

**Die Faszination der kindlichen
phantastischen Welten im Animationsfilm
und ihr Publikum**

DOMINIQUE SELLITSCH

DIPLOMARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im November 2011

© Copyright 2011 Dominique Sellitsch

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

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe.

Hagenberg, am 29. November 2011

Dominique Sellitsch

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vii
Kurzfassung	viii
Abstract	ix
1 Einleitung	1
1.1 Zielsetzung	1
1.2 Kapitelübersicht	1
2 Phantastische Welten in der Animation	3
2.1 Annäherung an eine Begriffsklärung	3
2.2 Parallele Welten	4
2.3 Die magische Schwelle zur phantastischen Welt im Film	7
2.3.1 Medienbeispielanalyse: Merkmale und Vorkommen magischer Schwellen	8
2.3.2 Die magische Schwelle in der Animation	13
3 Motive und Mehrwert für Kinder	16
3.1 Inhalt und Analyse des Diplomfilmes <i>Blue Jay in the sky</i>	16
3.1.1 Das Lustprinzip versus das Realitätsprinzip oder fiktiv versus real	17
3.1.2 Das Motiv der Ablehnung. Kinder, die abgelehnt werden, finden einen möglichen Lösungsvorschlag im Stoff eines Animationsfilms oder eines Märchens	19
3.1.3 Das Motiv des Traums und der Befreiung durch das Vogelsymbol	20
4 Motivation und Mehrwert für Erwachsene	22
4.1 Das sogenannte innere Kind: ein Boom in Lifestyle und Esoterik?	22
4.2 Das innere Bild im Menschen	23

4.3	Flucht in Medienwelten: Erfolgsrezept abendfüllender Animationsfilme von Pixar und Co	25
4.3.1	Kindchenschema im Design plus inhaltliche Metaebene plus Filmzitate ist gleich Erfolgsrezept?	25
4.4	Analyse Medienbeispiel: <i>Spongebob Schwammkopf</i>	27
4.4.1	Warum <i>Spongebob Schwammkopf</i> ?	27
4.4.2	Episode <i>Zurück zur Natur</i> als Beispiel für Metaebenen und vielschichtiges Erzählen	28
4.4.3	Folge <i>Nachtschicht</i> (Inhalt): Vermischung von Realität und Phantasie in der Animation	30
4.4.4	Folge <i>Nachtschicht und Spionagekumpel</i> (Interpretation): Filmzitate in der Serie	30
4.4.5	Wie alt ist <i>Spongebob</i> eigentlich?	31
4.5	Kindchenschema in Phantasiewelten bei Figuren anhand der Animationsfilme von Studio Soi und Studio aka	32
4.6	Nihilismus, Agonie des Realen, Verschiebung der Werte durch die Medienüberflutung	34
4.6.1	Beispiel: Animationsfilm <i>Findet Nemo</i>	34
5	Experteninterview mit <i>Studio Soi</i>	37
5.1	Einleitung	37
5.2	Im Gespräch mit Johannes Weiland	37
5.3	Im Gespräch mit Jakob Schuh	44
6	Fazit	50
A	Projektbeschreibung <i>Blue Jay in the sky</i>	52
A.1	Allgemeines	52
A.2	Steckbrief	52
A.3	Synopsis	53
A.4	Drehbuch	53
A.4.1	Szene 1 – außen – Nacht – vor einer Stadt	53
A.4.2	Szene 2 – innen – Nacht – Zimmer von <i>Jay</i> (triste, reale Welt) - verschiedene Einstellungen	53
A.4.3	Szene 3 – innen – Nacht – Zimmer von <i>Jay</i> (triste, reale Welt)	53
A.4.4	Szene 4 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt > noch nicht volle Farbenpracht)	54
A.4.5	Szene 5 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt > volle Farbenpracht)	54
A.4.6	Szene 6 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt)	54
A.4.7	Szene 7 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt)	54

A.4.8 Szene 8 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt) > langsames Verblässen der Farben	54
A.4.9 Szene 9 – innen – Nacht – Zimmer von <i>Jay</i> (triste, reale Welt)	55
A.4.10 Szene 10 – außen – Nacht – neuerlicher Übergang zur Traumwelt	55
A.5 Stilentwicklung	55
Quellenverzeichnis	56
Literatur	56
Filme und audiovisuelle Medien	57
Online-Quellen	59

Vorwort

Hier im Vorwort möchte ich Platz finden, allen zu danken, die mir während der Arbeit an der Diplomarbeit und dem Projekt maßgebliche Unterstützer waren: Ich danke *Thomas Duschlbauer* als meinem Betreuer, ebenfalls *Roland Keil*, dem Betreuer meines Filmprojekts *Blue Jay in the sky*. Daneben möchte ich auch *Jürgen Hagler* danken, der immer ein offenes Ohr für die Belange seiner Studenten hat und mich immer wieder motiviert hat, meine Arbeiten an die Öffentlichkeit zu tragen. Außerdem spreche ich einen großen Dank aus an *Johannes Weiland* und *Jakob Schuh* und alle anderen Freunde und Mitarbeiter von *Studio Soi*, die mich mit den beiden in Kontakt gebracht haben. Ich danke den beiden Regisseuren ganz besonders für ihre Zeit und die Bereitschaft, mir meine Fragen zu beantworten. Ich danke für diese spannende Erfahrung in Stuttgart. Schlussendlich möchte ich mich noch bei meinen Freunden und meiner Familie für die emotionale und finanzielle Unterstützung bedanken. Ganz besonders bei den edlen Spendern *Sigi* und *Wolfgang Sellitsch*. Des Weiteren möchte ich in diesem Vorwort darauf hinweisen, dass ich einen Blog mit folgender Internetadresse eingerichtet habe:

<http://jayintheskyblog.wordpress.com/>

Er hat die Aufgabe, das Projekt und seine Umsetzung zu dokumentieren und als Informationsplattform nach außen zu dienen.

Kurzfassung

Wie kann eine phantastische Welt im Film aussehen, im Besonderen in meinem Film *Blue Jay in the sky*? Wie werden die Übergänge vom Realen in das Phantastische gezeigt? Was zeichnet die *magische Schwelle* aus, die den Einstieg in das Phantastische kennzeichnet? Funktionieren Phantasiewelten für Erwachsene anders als für Kinder? Wieso sprechen verkindlichte Animationsfilme und -serien nicht nur das Publikum Kind an, sondern auch die Erwachsenen (zum Beispiel *Spongebob*-, *Pixar*-, *Studio Soi*-Produktionen)? Wieso ist eine kindliche Ästhetik bei den Erwachsenen auch beliebt? Gibt es bei diesen Beispielen einen Metatext? Also eine zweite, schwerer zu decodierende Ebene in der Story (Filmzitate, Witze, kritische Anspielungen) und wie sieht diese aus? Wieso greifen Animationsfilmemacher, konkret *Jakob Schuh* und *Johannes Weiland* von *Studio Soi*, immer wieder zu diesem inhaltlichen und visuellen Element (inhaltlich kindgerecht und visuell Kindchenschema)? *Bruno Bettelheim* stellt die These in den Raum, dass Kinder phantastische Welten brauchen, um fiktive Lösungen für ihre realen Ängste durchzudenken. Welchen Mehrwert könnte mein Diplomfilm *Blue Jay in the sky* haben und welche Motive birgt die Geschichte in sich? Der Inhalt des Films ist der thematische Überbau meiner Arbeit. Was motiviert den Menschen an sich, in ein imaginäres Universum zu tauchen? Hat es mit der Entstehung der inneren Bilder im Gehirn zu tun? Oder mit dem Wandel der Medienwelt und damit mit der Änderung der Wahrnehmung von Realität? Wie wirkt sich der Medienkonsum auf die Nachfrage an verkindlichten Animationsfilmen und Figuren in der Medienwelt aus? Kommt es zu einer Flucht in eine schöne, heile Phantasiewelt? *Jean Baudrillard* spricht von einer „Agonie des Realen“ durch die Medien. Ist hier ein Zusammenhang zu finden?

Abstract

The main theme of my thesis is the childlike fantastic worlds in animation and its audience. In addition to this, my aim is to research the instrumental element of the so-called magic door. This element is often used in movies to depict the transition the protagonist takes from a realistic into a fantastic world. In this connection, I analyse this transitional threshold with lots of media examples. For instance, in my short movie project *Blue Jay in the sky*, the magic door is a sheet of paper through which the boy *Jay* steps into his dreamworld. In this context, I write about the phenomenon that not only kids consume animated movies, but also adults. Examples include *Spongebob*-, *Pixar*- and *DreamWorks*-productions, *Studio Soi*-films, etcetera. Moreover, I try to come closer to the question of why this might possibly be the case. What is the motivation for an adult viewer to step into a childlike fantastic world through a movie? Is it because of the allusions and the funny citations of other media examples in it? *Bruno Bettelheim* says that children need fantastic worlds of myth and fairy tales in order to help them solve their problems and to overcome their fears in real life more easily. What could be the additional value of fantastic animated worlds for children and for adults? What could be the overvalue of my project *Blue Jay in the sky* for children and adults? The story of the film is the thematic superstructure of the whole thesis. Why do designers often use a big amount of cuteness and sweetness in their character design? Expert interviews with the likes of *Johannes Weiland* and *Jakob Schuh* have shed some light and possible answers to this question. Another question is: Does Media change our society? *Jean Baudrillard* speaks from the “dying of reality” because of the media. Is there a connection to find between the fantastic animated worlds and its audience?

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Zielsetzung

In meiner Diplomarbeit versuche ich anhand mehrerer Beispiele, den Mehrwert der phantastischen Geschichten für Kinder, wie auch für Erwachsene genauer herauszuarbeiten. Den thematischen Überbau der Auseinandersetzung bildet der Inhalt meines Animationsfilmprojektes *Blue Jay in the sky*. Ich ziehe Verbindungen zwischen dem Inhalt anderer analysierten Beispiele und meinem Filminhalt, um den möglichen Mehrwert des Projekts herauszufiltern. Natürlich ist das Ganze eine Versuchsanordnung. Ich beschränke mich dabei auf eine selektive Auswahl verschiedener Medien und Theorien, die ich in Zusammenhang stelle.

1.2 Kapitelübersicht

Grundsätzlich teilt sich diese Auseinandersetzung in sechs Kapitel, deren Inhalt und Relevanz ich nun kurz beschreiben werde. Nach der *Einleitung* folgt die *Begriffsklärung*. Hier widme ich mich einer möglichen Annäherung an eine Begriffsklärung von Phantasie und Realität. Dazu versuche ich den Bezug der beiden Themenkreise zueinander genauer zu beleuchten. Im Konkreten lege ich den Fokus dort, im Sinne meines Studienschwerpunktes, auf das Erzählen von Geschichten, unter anderem von verfilmten Märcheninhalten und anderen Medienbeispielen. Dort taucht der Begriff *Parallele Welten* auf. Diesem versuche ich genauer auf die Spur zu kommen. Dabei gehe ich auf ein häufig auftretendes Phänomen oder stilistisches Mittel beim Geschichtenerzählen ein: Eine erste Welt wird etabliert und in einem nächsten Schritt betritt der/die Protagonist/in eine ambivalente Parallelwelt. Um eine Analyse dieses Stilmittels durchzuführen, greife ich zu Beispielen aus Real- sowie Animationsfilmen, beziehungsweise auch zu deren Mischformen. Bei meinem Film *Blue Jay in the sky* etwa ist der Einstieg in die Traumwelt durch ein Blatt Papier symbolisiert. Im dritten Kapitel stelle ich mir die Frage, wel-

chen möglichen Mehrwert ein Märchen oder ein Animationsfilm für Kinder theoretisch haben könnte. Hierzu untersuche ich verschiedene Annahmen, unter anderem jene von *Bruno Bettelheim* und setze diese Theorien in Verbindung mit den unterschiedlichen Medienbeispielen, mit dem Schwerpunkt auf meinem Diplomprojekt *Blue Jay in the sky*. Der Versuch, die Motive der Geschichte zu interpretieren und den möglichen Nutzen der Geschichte herauszuarbeiten, ist das Herzstück meiner Arbeit. Der vierte Teil beschäftigt sich mit der möglichen Faszination, die filmische phantastische Welten für ein erwachsenes Publikum haben können. Dazu versuche ich im Besonderen die Erkenntnisse des Experteninterviews mit *Studio Soi* einzuflechten. Ich messe den Erfolg dieser Welten für ein erwachsenes Publikum an dem Ruhm und der Bekanntheit gewisser Medienformate, beziehungsweise auch an Sendeplätzen der Beispiele. Dabei nehme ich an, dass sich bestimmte Inhalte in Filmen auf ein kollektives Wissen berufen. Außerdem versuche ich der Frage auf den Grund zu gehen, ob ein Eintauchen in eine Phantasiewelt im Film eine mögliche Realitätsflucht darstellt und ob diese eventuell die Wirklichkeit beeinflussen könnte. Im vorletzten Kapitel präsentiere ich mit gewissem Stolz die Ergebnisse der Experteninterviews, die ich während der *FMX* in Stuttgart eingefädelt habe. Die beiden Experten sprechen über die Themen, die ich in der Master Thesis behandle und zeigen dazu ihre Sicht der Dinge. *Last but not least*: das Fazit. Hier versuche ich, die Erkenntnisse meiner Auseinandersetzung wiederum aufzugreifen und auf den Punkt zu bringen.

Kapitel 2

Phantastische Welten in der Animation

2.1 Annäherung an eine Begriffsklärung

Phantasie (grch.), Einbildungskraft, die Tätigkeit, wodurch Bilder von Gegenständen in der Seele entstehen, ist reproduktiv, insofern sie gemachte Wahrnehmungen wieder vergegenwärtigt, produktiv, schöpferisch, wenn sie neue Gebilde selbständig erzeugt; letztere leistet das Höchste in den schönen Künsten. In der Musik (ital. Fantasia) ein Tonstück in freier Form, auch eine improvisierte Komposition. Phantasieren, sich lebhaften Vorstellungen überlassen, auch s.v.w. delirieren; in der Musik: über ein beliebiges Thema seine augenblicklichen Empfindungen auf einem Instrument vortragen. [7, S. 396]

Aristoteles definiert Phantasie als *Nachwirkung der Wahrnehmung* [11, S. 96]. Er bezeichnet Phantasie auch als *Bedingung jeglichen Strebens. Das Strebevermögen ist nicht ohne Phantasie, und zwar deshalb, weil das Streben nicht auf das Gegenwärtige, sondern auf das Kommende gerichtet ist.* [16, S. 399] In der Welt des animierten Films ist Phantasie eine unablässige Eigenschaft für einen Regisseur. Im Vorwort des *Ars Electronica Animation Festivals 2011* heißt es dazu [20]: *Schien es in den 1990er Jahren so, als müssten sich Studenten und unabhängige Filmemacher in der zweiten und dritten Reihe anstellen, so ist heute das erste und einzige Limit die Fantasie.* Die Phantasie ist demnach das bedeutungsvollste und notwendigste Gut eines Filmemachers. Dabei kann man über dieses nicht immer frei verfügen. Ähnlich wie eine zarte Pflanze ist es wichtig sie zu pflegen und hegen, beziehungsweise sie zu entwickeln. Sie ist schwerlich zu umfassen oder genauer zu definieren. *Das erscheint uns Menschen so, als käme etwas aus dem Nichts. Es ist nicht da, es deutet sich noch nicht einmal an, und plötzlich ist etwas da. Das ist eine phantastische Sache, man kann es auch Wunder nennen.*

[4, S. 194] Im Gegensatz zum Begriff der Phantasie steht laut Brockhaus-Definition die Realität [7, S. 498]: *Realität (lat.), Wirklichkeit, Wesenheit, Tatsächlichkeit*; In dem Wörterbuch [11, S. 217] heißt es außerdem:

*(...) ist die Seinsweise eines Etwas außerhalb des Gedachtseins.
 (...) Je nach dem Was, das als **real** charakterisiert wird, gibt es verschiedene **Realitäten**. (...) Es gibt demnach: physische und psychische Realität; beide haben das Gemeinsame, daß sie, um real zu sein, mehr als bloßen Gedankeninhalt, Phantasieinhalt bedeuten, daß sie das, als was sie im Denken gemeint sind, auch sein müssen.*

2.2 Parallele Welten

Beispiele: *Sucker Punch* und *Cul de Boueille*

Die Verwendung von verschiedenen parallelen Welten ist ein gängiges Mittel beim Erzählen einer Geschichte. Das *Ars Electronica Animation Festival* macht dies deutlich: Die verschiedenen Kategorien des Programms ändern sich unter Umständen jährlich, je nach aktuellen Entwicklungen und Trends in dem Bereich Animation. 2011 war *parallel worlds* ein eigenständiger Programmpunkt. Die Kategoriebeschreibung lautet folgendermaßen [20]: *Absonderliche, geradezu märchenhaft anmutende Dinge tun sich in diesen Welten (...)*. Auch in der internationalen *IMDb* findet man unter dem Schlagwort „parallel“ eine Vielzahl von Filmen wie *Coraline* [24]. In Wikipedia gibt es folgenden Eintrag zum Begriff Parallelwelt [60]:

In der Psychologie wird der Begriff der Parallelwelt manchmal verwendet, um Verhaltensweisen der Realitätsflucht zu bezeichnen. So können Menschen mit Hilfe der Phantasie unerfüllbare Sehnsüchte, Wünsche oder Bedürfnisse imaginär ausleben oder unerträgliche Situationen verdrängen, indem sie sich Parallelwelten bzw. Ersatzwirklichkeiten schaffen. In der Parallelwelt denkt sich der Phantasierende in eine oder mehrere virtuelle, gewünschte Rollen hinein, kommuniziert mit den darin lebenden Personen und schafft eine Umgebung, in der die realen Hemmnisse für seine Sehnsüchte nicht mehr vorhanden sind.

Bei meinem Film *Blue Jay in the sky* stellt die phantastische Parallelwelt eine Traumwelt dar, in die der Junge *Jay* eintaucht. Sie ist viel farbiger als die reale Welt und vollgeladen mit Erlebnissen. Ein bekanntes Medienbeispiel, das mit einer Realitätsflucht in Parallelwelten arbeitet, ist der Actionfilm *Sucker Punch* [54]. Die Protagonistin ist halb Kind und halb Frau, im Film zum Ausdruck kommend durch den Namen *Babydoll* und durch die Kleidung, in Form einer erotischen Schuluniform, wie die Abb. 2.1 zeigt. Das Mädchen



Abbildung 2.1: Bild aus *Sucker Punch*: dritte Parallelwelt, in der *Babydoll* kämpft [71].

versucht aus ihrem realen Leben zu flüchten, denn seine Qualen erträgt sie nicht länger. Ähnlich wie bei meinem Film *Blue Jay in the sky*, bei dem der Vogel *Blue Jay* dem Jungen zeigt, was er sehen soll, nämlich dass er fliegen kann, gibt bei *Sucker Punch*, *Dr. Gorski Babydoll* das Wissen, welches sie benötigt, indem sie sagt [54]:

Du kontrollierst diese Welt. Das, was du dir gerade vorstellst, diese Welt, die du kontrollierst, dieser Ort kann genauso real sein wie jeder Schmerz.

Sie flüchtet sich aus der realen Gefangenschaft in dem Irrenhaus *Lennox House* in eine Parallelwelt, in der sie zum Tanzen in einem Bordell gezwungen wird. Da diese Welt der ersten an Grausamkeit um nichts nachsteht und *Babydoll* in ihren Handlungen wiederholt der Ohnmacht ausgeliefert ist, flüchtet sie sich in ihren Gedanken während des Tanzens in eine dritte Parallelwelt. Diese Facette der Geschichte entspricht der von *Blue Jay in the sky*, da *Jay* auch ein unglückliches Leben in Gefangenschaft fristet und sich in die Traumwelt flüchtet. In der dritten Parallelwelt kann sich *Babydoll* endlich zur Wehr setzen, indem sie mit allerlei Waffen dunkle Gegner brutal niederstreckt. Die verschiedenen Welten werden immer wieder durchgemischt, alle beeinflussen sich gegenseitig und spiegeln sich darüber hinaus ineinander wider. Gegenstände und Personen treten in leicht variiertes Form in den anderen Welten auf. Ja sogar Ereignisse passieren in allen drei Welten

in einer ähnlichen Art und Weise. Zum Beispiel wird in der zweiten Welt ein Feuer gelegt und eine Tänzerin befreit. Auch in der ersten Welt brennt ein Raum aus und *Babydoll* hilft einer Insassin zur Flucht. Ein anderes zentrales Beispiel ist der drohende chirurgische Eingriff wegen einer Lobotomie in der Irrenanstalt. In der zweiten und dritten Welt wird dieser als Auftritt der Person *High Roller* in Szene gesetzt. Interessant ist dabei besonders, dass die Lobotomie beim Menschen zu einem Phantasieraub führt. Der amerikanische Psychiater *Walter Freeman* beschreibt den Eingriff wie folgt [5, S. 175]: *Die Psychochirurgie erlangt ihre Erfolge dadurch, dass sie die Phantasie zerschmettert, Gefühle abstumpft, abstraktes Denken vernichtet und ein roboterhaftes, kontrollierbares Individuum schafft.* Genau das macht *Babydoll* zuvor immerzu in den zwei Parallelwelten: Sie setzt ihre Phantasie ein. Hierbei wird auch deutlich, dass der Eingriff nicht nur in der Realität ein unumstößlich vernichtendes Ereignis ist, sondern in der Folge den Tod aller Parallelwelten und deren Figuren in *Babydoll's* Vorstellung bedeutet. Deshalb endet meiner Meinung nach der Film nach dem Eingriff. *Babydoll* hat die Fähigkeit verloren, in eine Phantasiewelt einzutauchen. Ein anderes Beispiel dem Genre Animationsfilm, das 2011 auf internationalen Festivals, unter anderem in Stuttgart gelaufen ist, ist der Film *Cul de Boueille* [25]. Dabei geht es um einen Jungen namens *Arnaud*. Blind, nahezu wie ein Maulwurf, bekommt er eine dicke Hornbrille verordnet. Infolgedessen er unansehnlich aussieht und einen *Flaschenboden (Cul de Boueille)* im Gesicht trägt. Hier finde ich wieder eine inhaltliche Parallele zu meinem Projekt *Blue Jay in the sky*: *Jay* wirkt auf sein Umfeld ebenso unansehnlich, da er anstatt Haare eine Federfrisur trägt. Deshalb wird er gehänselt und seine Eltern versuchen ihn anzupassen, indem sie ihm die Federn glatt streichen. *Arnauds* Eltern erschrecken über seinen Anblick genauso und die Schulkameraden hänseln ihn ebenfalls unablässig. Ganz besonders groß ist die Veränderung durch die Brille hingegen für den Jungen selber. Zumal alle Gegenstände um ihn herum durch die dicken Gläser viel realer und damit leider langweiliger aussehen. Er erblickt etwa neuerdings ein Radio in der Küche am Regal. Nimmt er die Brille jedoch ab, dann verwandelt es sich in eine Art Außerirdischer, der die Musik in seinem Kopf tönen lässt und ihm dabei freundlich zuwinkt. Des Weiteren wird eine kleine eingedrehte Muschel ohne Blick durch die Brille zur lebendigen, sich bewegenden Puppe in den Augen beziehungsweise in der Phantasie des Jungen. Eine Lichtreflexion entpuppt sich als reitendes Einhorn, welches sich durch verschiedene Wasserpfützen am Boden mit dem Jungen mitbewegt. *Arnaud* entschließt sich, die Brille loszuwerden, da die Phantasiewelt ihm viel schöner erscheint als die reale, in der er nur Missmut und Hänseleien ertragen muss. In der Folge tauchen plötzlich dunkle Bedrohungen auf, ein riesiger Drache rast mit unglaublicher Geschwindigkeit auf *Arnaud* zu. In der Realität ist es ein Zug, wie sich herausstellt. Dieser kann gerade noch vor *Arnaud* zum Stillstand kommen, welcher auf den Gleisen steht. Seine brillenlosen wie Krokodile oder Monster aussehenden, streiten-

den Eltern zwingen ihn schließlich die Brille wieder zu tragen. In der Nacht erwachen die Phantasiewesen wieder zum Leben und im Finale stellt sich heraus, dass überhaupt die Wesen die Geschichte von *Arnaud* erzählt haben. Bei *Blue Jay in the sky* spielen sich die Erlebnisse in ähnlicher Weise nur in *Jays* Kopf ab. Außerdem wird die Geschichte auch hier durch den Vogel *Blue Jay* erzählt, der in beiden Welten vorkommt, als Mentor fungiert und damit zum übersinnlichen Wesen wird. Mich erinnert die Handlung um den Jungen *Arnaud* sehr an einige meiner frühen Kindheitserinnerungen. Es hat sich damals nämlich zugetragen, dass ich in der Nacht in meinem Zimmer immer Phantasiewesen gesehen habe. Ich bin mir sicher, dass viele andere Menschen diese Erfahrung mit mir teilen. Manchmal sahen die Schattenwesen freundlich aus, andere Male sehr furchteinflößend. Obgleich sie immer plötzlich wie vom Erdboden verschwunden waren, wenn ich das Licht eingeschaltet habe. Es stellte sich in der Folge heraus, dass es beispielsweise nur ein überladener Kleiderständer oder Spielzeug war, das in einer Ecke aufgestapelt lag. Wie der Effekt im Film, sobald *Arnaud* die Brille aufsetzt, ist die Magie und die Phantasie plötzlich wie fortgeblasen.

2.3 Die magische Schwelle zur phantastischen Welt im Film

Die Bezeichnung *magische Schwelle* ist meines Wissens zwar kein Fachbegriff, mir erscheint sie aber als zutreffend und deshalb verwende ich sie für folgendes Phänomen: Bei Realfilmen, in denen kindliche Figuren in eine Phantasiewelt tauchen, kommt es häufig zum Eintreten über eine magische Schwelle. Diese bezeichnet den Punkt in der Handlung, an welchem der Protagonist von einer bereits in die Handlung eingeführte reale Umgebung in eine phantastische, abstrakte Welt eintaucht. Dieser Punkt wird meist durch einen Gegenstand wie ein Blatt Papier bei *Blue Jay in the sky*, einen Kleiderschrank bei den *Chroniken von Narnia* [29], oder eine Tür bei *Coraline* [24] versinnbildlicht. Technisch gesehen spielt der Realfilm meist die Rolle der realen Welt und die Computeranimation bietet ein unbeschränktes Potential, um die Phantasiewelt darzustellen. Diese beiden Welten stehen sich demnach häufig technisch sowie inhaltlich gegenüber. Natürlich wäre es möglich, auch eine sogenannte reale Welt mit den Mitteln der Computeranimation zu zeigen, das wird auch teilweise gemacht. Wie zum Beispiel bei *der Polarexpress*[28]. Meiner Meinung funktionieren diese Filme häufig nicht so gut wie jene Mischung. Reine *CG¹*-Filme, die den Anspruch auf eine photorealistische Abbildung der sogenannten Wirklichkeit haben, kommen nicht selten mit dem Problem des *uncanny valley* in Berührung. Das sogenannte unheimliche Tal beschreibt die Antipathie, die der Betrachter einer 3D-Figur entgegenbringt, wenn diese ganz nahe am Fotorealismus ist, die Natur jedoch nicht

¹Computer generated.

identisch imitiert. Anders gesagt: Wenn man sich in einem *full CG*-Film mit einer Figur identifiziert, kommt es zwischendurch wahrscheinlich zu diesem Phänomen. Weil die Figur beispielsweise eine Bewegung macht, die nicht absolut perfekt, natürlich animiert ist. Es handelt sich dabei wirklich um marginale Werte, die das *uncanny valley* auslösen können. Dadurch entsteht ein komisches, unheimliches Gefühl beim Betrachter und die Identifikation mit der Figur nimmt rasch ab. Bei *CG*-Figuren, die nicht den Anspruch auf Naturrealismus haben, tritt das Phänomen nicht so leicht auf, da die Toleranz des Betrachters hier größer ist. Nochmals auf den Punkt gebracht bedeutet das: Je mehr eine *CG*-Figur einem realen Menschen ähnelt, desto schwieriger ist es, eine Identifikation damit zu schaffen.

2.3.1 Medienbeispielanalyse: Merkmale und Vorkommen magischer Schwellen

Beispiele: *Chroniken von Narnia*, *Die unendliche Geschichte*, *Harry Potter* und *Pan's Labyrinth*

Des öfteren wird die magische Schwelle von einem kindlichen Protagonisten überschritten. Zusätzlich ist es ein gängiges Mittel, dass jenes Kind erst ein eher trauriges Schicksal zu bestreiten hat. Im Gegensatz dazu wird es oftmals in der Phantasiewelt als etwas Besonderes angesehen. Denn häufig hat das Kind eine Aufgabe, welche nur es allein und sonst niemand anderer zu bewältigen im Stande ist. Die Erledigung jener Aufgabe fordert unglaublichen Mut, die Überwindung von Angst und das Entsagen dunkler Verlockungen. Im weiteren Kapitel möchte ich einige signifikante Beispiele anführen, welche mit den aufgezählten Merkmalen arbeiten. Das Projekt *Blue Jay in the sky* beispielsweise arbeitet mit ähnlichen inhaltlichen Mitteln. *Jay* fühlt sich zuerst nicht akzeptiert und fristet ein tristes Leben. Durch die Begegnung mit dem Vogel *Blue Jay* fühlt sich *Jay* plötzlich als etwas Besonderes und stellt sich dann sogar vor, wie es wäre, ein Star oder ein Held zu sein. Bei den *Chroniken von Narnia* [29] kommen die angesprochenen Mittel auch besonders deutlich zum Vorschein: Die Kinder müssen das Land vor dem ewigen Winter retten. *Edmund*, einer der Jüngsten, lässt sich von der bösen weißen Hexe mit türkischem Honig verführen und muss dies bitter büßen. Bei der Verfilmung der *Chroniken von Narnia* ist diese erste etablierte reale Welt zum Beispiel das Haus eines Professors, in welches die Kinder von der Mutter geschickt werden, um dem Krieg zu entkommen. Das Haus stellt eigentlich den Übergang zu der phantastischen Welt *Narnia* dar, in der die Kinder Abenteuer erleben. In den ersten beiden Filmen ist der Übergang ein magischer Kleiderschrank, der in seinem Inneren in eine andere Welt führt. *Lucy*, die kleinste der vier Geschwister, entdeckt ihn, weil die Kinder Verstecken spielen. Da die Zeit knapp wird, bis ihr Bruder die Suche nach ihnen beginnt, steigt sie in einen antiken Kleiderschrank, der voller Pelzmäntel ist.



Abbildung 2.2: Bild aus *Chroniken von Narnia*: der Übergang der Kinder in die fiktive Welt *Narnia* [70].

Sie geht langsam tiefer in den Kasten. Plötzlich spürt sie einen Tannenzweig und Schnee auf der Haut und tritt damit in die magische Welt von *Narnia* ein [29]. Die Abb. 2.2 zeigt die Schneelandschaft nach dem Einstieg in die Parallelwelt *Narnia*. Im dritten Teil [30] stellt die Schwelle ein Gemälde dar, in welches die Kinder eintauchen. Der Autor der *Chroniken von Narnia* Clive Staples Lewis beschrieb Märchen als [3, S. 31]:

(...) geistige Forschungsreisen, die das menschliche Leben so offenbarten, wie es von innen her gesehen, empfunden oder erkannt wird und deshalb am lebenswahrsten.

In den *Chroniken von Narnia* bediente sich Lewis an Motiven der europäischen, sowie der christlichen Mythologie und britischer Märchen. Zum Beispiel wird das christliche Motiv der Auferstehung nach der Selbstopferung des Löwen *Aslan* zum zentralen Element. Die *Chroniken veranschaulichen verschiedene Aspekte damaliger gesellschaftlicher Wertvorstellungen auf eine Weise, die diese auch für Kinder zugänglich macht.* [61]

Es gibt unzählige verfilmte Geschichten, die zwei entgegengesetzte Welten beinhalten, in dieser Diplomarbeit werde ich natürlich nur einige selektive Beispiele herausgreifen und näher auf sie eingehen. In der *unendlichen Geschichte* [31] stellt die magische Schwelle das Buch dar, über welches der Junge in die phantastische Welt eintaucht. In diesem Fall wird die Fiktion der Parallelwelt durch ihren Namen *Phantásien* besonders deutlich. Wieder ist es ein Kind, nämlich *Bastian*, das über die magische Schwelle, das Öffnen und Lesen im Buch, in eine ambivalente Welt eintritt. Des Weiteren wird

dem Jungen in der realen Welt Missgunst entgegengebracht: In Form seiner Schulkameraden, die den Jungen hänseln. Zusätzlich leidet er unter dem frühen Tod seiner Mutter. Hier sehe ich wieder eine Verbindung zu meinem Film *Blue Jay in the sky*, denn *Jay* wird auch von seinen Klassenkameraden ausgelacht, weil er anders aussieht. *Bastian* fällt den Hänseleien zum Opfer, weil er den nicht ganz perfekt geratenen, selbst gestrickten Pullover seiner Mutter trägt. Bei *Harry Potter* [33] existiert zum einen die Welt der *Muggles*, der Sterblichen und zum anderen die Welt der Zauberer und der Magie. Im ersten Film stellt die magische Schwelle eine Wand auf dem Bahnhof dar. *Harry* muss mit Anlauf in die Wand hineinspringen und plötzlich ist er in einer simultanen Parallelwelt, in der sich Gegensatz zur realen nur Zauberer aufhalten. *Harry Potter* ist insofern anders gestrickt, denn die Regierung der Realwelt weiß von der Zauberwelt und auch erwachsene Zauberer gehen durch beide Welten. Dennoch findet sich die Parallele auch zu den anderen Beispielen in der Tatsache, dass *Harry* in seiner realen Umgebung unglücklich ist und schlecht behandelt wird. Seine Pflegeeltern behandeln ihn stiefmütterlich, im Vergleich zu ihrem leiblichen Sohn. Darüber hinaus muss er sogar in einem Miniaturzimmer unter einer Treppe hausen. Der Eintritt in die Zauberwelt ändert hier die Hierarchien, denn obwohl er den Lehrern untergeordnet ist, ist *Harry Potters* Status als besonderer Junge außer Frage gestellt. Aus dem einfachen Grund, weil *Harry* die Begegnung mit dem dunklen Lord *Voldemort* überlebt hat und dies für seine Außergewöhnlichkeit spricht. Im nächsten Schritt möchte ich an dieser Stelle noch den Film *Pan's Labyrinth* [48] anführen, da er ähnlich funktioniert. Er ist ein starkes Beispiel dafür, dass die kindliche Figur versucht, aus einer unglücklichen Realität zu entkommen. Diese spielt sich in dem Fall im faschistischen Spanien des Jahres 1944 ab und ist für das Kind schwer zu ertragen. Die magische Schwelle stellt dabei ein Labyrinth im Wald nahe dem Dorf dar, in dem das kleine Mädchen, die Protagonistin, wohnt. Auch die Kinder in *Chroniken von Narnia* entfliehen eigentlich einer nicht so schönen realen Welt: Der Vater ist nicht existent, die Mutter allein im Krieg mit den vier Kindern. Einen Bombenanschlag der deutschen Flugzeuge überleben sie nur knapp, indem sie in einen Bunker flüchten. In der Folge weiß sich die Mutter nicht anders zu helfen, als dass sie die Kinder mit dem Zug aufs Land und in Sicherheit schickt. Bei einem *Herrn Professor* und einer *Mrs. Macready* angekommen, ergeht es ihnen wie unerwünschten Gästen, ich zitiere: *Der Herr Professor ist es nicht gewöhnt, Kinder im Haus zu haben*. Eine Menge Regeln werden aufgestellt, die oberste lautet, den Professor unter keinen Umständen zu stören [29].

Beispiel: Brücke nach Terabithia

Der Film *Brücke nach Terabithia* [23] ist ein gutes Beispiel für die Existenz zweier ambivalenter Welten in einer Geschichte. Ich werde nun näher auf



Abbildung 2.3: Bild aus *Brücke nach Terabithia*: Leslie und Jess entdecken ihr Zauberland [75].

den Film eingehen. Ein Junge namens *Jess* wird von seinen Eltern zu wenig beachtet. Sie versuchen zwanghaft, genügend Geld für die siebenköpfige Familie zu verdienen, was ihnen aber offensichtlich nicht gelingt. Denn da sie davon zu wenig haben, muss *Jess* die alten Schuhe seiner großen Schwester anziehen. Die lassen deutlich erkennen, dass es sich um ein Mädchenmodell handelt, denn die Seitenteile zieren rosa Streifen und die Schuhbänder sind von Sternchenmustern geprägt. Vor allem unter der fehlenden Aufmerksamkeit von seines Vaters leidet *Jess* sehr. In der Schule wird er gehänselt, wobei die Mädchenschuhe Anlass zu neuerlichen Gemeinheiten bieten. Wie zuvor bei *Blue Jay in the sky* und bei *Die unendliche Geschichte*, sowie bei *Cul de Boueille* erwähnt, wird ein Junge als Protagonist gehänselt. *Jess* hat keine Freunde und zu seinen vier Schwestern findet er auch keinen Zugang. Eines Tages zieht das Mädchen *Leslie* neben *Jess's* Familie ein. Es bahnt sich eine Freundschaft zwischen den beiden Kindern an. Sie entdecken einen Wald, ein gutes Stück entfernt von ihren Häusern. Dort können sie ungestört spielen und ihrer Phantasie freien Lauf lassen. *Wir brauchen einen Ort, nur für uns allein. (...) Aber ich denke an etwas Besonderes. (...) Ein magisches Königreich zum Beispiel, das nur wir beide kennen.* [23] *Leslie* entführt *Jess* in diese Welt, über *das verzauberte Seil*, zu sehen bei Abb. 2.3. Der Zuseher weiß jedoch nie, ob diese Phantasiewelt, die dort im Wald auftritt in den Köpfen der Kinder existiert oder real ist. *Leslie* initiiert von Beginn an die Existenz der Phantasiewelt. *Nicht zu laut, sonst hören sie dich.* Sie definiert das Ziel, die ehemaligen Bewohner einer alten Ruine, *der einstigen stattlichen Festung* von der Gefangenschaft durch einen *dunklen Meister* zu befreien.

Dieser erste Kontakt mit dem Set erweckt bei mir eher den Eindruck, dass sich *Leslie* eine Geschichte ausdenkt. Denn es kommt zu keinerlei Auftritten von phantastischen Figuren, jedoch wird mit Hilfe von den Naturkräften sowie filmischen Mitteln, wie Lichtstimmung, Wind und Tonebene eine unheimliche Stimmung erzeugt. Als Beispiel mag der ehemalige, festliche Sitz der angeblich Gefangenen gelten, welcher im Film als schlichtes Baumhaus visualisiert wird. Das Geräusch, das der Wind erzeugt, der durch ein Mobile in einem alten Autowrack bläst, ist für *Leslie* das *Kettenrasseln der Gefangenen*. Fliegende Wesen, *Krieger aus den Provinzen der Baumkronen* [23], welche Libellen ähneln, sollen für die beiden gegen Phantasiewesen kämpfen, die vom Boden her angreifen und vermutlich zum Gefolge des *dunklen Meisters* gehören. *Jess's* größtes Talent ist das Zeichnen und Malen. Nebenbei noch das Laufen, mit dem er in der Schule Wettkämpfe gewinnt. Im Vorspann sieht man jemanden zeichnen. Ich stelle die Vermutung auf, dass es der Junge selbst ist, denn keine andere eingeführte Figur zeichnet jemals. Hier werden bereits alle Phantasieelemente, wie das schöne Schloss, der Zauberwald, die fliegenden kleinen Insektenfiguren, die dunklen, bösen Wesen und eine riesenhafte Gestalt eingeführt. Diese erinnert an das große Mädchen *Janis*. Sie ist es, die die beiden Kinder in der Schule immer tyrannisiert. Hier könnte man den Verdacht äußern, dass es sich wirklich nur um eine fiktive, in *Jess's* Kopf generierte Welt handelt. Ich werde noch weitere Beispiele anführen, die meiner Meinung nach diese Mutmaßung untermauern. *Leslie* sagt im Film über jene Frage von *Jess* [23]: *Das ist kein Spiel, das ist die Wirklichkeit*. Beide Welten treten parallel auf, manches Mal kommt es zu Überschneidungen, sowie Überblendungen. Beispielsweise, als nach dem Tod von *Leslie* *Jess* allein in den Zauberwald gleitet und dabei, wie zuvor bereits mehrmals vorgekommen, von einem dunklen Schattenwesen verfolgt wird. *Jess* scheint diesmal jedoch nicht wie bisher zu entkommen. In dem Moment, in dem das Wesen ganz nah vor ihm steht und ihn festhält, ist es plötzlich *Jess's* realer Vater. Eine tragische Wendung gibt der Geschichte folgendes Ereignis: *Leslie* versucht eines Tages allein in den Zauberwald einzutreten, weil *Jess* mit seiner Lehrerin einen Ausflug in ein Museum gemacht hat. Unglücklicherweise stürzt sie in den Fluss, den es zu überqueren gilt und stirbt. *Jess* ist nach dem Riss des Zauberseiles untröstlich, entschließt sich aber, nun seine kleinere Schwester, die er bisher ungerechtfertigterweise eher stiefmütterlich behandelt hat, in die magische Welt einzuführen. Sie wird die Prinzessin und er der Prinz in dem Königreich *Terabithia*. Hier wird meiner Meinung auch wieder ein Hinweis auf die Fiktion der Welt gezeigt. Denn erst baut *Jess* eine Brücke aus Holzbrettern und Ästen an der Stelle, an der einstmals das Zauberseil über den Fluss führte. Und in dem Moment, in dem er mit seiner kleinen Schwester auf der Brücke steht, ihr einen Kranz aus Geäst aufsetzt, verwandelt sich jener in eine Krone. Plötzlich tauchen die Phantasiewesen wieder auf und auch die Brücke wird zum architektonischen Meisterwerk aus Schmiedeeisen [23]. Aufgrund all dieser Beispiele, die eher auf die Fiktion der

Wesen hindeuten, komme ich hier auch zum Schluss, dass es sich um eben solche handelt. Mit absoluter Sicherheit kann das jedoch nicht festgestellt werden und ich denke, dass ist auch die Intention dieses Stoffes und seiner Verfilmung. Ein weiteres fixes Element in den beiden Beispielen *Chroniken von Narnia* [29] sowie *Brücke nach Terabithia* [23] ist, dass nur kindliche Figuren in die phantastische Parallelwelt eintauchen. Erwachsene sind zwar in der sogenannten realen Welt zugegen, jedoch können nur Kinder über eine magische Schwelle in die Welt eintreten. Bei den *Chroniken von Narnia* wird das sogar direkt zum Thema, denn bei der Fortsetzung des ersten Teils dürfen die älteren Geschwister gar nicht mehr mit nach *Narnia* und nur die beiden Jüngsten erleben wieder Abenteuer in der Parallelwelt. Auch bei der *Brücke nach Terabithia* ist die Parallelwelt in jedem Fall einzig und allein für die beiden gemacht.

2.3.2 Die magische Schwelle in der Animation

Beispiel: *Spongebob Schwammkopf*

Auch im reinen Animationsfilm ist es durchaus üblich, was sich als real oder phantastisch anmutet, zu vermischen. Darüber hinaus gibt es dort noch kreativere Mittel, dies zu tun. Das liegt in der Natur des Mediums, da im Gegensatz zum Realfilm unendlich viele Möglichkeiten geboten werden. Wie es dementsprechend *Jakob Schuh* so treffend formuliert hat, indem er sagte, dass in der Animation *jedes Blatt und jeder Baum* erst geschaffen werden müssen.² Neben meinem Projekt *Blue Jay in the sky*, welches als Kooperation zwischen 3D- und 2D-Technik geplant ist, gibt es in der Animation viele Fallbeispiele, die mit einem Stilmix arbeiten, unter anderem *Spongebob Schwammkopf*. Als Beispiel führe ich eine Episode von *Spongebob Schwammkopf Punkt, Punkt, Komma, Strich?* [38] an. *Spongebob* entdeckt in dieser Folge den Bleistift eines Künstlers, welcher ihn zuvor ins Meer geworfen hat. Der Schwamm und *Patrick* finden heraus, dass der Stift ein *Zauberschreibstock* ist. Alles, was mit seiner Miene gezeichnet wird, erwacht zu Leben. Das Ganze ist natürlich eine Parodie auf sich selbst. Sozusagen eine Hommage an die Zeichentrickserie *Spongebob Schwammkopf*. Denn durch das Zeichnen und Animieren der Figuren der Serie werden diese erst real und beseelt. Im Gegensatz dazu sind die Figuren, die *Spongebob* zeichnet, nicht so bunt und auch nicht so detailliert wie die Welt von *Bikini Bottom*. Es sind ganz einfache Strichmännchen. Zusätzlich wird bei dieser Episode die Frage der Identität gestellt: Aus einem Missgeschick heraus zeichnen die beiden ein *Spongebob* Strichmännchen. Leider verhält es sich höchst böseartig und versucht alles zu zerstören. *Patrick* sagt dazu: *Mir wird schon ganz schlecht, wenn ich ihn nur ansehe. Der ist ja furchtbar! Diese eckigen Formen, diese hässlichen Glubschaugen und diese dämliche Krawatte!* [38] *Spongebob* und

²Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Jakob Schuh*.

Patrick versuchen ihren Fehler rückgängig zu machen und *das Monster* zu vernichten, indem sie es mit dem Bleistiftradierer eliminieren. Unglücklicherweise bleibt eine Hand des Wesens verschont. Diese Sequenz erinnert an die Figur des *eiskalten Händchens* aus *The Addams Family* [21]. Die abgetrennte Hand trippelt auf den Fingerspitzen nachts in den Schlafraum von *Spongebob*, ergreift den Bleistift und stellt blitzschnell wieder seinen ganzen Körper her. Nun beginnt der Versuch des Identitätsdiebstahls, das Strichmännchen hat sich das Radieren zu eigen gemacht und möchte damit *Spongebob* vernichten. Um seinen Platz in der Serie mit den Worten einzunehmen: *Ich Spongebob, du(...)*. Der Kopie gelingt es tatsächlich, Teile der Ananas (*Spongebobs* Haus) und *Spongebobs* Nase auszuradieren. Hier kommt die Persiflage auf die eigene Serie wieder deutlich zum Vorschein. Der Stift aus der realen Welt des Künstlers dringt in die Phantasiewelt der Serie ein und ist in der Lage, diese zu zerstören, zu verändern, beziehungsweise in sie einzugreifen. Dies ist natürlich in der realen Welt auch der Fall, da ja die Serie am Animationstisch entsteht. Um diese reale Welt darzustellen, wird der Künstler in einem Boot auf dem Wasser in Realfilmtechnik gezeigt. Die magische Schwelle bildet hier die Wasseroberfläche, unter Wasser ist alles gezeichnet. Der Stift durchlebt diese Verwandlung am eigenen Körper, indem er erst fotorealistisch gefilmt und infolgedessen zum stilisierten Element wird. Der Stift kommt sozusagen als Objekt der Realität in diese Welt der abstrahierten Phantasiewelt und bringt die klare Kategorisierung durcheinander. Am Ende geht natürlich alles gut aus. Und die beiden *Bikini-Bottom*-Bewohner schließen mit den Worten: *Es war ja nur ein Zeichnung*, sowie *Er war nur ein zweidimensionales Wesen allein in unserer dreidimensionalen Unterwasserwelt auf der Suche nach dem Sinn des Lebens*. [38] *Spongebob Schwammkopf* habe ich hier als Medienbeispiel gewählt, weil es unendlich viele Facetten gibt, wie mit einer magischen Schwelle umgegangen wird. Da werden Phantasie- und eher alltäglichere Welten gezeigt. Die Grenzen werden beliebig gewechselt. Zusätzlich tauchen immer wieder kurze Elemente und Sequenzen aus dem Realfilm auf. Hier kommt es zum Bruch zwischen der Welt der Serie und einer anderen Welt, vielleicht der realen, also unseren, in der wir leben? Für die reale Welt würde in der Episode *Wer spielt hier?* [41] der Auftritt des Orchesters unter der Leitung von *Thaddäus* sprechen. Das Orchester wird aus einer Öffnung in einem Stadion auf ein Podest gehoben. Die gezeichneten Meeresbewohner befinden sich unter einer Glaskuppel, die mit Wasser gefüllt ist. Bevor sie zum Lied anstimmen, werden die fotorealistischen Menschen mit *Patricks* Worten begrüßt: *Diese Fische sehen aber hässlich aus*. [41] Als anderes Beispiel möchte ich die Episode *Rauchende Erdnüsse* [39] anführen. Denn bei dieser berichtet der Fernsehmoderator, ein naturrealistisch abgebildeter Fisch, dass die Schreie der verletzten Auster über den ganzen Globus zu vernehmen seien. Dazu sieht man im Fernseher von *Spongebob* reale Fotos von Menschen, die sich rund um den Erdball aufhalten und sich die Ohren zuhalten. Außerdem kann man die Pyramiden usw. im Hintergrund erken-

nen, was auf unsere Welt hindeutet. Eine weitere Möglichkeit wie man die Vermischung mehrerer Wirklichkeiten zeigen kann, ist in der Episode *Geisterfahrer* [35] zu sehen. Außerdem kommt es dabei zu einem Zitat aus dem *fliegenden Holländer*. *Spongebob* erblickt ein Geisterschiff, worauf *Patrick* entgegnet: *Wie lange willst du denn noch in deiner kleinen Phantasiewelt leben?*[35] Dieser Satz des Seesterns parodiert meiner Meinung nach hier am Beginn der Episode die ganzen weiteren Ereignisse. Nachdem *Patrick* ebenfalls den *fliegenden Holländer* gesehen hat, bekommen es die beiden und *Thaddäus* natürlich mit der Angst zu tun. Das Schiff sowie der Geist ist durch grüne Farbe, in Kombination mit Transparenz gekennzeichnet. Diese Reduktion steht im Gegensatz zur sonst bunten Welt von *Bikini Bottom*. Als nächste Konsequenz von *Thaddäus'* Wichtigtuerei wird der Tintenfisch durch den *Reißverschluss der Verdammnis* in eine weitere Parallelwelt entsorgt, die mit lauter Monstern und Bösem gespickt ist. Der *fliegende Holländer* öffnet diese magische Schwelle zur Verdammnis im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Reißverschluss, der sich im Himmel verbirgt. Nachdem *Patrick* und *Spongebob* sich für den Untoten nicht als die gewünschten Gruselgeister herausstellen, müssen sie in einer Kajüte ausharren, bis der Holländer ein Urteil über ihr weiteres Schicksal getroffen hat. Dort haben die beiden nur einen Ausweg [35]: *Der einzige Weg raus führt über die Parfümabteilung*. Da sie keine Wahl haben, versuchen sie ihr Glück. Hier kommt es zu einem schnellen Umschalten zur Realfilmtechnik. Ein Schwamm und ein Stern werden von Parfümwolken bombardiert, an ein Vorankommen ist nicht zu denken. Auf der akustischen Ebene ist ein Zusammenhang gegeben. Die Stimmen der beiden Protagonisten bleiben dieselben, dadurch ist die weitere Identifikation mit *Spongebob* und *Patrick* möglich. Schnell fliehen sie wieder in die Kajüte und sind somit auch wieder zurück in der gezeichneten Trickfilmtechnikwelt [35]. Ein weiteres Beispiel für den Einsatz der magischen Schwelle, ebenfalls in Kombination mit der Realfilmtechnik, passiert in der Episode *Zu Wasser und zu Land* [42].

Kapitel 3

Motive und Mehrwert für Kinder

3.1 Inhalt und Analyse des Diplomfilmes *Blue Jay in the sky*.

Das Projekt *Blue Jay in the sky* ist mein Thesisprojekt eins und zwei. In diesem Unterkapitel beschäftige ich mich mit der Analyse verschiedener Motive, die im klassischen Märchen auftauchen und ziehe anschließend Vergleiche zu meiner Geschichte des Projekts *Blue Jay in the sky*. Am Ergebnis dieses Verfahrens messe ich den denkbaren Mehrwert meines Kurzfilmes für Kinder und Erwachsene. Grundvoraussetzung dieser Vorgehensweise ist die Identifikation beim Rezipienten, sei es bei einem Märchen oder einem Animationsfilm. Diese funktioniert im Prinzip für beide gleich und hält an der Annahme fest, dass dem Menschen nichts Menschliches fremd ist [2, S. 100]. Die Handlung spannt sich um einen Jungen namens *Jay* und den Vogel *Blue Jay*. Die



Abbildung 3.1: Erster Entwurf vom Jungen *Jay* und Vogel *Blue Jay* [44].

Abb. 3.1 zeigt einen ersten Entwurf der beiden Protagonisten. Der Junge lebt allein, in einem im Jugendstil eingerichteten Zimmer. Er träumt den lieben, langen Tag vor sich hin. Im Traum begegnet ihm ein wunderschöner, blauer Vogel. Allerdings genauso die Erinnerungen an einen tristen Alltag: Seine Schulkameraden, die ihn hänseln und seine Eltern, die ihn nicht so akzeptieren, wie er ist. Eines ist klar: *Jay* ist anders, konkret vor allem seine Haare. Die erinnern eher an das Gefieder eines *Blue Jay* als an die Haare der anderen Figuren. Genau das ist der Punkt: *Jay* erkennt seine Verwandtschaft zu dem Vogel und zwar nicht nur rein äußerlich. In der Folge kann er sich nämlich aus seiner misslichen, unglücklichen Lage befreien und den goldenen Käfig verlassen, in dem er sein Leben bisher gefristet hat.

3.1.1 Das Lustprinzip versus das Realitätsprinzip oder fiktiv versus real

Vergleich des Märchens *Sindbad der Seefahrer* und des Animationsfilms *Blue Jay in the sky*.

Die Legitimation, meine Filmgeschichte von *Blue Jay in the sky* mit einem Märcheninhalt zu vergleichen, obgleich ich meine Geschichte nicht ausdrücklich als Märchen bezeichne, finde ich in *Bruno Bettelheim's* Buch *Kinder brauchen Märchen*. Er schreibt über zeitgenössische Erzählungen dass diese im Gegensatz zu Märchen häufig grundlegende Konflikte scheuen, wobei diese essentiell wären. Dabei benötigt im Speziellen der Nachwuchs unserer Gesellschaft in Metaphern versinnbildlichte Ratschläge [3, S. 14]. Es liegt daher nahe, dass Kinder Animationsfilme und Märchen mit solch einem Inhalt deshalb bevorzugen, weil sie selbst noch nicht in der Lage sind, klar über ihre Gefühle und Bedürfnisse zu sprechen. Sie kommunizieren deshalb in Metaphern und Andeutungen mit ihren Eltern. *Bruno Bettelheim* formuliert das wie folgt [2, S. 100]:

Um sie wirklich zu verstehen, müssen wir nicht nur die einzelnen Zeilen, sondern auch das, was zwischen den Zeilen steht, lesen, und wir müssen das mitberücksichtigen, was ihre Worte unserem Unterbewußten suggerieren, indem wir auf ihre symbolischen Andeutungen und Metaphern reagieren.

Eine Zusammenlegung verschiedener qualitativer Studien des Instituts für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung der Hochschule München bestärkt mich in der Legitimation, meinen Projektfilm mit einem Märchen gleichzustellen. *Katharina Haas* schreibt in ihrem Kapitel, dass eine Befragte angibt, ein Animationsfilm sei wie eine „Märchenwelt“. Aus dem einfachen Grund, dass, ebenso wie in einer Vielzahl von Märchen, ein glückliches Ende zu erwarten sei [13, S. 240]. *Bruno Bettelheim* spricht in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen vom (...) Es und Ich als Manifestation des Lustprinzips und des Realitätsprinzips*. [3, S. 98ff] Hier lehnt er sich inhaltlich

an das Instanzmodell von *Sigmund Freud* an. *Bettelheim* meint zwei konträre Charakterzüge ein und derselben Figur. Das *Lustprinzip* beschreibt den Charakterzug, der eine phantasievolle Sehnsucht nach aufregenden Erlebnissen meint. Im Gegensatz dazu steht das *Realitätsprinzip*, welches *Bettelheim* als begrenztes, tägliches und monotones Erfahrungsspektrum beschreibt. Er analysiert die beiden Prinzipien anhand des Märchens von „Sindbad der Seefahrer und Sindbad der Lastträger“ folgendermaßen: Es ist eine Geschichte, in der das *Es* und das *Ich* gespalten auftreten. Die eine Figur der Geschichte erlebt Abenteuer und bereist die Welt, die andere Figur muss immerzu schwer tragen und einer eintönigen Arbeit nachgehen [3, S. 98ff]. Er formuliert treffend [3, S. 99ff]:

Die Geschichten Sinbads des Seefahrers können als Phantasien betrachtet werden, die sich der arme Lastträger ausdenkt, um seinem beschwerlichen Leben zu entfliehen. Das Ich, das von seinen Aufgaben erschöpft ist, läßt sich dann vom Es überwältigen. Im Gegensatz zu dem realitätsorientierten Ich ist das Es der Sitz unserer verstiegensten Wünsche, die entweder zur Befriedigung oder in äußerster Gefahr führen können. (...) Am Ende siegen die Wunscherfüllungsphantasien über die Angstvorstellungen: Er (Sindbad) wird gerettet und kehrt mit Schätzen beladen zu einem Leben des Wohlseins und der Freude in die Heimat zurück. Doch jeden Tag müssen auch die Forderungen der Realität erfüllt werden. Wenn das Es eine Zeitlang die Oberhand hat, macht sich das Ich wieder bemerkbar, und Sindbad der Lastträger nimmt erneut seine alltägliche, schwere Arbeit auf.

Das Märchen (...) stellt die ungleichen Aspekte unserer Psyche dar und betont zugleich, dass diese zusammen gehören und integriert werden müssen (...) [3, S. 101]. In meinem Animationsfilm *Blue Jay in the sky* findet sich diese Aufteilung in zwei Persönlichkeitsmerkmale, die sich gegenüberstehen, als Motiv wieder. Der Junge *Jay* lebt in der einsamen Abgeschlossenheit eines sogenannten goldenen Käfigs. Einerseits heißt das, dass der Junge ein Leben wie ein Vogel im Käfig fristet. *Jay* ist nämlich ein vogelähnliches Wesen und Vögel werden unter anderem als Haustiere in Käfigen gehalten. Andererseits ergibt sich dabei eine Doppeldeutigkeit – er ist allein in einem prunkvollen Raum mit Inventar, welches auf Reichtum Rückschlüsse ziehen lässt, deshalb der Käfig aus Gold. Kurz und gut, der Junge macht keinen glücklichen Eindruck, da er allein und in diesem Raum gefangen ist. Er flüchtet sich in eine Parallelwelt, die ihm attraktiver erscheint als die Monotonie der alltäglichen Isolation.

3.1.2 Das Motiv der Ablehnung. Kinder, die abgelehnt werden, finden einen möglichen Lösungsvorschlag im Stoff eines Animationsfilms oder eines Märchens

Das Märchen *Hans mein Igel* hat folgenden Stoff zum Inhalt: Ein Kind, welches aus dem Bedürfnis des Vaters, sozial anerkannt zu werden, entsteht, wird halb als Junge, halb als Igel geboren. In seiner Familie findet es nicht die nötige Anerkennung und Zuwendung und verlässt in der Folge sein Elternhaus. Erst als der Igeljunge von seiner potenziellen Frau als Ehemann akzeptiert wird, legt er seine Igelhaut ab und verwandelt sich in einen schönen Jüngling und Prinzen [18, S. 11]. Die Autorin schreibt im Vorwort, dass Märchen auch zu Ratgebern und Vorbildern für den Umgang mit sozialen Systemen werden [18, S. 7]. Auch in meiner Geschichte von *Blue Jay in the sky* kämpft ein Junge gegen die Ablehnung seiner Familie, auf Grund seiner Andersartigkeit. Bruno Bettelheim ist davon überzeugt, dass Kinder Lösungsvorschläge in Märchen präsentiert bekommen, die sie in der realen Welt benötigen können [3, S. 13]. Der erfolgreiche Trickfilmer Johannes Weiland erhofft sich eine solche Wirkung mit seinen Filmen beim Publikum. Jakob Schuh sagt in seinem Interview zu dem Thema, dass er mit seinen Filmen sicherlich eine leichtfüßige Weltsicht, folglich seine Sicht auf die Welt, ans Publikum weitergibt. Er erzählt Geschichten, zu denen Kinder auf jeden Fall einen Bezug haben. Denn die Kinder müssen die Themen aus ihrem eigenen Leben kennen, um einen Film zu mögen.¹ Bettelheim schreibt in *Ein Leben für Kinder*, dass es aufgrund der frühesten kindlichen Erfahrungen zu einer widersprüchlichen Gefühlswelt gegenüber den eigenen Eltern kommen kann. Dem Kleinkind seien nur zwei Gefühlszustände bekannt: Glück oder Unglücklichsein und beide Extreme seien bestimmt von dem Tun oder eben Nichttun der Eltern [2, S. 147]. Im Filmstoff meines Projekts *Blue Jay in the sky* wird diese Entwicklung zwar nicht gezeigt, man kann jedoch annehmen, dass Jay die von Bettelheim angesprochene Hass-Liebe zu seinen Eltern bisher nicht neutralisieren konnte. Oder dass zumindest Leid und Schmerz hinsichtlich der Erfüllung aller Wünsche, schon ab dem Kleinkindalter des Charakters im Ungleichgewicht waren. Obwohl ich mir bewusst bin, dass ich damit mutmaße, könnte ich mir vorstellen, dass die Eltern vielleicht oft keine Zeit für Jay hatten. Sie hatten vielleicht viel zu arbeiten um den Reichtum der Familie, ersichtlich durch die teure Einrichtung im Zimmer, zu erhalten. Warum sonst ist Jay immer allein in seinem Zimmer? Selbst in seinem bunten Traum ist die Begegnung mit der restlichen Familie kein Anlass zur Freude. Natürlich ist das reine Spekulation, aber ich versuche schon, den Figuren meiner Filme eine Geschichte zu geben, um ihre Verhaltensmuster in den einzelnen Szenen besser verständlich zu machen. Das ist essentiell, denn das Verhalten einer Figur wird meiner Meinung nach maßgeblich durch de-

¹Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Jakob Schuh und Johannes Weiland von Studio Soi*.

ren Geschichte, Erfahrungen, Erlebnisse und Beweggründe bestimmt. *Sigmund Freud* bestätigt mich in der Annahme, denn er geht davon aus, dass sich die Psyche im frühen Kindesalter entwickelt und damit einschneidende Erlebnisse in dieser Phase ausschlaggebend sind [8, S. 44]. Auch in dem Animationsfilm *Rabenjunge* ist der Protagonist eine Figur, welche unter seiner Andersartigkeit leidet [27] und ähnlich wie bei dem Märchen *Hans mein Igel* sich durch die Gunst einer schönen Frau aus seiner misslichen Lage befreien kann. Daraufhin wird er vom hässlichen, dunklen Raben zu einer wunderschönen, schillernden Figur, was der Antagonist, der Anführer der Gemeinschaft nicht erbaulich findet. Ähnlich wie *Hans* aus dem Märchen, der seine Igelhaut durch die aufrichtige Liebe ablegen kann, erblüht der Rabenjunge zu unglaublich bunter Schönheit, die der der Geliebten, einer weißen Tänzerin, ebenbürtig zu sein scheint. Metaphorisch gesehen passiert das ebenfalls bei *Blue Jay in the sky*. Denn der Vogel *Blue Jay*, der dem Jungen zur Freiheit verhilft, ist eine weibliche Figur erkenntlich an der Stimme und betont durch die Schönheit.

3.1.3 Das Motiv des Traums und der Befreiung durch das Vogelsymbol

Der Traum unterscheidet sich von der Phantasie. *Die geträumte Umgebung, etwa ein Jahrmarkt, ist im Traum selbst unmittelbar gegenwärtig, da ich im Träumen selbst mir nicht bewußt bin, dass ich mich gegenwärtig im Bette und nicht auf dem Jahrmarkt befinde. Wäre ich mir dessen voll bewußt, würde ich nicht mehr träumen, aus der unmittelbaren Wahrnehmungsgegenwart.* [16, S. 399] Wie im vorherigen Unterkapitel erwähnt, beachte ich die zweite Parallelwelt als *Lustprinzip* von *Jay*, die ihm als Zufluchtsort dient. Das Motiv des Traums ist sehr umfangreich, ich werde es hier lediglich grob anreißen. Nur soviel, dass vor allem nach der *Freudschen Traumdeutung* Träume einen direkten Zugang in die Sphäre des Psychischen darstellen [62].

Denn durch den Traum spricht das Unterbewusste zum Bewusstsein. Nach den Ansichten von *Carl Gustav Jung* haben Träume (...) *die Funktion von Wegweisern, sie ergänzen den Standpunkt des Bewusstseins und führen hin zur Ganzheit.* [8, S. 44] Etwas genauer eingehen möchte ich auf die Symbolik des Vogels. Die Sprecherin erzählt die Geschichte aus der Perspektive des Vogels *Blue Jay*. Damit wird der Vogel zum übersinnlichen Wesen. Er beobachtet *Jay* und weiß genau, was dieser benötigt, um sich aus seiner misslichen Lage zu befreien. Nach meiner Interpretation fungiert der Vogel auf der einen Seite, als ein Teil des Unterbewussten von *Jay*. Dieses bietet dem Jungen einen möglichen Lösungsvorschlag an: Nämlich sich aus dem Leben zu befreien, indem er aus dem Fenster klettert und davonfliegt. Diese Szene des Abflugs zeigt der Entwurf der Abb. 3.2. Denn das Unterbewusste kann viel mehr Informationen aufnehmen, deshalb die Information besser verarbeiten als das Bewusste und damit besser eine Lösung auf ei-



Abbildung 3.2: Concept artwork zu *Blue Jay in the sky* [44].

ne Problemstellung finden. In der Sprache der Drehbuchautoren würde man den Vogel als „Mentor“ bezeichnen. Auf der anderen Seite könnte der Vogel auch eine Art weiblicher Gegenspieler zu dem Jungen sein. Eine mütterliche Figur, die dem Jungen die Akzeptanz und Liebe schenkt, die er von allen anderen nicht bekommt. Denn mit der ersten Begegnung der beiden kommen die sehnlichsten Wunschvorstellungen bei *Jay* zum Ausdruck: Er überzeugt beispielsweise als Fußballstar.

Kapitel 4

Motivation und Mehrwert für Erwachsene

4.1 Das sogenannte innere Kind: ein Boom in Lifestyle und Esoterik?

In diesem Unterkapitel möchte ich der Frage nachgehen, welchen Anreiz ein tendenziell anzahlmäßig immer größer werdendes, erwachsenes Publikum findet, sich in animierte Phantasiewelten zu begeben. Und ob die Möglichkeit bestehen könnte, dass der Film *Blue Jay in the sky* auch bei einem erwachsenen Publikum gut ankommen könnte. Die Annahme, dass ein erwachsenes Publikum Animationsfilme ansieht, ist nach *Jeffrey Katzenberg* kein Widerspruch in sich. Nach einem der Initiatoren von *DreamWorks* werden animierte Filme nicht für die Kleinen unter uns produziert. Sie sprechen die infantile Seite an, welche in jedem Individuum existiert [19, S. 311]. In unserer Gesellschaft kann ein Phänomen beobachtet werden, welches mit diesem in uns verwurzelten, infantilen Bereich unserer Psyche und der eingehenden Beschäftigung damit einhergeht. Die Suche nach dem Glück ist – meiner Meinung nach – hier als entscheidender Motivationsträger anzuführen [14, S. 2]:

*Schaut man sich im Internet um, finden sich Anleitungen zum Glücklichsein seit Jahren verstreut wie Sand am Meer. Das **innere Kind** ist mittlerweile einer der Popstars der Bereiche Therapie/Wellness/Esoterik/Lebenshilfe.(...) Offensichtlich ging es für alle, die sich um Konzeptualisierungen bemüht haben, um die Beschreibung eines Zustands der menschlichen Psyche, in dem diese weitgehend heil und gut ist, unbeschädigt und allenfalls unschuldiges Opfer der erwachsenen Seelen, in jedem Fall noch nicht so differenziert wie diese.*

Der Begriff des inneren Kindes hat sich erst als solcher entwickelt. Als Freund 1983 im Instanzenmodell von dem „Originären und Reinen“ *Es* sprach (ich zitiere) [14, S. 2ff]:

War das Es noch etwas recht Abstraktes, so sind Kind-Ich oder Inneres Kind mit Begriffen verbunden, die uns das Vorstellen erleichtern, weil sie Konnotationen (Kind) verwenden, über die gesellschaftliche Übereinstimmung besteht.(...) Die neuzeitlichen Beschreibungen von Innere-Kind-Anteilen erwecken häufig den Eindruck, als seien dies Bereiche, die der märchenhaften Parallelwelt eines Phantasieromans entsprechen, deren Pforte sich schon die ganze Zeit hinter unserem Spiegel befand, ohne dass wir davon wussten.

Ähnlich wie die im ersten Kapitel beschriebene magische Schwelle fungiert diese Pforte wie eine Tür in eine geheimnisvolle Phantasiewelt. Diesen Inhalt finden wir häufig in Filmstoffen und Märchen wie in jenem Kapitel beschrieben bei *Blue Jay in the sky*, *Die Chroniken von Narnia*, *Brücke nach Terabithia*, *Pan's Labyrinth*, *Harry Potter* und *Alice im Wunderland*, um nur einige zu nennen. Meiner Meinung nach liegt hier eine Verbindung nahe – zwischen dem Wunsch, das Glück zu finden und gleichzeitig in eine Traumwelt zu fliehen. Beide Dinge sind in einer Form mit dem Kindsein gekoppelt: Das unbeschadete Kind in uns zu finden und als solches in eine Traumwelt zu fliehen. Bieten nicht genau diese Phantasiewelten im Film, also zum Beispiel der Stoff von *Blue Jay in the sky* die Möglichkeit, diesen Wunsch auszuleben? Meiner Meinung nach ist diese Frage deutlich zu bejahen. Diese These könnte ein möglicher Grund für den Erfolg bisheriger Filme und Animationen sein und ich hoffe, dass mein Filmprojekt nach Fertigstellung einen ähnlichen Effekt erzielen wird. In dem Buch *Das sogenannte innere Kind* heißt es zu dieser Thematik [14, S. 9]:

Es ist das zentrale Charakteristikum aller psychodynamischen Ansätze, die Bedeutung der Kindheit und vor allem die inneren Bilder des eigenen Kindseins und die inneren Bilder der Eltern in den Mittelpunkt zu stellen.(...)Insofern war es aus psychoanalytischer Sicht immer nahe liegend, den Dialog zwischen der bewussten Einstellung der Ich-Persönlichkeit und den inneren Bildern, wie sie in Träumen, Fantasien, Imaginationen und Gestaltungen deutlich werden können, zu fördern und zu differenzieren.

4.2 Das innere Bild im Menschen

Bilder bestimmen das Denken des Menschen. Schon in der Steinzeit fungierte die Sprache der Bilder als Mittel der Kommunikation, sowie als Speichermedium von Geschichten, Heldentaten und Legenden. Den äußeren, haptischen

Bildern, aber auch den inneren Bildern im Kopf kommt eine entscheidende Rolle zu.

Nicht nur Kinder denken in Bildern. Unsere Sprache bedarf der Gleichnisse und benützt dazu bildliche Metaphern, mit deren Hilfe wir unsere Gedanken und Gefühle weitergeben. Wir gebrauchen gemeinsame Bilder, um uns verständlich zu machen. Im Traum fabulieren wir in Bildern. Unsere Wünsche und Ängste stehen als Bilder vor unserm inneren Auge (...) Vorstellungsbilder vermögen uns bis an die Grenze der Ekstase zu erregen. [10, S. 135]

Aufgrund dieses Zitats ziehe ich folgende Schlüsse: Könnte es nicht sein, dass es für Rezipienten von Animationsfilmen, zum Beispiel *Blue Jay in the sky*, ob erwachsen oder im Kindesalter, die Bilder eine Form von Lustbefriedigung darstellen? Denn sie stellen eine zentrale Rolle in unserem Leben dar. Jede Erinnerung, jede Emotion ist in einem entsprechenden Bild kategorisiert. Dadurch können sich *Bild-Produktionsfirmen* wie Filmemacher genauso wie Werbeagenturen die Sprache der Bilder und ihre Faszination auf uns zu eigen machen. Hans Daucher schreibt [10, S. 135]: *Bilder erfassen unsere Gefühle und steuern unsere Handlungen. Nirgends weiß man besser als in der kommerziellen Werbung, wie wir durch Bilder verführbar werden.* Wir werden durch Bilder verführbar, werden dadurch in eine Handlung, eine Geschichte involviert. Wir identifizieren uns mit den Figuren, welche durch Bilder eingeführt werden. Durch die Bilder werden Gefühle angesprochen, die oft unterbewusst verankert sind und selten bewusst an der Oberfläche sitzen. *Johannes Weiland* spricht in dem von mir geführten Interview davon, dass man sich leichter mit einer Figur, die einem selbst entspricht, identifizieren kann und plötzlich eine Emotion, ein Problem vor Augen hat, welches man bisher unwissend von dessen Existenz mit sich herumgetragen hat. Zu dem Thema spricht *Jakob Schuh* mit mir davon, dass er das niedliche *world design* seiner Filme für das Ästhetikempfinden der Kinder schafft. Darüber hinaus funktioniert das Bild für Erwachsene ebenfalls als Faszination. Es spricht Gefühle des Unterbewusstseins an, die dem Betrachter selten bekannt sind (Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Jakob Schuh*). Der Gehirnforscher *Gerald Hüther* geht in seinem Buch: *Die Macht der inneren Bilder* davon aus, dass Sachverhalte wie zum Beispiel ein in einer gewissen Form auftretender Felshügel durch eine synaptische Verbindung im Gehirn mit dem Bild eines Riesen aus dem Märchen *Das tapfere Schneiderlein* verbunden sein kann. Dadurch kommt es beim Anblick des in Form eines Riesen geformten Felsens vor Ort zu einer Reaktion im Gehirn und das betreffende Kind möchte das besagte Märchen nachspielen. *Hüther* formuliert außerdem [15, S. 8]:

Auf diese Weise kann bisweilen die Grenze zwischen Vorstellung und Wirklichkeit letztlich ganz verschwinden. Das innere Bild ist

dann so lebendig, dass es das Denken, Handeln und Fühlen der betreffenden Person zu bestimmen beginnt.

Diese Annahme ist meiner Meinung nach ein Hinweis dafür, warum Kinder, ebenso die Erwachsenen, durch einen Film gerne in eine Welt eintauchen. Zusätzlich bevorzugt wird sie, wenn sie der ihrigen vielleicht gar nicht so unähnlich ist, selbst wenn sie abstrahiert auftritt. Zugrunde liegt auf jeden Fall die synaptische Reaktion im Gehirn. Wird durch die betreffende Figur oder durch das Design einer Phantasiewelt eine Identifikation damit hervorgerufen? Kommt es zu einer emotionalen Reaktion beim Betrachter? Fühlt man sich durch den Verlauf in die Geschichte involviert? Sind diese Fragen zu bejahen, so hat der Erzähler für sich schon gewonnen und es kommt zu einer emotionalen Verstrickung in den Animationsfilm, was sicherlich eines der Hauptmotive für den Animationsfilmemacher und seine Arbeit ist. Ein bisschen Magie darf dabei natürlich nie fehlen, vor allem wenn es sich um Phantasiewelten handelt.¹

4.3 Flucht in Medienwelten: Erfolgsrezept abendfüllender Animationsfilme von Pixar und Co

4.3.1 Kindchenschema im Design plus inhaltliche Metaebene plus Filmzitate ist gleich Erfolgsrezept?

Katharina Haas hat in ihrer Seminararbeit die angenommene Tatsache untersucht, weshalb Erwachsene Animationsfilme von *Pixar*, *DreamWorks* und ähnlich großen Produktionshäusern abendfüllend im Kino konsumieren. Ergebnis der durchgeführten Untersuchung war unter anderem, dass sich vor allem junge Erwachsene Animationsfilme ansehen. Eines der Motive sei das Eintauchen in eine „heile Welt“, welche im Gegensatz zu den Problemen der alltäglichen Welt stehe. Ein Beispiel: Eine Maturantin spricht über Animationsfilme „Da schwimmt kein Müll vorbei oder keine Robbe, die irgendwie so im Wasser hängt, weil sie sich vergiftet hat. Ich meine, das ist halt so ein bisschen das Perfekte, das verschönte Bild der Welt.“ [13, S. 240] *Bernd Guggenberger* gibt in seinem Artikel *Zuvielisation der Maturantin* insofern recht, indem er schreibt: *Wer Lust hat auf unverbrauchte Landschaft, der soll ins Kino gehen.* In diesem Zusammenhang kritisiert er die designorientierte Entwicklung unserer Gesellschaft, die im Gegensatz zu einer sogenannten Echtheit steht [12, S. 45]. Zieht man hier eine Verbindung zwischen den Ergebnissen der Studie und den Zitaten der vorherigen Passage, im Speziellen aus dem Buch *Das sogenannte innere Kind*, so liegt eine Sinnverwandtschaft nahe. Ich fasse zusammen: Der Mensch unserer Gesellschaft befindet sich auf der Suche nach dem Glück und glaubt es unter anderem begründet zu

¹Vgl. Aussagen der Interviews mit Jakob Schuh, Johannes Weiland und auch Philip Hunt.

finden in seinem sogenannten Inneren Kind. Durch diese Annahme versucht er sich in den Zustand des „Kind-Seins“ zu versetzen. Er erreicht diesen, indem er sich in eine Traumwelt, in eine Phantasiewelt flüchtet, die einerseits einer heilen Welt entspricht, die unbeschadet ist. Andererseits bietet diese Alternativwelt vielleicht zusätzlich die Möglichkeit, die inneren, glücklichen Bilder aus der eigenen Kindheit wieder aufleben zu lassen. *Johannes Weiland* glaubt ebenfalls, dass dies ein Grund sein könnte, wieso Erwachsene emotional in einen Animationsfilm eintauchen, weil sie durch einen Film in eine emotionale Erinnerung aus ihrer Kindheit versetzt werden (Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Johannes Weiland*). Wenn mein fertiger Film *Blue Jay in the sky* jemals eine solche Situation herstellen könnte, wäre das für mich wirklich eine tolle Erfahrung. *Bettelheim* bestätigt die Vermutung von *Johannes Weiland* wie folgt [2, S. 147]:

Leider entziehen sich fast alle unsere Erlebnisse aus der frühen Kindheit unserer bewußten Erinnerung, denn sie haben sich so früh ereignet, daß sie nur sehr undeutliche Spuren in unserem Bewußtsein hinterlassen haben.

Genau deshalb funktionieren Filme für den Betrachter so gut, wenn es ihnen gelingt, ein unterbewusstes Gefühl herauszulocken, dessen Existenz der Rezipient bis dato noch nicht bemerkt hat. Mein Animationsfilmprojekt *Blue Jay in the sky* arbeitet mit den eben angesprochenen Mitteln. Eine Welt, in der die Figur kein sonderlich ansprechendes Leben führt und sich deshalb in eine zweite ambivalente Traumwelt begibt. Ich bediene mich dabei der Sehnsucht nach der „heilen Welt“, welche die Maturantin angesprochen hat. Außerdem der Macht der Bilder, sowie im besten Fall einer unterbewussten Erinnerung an ein Erlebnis oder Gefühl, das mittels einer synaptischen Verknüpfung im Erfahrungsschatz eines Rezipienten bereits existiert. Dabei ist es nicht immer leicht, den Betrachter zu erreichen. *Gerald Hüther* weist auf eine weitere Hürde für den Animationsfilmemacher hin, die man eventuell mit einem Trick nehmen kann [63]:

Selbst der größte Dickhäuter war ja ursprünglich einmal ein durchaus offener und neugieriger Mensch, der achtsam und behutsam mit sich selbst und mit anderen umgegangen ist. Vielleicht ist das schon lange her, aber zumindest als kleines Kind war er einmal so. Und diesen Schatz der frühen Kindheit kann man wieder entdecken, jedenfalls dann, wenn man danach zu suchen beginnt.

Er geht davon aus, dass Menschen, die emotional abgehärtet sind, also nur mehr begrenzt positive und negative Gefühle empfinden können, nicht mit diesem Handicap geboren wurden. Dieser Zustand sei durch Erfahrungen entstanden und könne durch gewisse nicht klar definierte Umstände eventuell wieder verändert werden. An diesem Punkt stelle ich mir die Frage,

ob es nicht möglich ist, mit einem Animationsfilm diesen *now moment*, wie ihn *Hüter* bezeichnet, hervorzurufen. *Phillip Hunt*, ein Regisseur und Mitbegründer von *Studio aka*, sagt in einem Interview über die Resonanz von seinem Film *Lost and Found*, einer Kinderbuchverfilmung [64]:

What was surprising was that apart from our expected audience of young children, we had letters and emails from people of ALL ages and all walks of life who responded to and got caught up in the film. We even had a letter from a former boxer, who surprised himself by crying his eyes out at the film he'd caught on TV quite by chance! (...) But I'm also delighted when someone who might dismiss the film as just for kids gets caught up in it and appreciates it for what it is.

Ob ebenso *Johannes Weiland* diese Erinnerung an ein Gefühl gemeint hat? Hier möchte ich den Bezug von *Johannes Weiland* zu *Lost and Found* [47] herstellen: Und zwar hat *Johannes Weiland* bei der Produktion tatkräftig als Animator mitgearbeitet. Zufall oder nicht, in jedem Fall ist es so, dass sich der Zuseher durch eine Geschichte in Buch- oder Filmform leichter identifiziert, wenn er an eine Erfahrung erinnert wird, die er aus seinem Leben kennt. Der natürliche Abstand zur eigenen Person (es handelt sich ja um die Geschichte einer Filmfigur) lässt ihn sich vielleicht auch leichter mit Problematiken auseinandersetzen, die ihn selbst in einer verwandten Form betreffen. Meiner Ansicht nach wird durch dieses Kapitel auf jeden Fall deutlich, dass es nicht unbedingt einen klaren, festzuhaltenden Unterschied gibt zwischen den Motiven, wieso Kinder in phantastische Filmwelten tauchen und jenen der erwachsenen Rezipienten. Es wird häufig ein Zustand angestrebt, welcher die Menschen Glück verspüren lässt. Hierfür ist es anscheinend nötig, sich an die Kindheit zu erinnern, beziehungsweise das Innere Kind herauszulassen. Dies kann durch das Eintauchen in die Phantasiewelt eines Filmes gelingen. Ein weiteres Kriterium für die bleibende Aufmerksamkeit eines erwachsenen Zusehers ist neben der genannten emotionalen Verstrickung und Verbindung zum Inneren Kind die Einflechtung einer Metaebene in die Geschichte. Im nächsten Teil widme ich mich der Medienanalyse, die meine bisherigen Erkenntnisse bestätigen, beziehungsweise erweitern werden. Dabei betrachte ich den Begriff der Metaebene genauer und erläutere diesen anhand von Beispielen.

4.4 Analyse Medienbeispiel: *Spongebob Schwammkopf*

4.4.1 Warum *Spongebob Schwammkopf*?

Ich habe das Medienbeispiel *Spongebob Schwammkopf* gewählt, weil ich der Meinung bin, dass diese Trickfilmserie für ein breit gestreutes Publikum funk-

tioniert. Hoffentlich ähnlich breit, wie das zukünftige Publikum von *Blue Jay in the sky*. Begutachtet man nämlich die Sendezeiten auf *nickelodeon Austria* genauer, findet man hier eine Bestätigung dieser Annahme. Spongebob wird frühmorgens, mittags, nachmittags auf *nickelodeon*, ebenso nachts auf *VIVA* ausgestrahlt.² *nickelodeon* ist ein sogenannter Kindersender und die Sendezeit spricht auch eher für die Zielgruppe Kind, die *Spongebob* vor der Schule oder mittags nach der Schule ansehen. Jedoch ist *VIVA* kein sogenannter Kindersender, sondern hauptsächlich für ein junges, erwachsenes Publikum gedacht. „Laut Eigendarstellung ist er ein Jugend- und Musiksender für Pop und Fun.“ [65] In der Serie werden konkrete, gesellschaftliche Ereignisse oder Entwicklungen, sowie andere Medienbeispiele parodiert, zitiert und persifliert. Anders gesprochen, kommt es zur Einflechtung einer Metaebene in die Erzählung. Dies ist ein gängiges Mittel bei Animationsserien oder Filmen, die sich auch an ein erwachsenes Publikum wenden, wie zum Beispiel *Die Simpsons*, *Futurama* und *American Dad*, um nur einige Beispiele zu nennen. Daher scheint es ebenso kein Zufall zu sein, das *Spongebob* neben diesen Formaten einen fixen Sendeplatz im Abendprogramm von *VIVA* besitzt. Ein zusätzliches Kriterium, welches für die Wahl der Serie zur Analyse spricht, ist die Gegebenheit, dass es ein kurzes Format ist. Dadurch gibt es viele unterschiedliche Beispiele, die ich zur Verifizierung meiner Annahmen heranziehen kann. Außerdem ist das Format der TV-Serie nach *Bernd Guggenberger* ein erfolgreiches Konzept, was mit Folgendem zusammenhängt [12, S. 47]:

Es ist die Serie als Serie, es ist das Prinzip der seriellen Reihung selbst, welches in einer diskontinuierlichen, vielfach als gebrochen und unüberschaubar erfahrenen Realwelt den Erfolg verbürgt. In den Serien bleibt (...) – Personal und Ort der Handlung, die Charaktere und die Choreographie, ihre Konflikte und Rankünen.

4.4.2 Episode *Zurück zur Natur* als Beispiel für Metaebenen und vielschichtiges Erzählen

Abgesehen von den Sendezeiten, die wie angesprochen für eine breitere Altersspanne als Zielgruppe sprechen, ist die Trickfilmserie, wie schon erwähnt, inhaltlich mehrfach gestrickt, beziehungsweise mit Metaebenen kodiert. Dieser These möchte ich mit Hilfe von konkreten Medienbeispielen nachgehen: Analysiert man zum Beispiel die Folge *Zurück zur Natur* [43], fällt Folgendes auf: Spongebob durchlebt in der Folge eine starke emotionale Bindung zur Natur. Er möchte zurück zu seinem Ursprung und ich zitiere, *verschenkt daher alle seine materiellen Besitztümer*. Mit einer pathetischen Rede macht er

²Beispiel Sendetag 5. Oktober 2011: Spongebob Schwammkopf wird auf *nickelodeon Austria* um 6:30, 7:00, 12:10, 12:40 und um 16:40 ausgestrahlt. Außerdem auf *VIVA Austria* um 21:40 und 22:10.

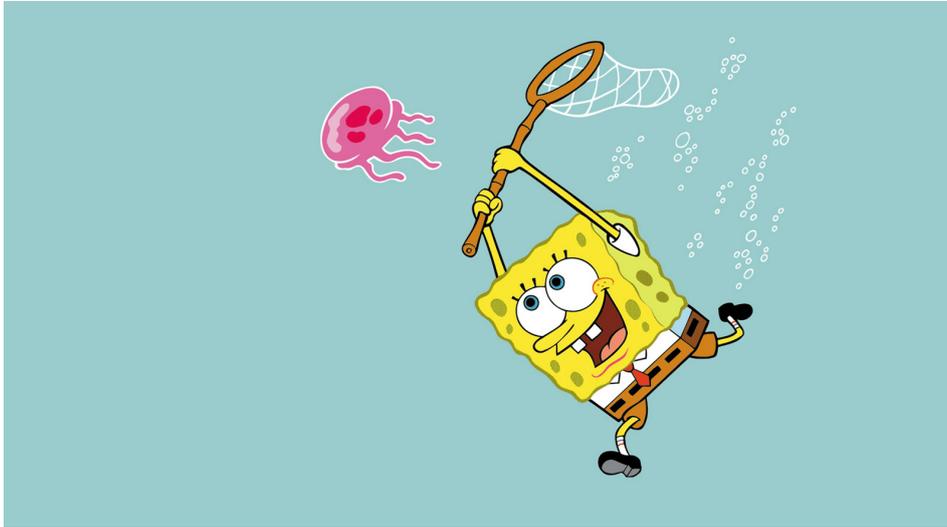


Abbildung 4.1: *Spongebob* bei seinem Hobby: dem Quallenfischen [69].

sich nackt und selbst ohne jeglichen Proviant auf den Weg zu den Quallenfeldern, deren Bewohner er normalerweise als Freizeitbeschäftigung liebend gerne jagt, angedeutet auf Abb. 4.1. Bei den Quallenfeldern angekommen, posaunt er heraus: *Ich bin daheim. Hallo Brüder, hallo Schwestern.* Die Thematik die *Spongebob* hier anspricht, ist in der Geschichte der Menschheit eine höchst brisante. Beispielsweise um 1700, zu Zeiten von *Rousseau* und der Aufklärung fand der Naturbegriff eine neue Definition [17, S. 354]: *Die Wiederentdeckung der Schönheit des Landes im Gegensatz zur Stadt und der Ruf nach Rückkehr zum einfachen Leben* stehen dabei im Zentrum. Ähnlich wie das Verhalten des Schwammes in der Serie, der versucht mit der Natur eins zu werden, waren beim damaligen Gedankengut im Zentrum [17, S. 354]: *Die direkte Berührung mit der Natur ist Akt moralischer Läuterung und wenigstens die Vorstufe moralischer Vervollkommnung, wenn nicht diese selbst.* Darüber hinaus scheint gerade heute, in einer sogenannten konsumorientierten Gesellschaft, die Forderung *Zurück zur Natur* wieder lauter zu werden. *Stephen Hillenburg* trifft hier genau den Nerv der Zeit, indem er *Spongebob* sich von *Sandy*, dem Eichhörnchen, mit den Worten verabschieden lässt: *Du versteckst dich hinter der Fassade der Zivilisation.* An dieser Stelle sehe ich die Ebene, die auch den Erwachsenen diese Folge schmackhaft macht. Die Kinder mögen das schöne, bunte, fröhliche Design des quadratischen Schwammes ansprechend finden. Die überzeichneten Emotionen in der Animation und vor allem die kindgerechten Songs, die immer wieder eingestreut werden. Hoffentlich wird bei meiner Geschichte *Blue Jay in the sky* das farbige, verniedlichte Design bei den Kindern ebenso gut ankommen wie die eingeflochtenen Metaebenen bei den Erwachsenen, ganz nach dem Vorbild

von *Hillenburg. Bettelheim* bestätigt, dass kleine Kinder starke Emotionen kennen und verstehen[2, S. 147]:

Wenn wir uns klarmachen, dass die erwachende Welt des Kleinkindes lediglich aus zwei gegensätzlichen Erlebnissen besteht – aus Glück und körperlichem Wohlbefinden und aus Unglücklichsein und Schmerz –, dann kann uns das den Ursprung und den ambivalenten Charakter aller starken Emotionen verstehen helfen.

Somit können sie sich mit den Figuren leicht identifizieren. Ob sie aber die Dialoge in der selben Weise verstehen wie ein Erwachsener mit einem kognitiven Gedächtnis, das möchte ich hier stark bezweifeln.

4.4.3 Folge *Nachtschicht* (Inhalt): Vermischung von Realität und Phantasie in der Animation

Das Thema der verschiedenen Welten, in der sich die eine realer und die andere fiktiver anmutet bzw. auch die Vermischung dieser, wird in der Folge *Nachtschicht* [36] behandelt. Konkret erfindet *Thaddäus* eine Geschichte über einen Geist eines Burgerbraters, der *Hackfleisch hassende Zerhacker*. Am darauffolgenden Abend, nachts um drei Uhr, setzt plötzlich die Abfolge ein, mit der sich der Geist nach *Thaddäus* erfundener Geschichte ankündigt. Erst flackert das Licht, als zweites klingelt das Telefon, es ist jedoch niemand in der Leitung und als drittes stoppt darüber hinaus ein Bus vor der *Krossen Krabbe*, obwohl um diese Uhrzeit für gewöhnlich keine Busse fahren, wie *Spongebob* bemerkt. Vor dem Lokal steht eine dunkle Gestalt, in Schatten gehüllt. *Thaddäus* und *Spongebob* bekommen es mit der Angst zu tun. Die Figur tritt aus dem Schatten ins Lokal ein und plötzlich stellt sich heraus, dass es ein harmlos aussehender Bürger ist. Ganz im Gegensatz zu seinem Furcht einflößenden vorherigen Schattenbild. Der Herr wollte sich um einen Job bewerben und hat deshalb angerufen, sich aber aufgrund seiner Nervosität nicht getraut, etwas zu sagen. Das Element des flackernden Lichts geht auf die Kappe von *Nosferatu*, finden die beiden Meeresbewohner am Ende heraus.

4.4.4 Folge *Nachtschicht und Spionagekumpel* (Interpretation): Filmzitate in der Serie

Die Episode *Nachtschicht* bietet ein Beispiel für die Vermischung von vermeintlicher Realität mit Fiktion, wie ich es im ersten Kapitel *Begriffsklärung Phantastische Welten in der Animation* analysiert habe. *Thaddäus* wird im Prinzip dafür bestraft, eine gruselige Geschichte erfunden und seinen kleinen ahnungslosen Freund damit fürchterlich schockiert zu haben. Dies entspricht einem Beispiel, dass Animation einem Kind eine *leichtfüßige Weltsicht* vermitteln kann. Ähnlich wie bei dem Film *The Gruffalo* wird eine Figur für

ein bestimmtes Verhalten bestraft und für ein anderes belohnt.³ Nachdem *Thaddäus* die Geschichte erzählt bekommen hat, kann *Spongebob* einige Sekunden nichts anderes tun, als völlig panisch zu schreien. Um diese Emotion zu übertreiben, schreien sogar *Spongebobs* Augen und sein Mund als einzelne Körperteile, nicht nur der ganze Körper des Schwammes an sich. Nachdem sich die Geschichte jedoch Punkt für Punkt erfüllt, glauben am Ende beide daran, dass ihr letztes Stündlein geschlagen hat und der *Hackfleisch hassende Zerhacker* die Meeresebewohner zerhacken wird. Schlussendlich setzt sich aber die *Realität* wieder durch und die Situation nimmt ein glimpfliches Ende. Jedoch zieht das Zitat der Figur *Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens* hier wieder einen Bogen und schafft einen schönen Abschluss. Der Betrachter weiß am Ende nicht, ob die Geschichte um den dunklen Zerhacker *real* oder *fiktiv* war. Nebenbei wird bei dieser Episode ein gewisses kollektives, kognitives Wissen vorausgesetzt, welches ein Kleinkind unmöglich bereits besitzen kann. Denn die Figur des *Nosferatu* wird aus einem Horrorfilm aus dem Jahr 1922 zitiert. Ein weiteres Beispiel für das Zitieren bekannter Medienwerke ist die Episode *Spionagekumpel* [40]. Dabei erteilt der Fastfoodlokalbesitzer *Mister Krabs* *Spongebob* und *Patrick* den Auftrag, seinen Erzfeind *Plankton* zu beschatten, um seine neuesten Pläne auszukundschaften. Hier wird die berühmte Anfangssequenz von *James Bond* zitiert: Die Kamera blickt durch den Sucher einer Waffe, *Spongebob* schreitet seitlich in den Ausschnitt des Visiers, er dreht sich blitzschnell zur Kamera herum und feuert eine Kugel ab. Das Visier füllt sich mit Blut und bewegt sich in die untere Bildhälfte. Die Eröffnungsszene ist analog zu der von *James Bond*.⁴ Des Weiteren werden die Musik und die selbstzerstörenden Nachrichten vom Actionhelden *Bond* imitiert.

4.4.5 Wie alt ist *Spongebob* eigentlich?

In diesem Unterkapitel möchte ich noch der Frage nachgehen, wie alt der Protagonist der Serie *Spongebob Schwammkopf* und sein Freund *Patrick* eigentlich sind. Das Alter spielt insofern eine wichtige Rolle, als dass sich der Zuseher mit dem Schwamm eventuell leichter identifizieren kann, wenn er ungefähr im selben Alter ist. Denn es gibt Dinge, die einen Menschen in gewissen Lebensabschnitten mehr beschäftigen als andere. Zusätzlich gehe ich davon aus, dass der Zuseher einem jüngeren Protagonisten mehr Narrenfreiheit zugesteht als einem reiferen. Dieser sollte sich im Gegensatz dazu vernünftig verhalten. Dieses Thema wird in der Episode *Omas Liebling* [37] näher gebracht: *Spongebob* befindet sich an einem Punkt, an dem er von seiner Oma nicht mehr wie ein Baby behandelt werden möchte. Doch dass

³Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Jakob Schuh*.

⁴Bei allen Verfilmungen nach den Romanen von *Ian Fleming* als klassische Eröffnungsszene von 1962-2008 verwendet, einzeln auch geringfügig variiert. Die berühmte Sequenz haben *Monty Norman* und *John Barry* komponiert.

eine solche Entscheidung nur negative Folgen haben würde, damit hat der Schwamm anfänglich nicht gerechnet: Statt Küsschen, Keksen mit Milch und selbstgestrickten, warmen Pullovern gibt es für den Schwamm unbekömmliche Korallen, dicke Lexika zu wälzen und viel, viel Arbeit. Aufgrund der verschiedenen Medienbeispiele bin ich zum Schluss gekommen, dass *Spongebob* ein junger Erwachsener oder Jugendlicher sein muss. Manchmal ist er an der Schnittstelle, an der er sich entscheiden muss, ob er Kind oder Mann sein möchte. Dies wird zum Beispiel in der Episode *Die Geheimschachtel* [34] deutlich. In meiner Geschichte von *Blue Jay in the sky* steht der Junge *Jay* ebenfalls an der Schnittstelle Kindsein und Erwachsenwerden und zwar auf einer metaphorischen Ebene: Denn *Jay* muss sich aus seiner kindlichen Rolle als Gefangener in einem goldenen Käfig befreien, um fliegen zu können und auch seinen Geist zu befreien. Diese Facette der Geschichte würde ich als Metaebene bezeichnen. Genauso wie der Name *Blue Jay in the sky*, der eine Doppelbedeutung in sich trägt: Der Vogel *Blue Jay*, den es in Amerika wirklich gibt und der ein ähnliches, visuelles Erscheinungsbild hat und der Jungename *Jay*, der ein blaues Gefieder am Kopf trägt an Stelle seiner Haarpracht. Kleine Kinder kennen den realen Vogel aus Amerika wahrscheinlich nicht, weil sie noch keine so große Allgemeinbildung wie die Erwachsenen haben. Jedoch verstehen sie den visuellen Zusammenhang der beiden Wesen, da die Federn sich in Farbe und Form ähneln.

4.5 Kindchenschema in Phantasiewelten bei Figuren anhand der Animationsfilme von Studio Soi und Studio aka

Die Arbeiten der beiden Studios *Soi* und *aka* sind für das Thema meiner Master Thesis ein zentrales Element. Natürlich fungieren sie für mich außerdem als Vorbild, vor allem was das Filmprojekt *Blue Jay in the sky* betrifft und zwar auf der inhaltlichen als auch visuellen Ebene. Deshalb gehe ich in meiner Schrift auch näher auf die Arbeiten der beiden Studios ein. Die Berechtigung, weshalb ich zwei Regisseure von *Studio Soi* als Experten zu meinem Thema interviewt habe, soll dieser Teil der Arbeit zeigen. Das süße, runde, kindliche, infantile Design ist bei einer Vielzahl von Animationsfilmen ein gängiges Mittel. Zu den Merkmalen der Figuren zählt typischerweise ein großer Kopf, der den Gegensatz zu einem kleinen Körper bildet. Gleichermaßen stehen bei dem Design die großen, runden und offenen Augen im Kontrast zu der eher kleinen Nase und dem Mund. *Studio-Soi*-Filme sowie Produktionen aus dem Hause *Studio aka* weisen meist genau diese Merkmale beim Charakter Design auf. Als Beispiel möchte ich hier *Lost and Found* [47] und *Jojo in the Stars* [45] von *aka* und *Ernst im Herbst* [52] sowie *Der Kleine und das Biest* [57] und *Princess' Painting* [58] von *Soi* anführen. Ich bin der Meinung, dass eine ganz besonders schöne Darstellung mit diesen



Abbildung 4.2: Bild aus *Lost and Found* [68].

verniedlichten Charaktermerkmalen in Verbindung mit einer Erzählung, die das Herz berührt, in einem detaillierten und individuellen Look, kombiniert mit großartiger Animation, alle Altersstufen und in erster Linie vor allem ein junges, erwachsenes Publikum anspricht. Genau diese Merkmale sollte mein Film *Blue Jay in the sky* idealerweise nach der Fertigstellung auch aufweisen. Denn dann wäre er wirklich interessant für alle Altersgruppen, wie beispielsweise *Lost and Found*. Dieser Film ist eine ganz besonders gelungene Arbeit, die die aufgezählten Zutaten vereint. Der Regisseur, *Philip Hunt* von *aka* gibt mir hier, auf die Frage nach der Zielgruppe von *Lost and Found* und ob Alter eine Rolle spielen würde, mit den Worten recht [64]:

Well, no, age does not matter, why on earth should it? Some work is clearly aimed at very young audiences, but a lot of my most treasured film memories are of films that had the broadest appeal, if a story is interesting it does not matter who is meant to be watching? There is also a moment in life where you really discover the joy or sharing a story across the generations and once found this never goes away.

Der Inhalt des Films, nach der Vorlage von *Oliver Jeffers* Bestseller ist folgender: Ein kleiner Junge macht eines Morgens einen unglaublichen Fund: Ein Pinguin hat sich zu ihm verirrt, zu sehen auf Abb. 4.2. Der Junge versucht den Pinguin zurück zu bringen, jedoch weiß er nicht wohin. Außerdem

verhält es sich so, dass niemand einen solchen Pinguin vermisst. Deshalb betreibt der Junge einige Recherchen und entschließt sich schlussendlich, den Pinguin an den Ort zurückzubringen, von dem er gekommen sein muss: zum Südpol. Die beiden machen sich auf eine lange und anstrengende Reise dorthin – eine Erfahrung, deren übergeordnetes Thema die Freundschaft wird. Die Arbeiten von den beiden Studios, die hauptsächlich Auftragsarbeiten machen, sind bekannt für die genannten Merkmale. Die Filme des *Studio Soi* und des *Studio aka* laufen auf den international renommiertesten Animationsfestivals wie das *Trickfilmfestival Stuttgart* oder auf dem *Siggraph* in den USA sowie dem *Annecy* in Frankreich. Sie gewinnen Preise mit ihren Geschichten und dem verniedlichten Design und erfreuen sich großer Erfolge. *Soi* und *aka* schlagen meiner Meinung nach in die gleiche Kerbe, sie verwenden unter anderem sinnverwandte Stile in der visuellen Umsetzung, ebenso arbeiten die Geschichten auf einer ähnlichen Ebene mit dem Einsatz von großen Emotionen. Ganz nebenbei sind die Mitbegründer befreundet und haben sogar gemeinsam an der *Filmakademie Baden Württemberg* studiert. Ein gegenseitiger Einfluss aufeinander liegt demnach nahe.

4.6 Nihilismus, Agonie des Realen, Verschiebung der Werte durch die Medienüberflutung

4.6.1 Beispiel: Animationsfilm *Findet Nemo*

Hier möchte ich mich kurz dem Begriff Nihilismus widmen und der Frage annähern, ob Werte und Moral durch Medienkonsum zum Negativen verändert werden können. Dieses Thema werde ich jedoch nur am Rand streifen, da es sehr umfangreich ist und in meiner Auseinandersetzung mit der Thematik nur am Rande eine Rolle spielt, ich es aber dennoch interessant finde. Vor allem wieder in Bezug auf den Mehrwert von Animationsfilmen, konkret von dem Film *Blue Jay in the sky*. Dabei konzentriere ich mich auf die Theorien von *Jean Baudrillard*. Der umstrittene Denker und Vertreter der Postmoderne spricht von einer *Agonie des Realen* durch die Medien. Seine Theorie bezieht sich vor allem auf *Reality TV, (...) der Jagd (...) nach dem Leben, wo es am intensivsten ist* [6, S. 35]. Zentrales Element ist hierbei die Annahme, dass Realität und die Imitation davon zu einem Gesamtkonstrukt verschmelzen: Ihm zufolge verhält es sich so, dass Dinge mittels *Simulation* durch Medien für den Rezipienten den Bezug zum Realen verlieren. Dabei sind Medienproduzenten sowie Medienkonsumenten beides: schuldig und zugleich unschuldig, im Wechselspiel gewissermaßen. Medien seien *antikommunikativ*, denn sie suggerieren dem Konsumenten die Kommunikation nur. In der Folge verliere die Realität am sogenannten Realen, sei damit dem *Tod geweiht* und werde von der *Simulation*, womit *Baudrillard* die Abbildung des Realen meint, vereinnahmt. Anders gesagt kommt es zu einer *Agonie des*



Abbildung 4.3: Artwork von Mark Cotta Vaz zu *Findet Nemo* [74].

Realen [6, S. 35-37]:

Die Wirklichkeit ist einem Kosmos fluktuierender Zeichen gewichen, einem gigantischen Spiegelkabinett, in dem die Menschen abgeschnitten von jeder authentischen Erfahrung umhertaumeln.

Meiner Ansicht nach verhält es sich so, dass die Medien, in meinem Fall mit Fokus auf den Animationsfilm, die Realität beeinflussen und in diesem Zusammenhang tatsächlich auch verändern können. Als Beispiel möchte ich Folgendes nennen: Eine Gruppe befragter Kinobesucher erwähnte, dass es lustig sei, die Witze von Animationsfilmen an der Hochschule zu zitieren. Eine Studentin gab an, dass der Animationsfilm *Findet Nemo* [32] vier Wochen lang auf der Themenliste ganz oben stand. Eine Szene, dargestellt auf Abb. 4.3, wurde ganz besonders gerne zitiert: Sie zeigt Möwen, die auf der Futterjagd den anderen Möwen mit den Worten „Meins, meins, meins, (...)“ [32] signalisieren wollen, dass die Beute der jeweiligen Möwe gehört. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt erntete ein Student einen Anflug von lauthaltem Lachen der Kollegen, wenn er die Möwen-Szene zitierte [13, S. 234]. Es ist gut möglich, dass diese angeführte Szene auch die reale Welt verändert hat, dazu spiele ich nachstehendes Szenario durch: Ab einem gewissen Zeitpunkt sind Realität und Abbildung vielleicht gar nicht mehr klar zu differenzieren gewesen. Gehen wir davon aus, dass es an der Universität sicherlich Studenten gab, die den Film nicht kannten. Diese schauten sich den Witz vielleicht

von ihren Kollegen ab, weil sie merkten, dass sie damit jemanden zum Lachen bringen konnten. Oder sie lachten möglicherweise einfach mit, obwohl ihnen die zitierte Quelle gar nichts sagte, um sich keine Blöße zu geben. Wodurch sie eventuell den Kinobesuch so bald wie möglich nachholen wollten, um das nächste Mal *mitreden* zu können. Das Zitieren von Filmbeispielen erfordert deutlich eine Kennerschaft. Angenommen, es hätte sich so zugetragen, als wäre es schon passiert: Eine Abbildung hätte die Realität beeinflusst. Ein anderes Beispiel, wie der Film *Findet Nemo* die Realität verändert hat, lässt sich auch anführen: Es ist die Tatsache, dass man nach der Veröffentlichung einen merklichen Anstieg der Nachfrage der bunten Clownfische verzeichnete. Das Geschäft stieg – im Besonderen für Aquarienhersteller und Zierfischzüchter deutlich [1]. Man konnte die Nachfrage teilweise gar nicht mehr decken, was zu einer Überfischung der Riffe führte [66]. Zusätzlich ist hier anzumerken, dass die Schauplätze des 3D-Animationsfilms, nämlich Sydney und das Great Barrier Reef, größere Zuwächse im Tourismus erzielen konnten. Natürlich wurde auch dementsprechend in Werbemaßnahmen, Merchandising-Produkte und in die weltweit größte Clownfischsammlung im lokalen Aquarium in Sydney investiert [67]. Der Begriff Nihilismus, geprägt durch *Nietzsches Definition*, der bedeutet, daß die höchsten Werte sich entwerten [6, S. 40], wurde von *Baudrillard* weiterentwickelt. Den Verfall der moralischen Werte in den Medien kann ich in den meisten Medienbeispielen, die ich in meiner Arbeit anführe, nicht wiederfinden. Denn die Filmstoffe, insbesondere die von *Blue Jay in the sky*, *die Chroniken von Narnia*, *Harry Potter* und viele mehr haben eine klare Abgrenzung in gute und böse Charaktere ihrer Handlung zu Grunde liegen. Beide Fronten stehen sich klar gegenüber. Die Identifikation soll leicht fallen und die Moral der Geschichte wird deutlich: Die Guten sollen die Bösen besiegen. Bei *Blue Jay in the sky* sind die Bösen jene, die den Jungen *Jay* nicht akzeptieren, weil er anders aussieht als sie. Einzig und allein der Vogel hilft dem Jungen sich zu befreien. Jedoch stimme ich *Baudrillards* Sichtweise bezüglich der *Agonie des Realen* zu. Ein Beispiel dafür könnte ein Filmset von *Harry Potter* sein. Teilweise real existent, teilweise am Computer vervollständigt, stellt es folglich eine Mischung von Wirklichkeit und abgebildeter Wirklichkeit/Fiktion dar. Die Rezipienten könnten annehmen, soweit ihnen das nötige Wissen fehlt, dass es dieses Set tatsächlich in der Form gibt, wie die Abbildung zeigt. Zusätzlich haben die Medienmacher, also der Regisseur, der Setdesigner und der Ausstatter die Möglichkeit, ihre Sicht auf die Welt mit diesem Set zu übertragen, wie *Jakob Schuh* sagt.⁵

⁵Siehe Kapitel 5 *Experteninterview mit Jakob Schuh und Johannes Weiland von Studio Soi*.

Kapitel 5

Experteninterview mit *Studio Soi*

5.1 Einleitung

Im Vorfeld meines Besuchs auf der *FMX* - Konferenz für *Animation, Games* und *Visual Effects* bereitete ich einen Fragebogen mit den Hauptthemen meiner Diplomarbeit vor: Die Faszination der kindlichen Phantasiewelten und ihr Publikum, mit einem besonderen Fokus auf mein Projekt *Blue Jay in the sky*. Mir war es hierbei besonders wichtig, eine qualitative Auswahl an Befragten zu treffen. Deshalb nahm ich den Besuch auf der *FMX* wahr, um in Kontakt mit meinen größten Vorbildern im Bereich Animation und *storytelling* vor allem in Bezug auf kindliche Phantasiewelten und das Filmprojekt *Blue Jay in the sky* zu treten. Stolz präsentiere ich in diesem Kapitel die Ergebnisse der Interviewbefragung vom Mai 2011. In meiner bisherigen Arbeit nehme ich auch immer wieder Bezug auf die Aussagen der beiden Filmemacher.

5.2 Im Gespräch mit Johannes Weiland

Experteninterview mit *Johannes Weiland*, dem Regisseur unter anderem von *Der Kleine und das Biest* [57] und *Princess Painting* [58]. Ein Bild aus *Der Kleine und das Biest* ist zu sehen auf Abb. 5.1. Der erfolgreiche Animationsfilmer, Mitbegründer des preisgekrönten *Studio Soi* und Lehrender an der namhaften *Filmakademie Baden Württemberg* spricht über kindliche Phantasiewelten in der Animation, weshalb Kinder als auch Erwachsene derartige Filme gerne sehen und was ihm ganz persönlich als Filmemacher wichtig ist. Das Interview wurde am Donnerstag, 5. Mai 2011, in Stuttgart aufgenommen.

Was motiviert dich kindliche Phantasiewelten zu schaf-



Abbildung 5.1: Bild aus *Der Kleine und das Biest* [73].

fen? Was ist das Geheimnis, alle Altersstufen mit deinen Filmen anzusprechen?

Ich bin in diesen Phantasiewelten aufgewachsen, ich bin und war ein Träumer und habe in der Schule, statt den Unterricht mitzumachen, in den Traumwelten gelebt und dafür eine unglaubliche Faszination verspürt. Ich habe viel gespielt, Lego und Playmobil gespielt, ich war einfach ein Bastler, das hat mir total viel Spaß gemacht: Welten zu erschaffen, selbst zu bauen und mich darin spielerisch aufzuhalten. Das ist glaube, ich, der Grund, weshalb ich beim Animationsfilm gelandet bin. Das ist einfach das, was ich immer gern gemacht habe, was eigentlich immer schon mein Hobby war. Ich habe für kindliche Welten im Film immer schon eine ganz besondere Begeisterung gehabt. Habe auch gerne Filme gesehen, die in Phantasiewelten spielen und was man damit und darin erzählen konnte, hat mich fasziniert. Deshalb habe ich jetzt noch immer den Wunsch, diese Erlebnisse, die ich mit phantastischen Welten erlebte, weiterzugeben und zwar an Kinder als auch an die Erwachsenen von heute.

Oft ist in diesen Filmen ja eine Metaebene eingeflochten, die Kinder anders verstehen, teilweise gar nicht begreifen können, jedoch der erwachsene Rezipient sehr wohl versteht. Wieso glaubst du, dass auch Erwachsene sich gern auf solche animierten Phantasiewelten einlassen?

Ich kann das nicht beantworten, weil das sicher bei jedem anders ist. Jeder Mensch erlebt seine Kindheit anders, lebt in gewisser Weise in einer anderen

Welt. Aber vielleicht hat jeder eine gewisse Verbindung zu einem bestimmten Film, den er als Kind gesehen hat, oder ein bestimmtes Buch, das er gelesen hat. Und der jeweilige Mensch nimmt diesen Film dann ganz anders wahr als Leute, die ihn vielleicht nicht selbst gesehen haben, als sie noch klein waren. Ich glaube, wir können alle sagen, dass der erste Film, den wir im Kindesalter gesehen haben, dass der auf uns eine ganz magische Wirkung hat. Denn oft kann man ihn auch noch im Erwachsenenalter ansehen und macht dabei die gleiche magische Erfahrung. Während aber Leute, die ihn als Kind nicht gesehen haben, den Film vielleicht nicht gut finden und sagen: „Was ist das denn? Das ist total alt, das ist langweilig!“ Sie sehen, wie schlecht die Spezialeffekte teilweise gemacht sind, wie schlecht die Schauspieler spielen, wie langweilig die Story und die Dramaturgie teilweise ist. Weil sie sich nicht auf das „Alte“ einlassen können wie jene, welche den Film als Kind gesehen und dabei die besagte Magie erlebt haben. Ich bin fest davon überzeugt, dass jeder Mensch solche Kindheitserinnerungen an Filme oder Bücher hat. Und als Filmemacher möchte man wieder die Chance haben, solche Erlebnisse beim Betrachter auszugraben. Sie neu zu verpacken, um diese Magie, die man selber dabei empfindet, wieder empfinden zu können und den Betrachter ebenfalls spüren zu lassen. Manche begeistern sich nicht dafür, aber andere springen darauf an, bei denen trifft man vielleicht einen Nerv. Weil sie diese Magie, dieses Gefühl aus ihrer eigenen Kindheit kennen. Weil sie das an ihr Buch oder ihren Film erinnert, der diese besondere Magie für sie in der Kindheit hatte. Plötzlich erleben sie wieder die Magie aus der Erinnerung. Das ist meiner Meinung nach die Erklärung dafür.

Deiner Ansicht nach hat jeder Mensch möglicherweise eine andere Wahrnehmung als Kind für Filme und Märchen?

Genau.

Beim Ansehen dieses ersten, speziellen Films spielt folglich eine andere Emotion mit. Oder könnte es auch eine subtile Erinnerung an die Kindheit selbst sein?

Ja, eine Erinnerung an die Kindheit. Und natürlich, dass du das als Kind alles total ernst nimmst. Das heißt, der betreffende Film ist total real und echt für dich als Kind. Es sind keine Figuren für deine Wahrnehmung, die phantastisch oder fiktiv sind. Und diese Emotion trägt man vielleicht auch als Erwachsener mit sich herum. Man sieht dann zwar die Spezialeffekte und weiß auch, dass die nicht echt sind. Aber die Emotion trägt den Film ja trotzdem. Das ist etwas, was man nicht genau beschreiben kann, wo es wirklich nur um ein Gefühl, um subtile Empfindungen geht. Es handelt sich dabei um ein inneres Erlebnis und ich glaube, dieses Gefühl kann man beim Zuseher hervorlocken. Meiner Meinung nach kann man erwachsene Menschen nicht

in eine Phantasiewelt hineinziehen. Sondern es funktioniert nur durch solche Erinnerungen, die bei ihnen plötzlich wieder wachgerüttelt werden. Und das fällt einem als Filmemacher immer wieder auf, das bekommt man oft als Feedback zu hören. Das Leute so was sagen wie: „Hey, da hast du echt einen Nerv getroffen. Ich habe genauso etwas erlebt, und ich habe mich da irgendwie wieder gefunden.“ Das ist natürlich schön, wenn man sowas zu hören bekommt.

Als Beispiel für solch ein Feedback kann man an diesem Punkt sicherlich den Film *Der Kleine und das Biest* [57] anführen. Der Film ist für viele Menschen, egal welchen Alters, aktuell. Vor allem für jene, welche mit dem Thema Scheidung in jeglicher Form in Berührung gekommen sind.

Ja, genau.

Was hat dich dazu inspiriert, den Film zu machen? Hast du vielleicht ähnliche Erfahrungen, wie im Film beschrieben, gemacht?

*Nein, ich habe keinen ähnlichen Hintergrund. Konkret bin ich in einer intakten Familie aufgewachsen und bisher nicht direkt mit dieser Thematik konfrontiert gewesen. Ich habe bei dem Film, gemeinsam mit **Uwe Heidschötter** Regie geführt. Das Drehbuch hat **Markus Sauer** geschrieben, welches die Grundlage für den Film war. Außerdem war der Film eine Auftragsarbeit. Wir haben uns natürlich schon dafür eingesetzt, den Auftrag zu bekommen. Denn das Drehbuch hat bei mir während des Lesens etwas ausgelöst. Ich konnte mich da hineinversetzen. **Marcus Sauer** war selber in eine solche Scheidungssituation involviert. Ich glaube, das war der Grund, weswegen er gewisse Dinge echt gut beobachten konnte. Wir haben dann im Team viel darüber gesprochen und versucht, die Thematik so gut als möglich umzusetzen.*

Glaubst du, dass es durch das Ansehen solcher Filme zu einer Beeinflussung der Realität kommen kann?

Ich glaube, jeder Filmemacher wünscht es sich und hofft, dass das so ist, dass seine Filme Spuren hinterlassen. Ich möchte, dass eine positive Botschaft mit meinen Filmen vermittelt wird. Ich habe gar kein Interesse, Horror- Splatterfilme oder satanistische Filme zu machen, bei denen ich meinen, vielleicht wirrsten und dunkelsten Gedanken Ausdruck verleihe. Ich bevorzuge es, das Medium Film als etwas zu benutzen, mit dem ich eine schöne Geschichte erzählen kann. Eine positive Botschaft vermitteln, eine Emotion wecken und irgendetwas mitgeben, einen Gedanken oder eben eine Botschaft. Es kann auch etwas Lustiges sein, wenn der Zuseher einfach ein paar Minuten Spaß hat, ist das auch gut.

Glaubst du, dass so ein Film eine mögliche Versuchsanordnung sein kann, für ein reales Problem, das man zum Beispiel als Kind hat? Also dass ein Film einen möglichen Lösungsvorschlag für ein konkretes Problem vermitteln kann?

Ja, genau. Dass sich der Zuseher den Film möglicherweise genau in der Situation ansieht, in der sich das Kind oder möglicherweise die erwachsene Person gerade wiederfindet. Und dann vielleicht sogar einen Anstoß bekommt zum Umdenken.

Eine solche These etabliert *Bruno Bettelheim* in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* [3]. Er spricht davon, dass Kinder die phantastischen Geschichten, die in Märchen vorkommen, brauchen um für ihre realen Ängste und Probleme fiktive Lösungen durchzuspielen. Glaubst du, dass das teilweise so sein könnte?

*Ja, da stehe ich total dahinter. Ich bin kein Philosoph oder Psychologe, der das so klug auf den Punkt bringen kann. Aber ich finde, das stimmt total, da kann ich **Bettelheim** nur recht geben. Dazu kommt, dass man die Situation bei sich selber oft nicht wahrhaben will und bei bestimmten Figuren eher akzeptiert, häufig eher unbewusst. Wenn man Erwachsenen oder Kindern mit seinen Filmen helfen kann, dann ist das natürlich toll. Die Hoffnung, dass dem so ist, ist mit ein Grund und eine Motivation, weshalb man solche Filme macht.*

Wieso glaubst du, dass man beim character design oft sehr verniedlichte Aspekte verwendet? Was macht den Reiz des Niedlichen deiner Meinung nach aus?

Ich bin kein Designer. Aber ich fahre selbst auf diese verniedlichten Sachen total ab. Es gibt ja auch die andere Richtung: Die Tendenz, dass Figuren verunstaltet werden. Während das eine eher klein, süß und rund ist, ist das andere eher groß, lang, eckig und unheimlich. Das kommt auch oft vor. Da hab ich aber auch gleich eine Aversion dagegen. Ich glaube, dass wir Menschen, beziehungsweise der Großteil von uns, aus dem Inneren heraus gerne etwas Schönes sehen. Das ist ja auch im Realfilm so. Die meisten bekannten Schauspieler sind gutaussehende Leute. Man schaut sich das einfach gerne an. Vielleicht spielt hier auch der Wunsch mit, selbst so zu sein. Denn man identifiziert sich ja damit. Es sind Identifikationsfiguren und im Animationsfilm funktioniert das natürlich durch eine andere Art und Weise. Design spielt dabei eine ganz große Rolle. Wenn das Design einer Welt ähnlich der Welt ist, wie wir sie kennen, jedoch vielleicht ein kleines bisschen schöner und verrückter, dann spricht es uns als Zuseher an. Ich glaube, dass dieser Niedlichkeits-Faktor gerade bei Kindern einfach ein breites Grinsen aufs

*Gesicht zaubert. Ich habe das einmal erlebt, bei meiner Nichte: Wir haben gemeinsam **Biene Maja** [50] angesehen. Es war eigentlich eine total langweilige Einstellung, in der **Biene Maja** durch Blumen flog und dabei einen übergläcklichen Eindruck machte. Auf dem Gesicht des kleinen Mädchens, vier Jahre alt, breitete sich eine Freude und ein Strahlen aus, sie hat beim Zusehen pure Verzückung erlebt. Ich glaube, diese Verniedlichung spricht den Menschen schon ab dem Kindesalter an.*

Glaubst du, dass bei den erwachsenen Rezipienten das sogenannte Kindchenschema mitspielt? Also dass bei Figuren mit großen Augen, großem Kopf, kleinem Körper und süßen, runden Formen beim erwachsenen Zuseher ein Beschützerinstinkt und eine Art Mutter- oder Vatergefühl hervorgehoben wird?

Ja.

Oder es kommt die zweite Ebene ins Spiel, auf welcher man sich mit den süßen Figuren identifiziert?

*Ja, also ich glaube, dass dieses Kindchenschema vor allem im Animationsfilm natürlich ganz stark verbreitet ist. Aus dem einfachen Grund: Die Filme werden hauptsächlich für Kinder gemacht. Bei Kindern ist der niedliche Stil, meiner Ansicht nach, nicht zu toppen. Ich meine, das ist auch das Erfolgsrezept von **Disney** seit mittlerweile hundert Jahren: Die begeistern mit ihren runden, schönen Formen die breite Masse. Im Animationsfilm für Erwachsene sieht man wesentlich weniger Kindchenschema. Aber trotzdem, das Kindchenschema ist immer wieder da. Animationsfilm ist halt gerade im professionellen Bereich, glaube ich, hauptsächlich für Kinder. Kindersender sind der größte Abnehmer für Animationsfilme, sie umspannen den größten Bereich, mit dem diese Filme auch produziert und finanziert werden können. In der Bevölkerung ist nach wie vor verankert, dass der Animationsfilm als Kinderfilm abgestempelt wird. Das finde ich persönlich sehr schade.*

Hat sich das im Laufe der Animationsfilmgeschichte nicht geändert?

*Naja, also es gibt Veranstaltungen wie das **ITFS** (Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart), bei dem eine große Leinwand mitten im Stadtzentrum aufgebaut wird. Darauf laufen Familienfilme mit dem Aufruf an die Bevölkerung: der Animationsfilm ist nicht nur etwas für Kinder, sondern auch für Erwachsene. Schaut euch das doch mal an. Ich glaube, das ist schon ein Versuch, Animationsfilme auch an ein erwachsenes Publikum zu adressieren. Auch die großen Studios wie **Pixar**, **DreamWorks** etc. versuchen ganz bewusst das erwachsene Publikum anzusprechen. Ich habe den Eindruck, dass es ihnen auch mehr und mehr gelingt. Aber trotzdem, bei den Fernsehsendern*

und so weiter merkt man ganz eindeutig, dass es sich noch nicht geändert hat. Man macht familienfreundliche Filme und die werden trotzdem im Morgenprogramm und somit im Kinderfernsehen platziert. Der Animationsfilm hat im Erwachsenenfernsehen nichts zu suchen. Diese Erfahrung machen wir als Filmemacher, als Produktionsfirma sehr wohl immer wieder.

Aber die *Pixar*filme laufen ja teilweise als Abendvorstellung in den Kinos, aber auch im Fernsehen?

Ja, die haben den Durchbruch geschafft.

***Pixar* arbeitet meiner Meinung nach eher mit runden, süßen und vielleicht manchmal etwas platten Geschichten. Wie ist deine Meinung dazu, gibt es bei denen oft zu wenig kritischen Ansatz in den Stories?**

*Das kann ich eigentlich nicht beurteilen, weil ich nicht alle Filme kenne. Ich weiß auch nicht, durch welche Schritte die bei solchen großen Produktionen gehen. Ich glaube, dass da oft im Mittelpunkt steht, den größtmöglichen Umsatz zu machen, den größtmöglichen Erfolg mit dem jeweiligen Film zu verbuchen. Das Gemisch aus einer tollen Geschichte, kindgerecht erzählt, gespickt mit Witzen und einem Subtext für Erwachsene ist wie ein Erfolgsrezept. Dieses Konzept kann man bei einem großen Animationsstudio wie **Pixar** möglicherweise beobachten. Aber meiner Meinung nach kommen im Speziellen bei **Pixar** immer mehr gesellschaftskritische Themen zum Ausdruck.*

Was ist deine persönliche Inspirationsquelle?

Mir fällt auf, dass die meisten Leute viel Recherche betreiben, eine große Anzahl an Filmen sichten und sich sozusagen durch anderes inspirieren lassen. Ich bin nicht so jemand. Ich versuche zwar, mich mehr umzuschauen, aber ertappe mich dann immer wieder dabei, dass ganz viel von der Inspiration aus mir selbst heraussprudelt. Dabei handelt es sich um eine innere Motivation, ein Bauchgefühl. Gedanken, die irgendwann in meinem Kopf sind. Beschäftigt man sich mit einem bestimmten Thema in einem Film momentan, nimmt man die Realität plötzlich ganz anders wahr und versucht Dinge genau nachzuvollziehen oder sich einzufühlen. Ich bin auf jeden Fall jemand, der eine große Menge an Inspiration aus sich selbst schöpft. Es gibt nichts Spezielles, das ich als Inspirationsquelle benennen könnte.

Können persönliche Erfahrungen sowie Erlebnisse als Inspirationsquelle für dich dienlich sein?

Ja, natürlich. Das spielt alles mit hinein. Wobei ich noch einmal sagen möchte, dass ich kein Autor bin. Ich arbeite eher so, dass ich ein Drehbuch bekomme und ich mich mit der jeweiligen Thematik der Geschichte befasse. Ich

stelle mir immer die Fragen: „Möchte ich das machen? Finde ich das interessant? Oder gefällt es mir nicht? Da habe ich jetzt keinen Bezug dazu.“ Oft ist das so, dass ein Stoff da war und ich setze mich damit auseinander und bringe meine Ideen und Gedanken dann natürlich mit ein. Auch Erlebnisse, die ich selber gemacht habe, fließen folglich in das Endprodukt mit ein.

5.3 Im Gespräch mit Jakob Schuh

Experteninterview mit *Jakob Schuh*, dem Regisseur unter anderem von **Ernst im Herbst** [52], **Engel zu Fuß** [53], **Tom und Lily** [51], und **The Gruffalo** [55], zu sehen auf Abb. 5.2. Der erfolgreiche Animationsfilmer, Mitbegründer des preisgekrönten *Studio Soi* und Lehrender an der namhaften *Filmakademie Baden Württemberg* spricht über kindliche Phantasiewelten in der Animation, weshalb Kinder als auch Erwachsene derartige Filme gerne sehen und was ihm ganz persönlich als Filmemacher wichtig ist. Das Interview wurde am Samstag, 7. Mai 2011, in Stuttgart aufgenommen.

Was motiviert dich, kindliche Phantasiewelten in deinen Filmen zu schaffen? Hast du einen Anspruch, diese für Kinder und Erwachsene gleichermaßen zu kreieren? Oder fixierst du dich auf eine Gruppe?

Meine Filme sind hoffentlich für Eltern auch interessant, nicht nur für die Kinder. Das ist mir schon sehr wichtig. Dass Kinder das mit ihren Eltern ansehen und die Eltern dabei auch etwas mitnehmen können. Die Phantasiewelten sind meiner Meinung nach was anderes als die Filme. Das heißt, wenn ich die Welten kreierte, denke ich schon sehr viel über Kinder nach, muss ich sagen. Den Teil, den ich für Erwachsene umsetze, der hat meistens nicht so viel mit dem sogenannten world building zu tun. Also mit der Idee des Universums, welches man da kreierte für jeden Film. Die grafische Welt und auch die narrativen Regeln einer Welt sind meistens für Kinder, während ich dann noch versuche, andere Dinge, das heißt narrative Ebenen in den Film einzubauen, die auch für Erwachsene funktionieren.

Also versuchst du eine Metaebene für Erwachsene in deine Filme einzuflechten? Im Gegensatz dazu ist das Design der gezeigten Welt eher an Kinder adressiert?

Ja, genau. Ich sage dir auch, woran das liegt: Wenn du versuchst, eine grafische Welt zu kreieren, die Erwachsenen entspricht, dann gehst du meistens an den Köpfen der Kinder vorbei. Dagegen ist es so, wenn du eine grafische Welt kreiерst, die Kindern gefällt, sind da Erwachsene auch offener. Das heißt, das eine schließt das andere aus, aber nicht umgekehrt. Das ist mein Gefühl.



Abbildung 5.2: Bild aus *The Gruffalo* [72].

Was glaubst du, motiviert insbesondere Erwachsene, in solche kindliche Phantasiewelten zu tauchen? Glaubst du, funktioniert der verniedlichte Stil auch bei einem erwachsenen Publikum und wieso ist das deiner Meinung nach so?

*Man muss ja sagen, dass ich Kinderfilme mache. Aber selbst die erfolgreichen Animationsfilmer, zum Beispiel **Pixar** und **Disney**, die nicht primär für Kinder, sondern auch für Teenager oder eben für Erwachsene Filme machen, haben ein world design, dass sehr cute und bunt ist. Das heißt, es gibt hier eine generelle Richtung im Animationsfilm. Es gibt aber auch Filme, die sich davon ganz klar abgrenzen, wie zum Beispiel **Waltz with Bashir** [56] oder **Persepolis** [49], **The Triplets of Belleville** [26] und **The Illusionist** [46]. Für diese Filme wurde eine erwachsene Welt kreiert, die für Kinder nicht zu verstehen ist. Wie bei der letzten Antwort schon erwähnt. Also eine Kinderwelt kann auch für Erwachsene gut funktionieren, wenn sie nicht wie die Welt der **Teletubbies** [59] aussieht, sondern wenn sie gut gemacht, also grafisch interessant gestaltet ist. Dieses Konzept sieht man ja auch bei den **Pixarfilmen**, die eben auch mit einer Formensprache arbeiten, die Kinder anspricht, aber auch für Erwachsene reizvoll und akzeptabel sein kann. Die Antwort auf die Frage, wie ich das anstelle, die Erwachsenen auch zu motivieren, meine Filme zu sehen, ist folgende: Es hat relativ wenig mit world building zu tun, denn selbst die erfolgreichsten Animationsfilme verwenden ein world design für ein eher junges Publikum, sondern es hat mit dem Humor und mit den Themen zu tun, die in den Filmen im Zentrum stehen. Zum Beispiel der Film von Johannes Weiland **Der Kleine und das***

Biest [57]: *Hier wird ein Thema angesprochen, dass Erwachsene total berühren kann. Ein anderes Beispiel sind die eingeflochtenen Metaebenen bei Ernst im Herbst* [52]. *Oder auch der Dialogwitz von The Gruffalo* [55]. *Das sind alles Dinge, die Kinder gar nicht recht verstehen und die eigentlich an ein erwachsenes Publikum gerichtet sind, weil sich die etwas davon für sich selber herausholen können.*

Glaubst du, dass es für Kinder wichtig sein kann, gewisse Themen in Filmen zu sehen, weil sie sich für Probleme im realen Leben fiktiv Lösungsvorschläge in den Filmen durchdenken können?

Das geht jetzt schon sehr weit. Wichtig ist auf jeden Fall, dass du als Filmmacher was erzählst, was für Kinder relevant ist, etwas, was sie aus ihrem eigenen Leben kennen. Ob du ihnen wirklich die Lösung anbietest? Diesen Anspruch hat man, aber da muss man sehr vorsichtig sein. Neulich habe ich in einem ähnlichen Interview gesagt, dass allein schon eine etwas leichtfüßigere Weltsicht einem Kind mitzugeben toll ist. Damit meine ich nicht, ein Kind einfach nur eine Viertelstunde zu unterhalten, sondern ihm eine Weltsicht, einen Humor zu vermitteln. Als Filmmacher gibst du eigentlich immer deine Weltsicht, also deinen Blick auf Dinge weiter.

Vielleicht auch eine Art von Moral?

Ja, die Moral ist auch oft im Drehbuch verankert. Was ich aber meine, ist vielleicht dein Geist. Weltsicht ist was anderes als Moral. Moral ist ein sehr schweres Wort. Ich versuche es anhand des Gruffalos [55] zu erklären: Also es gibt eine Maus, die immerzu lügt. Und dann wird sie für ihre Lüge bestraft, weil sich ihre Lüge manifestiert, in einer echten Gefahr. Was macht die Maus folglich? Sie lügt einfach weiter. Das ist ein tief subversiver Gedanke, den man ganz unten im Text spürt. Der kommt schon bei der Autorin vor und ich nehme ihn als Filmmacher auf und arbeite ihn heraus, weil ich ihn schön finde. Das heißt, ich zeige noch stärker, dass die Maus sich eigentlich auf einem Irrweg befindet, weil sie am Anfang inspiriert und mit hoher kreativer Finesse lügt und irgendwann sich aber nur noch wiederholt. Sie erzählt immer wieder dieselbe Lüge und dafür wird sie eigentlich bestraft. Dafür, dass sie geistreich ist, wird sie nicht bestraft. In dem Moment, in der die Gefahr da ist, muss sie einfach nur wieder inspiriert sein. Also das Schwindeln an sich ist in Ordnung. Das ist ein subversiver Gedanke. Das ist etwas, das auf einer leichtfüßigen Ebene mitschwingt, woran ich glaube und was ich auch im Film vermittele. Ob man das als Moral bezeichnen kann, das denke ich nicht. Ich glaube nicht, dass irgendjemand, wenn man ihn nach The Gruffalo [55] fragt, die Botschaft als moralisch einstufen würde. Aber auf einer Subebene entspricht es meiner Weltsicht. Ich bin sehr vorsichtig mit Worten wie Moral und Lösungsvorschlägen. Was anderes ist es bei Der Kleine und das Biest

[57]. *Hier kommt schon die Botschaft rüber: „Wenn du in dieser Situation bist, hör zu, es geht vorbei.“ Hier ist es einfach, sehr konkret. Das ist auch ein sehr spezieller Film, der für Erwachsene total breit funktioniert und für Kinder, die nicht in der Scheidung stecken, ist es auf jeden Fall ein anderer Film als für Kinder, die in der Scheidung stecken. Das heißt, bei Kindern funktioniert er nicht breit, sondern sehr spezifisch.*

Was ist deine Motivation, solche Filme zu machen?

Mir macht tatsächlich nichts mehr Spaß. Das ist einfach eine Typsache. Es gibt Leute, die machen das gern, andere machen was ganz anderes gern. Mir macht es einfach Spaß, möglichst viele Teile in meinem Gehirn auszulasten. Also ich beanspruche den Zeichner, den Designer, den Erzähler in mir, ich inszeniere gern Schauspieler, ich animiere gerne und so weiter. Deshalb habe ich mich für den Bereich der Regie entschieden, weil der viele Tätigkeiten verbindet und du als Filmemacher einfach ausgelastet bist. Es ist kein spezialisierter Beruf, sondern er ist sehr, sehr abwechslungsreich.

Du bist auch oft im Designbereich tätig?

Ja, für meine Filme arbeite ich meist das jeweilige Design aus und mache natürlich Animationsregie. Selber animieren tue ich aber nur noch selten.

Was inspiriert dich für deine Arbeit?

Was mich immer wieder sehr inspiriert, sind meine Studenten, das muss ich wirklich sagen. Damit meine ich jetzt nicht, dass ich Dinge von ihnen kopiere. Sondern ich spreche von einer Energie, die die meisten Mitte Zwanzig einfach haben, die unglaublich inspirierend ist. Damit meine ich auch eine Art Angstfreiheit. Weil ja eine Schule ein geschütztes environment bietet, herrscht hier ein spirit, einfach alles ausprobieren zu können. Und ich versuche, mir diesen spirit beizubehalten, in Erinnerung zu rufen und zu sagen: „So muss man eigentlich Filme machen, du darfst dich nicht verrückt machen lassen.“ Denn was wir produzieren, sind ja Auftragsarbeiten, wir machen keine Kurzfilme, die wir selber finanzieren, die wir uns selber ausgedacht haben, sondern wir arbeiten mit Autoren zusammen und machen Auftragsarbeiten. Und in diesem environment muss man immer noch Filmemacher bleiben und da sind meine Studenten für mich wahnsinnig inspirierend. Das bedeutet, der ständige Abgleich mit Leuten, die völlig frei sind, die teilweise verloren sind in ihrer Freiheit, ist für mich Inspiration. Das ist einfach ein toller Zustand, in dem man da ist, dass man zum Beispiel vor einem leeren Blatt Papier sitzt und man machen kann, was man will. So ähnlich muss man auch an ein Drehbuch herangehen. Das heißt, ich bekomme ein Drehbuch und stehe dann wirklich vor der Frage: „Okay, was mache ich jetzt damit?“ Nicht der Gedanke: „Okay, ich habe es ja schon mal gemacht, also mach ich das so und so und so...“ ist für mich interessant. Denn ich will es ja jedes Mal anders machen. Ja, das ist sehr inspirierend für mich. Dann gibt's natürlich

auch Vorbilder, also Regisseure, die mich inspirieren. Aber das ist eigentlich uninteressant. Da hat jeder so seine zwei, drei Leute. Wo man sagt: „Das Ergebnis, zu dem die kommen, interessiert mich, der Stil ist schön“, und so weiter. Das ist natürlich bei jedem unterschiedlich.

Um wieder auf die phantastischen Welten zurückzukommen: Es ist ja oft so im Film, dass erst eine Art reale Welt etabliert wird und die betreffende Figur tritt dann über eine Art magische Schwelle in eine abstraktere Phantasiewelt ein. Die Figur sieht dann zum Beispiel Dinge, die die anderen Figuren aus der ersten etablierten realen Welt nicht sehen. Zum Beispiel *Alice im Wunderland* [22] und *Harry Potter* [33].

Das gibt's öfters, ja.

Aber bei euren Filmen ist das eigentlich meistens eher nicht der Fall. Möchtest du zu diesem stilistischen Mittel vielleicht trotzdem was sagen?

*Ja, ich hab mit so was nicht viel Erfahrung. Vorangestellt, habe ich tatsächlich noch nie darüber nachgedacht. Bei meinen Filmen gab es zwar oft einen Erzähler, über den man in eine Geschichte eintauchte, wie zum Beispiel bei **The Gruffalo** [55]. Aber direkt eine Welt neben der anderen gab es eigentlich nicht. Sowas interessiert mich auch nicht unmittelbar, weil ich die zweite, die magische, die traumhafte, die erzählte, oder auch die erfundene Welt interessant finde. Und diese Welt erstelle ich im Prinzip bei jedem Film, beispielsweise in **Ernst im Herbst** [52]: Ausgangspunkt ist eine völlig reale Situation, eine Person, deren Alter nicht festgelegt wird, die bei seiner Mutter wohnt. Die Figur verhält sich wie ein Kind und sagt: Ich will, dass der Sommer da bleibt, sie weigert sich zu akzeptieren, dass es Jahreszeiten gibt. Und dann muss ich als Filmemacher für so eine völlig gewöhnliche Situation ja auch meine Welt bauen. Und ob ich davor geschnallt jetzt erst noch eine Welt zeige, die erst mal meine normale Welt zeigt, ist für mich eigentlich nicht so wichtig. Weil ich selbst bei der aller normalsten Welt, eben bei **Erst im Herbst** [52] für einen Typ, Mitte Vierzig mit Halbglatze und Schnurrbart, komplett spießig, trotzdem seine eigenen Regeln erst erfinden muss. Demnach ist das Erfinden einer Welt ein ganz großer Teil meiner Arbeit. Dieser Wechsel vom Echten ins Erfundene ist für mich irrelevant, aus dem einfachen Grund, weil ich direkt beim Erfundenen anfangen. Aber das ändert sich mit dem ersten Film, in dem ich so was umsetzen muss. Für mich ist jede animierte Welt eine phantastische Welt. Im Unterschied zum Realfilm hast du nämlich beim animierten Film am Anfang nichts. Da ist einfach nichts da. Da ist keine Stimme, kein Bild, kein Haus, kein Blatt, einfach nichts da. Egal, welche Story du erzählst, du musst diese Welt erst kreieren und bauen.*

*Es ist egal, ob die Welt traumhaft ist oder nicht. Du musst sie erst mal erfinden. Filme, in der die Realität eins zu eins übernommen wird, sind sehr rar und ich finde die völlig uninteressant. Aber nicht als Consumer, sondern als Filmmacher. So was würde ich nicht umsetzen wollen, weil es für mich der größte Kick ist, dass ich einfach nichts habe und es mir komplett ausdenken muss. Ich hoffe natürlich, dass ich es mir bei jedem Film anders ausdenke. Aber wie gesagt, im Animationsfilm ist jede Welt eine phantastische Welt. Im Gegensatz steht der Realfilm, wie **Alice im Wunderland** [22], in dem es eben eine reale und eine eher phantastische Welt gibt.*

Bei meinem Animationsfilmprojekt *Blue Jay in the sky* baue ich auf dem System der beiden Welten auf. Es gibt eine eher reale Welt, in der meine Figur, ein kleiner Junge lebt und eine offensichtliche Phantasiewelt, in die er sich flüchtet, weil er in der realeren Welt nicht glücklich ist.

Verstehe. Aber auch hier musst du erst mal die reale Welt erfinden und du wirst die vielleicht kontrastieren, also ist sie langweilig oder reduziert oder wie auch immer, aber erfinden musst du sie trotzdem.

Ja, klar. Aber das ist ja auch spannend, zwei Welten zu schaffen, zu kontrastieren und so einzusetzen, dass die Welten die Story tragen.

Ja, total. Auf jeden Fall. Das sind dann aber für mich beides Phantasiewelten. Ich hab nur ein Problem mit dieser Meinung: „Ah, ach ja, Animation, da werden dann die Bäume bunt.“ Denn selbst, wenn die Bäume bunt sind, muss man sich die so ausdenken.

Kapitel 6

Fazit

In diesem Kapitel am Schluss möchte ich die Auseinandersetzung mit den kindlichen phantastischen Welten zusammenfassen: Ich habe den Fokus immer wieder auf den Inhalt meines Animationsfilmes *Blue Jay in the sky* gelegt, um seinen Mehrwert für Kinder und auch Erwachsene herauszufinden. Nach einer kurzen Begriffsklärung habe ich mich mit dem Phänomen der magischen Schwelle auseinandergesetzt. Es fiel dabei auf, dass sie häufig durch eine Tür oder einen Übergang versinnbildlicht wird. Durch die Analysen verschiedener Medienbeispiele hat sich herausgestellt, dass die Geschichte von *Blue Jay in the sky* eine durchwegs bekannte und oft ähnlich erzählte ist. Erstens: Ein Junge erfährt von seinen Eltern statt Zuwendung Ablehnung. Er hat außerdem keine Freunde und wird von seinen Kollegen gehänselt. *Brücke nach Terabithia* [23] und *Cul de Boueille* [25] haben beispielsweise auch ähnliche Motive zu Grunde liegen. Zweitens: Er flüchtet sich in eine ambivalente Traumwelt.¹ Darüber hinaus ist er plötzlich etwas Besonderes und zwar für den Vogel, der als Mentor fungiert. Wie die Figur *Dr. Gorski* in *Sucker Punch* [54], *Babydoll*, eröffnet, dass ihr das Träumen und Kämpfen mittels Phantasie helfen kann, sich aus ihrer Ohnmacht zu befreien. *Jay* kann erst fliegen und sich befreien, nachdem er sich akzeptiert fühlt. Ähnlich wie der Igeljunge, der nur durch die bedingungslose Liebe seiner Frau die Igelhaut endlich abstreifen kann und sich damit zum Prinzen verwandelt [18], wird *Jay* am Ende zum Vogel. Interessant ist dabei, dass ich die Geschichte von *Jay* im Wintersemester 2010/11 für das Thesis Projekt 1 und 2 entwickelt, jedoch erst im Sommersemester 2011 meine schriftliche Diplomarbeit weiter ausgebaut habe. Die Medienbeispielanalyse führt mich hier zu der Erkenntnis, dass die großen inhaltlichen Bausteine bei den unterschiedlichen Geschichten sich oft verblüffend ähneln. Wobei die Feinheiten natürlich jeweils anders gestrickt sind. Womit *Joseph Campbell* mit *The Hero's Journey* und seinem Modell der Heldenreise eindeutig recht behält. *Campbell's* zentrales Element seiner Forschung besteht darin, dass alle Geschichten, egal

¹siehe auch andere Medienbeispiele in Kapitel 1.

in welcher Kultur und Religion entstanden, unabhängig voneinander dieselben Themenkreise aufweisen. Dabei spiegeln diese Themen unsere eigenen wieder [9, S. xv]:

Campbell's comparative historical approach to mythology, religion, and literature, in contrast to the conventional scholar's emphasis on cultural differences, concentrated on similarities. He was convinced that the common themes or archetypes in our sacred stories and images transcended the variations or cultural manifestations. Moreover, he believed that the reviewing of such primordial images in mythology as the hero, death and resurrection, the virgin birth, and the promised land – the universal aspects of the soul, the blood memories – could reveal our common psychological roots.

Campbell bestätigt hier, was sich durch die Medienbeispiele gezeigt hat und erzählt dabei, wieso diese Geschichten beim Zuseher so gut ankommen: weil sie seiner Seele entspringen. Auch der Theorie von *Carl Gustav Jung* liegt eine ähnliche Sichtweise zu Grunde. Das *kollektive Unterbewusste*, von dem er spricht, ist der gesamten Menschheit zu eigen, ich zitiere [8, S. 44]: *Die Inhalte des kollektiven Unbewussten nennt Jung Archetypen. Sie sind nicht direkt erfassbar, sondern drücken sich symbolisch aus – in unseren Träumen, in Mythen und Märchen, die alle um dieselben Bilder und Inhalte kreisen.* In diesem Sinne schließe ich mit meiner Auseinandersetzung des Themenkreises *die Faszination der kindlichen phantastischen Welten im Animationsfilm und ihr Publikum* ab. Die Geschichten, die ich analysiert habe, allen voran meine eigene von *Blue Jay in the sky*, weisen immer, in der einen oder anderen Form, die großen Belange der Menschheit auf: Krieg und Frieden, Liebe und Hass, Anerkennung und Missgunst, Traum und Wachheit, Glück und Unglück, Erstarrung und Verwandlung, Phantasie und Realität, Leben und Tod. Diese Themen beschäftigen uns, ob sie in einem Film nun in einer Phantasiewelt dargestellt werden, oder in einer sogenannten realen Welt passieren. Ob sie uns in Medien präsentiert werden, oder in der Realität auf uns einwirken. Wie alt wir dabei sind – ob das eine Rolle spielt, ist fraglich und meiner Meinung nach zu verneinen.

Anhang A

Projektbeschreibung *Blue Jay in the sky*

A.1 Allgemeines

Blue Jay in the sky ist mein Thesis Projekt 1 und 2. Geplant ist ein Kurzanimationsfilm, der im transmedialen Kontext verschiedener Techniken entsteht. Dabei interessiert mich die Kombination verschiedener Materialien, ich arbeite mit Papierstrukturen, analogen Zeichnungen und verbinde sie mit digitaler 2D-Cutout- sowie reiner 3D, Computeranimation. Dadurch entsteht ein individueller, innovativer Stil, der meine Geschichte sehr künstlerisch erzählt. Die Aussage der Geschichte und die hohe visuelle Qualität und somit die Verwertbarkeit des Werks stehen bei mir an höchster Stelle.

A.2 Steckbrief

- Thesis Projekt 1 und 2
- Titel: Blue Jay in the sky
- Genre: Kurzanimationsfilm
- Dauer: ca 2:30 Minuten
- Technik: Computeranimation (3D-Animation, 2D-Animation)
- Idee und Konzept: Dominique Sellitsch
- Produktion und Animation: Dominique Sellitsch
- Sprache: Englisch (keine Dialoge), Sprecherin: Aileen Derieg
- Audio-Gestaltung und Musik: Daniel Rikker, David Ritt

A.3 Synopsis

Jay der Junge mit den federartigen Haaren stellt sich, über dem Schreibtisch sitzend, die Frage seines Lebens: Was er einmal werden möchte, wenn er groß ist. Die Antwort darauf findet er in einem abstrakten Tagtraum. In dieser Phantasiewelt spielt er verschiedene Rollen durch, es sind schöne Wunschvorstellungen, bei denen immer wieder ein Vogel auftaucht. *Jay* erwacht, weil ihn die triste Realität im Traum einholt, nämlich die unglückliche Situation in seiner Familie. Als er wieder einsam in seinem Zimmer sitzt, beschließt er, sich zu befreien: Er steigt aus dem Fenster und fliegt davon, oder fängt er nur wieder an zu träumen?

A.4 Drehbuch

- Orte: Zimmer von *Jay* und Stadt in realer Welt, Stadt in Traumwelt: Stadtplatz, Fußballstadion, brennendes Dorf
- Charaktere: *Jay*, der Junge und *Blue Jay*, der Vogel
- Weitere Rollen: Eltern von *Jay*, Fußballspieler, Publikum im Fußballstadion, Gruppe von Kindern
- Sprecherin: Ist eigentlich der Vogel, erzählt die Geschichte von *Jay* in englischer Sprache

A.4.1 Szene 1 – außen – Nacht – vor einer Stadt

Der Vogel *Blue Jay* sitzt auf einem Ast, mit dem Rücken zur Kamera. Die Stimme aus dem Hintergrund beginnt zu erzählen. In der Ferne sieht man eine Stadt, die, in Abendnebel getaucht, still daliegt. Ein paar Schneeflocken rieseln leise zu Boden. Anschließend fliegt der Vogel weg, der Flügel verdunkelt dabei das Bild.

A.4.2 Szene 2 – innen – Nacht – Zimmer von *Jay* (triste, reale Welt) - verschiedene Einstellungen

Jay befindet sich in seinem Zimmer vor einem großen, runden Fenster, das mit Gittern verschlossen ist. Er steht davor und blickt hinaus auf die Sterne, stellt sich auf die Zehenspitzen, damit er den Kopf ganz nahe ans Gitter pressen und damit einen besseren Blick auf den Himmel erhaschen kann.

A.4.3 Szene 3 – innen – Nacht – Zimmer von *Jay* (triste, reale Welt)

Jay sitzt über einem leeren Blatt Papier, er sinniert über die Frage seines Lebens, die auf einem Blatt Papier geschrieben steht: What I will be? (Was möchte ich einmal werden, wenn ich groß bin?).

A.4.4 Szene 4 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt > noch nicht volle Farbenpracht)

Zoom auf das Blatt Papier und Transformation der Kulisse zur Phantasiewelt. Ein Platz in einer Stadt ist nun der Schauplatz. Jay spaziert ins Bild. Eine Gruppe von Kindern mit ganz normalen Haaren, die im Abseits spielt, lachen Jay wegen seiner Federfrisur aus.

A.4.5 Szene 5 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt > volle Farbenpracht)

Begegnung mit dem Vogel *Blue Jay*. Dieser Moment fasziniert den Jungen, sowie den Vogel gleichermaßen. Das Gefieder des Jungen und des Vogels überlappen sich, während der Vogel über den Jungen hinwegfliegt. Zuvor blicken sich die beiden in die Augen. Geräusche: Flügelschlag, flattern.

A.4.6 Szene 6 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt)

Der Vogel *Blue Jay* und seine Farbenpracht haben den Jungen, in seinem Traum inspiriert. *Jay* stellt sich nun schöne Dinge vor: Er findet sich auf einem Fußballfeld wieder und der Ball wird ihm zugespielt. Er erkennt die Situation als seine Chance: Ihm glückt ein sensationelles Tor und das Stadion jubelt. Schwenk in den Himmel. *Jay* blickt in den Himmel und verfolgt mit seinen Fingern die Fluglinie eines Vogels, der weit am Himmel oben dahingleitet.

A.4.7 Szene 7 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt)

Schwenk auf die Erde zurück. Brennende Häuser: *Jay* im Feuerwehrkostüm, hält einen Löschschlauch in der Hand und rettet die brennenden Häuser. Ein Vogel kreist immer noch hoch oben am Himmel.

A.4.8 Szene 8 – außen – Tag – Traumwelt (bunte Phantasiewelt) > langsames Verblassen der Farben

Jays Augen im Close Up. Plötzliches Verblassen der Buntheit und Fröhlichkeit. Jay blickt traurig in die Kamera. Seine aufstehenden Federhaare werden von zwei weiblichen Händen niedergedrückt. Zoom Out: Man sieht *Jays* Familie, die für ein Foto posiert. Die Eltern haben ganz normale, glatte Haare. Jay blickt traurig, sein Gefieder klappt im letzten Moment wieder in die Höhe – es blitzt – das Foto entsteht.

A.4.9 Szene 9 – innen – Nacht – Zimmer von Jay (triste, reale Welt)

Jay ist wieder in seinem Zimmer, sitzend über dem Blatt Papier. Sein Blick ist entschlossen. Er steht vom Tisch auf und geht zum Fenster, klettert hinauf, öffnet es langsam und steigt auf das Dach hinaus.

A.4.10 Szene 10 – außen – Nacht – neuerlicher Übergang zur Traumwelt

Jay balanciert am Sims entlang, geht in die Knie, öffnet die Arme. Die Kamera ist auf seine Füße fokussiert. Der Schatten wächst aus den Beinen heraus und fliegt in den Sternenhimmel. Die Kamera folgt dem Schatten in die Höhe. Geräusche: Flügelschlag, flattern. >ENDE<

A.5 Stilentwicklung

Die generellen Hauptfarben sind Rot- und Brauntöne, die dem blauen Gefieder des Jungen sowie des Vogels gegenüberstehen. Der Stil der realen Welt ist eher dunkler gehalten, sie soll einen tristen Eindruck machen, wie auf Abb. 3.2 zu sehen ist. Die Phantasiewelt soll hingegen eher bunter und fröhlicher wirken. Hier kommt es daher zum Einsatz von mehr Sättigung als in der realen Welt und die Traumwelt ist grundsätzlich heller gehalten. Beide Welten sollen stilistisch trotzdem verwandt sein, damit es nicht zu einem visuellen Bruch kommt. Das erreiche ich, indem ich sie mit gemalten Oberflächen ausstatte und über das Bild Strukturen lege. In der Phantasiewelt gibt es eine Unterscheidung zwischen schönen und unschönen Vorstellungsbildern, die ich visuell dementsprechend darstellen möchte: Der Einstieg, die Begegnung mit den Klassenkameraden, die *Jay* wegen seiner Frisur auslachen und das Aufwachen aus der Traumwelt, dem ein Familienfoto vorausgeht, bei dem *Jays* Eltern gezeigt werden, gehören zu den unschönen Vorstellungsbildern. Sie werden weniger gesättigt gezeigt. Die Mutter versucht *Jays* Gefieder platt zu drücken, um die Andersartigkeit des Jungen zu kaschieren. Dazwischen dominieren die schönen Vorstellungsbilder: *Jay* überzeugt als großer Fußballstar und als heldenhafter Feuerwehrmann, in bunten Farben und mit starker Emotion.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Frankfurter Allgemeine. „Nemo löst Ansturm auf Tropenfische aus“. In: *Frankfurter Allgemeine* (Nov. 2003). <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/film-nemo-loest-ansturm-auf-tropenfische-aus-198941.html>.
- [2] Bruno Bettelheim. *Ein Leben für Kinder*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1987.
- [3] Bruno Bettelheim. *Kinder brauchen Märchen*. München: Deutsche Verlags-Anstalt, 1977.
- [4] Gerd Binnig. „Von Nix kommt nix“. In: *Kinder denken in Bildern*. Hrsg. von Hans Daucher. München: Piper München Zürich, 1990. Kap. 5, S. 194–227.
- [5] Peter R. Breggin. *Elektroschock ist keine Therapie*. München: Urban und Schwarzenberg, 1989.
- [6] Ingeborg Breuer, Peter Leusch und Dieter Mersch. „Der Triumph der Zeichen über das Reale. Jean Baudrillards nihilistische Kulturphilosophie“. In: *Welten im Kopf – Profile der Gegenwartsphilosophie*. Darmstadt: Rotbuch-Verlag, 1996, S. 34–47.
- [7] Brockhaus. *Kleines Konversations-Lexikon*. 5. Aufl. Leipzig: Brockhaus, 1911.
- [8] Bürgisser Daniel Bründler Paul und Bornand Jilline Lämmli Dominique. *Einführung in die Psychologie und Pädagogik*. Zürich: Compendio Bildungsmedien, 2004.
- [9] Joseph Campbell und Phil Cousinau. *The Hero's Journey – Joseph Campbell on his life and work*. California: Preface to the Centennial Edition: Cousinau, Phil. New World Library, 2003.
- [10] Hans Daucher. „Kinder zeichnen was sie denken“. In: *Kinder denken in Bildern*. Hrsg. von Hans Daucher. München: Piper München Zürich, 1990. Kap. 3, S. 135–158.

- [11] Rudolf Eisler. *Woerterbuch der philosophischen Begriffe*. 2. Aufl. Berlin: Mittler, 1904.
- [12] Bernd Guggenberger. „Zuvielisation“. In: *Postmoderne oder Das Ende des Suchens? – Eine Zwischenbilanz*. Hrsg. von Janson D. Guggenberger B. Eggingen: Edition Isele, 1992, S. 42–57.
- [13] Katharina Haas. „Der computergenerierte Animationsfilm und seine Zuseher“. In: *Medien im Alltag – Qualitative Studien zu Nutzungsmotiven und zur Bedeutung von Medienangeboten*. Hrsg. von Meyen Michael Huber Nathalie. Berlin: Lit Verlag, 2006. Kap. 2, S. 225–243.
- [14] Willy Herbold und Ulrich Sachsse. *Das sogenannte innere Kind*. Stuttgart: Schattauer, 2007.
- [15] Gerald Hüther. *Die Macht der inneren Bilder/ Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern*. Hrsg. von Vandenhoeck und Ruprecht. Göttingen, 2010.
- [16] Iso Kern. *Idee und Methode der Philosophie: Leitgedanken für eine Theorie der Vernunft*. Hrsg. von de Gruyter. Berlin: Kern Iso, 1975.
- [17] Panajotis Kondylis. *Die Aufklärung im Rahmen des neuzeitlichen Rationalismus - Die antiintellektualistische Hauptströmung der Aufklärung*. Hamburg: Felix Meiner Verlag, 2002.
- [18] Ingrid Riegel. *Hans mein Igel*. Zürich: Kreuz Verlag, 1984.
- [19] Annika Schoemann. *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*. Sankt Augustin: Gardez!-Verlag, 2003.
- [20] Christine Schöpf und Jürgen Hagler. „Ars Electronica Animationfestival“. In: *Festivalprogrammheft*. Bd. 1. Kuratiert und Text von Christine Schöpf und Jürgen Hagler, 2011, S. 1–20.

Filme und audiovisuelle Medien

- [21] Charles Addams. *The Addams Family*. Film. Regie/Drehbuch: Addams, Charles. 1964-66.
- [22] *Alice im Wunderland*. Film. Regie: Tim Burton, nach dem gleichnamigen Roman von Lewis Carroll. Walt Disney Pictures, 108 Minuten, USA. 2010.
- [23] *Bridge to Terabithia*. Film. Regie: Gabor Csupo. Disney Pictures, Walden Media, 96 Minuten, USA. 2007.
- [24] *Coraline*. Film. Regie/Drehbuch: Henry Selick, nach dem Roman von Neil Gaiman. Focus Features, 100 Minuten, USA. 2009.
- [25] *Cul de Bouteille*. Film. Regie: Jean Claude Rozec. 9 Minuten, Frankreich. 2010.

- [26] *Das große Rennen von Belleville*. Film. Regie: Sylvain Chomet. Les Armateurs, 80 Minuten, Frankreich. 2003.
- [27] Andrea Deppert. *Rabenjunge*. Film. Regie: Andrea Deppert. 9:45 Minuten, Deutschland. 2010.
- [28] *Der Polarexpress*. Film. Regie/Drehbuch: Robert Zemeckis. 100 Minuten, USA. 2004.
- [29] *Die Chroniken von Narnia*. Film. Regie: Andrew Adamson und Michael Apted, nach den Romanen von C.S. Lewis. 20th Century Fox, Walden Media, USA. 2005/2008/2010.
- [30] *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte*. Film. Regie: Michael Apted, nach dem Roman von C.S. Lewis. 20th Century Fox, Walden Media, 113 Minuten, USA. 2010.
- [31] *Die unendliche Geschichte*. Film. Regie: Wolfgang Peterson, nach dem Roman von Michael Ende. Neue Constantin Film, 102 Minuten, Deutschland/USA. 1984.
- [32] *Findet Nemo*. Film. Regie: Andrew Stanton und Lee Unkrich. Disney/Pixar, 100 Minuten, USA/Australien. 2003.
- [33] *Harry Potter*. Film. Regie u.a.: Chris Columbus und David Yates, nach den Romanen von Joanne K. Rowling, in acht Teilen verfilmt. Warner Bros, USA/UK. 2001-2011.
- [34] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Die Geheimnisschachtel*. Film. Staffel 2, Folge 35a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2001.
- [35] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Geisterfahrer*. Film. Staffel 2, Folge 33a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2001.
- [36] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Nachtschicht*. Film. Staffel 2, Folge 36a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2002.
- [37] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Omas Liebling*. Film. Staffel 2, Folge 26a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2001.
- [38] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Punkt, Punkt, Komma, Strich...* Film. Staffel 2, Folge 34b, Viacom, 12 Minuten, USA. 2002.
- [39] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Rauchende Erdnüsse*. Film. Staffel 2, Folge 32b, Viacom, 12 Minuten, USA. 2001.
- [40] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Spionagekumpel*. Film. Staffel 5, Folge 84a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2007.
- [41] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Wer spielt hier?* Film. Viacom, 12 Minuten, USA.
- [42] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Zu Wasser und zu Land*. Film. Staffel 2, Folge 32a, Viacom, 12 Minuten, USA. 2001.

- [43] Stephen Hillenburg. *Spongebob Schwammkopf – Zurück zur Natur*. Film. Staffel1, Folge 9a, Viacom, 12 Minuten, USA. 1999.
- [44] *Jay in the sky*. Entwürfe. Konzept: Dominique Sellitsch. 2011.
- [45] *Jojo in the Stars*. Film. Regie: Marc Craste. Studio A.K.A., 13 Minuten, UK. 2003.
- [46] *L'illusionniste*. Film. Regie: Sylvain Chomet, nach einer Vorlage von Jacques Tati. Pathé, 80 Minuten, Frankreich/UK. 2010.
- [47] *Lost and Found*. Film. Regie: Philip Hunt, nach dem Buch von Oliver Jeffers. Studio A.K.A., 25 Minuten, London. 2010.
- [48] *Pan's Labyrinth*. Film. Regie: Guillermo del Toro. Picturehouse, Warner Bros, DVD, 119 Minuten, Spanien/Mexico. 2006.
- [49] *Persepolis*. Film. Regie: Vincent Paronnaud und Marjane Satrapi. 2.4.7. Films, 96 Minuten, Frankreich/USA. 2007.
- [50] Hiroshi Saitō. *Biene Maja*. Film. Nach den Romanen von Bonsels, Waldemar. 104 Episoden, ZDF, Japan/Deutschland, 1975-1979.
- [51] Jakob Schuh. *Tom und Lily*. Film. Studio Soi, Deutschland. 2005.
- [52] Jakob Schuh und Michael Sieber. *Ernst im Herbst*. Film. Studio Soi, ZDF, Deutschland, 7 Minuten. 2006.
- [53] Jakob Schuh und Saschka Unseld. *Engel zu Fuß*. Film. Studio Soi, 7 Minuten, Deutschland. 2008.
- [54] *Sucker Punch*. Film. Regie/Drehbuch: Zack Snyder. Warner Bros, 110 Minuten, USA. 2011.
- [55] *The Gruffalo*. Film. Regie: Jakob Schuh und Max Lang, nach dem gleichnamigen Buch von Julia Donaldson und Axel Scheffler. Studio Soi, 27 Minuten, Deutschland. 2009.
- [56] *Waltz with Bashir*. Film. Regie: Ari Folman. Bridgit Folman Film Gang, 90 Minuten, Israel/Frankreich/Deutschland. 2008.
- [57] Johannes Weiland und Uwe Heidschötter. *Der Kleine und das Biest*. Film. Nach dem Buch von Marcus Saueremann. Studio Soi, ZDF, Deutschland, 7 Minuten. 2009.
- [58] Johannes Weiland und Klaus Morschheuser. *Princess' Painting*. Film. Nach dem Buch von Marcus Saueremann. Studio Soi, ZDF, Deutschland, 7 Minuten. 2010.
- [59] Anne Wood und Andrew Davenport. *Teletubbies*. Film. BBC, USA. 1997-2001.

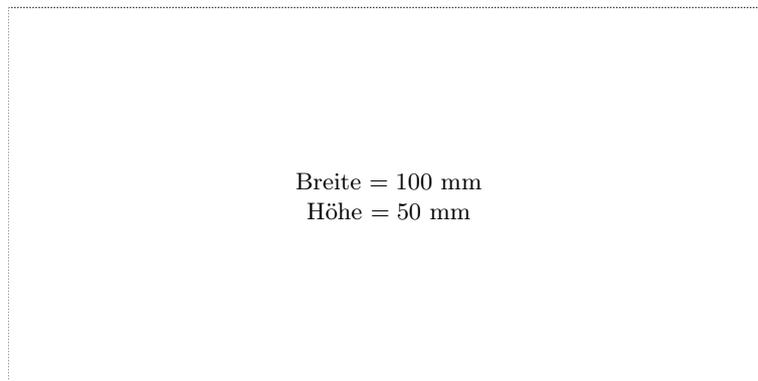
Online-Quellen

- [60] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Parallelwelt> (besucht am 23.11.2011).

- [61] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Chroniken_von_Narnia (besucht am 23.10.2011).
- [62] URL: <http://www.verhaltenswissenschaft.de/Psychotherapie/Psychoanalyse/psychoanalyse.htm> (besucht am 05.10.2011).
- [63] URL: www.psychophysik.com/html/re042-huether.html (besucht am 10.10.2011).
- [64] URL: alternativemagazineonline.co.uk/2009/11/21/interview-in-conversation-with-philip-hunt-studio-aka-director-of-lost-and-found/ (besucht am 20.10.2011).
- [65] URL: de.wikipedia.org/wiki/VIVA_Deutschland (besucht am 04.10.2011).
- [66] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Findet_Nemo (besucht am 31.10.2011).
- [67] URL: smh.com.au/articles/2003/08/11/1060588323028.html (besucht am 31.10.2011).
- [68] Studio A.K.A. 2010. URL: http://www.riverbank.ie/files/images/AKA_LAF_STILL_300dpi_01_0.jpg (besucht am 21.11.2011).
- [69] Stephen Hillenburg. seit 1999. URL: http://wallpapers-diq.org/wallpapers/33/SpongeBob_SquarePants%2C_Chasing_Jellyfish.jpg (besucht am 21.11.2011).
- [70] Walden Media. 2005. URL: http://highdefdiscnews.com/reviews/the_chronicles_of_narnia/image3full.jpg (besucht am 23.11.2011).
- [71] Zack Snyder. URL: <http://www.infamouskidd.com/wp-content/uploads/2011/03/sucker-punch-2.jpg> (besucht am 05.10.2011).
- [72] Studio Soi. URL: <http://cf2.imgobject.com/t/p/original/eD8KkBlkNDrWu7r7MKf3GTzzXzq.jpg> (besucht am 22.10.2011).
- [73] Studio Soi. 2009. URL: http://filme-carti.ro/wp-content/uploads/2011/10/The-Little-Boy-and-the-Beast_Animest-2011.jpg (besucht am 05.10.2011).
- [74] Pixar Animation Studios. 2003. URL: <http://www.pixartalk.com/feature-films/nemo/finding-nemo-the-art-of-finding-nemo/> (besucht am 23.11.2011).
- [75] Bridge to Terabithia. URL: <http://cf1.imgobject.com/backdrops/a41/4d67dcc15e73d66a5c001a41/bridge-to-terabithia-original.jpg> (besucht am 23.10.2011).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —