden seine Flugversuche immer verbissener. Die Geschichte gipfelt in einer großen Explosion, weil eine von *Hugo* entwickelte Dampfmaschine nach einer Überlastung in die Luft fliegt. Zum ersten Mal scheint *Hugos* Wille gebrochen zu sein und *Cloé* versucht daraufhin, ihn aufzumuntern. Als er nicht reagiert unternimmt sie mit ihm einen Spaziergang, der sie schließlich

auf den Eiffelturm führt. Dort trifft *Hugo* eine folgenschwere Entscheidung.

7.2 Konzeption der Figuren

Es war sehr schnell klar, dass ein verrückter Erfinder als *Protagonist* in *Le Constructeur de Malheur* agieren würde, doch ob und in welcher Form noch andere Figuren in den Film aufgenommen werden sollten, erforderte ein erhebliches Brainstorming. Schließlich wurde entschieden, *Cloé* und einige Tauben als *Sidekicks* zu integrieren. Eine solche Figurenkonstellation sollte die Story interessanter und kurzweiliger gestalten.

7.2.1 Hugo als Haupfigur

Wie aus dem Plot hervorgehen dürfte, handelt es sich bei *Hugo* um die Hauptfigur des Kurzfilmes. Er ist eher klein und dünn, sein chaotisches Haar besitzt schon vereinzelte graue Strähnen und er kleidet sich eher funktionell, denn Eleganz ist ihm nicht so wichtig. Bei der Arbeit in seiner Werkstatt benutzt er immer eine Brille, da seine Augen durch die vielen Stunden bei diffusem Lampenschein schon sehr schlecht sind. Bei seinen Flugversuchen trägt er immer eine Fliegermütze und eine -brille, Geschenke seiner verstorbenen Eltern. *Hugo* entstammt aus einer Familie von Erfindern, doch er ist der Erste, der sich voll und ganz dem Traum des Fliegens verschrieben hat. Schon seitdem er ein kleines Kind gewesen ist, hat ihn das Fliegen und die damit einhergehende Freiheit fasziniert, wobei alles mit einem Mobile aus diversen Flugmaschinen begonnen hat, dass ihm seine Eltern über die Wiege gehängt haben, als er noch ein Baby war. Dieses Mobile hat heute noch immer einen Platz in seiner Werkstatt genau über der Werkbank, an der er tagtäglich an neuen Fluggeräten tüftelt. Obwohl *Hugo* in all den Jahrzehnten noch keinen wirklichen Erfolg gehabt hat und jeder Flugversuch in einer schmerzhaften Bruchlandung geendet hat, gibt er nicht auf. Er ist sehr hastig, kann sich schnell für eine neue Idee begeistern und arbeitet teilweise mehrere Nächte durch, um das nächste Flugobjekte fertigstellen und ausprobieren zu können.

Im Verlauf des Filmes wird er jedoch zunehmend ungeduldiger und seine Flugversuche werde immer verbissener. Zu oft war er schon sehr knapp am Erfolg dran, um dann im letzten Moment zu scheitern. Als die Explosion der Dampfmaschine den Schuppen und die darin befindliche Werkstatt zerstört, verliert *Hugo* zum ersten Mal den Mut und kann sich nicht mehr dazu aufraffen, wieder von vorne zu beginnen.

7.2.2 Cloé als primärer Sidekick

Aufgrund des erhöhten Unfall- und Verletzungsrisikos, dem *Hugo* durch seine Passion ausgesetzt ist, musste ihm eine Figur an die Seite gestellt werden,

die ihm hilft, wieder gesund zu werden. Nachdem *Hugos* einzige Liebe dem Fliegen gilt, schied eine Ehefrau schnell aus, weil so ein zusätzlicher Fokus auf die frustrierte, sich alleingelassen fühlende Frau gelegt hätte werden müssen. Die Idee, dass *Hugos* Mutter als *Sidekick* eingesetzt werden könnte, wurde auch verworfen, da es theatralischer ist, wenn *Hugo* der letzte seiner Familie ist und sich einredet, es seinen verstorbenen Eltern zu schulden, endlich einmal Erfolg zu haben. Daher fiel die Entscheidung auf eine Haushälterin, die *Hugos* Familie schon seit dessen Geburt treu ergeben ist, mit der Zeit aber immer weniger von *Hugos* Flugversuchen hält.

Die sehr füllige Haushälterin mit dem Namen *Cloé* ist *Hugos* einzige Bezugsperson. Während ihr Arbeitgeber sehr chaotisch und unruhig ist, liebt *Cloé* wenn alles sauber und aufgeräumt ist. Sie hilft *Hugo* zwar, indem sie ihn aus den Überresten seiner Flugmaschinen befreit, ihm ausgekugelte Gliedmaßen wieder einrenkt und ihn wiederbelebt, wenn er sich mal wieder einen Stromschlag geholt hat, doch meistens geht sie dabei nicht sehr zimperlich vor und es ist nicht ersichtlich, ob es *Hugo* nach der Behandlung wirklich besser geht. Es erweckt zwar den Anschein, als würde sie nur nicht wollen, dass *Hugo* seine Flugversuche fortsetzt, weil ein Scheitern immer mit einem erheblichen Arbeitsaufwand für sie einhergeht, doch in Wirklichkeit macht sie sich einfach nur Sorgen um ihn. Dies wird besonders deutlich, als *Hugo* nach der Explosion sehr traurig im Rollstuhl sitzt und sie versucht, ihn wieder aufzuheitern. *Cloé* ist also immer die Kontrastperson zu *Hugo*: Wenn er enthusiastisch und naiv ist, wirkt sie mit Ruhe und distanzierter Gelassenheit entgegen. Wenn *Hugo* traurig ist und jeglichen Lebenswillen verloren hat, öffnet sich *Cloé* emotional und versucht, ihn wieder positiv zu stimmen.

7.2.3 Die Tauben als sekundäre Sidekicks

Ebenso wie *Cloé* ein *Sidekick* von *Hugo* ist, sind auch die Tauben als *Sidekicks* zu sehen. Während *Cloé* jene Figur ist, die *Hugos* Rolle kontrastiert, stehen die Tauben auf einer Metaebene für Traum vom Fliegen, der somit nicht nur in *Hugos* Kopf, sondern auch in seiner Umgebung allgegenwärtig ist. Als die Flugversuche des Protagonisten jedoch immer verbissener werden und es nur mehr für ihn wichtig ist, dass er endlich und schnellstmöglich Erfolg hat, treten die Tauben immer mehr in den Hintergrund und verschwinden schließlich ganz. Mit ihnen ist auch die Liebe zum Fliegen verschwunden, die *Hugo* über all die Jahre zum Weitermachen angespornt hat.

Kapitel 8

Schlussbemerkungen

Diese Thesis hat einige sehr interessante Aspekte bezüglich des *Sidekicks* im 3D-Animationsfilm aufgezeigt und beinhaltet ein gewisses Maß an Pionierarbeit, die es für dieses Thema in dieser Form bislang noch nicht gab. Nachfolgend soll kurz auf diese Gesichtspunkte eingegangen werden.

8.1 Wichtige Errungenschaften der Thesis

Die detaillierte Begriffsanalyse des Wortes *Sidekick*, ein eigenes Analyseverfahren, um die Rolle des *Sidekicks* von anderen Figuren zu trennen und eine eingehende Kategorisierung verschiedener *Sidekick*-Arten können als die wichtigsten Errungenschaften dieser Masterthesis angesehen werden.

8.1.1 Detaillierte Begriffsdefinition

Aufgrund der Tatsache, dass es in der Literatur keine zufriedenstellende Definition des *Sidekicks* gibt, war es die primäre Aufgabe dieser Arbeit, aufbauend auf historischen Erkenntnissen und in Kombination mit modernen Ansichten eine umfangreiche Begriffsdefinition zu erstellen (siehe Abschn. 2.3).

8.1.2 Eigenes Analysemodell

Unter Zuhilfenahme der Arbeiten von *Peter Beicken*, *Knut Hickethier* und *Lothar Mikos* wurden Ansätze zur allgemeinen Film-, Fernseh- und Rollenanalyse für die Analyse des spezielleren 3D-Animationsfilms adaptiert und erweitert. Zu Beginn wird der Film selbst untersucht, danach werden anhand eines umfangreichen Fragenkataloges *Protagonisten, Antagonisten, deuter-* bzw. *tritagonistische Rollen* und unwichtige Nebenrollen voneinander getrennt, wodurch in weiterer Folge auch die spezielle Form des *Sidekicks* isoliert werden kann. *Eigenschafts- und Screentimeanalysen* geben zudem Aufschluss darüber, wie sich der *Sidekick* vom *Protagonisten* unterscheidet

und wie oft bzw. wie lange er von der Kamera in den Mittelpunkt gestellt wird.

8.1.3 Umfangreiche Kategorisierung

Durch die Analyse von über 30 Featurefilmen und mehr als 80 Kurzfilmen konnte zudem eine klare Kategorisierung verschiedener Arten von *Sidekicks* vorgenommen werden. Grundsätzlich kann zwischen *protagonistischen*, *deuteragonistischen* und *antagonistischen Sidekicks* unterschieden werden, die sich in ihren primären Aufgaben – Unterstützung der ihnen übergeordneten Figur und deren Komplettierung durch ein kontrastreiches physisches und psychisches Auftreten – wenig bis gar nicht voneinander unterscheiden, jedoch eben den *Protagonisten*, den wichtigen Nebendarstellern oder den *Antagonisten* unterstellt sind (siehe Kap. 5).

8.2 Abschließende Gedanken

Zum Abschluss werden hier – nach einer sehr intensiven und langen Auseinandersetzung mit dem Thema *Sidekick im 3D-Animationsfilm* – die in den einzelnen Kapiteln oft sehr komplexen Gedankengänge noch einmal zusammengefasst und es werden einige Abschnitte noch in Relation zueinander gesetzt.

8.2.1 Sidekick als Kontrastfigur oder als Superlative

Wie mehrfach erwähnt ist die Rolle des *Sidekicks* nur dann notwendig, wenn sie als Kontrastfigur zum Hauptdarsteller agiert und somit dessen Vorzüge, aber vor allem auch dessen Fehler hervorhebt. Demnach gibt es nicht einen richtigen *Sidekick*, sondern abhängig von der Story und den Hauptfiguren eigene, angepasste Kontrastfiguren: Wenn die *Protagonistin* naiv und extrovertiert ist, muss der zugehörige *Sidekick* misstrauisch, kritisch und erwachsen auftreten (*Tangled*). Ist der Hauptdarsteller aber verbittert, misstrauisch und ernst, ist es die Aufgabe des *Sidekicks*, ihn mit Gutherzigkeit und Vertrauen aus der Reserve zu locken (*Shrek, Up, Finding Nemo*). Sind die *Protagonisten* ängstlich und unsicher, müssen die *Sidekicks* souverän sein (*Madagascar, Epic, Monsters vs. Aliens, Rio*). Ist der Filmheld einer Aufgabe alleine nicht gewachsen, sollten seine Helfer jene Eigenschaften besitzen, um ihm unter die Arme zu greifen (*A Bug's Life, The Lego Movie, Monsters University*). Dies bestätigt auch Abb. 8.1, wo aus den Eigenschaften aller *Protagonisten* und *Sidekicks* Mittelwerte gebildet und miteinander verglichen wurden.

Dem gegenüber kann der *Sidekick* bei gewissen Eigenschaften aber auch die Superlative des *Protagonisten* sein: Obwohl der Hauptdarsteller schon hyperaktiv ist, kann der *Sidekick* trotzdem noch aktiver sein (*Flint und Steve*

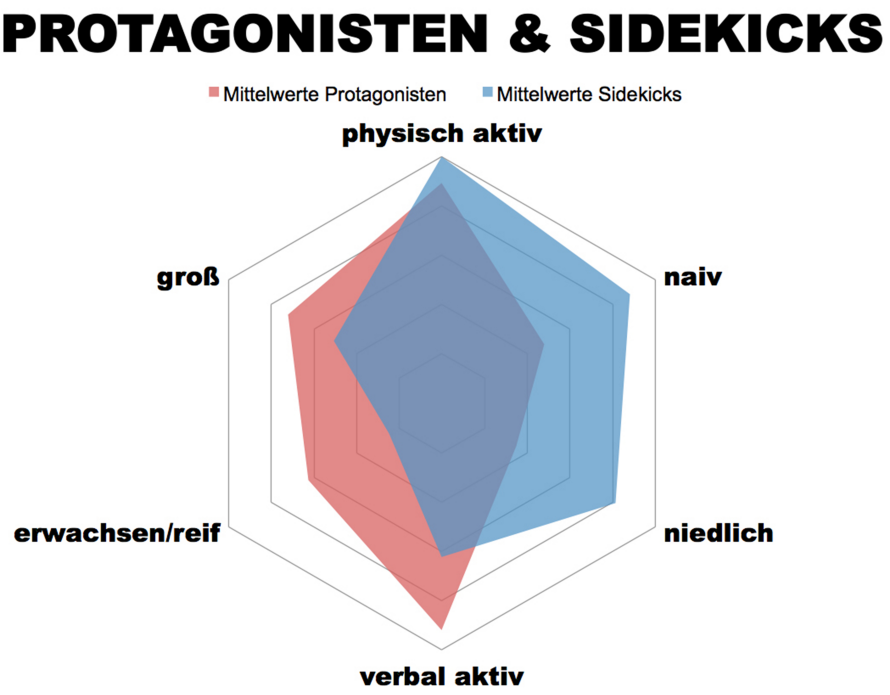

Abbildung 8.1: Dieses Eigenschaftsprofil zeigt die Mittelwerte aller untersuchten *Protagonisten* und vergleicht sie mit den Mittelwerten der analysierten *Sidekicks*.

aus Cloudy with a Chance of Meatballs 1 & 2). Wenn die übergeordnete Figur verrückt ist, kann es trotzdem sein, dass der *Sidekick* noch verrückter ist (*King Julien und Mort aus Madagascar 1-3*).

Der *Antagonist* braucht meistens einen Gehilfen, der für ihn die Drecksarbeit erledigt und den er zur Verantwortung ziehen kann, wenn etwas nicht nach Plan verläuft. Zudem wirkt er dadurch, dass er ganz oben in einer Hierarchie steht, noch mächtiger und wenn er seine *Sidekicks* schlecht behandelt noch böser.

8.2.2 Screentime und Relevanz

Dadurch, dass für alle *protagonistischen Sidekicks*, welche in dieser Arbeit behandelt wurden, unter anderem auch eine zusammenfassende Screentimeanalyse (siehe Anh. A.2) gemacht wurde, besteht die Möglichkeit, auch hier einige Rückschlüsse zu ziehen. *Donkey* ist in allen vier *Shrek*-Filmen der *Sidekick* des *Protagonisten* und hat im ersten Film (*Shrek*) eine Screentime von 47,4 %, was der höchste hier gemessene Wert ist. Im Gegensatz dazu hat sich seine Screentime im zweiten Teil (*Shrek 2*) mit 26,8 % fast halbiert und während sie im dritten Teil (*Shrek the Third*) mit 15,1 % am absoluten

Tiefststand ist, steigt sie im vierten Teil (*Forever Shrek*) wieder auf 22,3 % an. Dies ist einfach erklärt: Im ersten Teil sind *Shrek* und *Donkey* weitgehend nur unter sich. Im zweiten Teil wird *Fiona* als *Shreks* Ehefrau wichtig für die Story und *Puss in Boots* kommt als zweiter *protagonistischer Sidekick* hinzu. Im dritten Teil muss *Shrek* einen Thronfolger für den verstorbenen König finden, während in der Zwischenzeit das Königreich von *Prince Handsome* übernommen wird, was noch weniger Aufmerksamkeit für *Donkey* bedeutet. Im letzten Teil wird *Shrek* hinters Licht geführt und fängt wieder von vorne an. Er muss sich das Vertrauen von *Donkey* wieder erarbeiten, was diesem zu mehr Screentime verhilft. Jene Figuren, die ganz oder teilweise als *isolierte Sidekicks* bezeichnet werden können, sind in der Liste im letzten Drittel zu finden: *Scrat* hat im ersten Teil von *Ice Age* lediglich 9,1 % und die Pinguine bekommen in *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* nur 8,5 %.

Im Film selbst kann die Relevanz einer Figur also gut an ihrer *Screentime* abgelesen werden, wenn es jedoch um *sich emanzipierende Sidekicks* geht, ist die Sachlage eine andere: *Dory* ist der einzige *Sidekick* mit einem Screentimewert von über 40 %, der ein eigenes Spin-Off erhält. Die *Minions* liegen zwar auch noch im oberen Drittel der Liste, aber der beste Wert von *Puss in Boots* ist mit 16,2 % schon sehr weit von den Spitzenplätzen entfernt. Hinzu kommt, dass *Donkey* in jedem der *Shrek*-Teile eine jeweils höhere *Screentime* hatte, als *Puss*. Die *Pinguine* und *Batman* liegen mit Höchstwerten von ungefähr 10 % fast am Ende der Liste.

Dies legt den Schluss nahe, dass es nicht vorrangig von der *Screentime* abhängt, ob ein *Sidekick* die Chance erhält, sich in einem eigenen Spin-Off als Protagonist zu beweisen, sondern dass es vielmehr darum geht, wie interessant und wandlungsfähig eine Figur ist.

8.2.3 Kurzfilm als Auszug des Featurefilmes

Wie bereits im Abschn. 6.2 beschrieben wurde, ist es möglich, den Kurzfilm als eine Art Auszug eines Featurefilmes zu sehen. In einem 90-Minüter kann die gesamte Heldenreise gezeigt werden, während in einem 10-Minüter eben nur ein Teil des beschwerlichen Weges des Helden behandelt werden kann. Die Planung für einen Kurzfilm muss logischerweise eine ganz andere sein, als für einen Featurefilm. So ist es wesentlich vernünftiger, sich auf wenigere Schauplätze und Figuren zu konzentrieren und diese dafür so gut als möglich zu perfektionieren. Oft ist es zudem gar nicht nötig, dem *Protagonisten* eines Kurzfilmes noch zusätzlich einen *Sidekick* an die Seite zu stellen. Dies ist natürlich sehr von der Story und vom Grundkonzept abhängig.

8.2.4 Nebenhandlung als Sidekick zur Haupthandlung

Um die Existenz des *isolierten Sidekicks* zu erklären wurde in Abschn. 5.2 die These aufgestellt, dass es sich bei manchen Nebenhandlungen einer Ge-

schichte um den *Sidekick* der Haupthandlung handeln könnte. In vielen Fällen nimmt die Nebenhandlung direkten Einfluss auf den Hauptteil einer Geschichte, was ja auch bei *Scrat* der Fall ist: Seine unüberlegten Handlungen sorgen gleich zwei Mal für eine dramatische Veränderung. In *Ice Age: The Meltdown* rettet *Scrat* das Leben der Protagonisten, indem es unbeabsichtigt eine Eiswand zum Einsturz bringt und somit die Tiere vor dem Ertrinken rettet [26, T=01:13:20]. In der Anfangssequenz von *Ice Age: Continental Drift* fällt *Scrat* versehentlich zum Erdmittelpunkt und bringt diesen in Rotation, wodurch die tektonische Plattenverschiebung in Gang gesetzt wird [25, T=00:00:52], was ja das Grundthema des vierten Filmes ist.

Ob die Nebenhandlung als *Sidekick* der Haupthandlung gesehen werden kann, ist jedoch ein viel zu umfangreiches Thema, als dass es hier in seiner Gesamtheit betrachtet werden könnte.

8.2.5 Sidekick 2.0

Anhand der zahlreichen Ausführungen über das Wesen des *Sidekicks*, welche Aufgaben er in einem Film erfüllen muss und welch enormes Potential in solchen Figuren steckt, kann auch das anfänglich gesetzte Ziel als erreicht betrachtet werden.

Der *Sidekick* ist ein wichtiger Bestandteil der Figurenkonstellation eines Filmes und sehr oft auch dafür verantwortlich, ob die Rezipienten zufrieden den Kinosaal verlassen. Mit Sicherheit ist er nicht nur eine zufällig in die Szene gestellte Figur, die für ein paar *billige Lacher* sorgen soll, wie es *Tambour* im Interview so treffend formuliert hat (siehe Anhang B.3).

Die Überschrift *Sidekick 2.0* bedeutet nicht, dass hier abschließend noch über eine völlig neue Kategorie des *Sidekicks* geschrieben wird. Vielmehr soll es ein Ansporn sein, die bisherigen Vorurteile und Fehlmeinungen gegenüber diesem abzulegen und ihn mit neuen Augen zu betrachten.

Anhang A

Analysestützende Daten

A.1 Listen der analysierten Filme

Tabelle A.1: Liste aller analysierten Featurefilme in alphabetischer Reihenfolge. *CwaCoM* steht für *Cloudy with a Chance of Meatballs* und musste aus Platzgründen in der Tabelle abgekürzt werden. Der volle Filmtitel von *Madagascar 3* lautet zudem *Madagascar 3: Europe's Most Wanted*.

Filmtitel	**Jahr**	**Filmtitel**	**Jahr**
A Bug's Life	1998	Megamind	2010
A Monster in Paris	2011	Monsters University	2013
Astroboy	2009	Monsters vs. Aliens	2009
Bolt	2008	Mr. Peabody & Sherman	2014
Brave	2012	Puss in Boots	2011
CwaCoM	2009	Ratatouille	2008
CwaCoM 2	2013	Rio	2011
Despicable Me	2010	Rio 2	2014
Despicable Me 2	2013	Rise of the Guarians	2012
Epic	2013	Shrek	2001
Finding Nemo	2003	Shrek 2	2004
Forever Shrek	2010	Shrek the Third	2007
Frozen	2013	Tangled	2010
How to Train Your Dragon	2010	The Lego Movie	2014
How to Train Your Dragon 2	2014	The Lorax	2012
Hotel Transylvania	2012	Turbo	2013
Kung Fu Panda	2008	Up	2009
Madagascar	2005	Wall-E	2008
Madagascar: Escape 2 Africa	2008	Wreck-It Ralph	2012
Madagascar 3	2012		

A.2 Screentime aller analysierten Sidekicks

In Tab. A.2 ist deutlich zu sehen, dass *Donkey*, *Toothless* und die *Minions* auch über mehrere Filme hinweg sehr wichtige *Sidekicks* für die jeweiligen *Protagonisten* sind. *Donkey* ist mit 47,4 % der *Sidekick* mit dem höchsten Screentime-Wert der untersuchten Animationsfilme.

Tabelle A.2: Screentimeanalyse aller untersuchten Sidekicks.

Sidekick	**Animationsfilm**	**Jahr**	**ST**
Donkey	Shrek	2001	47,4 %
Dory	Finding Nemo	2002	40,5 %
Circus Bugs	A Bug's Life	1998	39,6 %
Toothless	How to Train Your Dragon	2010	39,6 %
Russell	Up	2009	36,7 %
Toothless	How to Train Your Dragon 2	2014	35,7 %
Minions	Despicable Me 2	2013	32,5 %
Donkey	Shrek 2	2004	26,8 %
Minions	Despicable Me	2010	26,1 %
Minion	Megamind	2010	23,7 %
Donkey	Forever Shrek	2010	22,3 %
Rhino	Bolt	2008	19,5 %
Puss in Boots	Shrek 2	2004	16,6 %
Steve	Cloudy with a Chance of Meatballs 2	2013	15,9 %
Donkey	Shrek the Third	2007	15,1 %
Puss in Boots	Shrek the Third	2007	14,6 %
Olaf	Frozen	2013	14,2 %
Lemurs	Madagascar: Escape 2 Africa	2008	13,3 %
Mub & Grub	Epic	2013	12,8 %
Scrat	Ice Age: Dawn of the Dinasaurs	2009	12,7 %
Scrat	Ice Age: The Meltdown	2006	12,3 %
Pascal	Tangled	2010	12,3 %
Steve	Cloudy with a Chance of Meatballs	2009	11,9 %
Puss in Boots	Forever Shrek	2010	10,9 %
Scrat	Ice Age: Continental Drift	2012	10,5 %
Penguins	Madagascar: Escape 2 Africa	2008	10,1 %
Lemurs	Madagascar 3: Europe's Most Wanted	2012	9,7 %
Trashcan	Astroboy	2009	9,5 %
Dot	A Bug's Life	1998	9,5 %
Penguins	Madagascar	2005	9,3 %
Batman	The Lego Movie	2014	9,2 %
Scrat	Ice Age	2002	9,1 %
Penguins	Madagascar 3: Europe's Most Wanted	2012	8,5 %

A.3 Timecode und Screentimeanalyse von *Tangled*

TANGLED (2010)

Analyse von Pascal

START-/ENDZEIT	ST IN SEC 381 interagierend	5 solo	BESCHREIBUNG	SIGNIFIKANT
00:06:15 - 00:07:40	85		Rapunzel erzählt singend von ihrem Alltag - Pascal unterstützt sie	hilft Rapunzel, scheint nicht viel Spaß dabei zu haben
00:08:00 - 00:08:20	20		Pascal sitzt auf Rapunzels Schulter	typischer Platz für Pascal
00:09:28 - 00:10:00	32		Rapunzel will Gothel etwas fragen	er signalisiert ihr, stark zu sein
00:12:08 - 00:12:12	4		Pascal hat sich vor der Hexe versteck	bestärkt sie
00:20:00 - 00:20:20	2		Pascal will nicht, dass Rapunzel zu nah an Ryder herangeht	unsicher, Beschützerinstinkt
00:21:47 - 00:22:10	23		Rapunzel findet die Krone und probiert sie an. Pascal gestekuliert ihr, wie es geht	hilft ihr, besserwisserisch
00:25:18 - 00:25:30	12		Pascal sitzt auf der Schulter des gefesselten Ryder und versucht ihn aufzuwecken	böse und misstrauisch, mag Ryder nicht
00:27:07 - 00:27:09	2		Pascal hat seine Zunge in Ryders Ohr gesteckt, um ihn aufzuwecken	
00:27:39 - 00:27:48	9		Pascal bedeutet Ryder, sich nicht mit ihm anzulegen.	voller Selbstvertrauen
00:27:50 - 00:28:55	65		Rapunzel redet mit Pascal unter 4 Augen	Gespräch wirkt als innerer Monolog
00:50:38 - 00:50:59	21		Pascal ist froh, nicht ertrunken zu sein. Augenkontakt und keine Abneigung mehr gegenüber Ryder	Augenkontakt mit Ryder, scheint ihm nicht mehr zu misstrauen
00:52:53 - 00:53:18	25		Lächelt selbstsicher und nickt wissend	
00:59:38 - 00:59:40	2		Rapunzel erschrickt, Pascal auch und ändert seine Farbe in rot	Signalfarbe als zeichen zu erwartender Gefahr
01:00:10 - 01:00:15		5	Pascal sitzt auf Rapunzels Kopf und droht Maximus	beschützt Rapunzel
01:04:18 - 01:04:44	26		Pascal sitzt jetzt auf Ryders Schulter	Rapunzel vertraut Ryder und Pascal tut es ihr gleich
01:11:20 - 01:11:24	4		Rapunzel ist unsicher. Auch Pascal ist traurig	spiegelt Emotionen wider
01:22:40 - 01:23:20	40		Pascal kommt aus seinem Versteck heraus und versucht Rapunzel zu helfen	will sie beschützen, traurig, weil Rupnzel eine folgenschwere Entscheidung trifft
01:25:06 - 01:25:08	2		Pascal spannt Rapunzels Haare so, dass die Hexe darüberstolpert	beendet es
01:30:20 - 01:30:27	7		Pascal wird von ein paar Mädchen gefüttert und ist gierig	gierig
no acting	280			

Abbildung A.1: Screentimeanalyse des Filmes *Tangled*.

A.4 Interaktionsanalyse von *Kung Fu Panda*

KUNG FU PANDA (2008)

Analyse der Nebendarsteller

STARTZEIT	BESCHREIBUNG	SIGNIFIKANT
ab 00:03:35	Mr.Ping fragt, von was Po geträumt hat und Po lügt, indem er ihm von einem Nudeltraum erzählt	will nicht, dass Po sich verändert
ab 00:07:00	Master Shifu befiehlt Zeng, dass er die Wachen von Tai Lung warnen soll - seine Aktion befreit Tai Lung in späterer Folge	ist Shifus Untergebener
ab 00:14:10	Mr.Ping ist enttäuscht von Po und will, dass er wieder zurück in den Nudelladen kommt	will nicht, dass Po sich verändert
ab 00:21:00	Master Shifu lehnt Po ab und will ihn so sehr quälen, dass er von selbst aufgibt	lehnt Po ab
ab 00:22:50	Die Furious Five zeigen im Training, dass sie bessere Kämpfer sind, als Po	misstrauen Po
ab 00:26:20	Die Furious Five machen sich hinter Pos Rücken über ihn lustig, aber Po hört es	Amüsieren sich auf Pos Kosten
ab 00:38:30	Viper und Mantis kümmern sich um Po nachdem dieser einen harten Trainingstag gehabt hat. Sie fangen an, ihn zu respektieren	kümmern sich um ihn
ab 00:42:25	Zeng kommt und bringt Shifu die schlechte Nachricht	erstattet Shifu bericht
ab 00:45:50	Po kocht für die Furious Five und sie freunden sich an / haben sogar richtig Spaß / nur Tigress bleibt ernst	Po versucht, das Eis zu brechen
ab 00:48:20	Master Shifu will Po davon überzeugen, mittels Training zum Dragon Warrior zu werden	unterstützt Po
ab 00:50:30	Tigress und die Furious FIve ziehen los, um Tai Lung entgegenzutreten	riskieren ihr Leben
ab 00:52:50	Master Shifu findet die verborgenen Fähigkeiten von Po heraus und entwickelt ein eigenes Trainingsprogramm	hilft Po dabei, zum Dragonwarrior zu werden
ab 00:54:30	Master Shifu bringt Po zum Geburtsort von Kung Fu und inspiriert ihn	macht Po Mut
ab 00:58:30	Master Shifu und Po kämpfen um's Essen und als Po gewinnt, meint er gar nicht hungrig zu sein und weiter trainieren zu wollen	Shifu hat geholfen, Po stärker zu machen
ab 00:59:00	Furious Five bekämpfen gemeinsam Tai Lung, werden jedoch besiegt	Agieren als Team, sind jedoch nicht stark genug
ab 01:06:23	Master Shifu beschließt, Tai Lung alleine gegenüberzutreten, sodass Po und die Furious Five das Dorf evakuieren können	will sich für alle opfern
ab 01:07:30	Mr.Ping freut sich, dass Po wieder da ist und will, dass sie gemeinsam flüchten	will, dass sie zusammenbleiben
ab 01:09:30	Mr.Ping hilft - ohne es zu wollen - Po dabei, das Geheimnis zu lüften	hilft Po, hinter das Geheimnis zu kommen
ab 01:14:00	Gerade, als Tai Lung Master Shifu töten will, kommt Po und fordert ihn zum Kampf heraus	Po rettet Master Shifus Leben

Abbildung A.2: Interaktionsanalyse der Nebendarsteller aus dem Film *Kung Fu Panda*.

Anhang B

Interview mit Conrad Tambour

B.1 Frage zur Sidekick-Definition

In meiner Masterthesis untersuche ich *Sidekicks* in 3D-Animationsfilmen. Der Begriff *Sidekick* selbst ist im Web und in der Literatur eher vage definiert. Wie würden Sie die Rolle des *Sidekicks* definieren? Welche psychischen, physischen und narrativen Eigenschaften im Vergleich zum Hauptcharakter machen ihn aus? Wo kann man generell eine Grenze zwischen Hauptdarsteller, Nebendarsteller und *Sidekick* ziehen? Wie arbeiten diese Rollen zusammen, bzw. wann arbeiten sie nicht zusammen?

Als *Sidekick* definiere ich einen Charakter, der dem Hauptprotagonisten direkt nebengestellt ist und mit ihm gemeinsam das Abenteuer besteht. Seine Charaktereigenschaften sind oft unterschiedlich gegenüber denen des Hauptdarstellers und ermöglichen so eine dynamische Auseinandersetzung während der Reise zwischen Held und *Sidekick*. Meiner Meinung nach arbeiten die beiden Rollen immer zusammen, stehen immer in Verbindung zueinander auch wenn sich die Wege während des Abenteuers zeitweise trennen. Die Trennung der verschiedenen Rollen würde ich dadurch definieren: Der Hauptcharacter ist die Figur, auf welche sich der Plot der Geschichte bezieht, der durch den ersten Plotpoint in das Abenteuer geschleudert wird. Der *Sidekick* folgt diesem. Der Hauptcharakter macht eine Wandlung durch, wobei das für den *Sidekick* nicht zwingend auch der Fall ist. Meistens lernt aber auch er etwas, da er den Helden nahe begleitet. Die Nebendarsteller sind in der Regel statische Figuren, die keine dramaturgische Reise und Wandlungen durchmachen wie der Hauptprotagonist.

B.2 Frage zur Kategorisierung

Bei der Analyse von Feature- und Kurzfilmen im 3D-Animationssektor sind mir einige verschiedene Typen von *Sidekicks* aufgefallen (vgl. Kap. 5), wobei es sich bei vielen *Sidekicks* um Mischformen dieser Kategorisierung handelt. Was halten Sie von dieser Kategorisierung und fallen Ihnen spontan Beispiele für die ein oder andere dieser Kategorien aus dem Bereich Realfilm oder anderen Bereichen ein?

Das, was hier als isolierter *Sidekick* bezeichnet wird sehe ich nicht als *Sidekick*. Für mich ist beispielsweise das Tier aus *Ice Age* mit der Eichel kein *Sidekick*, sondern eher ein Hauptdarsteller einer Neben-/Parallelhandlung. Ein sich emanzipierender *Sidekick* ist ein interessantes Thema. Meiner Meinung nach ist das aber meistens ein unglückliches Unterfangen, da ein *Sidekick* sich meistens über seine Position neben dem Hauptcharakter definiert und seine dramaturgischen und auch charakterlichen Stärken daraus resultieren, dass er nicht im Zentrum stehen muss. Fehlt ihm dieser Gegenspieler, dann zerfällt seine filmische Rolle und meistens ist er dann alleine ein schwächerer Charakter.

B.3 Frage zu gelungenen *Sidekicks*

Fallen Ihnen beim Stichwort *Sidekick* einige besonders gelungene *Sidekicks* ein (egal, ob aus Realfilm, Animationsfilm, Literatur oder sonstigen Bereichen) und warum sind diese so gelungen? Oder kommen Ihnen auch Negativbeispiele in den Sinn?

Als guten *Sidekick* definiere ich einen Charakter der raffiniert in den Hauptplot verwoben ist und nicht nur als begleitender Gag-Lieferant agiert. Einen gelungenen *Sidekick* finde ich die Mutter von *Benno Berghammer* in der *Bulle von Tölz*. Sie ist immer sehr gut in die Haupthandlung integriert und mit ihr über gute B-Plots verwoben. Wir haben für die Entwicklung des Drachen *Hektor* als *Sidekick* ihre Rolle und Einbindung als Vorbild genommen.

B.4 Frage zur Relevanz des *Sidekicks*

Sie haben ja bereits einige Projekte im Bereich des animierten Kurzfilmes realisiert. Hat die Rolle des *Sidekicks* im Kurzfilmbereich auch jenen Stellenwert, den sie im Featurefilmbereich einnimmt? Unterscheidet sich die Rolle des *Sidekicks* im Kurzfilm von jener im Spielfilm und falls ja, wodurch?

Ich würde die Position eines *Sidekicks* eher im Feature-Film ansiedeln, der in seiner dramaturgischen Struktur und höherer Anzahl von Handlungs-

strängen die Interaktion mit mehreren Figuren im engeren Umfeld des Helden eher nötig hat als der Kurzfilm. Im Kurzfilm ist die Verdichtung meist stärker auf den Hauptcharakter gerichtet, er kann leichter alleine gelassen werden. Bei *Hexe Lilli* beispielsweise gab es in den ursprünglichen Kinderbüchern keinen Drachen. Er wurde für die Fernsehserie dazu erfunden, um ihr einen Partner an die Seite zu stellen, mit dem sie die Möglichkeit hat das Abenteuer zu kommentieren/mit ihm zu interagieren.

B.5 Frage zur Figurenentwicklung

In welcher Phase sollte sich der Filmemacher Ihrer Meinung nach Gedanken über einen *Sidekick* zur Unterstützung des Hauptdarstellers machen? Eher früher oder später?

Die Frage hängt für mich unmittelbar mit der Grundidee und der Absicht zusammen und ist in jedem Fall einzeln zu bewerten. Da das aber essentielle Fragen sind, sollten sie sich so früh wie möglich gestellt werden.

B.6 Frage zum Einsatz eines *Sidekicks*

Welche Art von Filmen braucht Ihrer Meinung nach überhaupt einen *Sidekick* (actionlastige Filme, traurige, lustige etc.)? Ist es ein gutes oder schlechtes Zeugnis für die Filmemacher, wenn sie *Sidekicks* einsetzen müssen, um den Film beim Publikum beliebt zu machen?

Ein *Sidekick* ist weder gut noch schlecht. Wenn der Charakter dynamisch in die Geschichte integriert ist, kann er eine Bereicherung sein. Ein mitlaufender Gaglieferant ist unnötig und dramaturgisch nicht interessant.

B.7 Frage zu verschiedenen Abstufungen

Ich analysiere vorrangig 3D-Filme von bekannten Animationsstudios (*Pixar, Dreamworks* etc.) und 3D-Animationskurzfilme, die einen guten internationalen Ruf genießen. Eine Vielzahl der Featurefilme ist dabei sehr humorvoll, was sie aufgrund der Zielgruppe (Kinder und Familien) auch sein müssen. Dabei ist fast jede Rolle (zumeist sogar jene des Antagonisten) sehr witzig angelegt, was eine Unterscheidung zwischen Nebendarsteller und *Sidekick* noch schwerer macht, da ja zumeist vor allem der *Sidekick* die Lacher liefern soll. Macht es hier überhaupt noch Sinn, zwischen normalen Nebendarstellern und *Sidekicks* zu unterscheiden, oder ist die Grenze zu verschwommen?

Wie gesagt definiere ich einen *Sidekick* darüber, dass er in direkter Verbindung zum Hauptdarsteller steht. (Das bedeutet nicht, dass er immer ne-

ben diesem hergehen muss - siehe *Bulle von Tölz*) Das kann in verschiedenen Abstufungen sein, bis zum Gaglieferant, der nur nebenher geht.

B.8 Bitte um ergänzende Anmerkungen

Haben Sie noch weitere Anmerkungen zum Thema *Sidekick*, die durch meine Fragen und deren Beantwortung Ihrerseits noch nicht erwähnt wurden?

Der *Sidekick* kann oft der interessantere Charakter in einer Geschichte sein, da er meist ungezwungener entwickelt werden kann und sich auch im Film oft mehr erlauben darf als der Hauptcharakter. Bei einem guten Hauptcharakter-*Sidekick*-Team sind beide von einander abhängig was ihre Wirkung betrifft und sind ohne sie schwächere Protagonisten.

Quellenverzeichnis

Literatur

[1] Michael Barrier. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. 2. Aufl. Oxford: Oxford University Press, 2003 (siehe S. 7).

[2] Peter Beicken. *Wie interpretiert man einen Film?* Stuttgart: Philipp Reclam, 2004 (siehe S. 12, 16, 17).

[3] Joseph Campbell. *Der Heros in tausend Gestalten*. Leipzig: Insel Verlag, 2011 (siehe S. 11).

[4] Francesco Casetti und Federico di Chio. *Analisi del Film*. Mailand: Bompiani, 1994 (siehe S. 13).

[5] Knut Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. 3. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, 2001 (siehe S. 12, 13, 18, 19).

[6] Angela Keppler. „Interaktion ohne reales Gegenüber. Zur Wahrnehmung medialer Akteure im Fernsehen.“ In: *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV- Personen.* Opladen: Peter Vorderer, 1996, S. 11–24 (siehe S. 21).

[7] Lothar Mikos. *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Aufl. Konstanz: UVK, 2003 (siehe S. 12–22).

[8] Dave Smith. *Disney Trivia from the Vault: Secrets Revealed and Questions Answered*. New York: Disney Editions, 2012 (siehe S. 8).

[9] Hans Wulff. *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: G. Narr, 1999 (siehe S. 14).

Filme und audiovisuelle Medien

[10] *A Bug's Life*. Film. Regie: John Lasseter. Walt Disney Pictures. 1998 (siehe S. 51, 53).

[11] *A Gentlemen's Duel*. Film. Regie: Sean McNally, Francisco Ruiz-Velasco. Blur Studios. 2006 (siehe S. 57, 58).

[12] *Astro Boy*. Film. Regie: David Bowers. Imagi Animation Studios. 2009 (siehe S. 50, 52, 53).

[13] *Bolt*. Film. Regie: Chris Williams, Byron Howard. Walt Disney Pictures. 2008 (siehe S. 49).

[14] *Cloudy with a Chance of Meatballs*. Film. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. Sony Pictures Animation. 2009 (siehe S. 50).

[15] *Cloudy with a Chance of Meatballs 2*. Film. Regie: Cody Cameron, Kris Pearn. Sony Pictures Studios. 2013 (siehe S. 56).

[16] *Despicable Me*. Film. Regie: Pierre Coffin, Chris Renaud. Illumination Entertainment. 2010 (siehe S. 28, 51).

[17] *Epic*. Film. Regie: Chris Wedge. Blu Sky Studios. 2013 (siehe S. 51, 52, 56).

[18] *Finding Dory*. Film. Regie: Andrew Stanton. Walt Disney Pictures. 2016 (siehe S. 55).

[19] *Finding Nemo*. Film. Regie: Andrew Station. Walt Disney Pictures. 2003 (siehe S. 48, 49).

[20] *For the Birds*. Film. Regie: Ralph Eggleston. Pixar Animation Studios. 2000 (siehe S. 58).

[21] *Frozen*. Film. Regie: Chris Buck, Jennifer Lee. Walt Disney Pictures. 2013 (siehe S. 50, 54).

[22] *Geri's Game*. Film. Regie: Jan Pinkava. Pixar Animation Studios. 1997 (siehe S. 58).

[23] *Granny O'Grimm's Sleeping Beauty*. Film. Regie: Nick Phelan. Brown Bag Films. 2008 (siehe S. 59).

[24] *How to Train Your Dragon*. Film. Regie: Chris Sanders, Dean DeBlois. DreamWorks Animation. 2010 (siehe S. 49).

[25] *Ice Age: Continental Drift*. Film. Regie: Steve Martino, Mike Thurmeier. Blue Sky Studios. 2012 (siehe S. 68).

[26] *Ice Age: The Meltdown*. Film. Regie: Carlos Saldanha. Blue Sky Studios. 2014 (siehe S. 52, 56, 68).

[27] *Indiana Jones and the Temple of Doom*. Film. Regie: Steven Spielberg. Lucasfilm. 1984 (siehe S. 5).

[28] *Kung Fu Panda*. Film. Regie: Mark Osborne, John Stevenson. DreamWorks Animation. 2008 (siehe S. 2, 32, 41–46).

[29] *Lifted*. Film. Regie: Gary Rydstorm. Pixar Animation Studios. 2006 (siehe S. 58).

[30] *Madagascar*. Film. Regie: Eric Darnell, Tom McGrath. DreamWorks Animation. 2005 (siehe S. 51).

[31] *Madagascar 3: Europe's Most Wanted*. Film. Regie: Eric Darnell, Concrad Vernon, Tom McGrath. DreamWorks Animation. 2005 (siehe S. 52, 54).

[32] *Madagascar: Escape 2 Africa*. Film. Regie: Eric Darnell, Tom McGrath. DreamWorks Animation. 2008 (siehe S. 54).

[33] *Megamind*. Film. Regie: Tom McGrath. DreamWorks Animation. 2010 (siehe S. 49).

[34] *Minions - The Movie*. Film. Regie: Pierre Coffin, Kyle Balda. Illumination Entertainment. 2015 (siehe S. 55).

[35] *Mr. Hublot*. Film. Regie: Laurent Witz, Alexandre Espigares. 2013 (siehe S. 59).

[36] *Omerta*. Film. Regie: Arnaud Janvier, Fabrice Fiteni, Nicolas Loudot, Gaspard Roche. 2011 (siehe S. 58).

[37] *Penguins of Madagascar*. Film. Regie: Simon J. Smith, Eric Darnell. DreamWorks Animation. 2015 (siehe S. 55).

[38] *Rio*. Film. Regie: Carlos Saldanha. Blue Sky Studios. 2011 (siehe S. 53).

[39] *Rituel*. Film. Regie: Maéva Gruaz. Bellecour Entertainement. 2014 (siehe S. 58).

[40] *Shrek*. Film. Regie: Andrew Adamson, Vicky Jenson. DreamWorks Pictures. 2001 (siehe S. 49, 56).

[41] *Shrek 2*. Film. Regie: Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon. DreamWorks Pictures. 2004 (siehe S. 27).

[42] *Tangled*. Film. Regie: Nathan Greno, Byron Howard. Walt Disney Animation Studios. 2010 (siehe S. 2, 32, 34–37, 50).

[43] *The Lego Movie*. Film. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. Warner Animation Group. 2014 (siehe S. 49, 50).

[44] *Up*. Film. Regie: Peter Docter. Walt Disney Pictures. 2009 (siehe S. 49).

Online-Quellen

[45] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Don_Quijote (besucht am 10. 10. 2014) (siehe S. 4).

[46] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Robinson_Crusoe (besucht am 02. 10. 2014) (siehe S. 4).

[47] URL: http://en.wikisource.org/wiki/The_Adventures_of_Tom_Sawyer (besucht am 03. 10. 2014) (siehe S. 4).

[48] URL: http://de.sherlockholmes.wikia.com/wiki/Sherlock_Holmes (besucht am 04. 10. 2014) (siehe S. 4).

[49] URL: http://www.krimi-couch.de/krimis/arthur-conan-doyle.html (besucht am 06. 10. 2014) (siehe S. 5).

[50] URL: http://indianajones.wikia.com/wiki/Short_Round (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 5).

[51] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Austin_Powers (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 5).

[52] URL: http://austinpowers.wikia.com/wiki/Mini-Me (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 5).

[53] URL: http://harrypotter.wikia.com/ (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 5).

[54] URL: http://orf.at/stories/2109525/2109523/ (besucht am 13. 10. 2014) (siehe S. 6).

[55] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Robin_(Batman) (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 6).

[56] URL: http://batman.wikia.com/wiki/Robin_(Damian_Wayne) (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 6).

[57] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Superman_(Comicserien) (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 7).

[58] URL: http://www.dccomics.com/characters/superman (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 7).

[59] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Kick-Ass_(Comic) (besucht am 17. 10. 2014) (siehe S. 7).

[60] URL: http://kick-ass.wikia.com/wiki/Kick-Ass (besucht am 17. 10. 2014) (siehe S. 7).

[61] URL: http://en.wikiquote.org/wiki/Walt_Disney (besucht am 04. 11. 2014) (siehe S. 7).

[62] URL: https://d23.com/walt-disney-archives/disney-history/ (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 7).

[63] URL: http://disney.wikia.com/wiki/The_Moose_Hunt (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 7).

[64] URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Mickey\%27s_Revue (besucht am 14. 10. 2014) (siehe S. 8).

[65] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphismus (besucht am 14. 10. 2014) (siehe S. 8).

[66] URL: www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=3932 (besucht am 14. 10. 2014) (siehe S. 8).

[67] URL: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King (besucht am 08. 10. 2014) (siehe S. 8).

[68] URL: http://www.merriam-webster.com/dictionary/sidekick (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 9).

[69] URL: http://www.amazon.com/Martian-Goods-Stories-Noelle-Campbell/dp/0692324852/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1415135613&sr=1-1 (besucht am 18. 10. 2014) (siehe S. 10).

[70] URL: http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/supporting-role (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 20).

[71] URL: http://www.duden.de/rechtschreibung/Deuteragonist (besucht am 21. 10. 2014) (siehe S. 20).

[72] URL: http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Tritagonist (besucht am 21. 10. 2014) (siehe S. 20).

[73] URL: http://web.cn.edu/kwheeler/lit_terms_T.html (besucht am 19. 10. 2014) (siehe S. 20).

[74] URL: http://web.cn.edu/kwheeler/lit_terms_D.html#deuteragonist_anchor (besucht am 19. 10. 2014) (siehe S. 20).

[75] URL: http://dict.leo.org/ende/index_de.html#/search=Foil&searchLoc=0&resultOrder=basic&multiwordShowSingle=on (besucht am 19. 10. 2014) (siehe S. 20).

[76] URL: http://www.britannica.com/EBchecked/topic/211951/foil (besucht am 19. 10. 2014) (siehe S. 20).

[77] URL: http://dict.leo.org/ende/index_de.html#/search=confidant&searchLoc=0&resultOrder=basic&multiwordShowSingle=on (besucht am 15. 10. 2014) (siehe S. 20).

[78] URL: http://en.wiktionary.org/wiki/confidant (besucht am 24. 10. 2014) (siehe S. 21).

[79] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Komparse (besucht am 17. 10. 2014) (siehe S. 21).

[80] URL: http://wortwuchs.net/figurenkonstellation/ (besucht am 20. 10. 2014) (siehe S. 28).

[81] URL: http://asgeeks.es/wp-content/uploads/2013/05/Gru.jpg (besucht am 27. 10. 2014) (siehe S. 29).

[82] URL: http://en.wiktionary.org/wiki/minion (besucht am 01. 11. 2014) (siehe S. 29, 53).

[83] URL: http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20130713115655/disney/images/5/5a/Rapunzelpainting.jpg (besucht am 29. 10. 2014) (siehe S. 39).

[84] URL: http://images.kino.de/flbilder/max10/auto10/auto40/10400051/b640x600.jpg (besucht am 28. 10. 2014) (siehe S. 39).

[85] URL: http://images4.fanpop.com/image/photos/22900000/rapunzel-tangled-22907012-900-884.jpg (besucht am 28. 10. 2014) (siehe S. 39).

[86] URL: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20110408184551/kungfupanda/images/9/93/ShifuGreen.JPG (besucht am 29. 10. 2014) (siehe S. 45).

[87] URL: http://de.kungfupanda.wikia.com/wiki/Zeng?file=Zeng_1.png (besucht am 29. 10. 2014) (siehe S. 45).

[88] URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Henchman (besucht am 01. 11. 2014) (siehe S. 53).

[89] Noelle Campbell. URL: http://noellecampbelldotcom.wordpress.com/2012/05/13/evolution-of-a-sidekick-what-is-a-sidekick/ (besucht am 19. 10. 2014) (siehe S. 10).

[90] Orlindo Frick. URL: http://www.moviepilot.de/news/7-gruende-warum-maximus-der-bessere-sidekick-ist-109010 (besucht am 29. 10. 2014) (siehe S. 40).

[91] Marie Krolock. URL: http://www.moviepilot.de/news/7-gruende-warum-pascal-der-bessere-sidekick-ist-108945 (besucht am 29. 10. 2014) (siehe S. 40).

[92] Michael Quinion. URL: http://www.worldwidewords.org/qa/qa-sid1.htm (besucht am 01. 10. 2014) (siehe S. 3).

[93] Sam Schlinkert. URL: http://flavorwire.com/127231/the-top-10-sidekicks-in-literature/5 (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 4).

[94] Sam Schlinkert. URL: http://flavorwire.com/127231/the-top-10-sidekicks-in-literature (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 4).

[95] Sam Schlinkert. URL: http://flavorwire.com/127231/the-top-10-sidekicks-in-literature/6 (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 4).

[96] Sam Schlinkert. URL: http://flavorwire.com/127231/the-top-10-sidekicks-in-literature/10 (besucht am 12. 10. 2014) (siehe S. 5).

[97] Ruth Schneeberger. URL: http://www.sueddeutsche.de/kultur/beruehmte-sidekicks-schoen-daneben-1.1622058-13 (besucht am 13. 10. 2014) (siehe S. 6).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —

Breite = 100 mm
Höhe = 50 mm

— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —