

**Animierte Erinnerung – Animation zur  
filmischen Repräsentation von  
Erinnerungsinterviews**

MARKUS BERGER

MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im Januar 2013

© Copyright 2013 Markus Berger

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

# Erklärung

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

Hagenberg, am 25. Januar 2013

Markus Berger

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Motivation . . . . .	2
1.2 Struktur der Arbeit . . . . .	3
<b>2 Erinnerungen</b>	<b>5</b>
2.1 Die Gegenwart der Vergangenheit . . . . .	5
2.2 Sinnkonfigurationen . . . . .	6
2.3 Soziale Bedingungen der Erinnerung . . . . .	7
2.3.1 Sprache . . . . .	7
2.3.2 Das kollektive Gedächtnis . . . . .	7
2.3.3 Kulturelle Formung . . . . .	8
2.4 Einschreibung . . . . .	9
2.5 Affekt . . . . .	10
2.5.1 Somatische Marker . . . . .	11
2.5.2 Eine Brücke in die Vergangenheit . . . . .	12
<b>3 Das Erinnerungsinterview</b>	<b>14</b>
3.1 Oral History . . . . .	14
3.2 Herangehensweise . . . . .	15
3.2.1 Vorbereitung . . . . .	15
3.2.2 Durchführung . . . . .	18
3.2.3 Auswertung . . . . .	20
<b>4 Filmische Repräsentation</b>	<b>23</b>
4.1 Talking Heads . . . . .	23
4.2 Die Darstellung der Vergangenheit . . . . .	25
4.2.1 Archivbilder . . . . .	25
4.2.2 Re-enactment . . . . .	27

4.2.3	Repräsentation durch Animation . . . . .	29
<b>5</b>	<b>Animation</b>	<b>30</b>
5.1	Abstraktion . . . . .	30
5.2	Beziehung zwischen Bild und Text . . . . .	32
5.3	Fallstudie: My Mother's Coat . . . . .	34
5.4	Diegese . . . . .	39
5.5	Emotion . . . . .	39
5.6	Animationstechnik und -prinzipien . . . . .	42
5.7	Fallstudie: Never Like The First Time! . . . . .	43
5.7.1	Teil 1 . . . . .	45
5.7.2	Teil 2 . . . . .	47
5.7.3	Teil 3 . . . . .	48
5.7.4	Teil 4 . . . . .	50
5.8	Fallstudie: Ryan . . . . .	52
<b>6</b>	<b>Projekt: Replay</b>	<b>57</b>
6.1	Idee . . . . .	57
6.2	Interview . . . . .	58
6.3	Visueller Stil . . . . .	59
6.4	Struktur . . . . .	59
6.5	Visuelle Umsetzung . . . . .	60
6.6	Beispiele . . . . .	61
<b>7</b>	<b>Schlussbemerkungen</b>	<b>64</b>
<b>A</b>	<b>Inhalt der CD-ROM</b>	<b>66</b>
A.1	Masterarbeit . . . . .	66
A.2	Literatur . . . . .	66
A.3	Abbildungen . . . . .	66
A.4	Projekt . . . . .	66
<b>Quellenverzeichnis</b>		<b>67</b>
Literatur . . . . .		67
Filme und audiovisuelle Medien . . . . .		69
Online-Quellen . . . . .		70

# Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit setzt sich mit der Verwendung von Animation zur Darstellung von Erinnerungsinterviews und den sich daraus ergebenden Möglichkeiten für den Filmemacher auseinander.

Hierfür wird zunächst beleuchtet, in welchem Zusammenhang die Erinnerung zum tatsächlich wahrgenommenen Erlebnis steht. Erkenntnisse aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, wie der Soziologie oder der Neurowissenschaft, sollen hierbei darüber Aufschluss geben. Sowohl unser soziales Umfeld als auch unsere Gefühle und Emotionen haben einen wesentlichen Einfluss darauf, was sich uns einprägt und woran wir uns zu einem späteren Zeitpunkt erinnern können.

In weiterer Folge setzt sich die Arbeit mit einer überaus speziellen Form der sozialen Interaktion auseinander; mit dem Interview. Obwohl sich in den meisten Fällen zwei fremde Menschen einander gegenüber sitzen, sollen möglichst persönliche und intime Erinnerungen zutage gefördert werden. Die Oral History ist ein Zweig der Geschichtswissenschaft, der sich mit dem Führen von biografischen Interviews zur Quellenproduktion auseinandersetzt. Zur Besprechung des Interviews soll aus diesem Erfahrungsschatz geschöpft werden.

Im Vergleich zu anderen Formen der filmischen Darstellung, wie etwa der Archivaufnahme, kann Animation nicht wirklich dazu herangezogen werden, um die Authentizität des Interviewtextes zu steigern. Welche Wirkungen lassen sich also sonst durch die Verwendung von Animation erzielen? Durch Gestaltungsmittel wie Abstraktion, Auswahl der Animationstechnik und Farbgestaltung, kann der Filmemacher sehr individuell auf den Inhalt des Interviews eingehen. Die visuelle Ebene wird zur Spielwiese seiner Interpretation. An Filmen wie Marie-Margaux Tsakiri-Scanatovits' *MY MOTHER'S COAT*, Chris Landreths *RYAN* und Jonas Odells *NEVER LIKE THE FIRST TIME!* sollen diese Annahmen eine Veranschaulichung finden.

# Abstract

This thesis deals with the use of animation as a way to represent biographic interviews and focusses on the possibilities likely to entail for the filmmaker.

For this purpose the relationship between memory and the actually perceived experience is examined. Insights from different disciplines, such as sociology or neuroscience, will help us in this endeavour. This follows from the major impact both our social environment as well as our feelings and emotions have on what is committed to and later recollected from our memory.

Subsequently we will argue with a very particular kind of social interaction, the interview. Although an interview means in most cases that two unfamiliar people are sitting opposite each other, the discovered memories should nevertheless be as personal and intimate as possible. Oral history is a branch of historical science, which deals with the use of biographical interviews as a method for producing sources. For our discussion on the interviews we can draw from those experiences.

Compared to other forms of cinematic representation, such as archival footage, animation won't really add to the authenticity of the text of the interview. But what other effects can be achieved through the use of animation? By means of the creation process, which includes abstraction, color design, and the decision for a certain animation technique, the filmmaker is able to respond to the text of the interview in a very individual way. The animated image becomes a playground for the filmmaker's interpretation. These assumptions are then illustrated by discussing films, such as Marie-Margaux Tsakiri Scanatovits' *MY MOTHER'S COAT*, Chris Landreth's *RYAN* and Jonas Odell's *NEVER LIKE THE FIRST TIME!*.

# Kapitel 1

## Einleitung

„Wir sind die Geschichten, die wir von uns erzählen können.“ [24, S. 201]

In Filmen zu historischen Themen der jüngeren Vergangenheit sind Zeitzeugenaussagen ein vertrautes Bild. Das gilt aber nicht nur für dokumentarische Werke. So beginnt beispielsweise Oliver Hirschbiegels *DER UNTERGANG* (2004) mit einem Auszug aus einem Interview mit Hitlers ehemaliger Sekretärin Traudl Junge [36]. Das Zeitzeugeninterview liefert gewissermaßen die subjektive Perspektive zum großen historischen Ereignis.

Aus unserer Erfahrung verbinden wir solche Interviews wohl am ehesten mit einer Ästhetik, die oftmals als *Talking Heads* bezeichnet wird. Eine zumeist statische Kameraeinstellung präsentiert die befragte Person während ihrer Aussage (siehe Abb. 1.1).



**Abbildung 1.1:** “Talking Head” Robert S. McNamara in Errol Morris’ *FOG OF WAR* (2003), Bildquelle: [43].



**Abbildung 1.2:** Interview in Ari Folmans *WALTZ WITH BASHIR*, Bildquelle: [45].

Immer wieder und anscheinend immer häufiger finden jedoch Animationen Anwendung zur Darstellung der im Interview erzählten Erinnerungen. Bemerkenswertes Beispiel hierfür ist der animierte Dokumentarfilm *WALTZ WITH BASHIR* (2008) des israelischen Filmemachers Ari Folman. Unter anderem auch mit Hilfe von Interviews anderer ehemaliger israelischer Soldaten versucht Folman in diesem vor allem autobiografischen Werk, seine eigenen Erfahrungen während des ersten Libanonkrieges und hier im Speziellen seine Erinnerungen an das Massaker von Sabra und Schatila aufzuarbeiten. Dabei dient Animation unter anderem dazu, die Erinnerungen der Befragten darzustellen (siehe Abb. 1.2).

Diese Arbeit nun beschäftigt sich mit der Frage, welche Möglichkeiten Animation zur filmischen Darstellung von Erinnerungsinterviews eröffnet.

Dazu soll vor allem auch geklärt werden, auf welche Weise sich Animation so einsetzen lässt, dass sie als Bereicherung für das Interview gelten kann. Wie kann es gelingen, über die Erinnerung des Befragten eine Verbindung zu den erzählten Ereignissen herzustellen, und wie können diese Verbindungen in die Animation einfließen?

## 1.1 Motivation

Das Phänomen des animierten Dokumentarfilms gewann vor allem in den letzten Jahren immer mehr Aufmerksamkeit, obwohl dieses Subgenre nicht allzu neu ist<sup>1</sup>. Entsprechend stark ist auch die Anzahl der Publikationen zu diesem Thema angewachsen. Das Fachmagazin *Animation: An interdisciplinary Journal* etwa widmete die gesamte Novemberausgabe von 2011 dem animierten Dokumentarfilm. Wenn auch das Thema *Erinnerung* in diesem Zusammenhang durchaus bereits aufgegriffen wurde<sup>2</sup>, so scheint doch eine

<sup>1</sup>Als erster animierter Dokumentarfilm gilt gemeinhin Winsor McCays Kurzfilm *THE SINKING OF THE LUSITANIA* [44] von 1918, der den Abschuss des Passagierschiffes *Lusitania* durch ein deutsches U-Boot während des ersten Weltkrieges nachstellt (vgl. [32, S. 28]).

<sup>2</sup>So auch von Ohad Landesman und Roy Bendor in Zusammenhang mit dem zuvor genannten Film *WALTZ WITH BASHIR* [12].

intensive Auseinandersetzung mit dem Erinnerungsinterview noch ausständig.

Zudem bildet diese Arbeit sozusagen eine Fortsetzung meiner Bachelorarbeit, in der ich mich allgemeiner dem Genre des Dokumentarfilmes anhand von Beispielen türkischer Filmemacher angenähert habe. So bietet sich hier die Möglichkeit einen recht spezifischen Teilaspekt genauer zu betrachten.

## 1.2 Struktur der Arbeit

Alleine aus der Fragestellung kristallisieren sich drei fundamentale Elemente heraus, die einer näheren Betrachtung bedürfen; die Erinnerung, das Interview, und die Animation. Im Großen und Ganzen leitet sich daraus auch die Struktur der Arbeit ab.

Der erste Teil dieser Arbeit soll sich deshalb mit Erinnerung und Gedächtnis auseinandersetzen. Anhand von Erkenntnissen aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, etwa der Soziologie und der Neurowissenschaft, soll sich ein grober Überblick darüber verschafft werden, wie sich Erlebnisse in unser Gedächtnis einprägen und wie wir diese in unserer Erinnerung wieder abrufen können. Welche Rolle spielt unser soziales Umfeld für die Erinnerung? In welcher Beziehung steht die Erinnerung zum erinnerten Ereignis?

Das Interview ist im Prinzip eine Methode, mit der sich Erinnerungen anderer Personen sammeln lassen. Kapitel 3 setzt sich intensiv mit der Frage auseinander, was ein erfolgreiches Interview ausmacht. Dabei sollen vor allem Erkenntnisse aus der Oral History<sup>3</sup> Aufschluss geben. Unter Betrachtung der verschiedenen Phasen eines Interviewprojektes soll erarbeitet werden, welchen Herausforderungen sich der Interviewer stellt und wie er aktiv zum Gelingen des Interviews beitragen kann. Die Grundüberlegung ist, dass ein gelungenes Interview Voraussetzung für eine erfolgreiche filmische Umsetzung ist.

Kapitel 4 befasst sich mit klassischeren Darstellungsmöglichkeiten von Interviews. Neben den schon zuvor erwähnten *Talking Heads* soll auch der Einsatz von Archivmaterial zur Repräsentation der beschriebenen Erinnerungen besprochen werden. Welche Wirkung erzielen die einzelnen Darstellungsformen? Worin bestehen ihre Grenzen? Eine weitere Möglichkeit der Rekonstruktion von Erinnerungen ist die Nachstellung mit Schauspielern. Auch diese Methode, besser bekannt als Re-enactment, soll einer kurzen Betrachtung unterzogen werden und wird letztlich zu einer speziellen Form des Re-enactments überleiten, der Animation.

Kapitel 5 setzt sich schließlich mit der Darstellung von Interviews mittels Animation auseinander. Dabei soll beleuchtet werden, welche Wirkungen verschiedene Gestaltungsstrategien vor allem in Kombination mit dem

---

<sup>3</sup>Herwart Vorländer schlägt vor, den auch im deutschsprachigen Raum meist englisch verwendeten Begriff als *Mündlich erfragte Geschichte* zu übersetzen. [31, S. 7f].

gesprochenen Text aus dem Interview erzielen können. Zu diesem Zweck werden Aspekte wie der Einsatz von Abstraktion in der Animation, die Wahl der Animationstechnik, und die emotionale Gestaltung des Inhaltes besprochen. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse werden anhand verschiedener Filmbeispiele diskutiert .

In Kapitel 6 werden schließlich die gesammelten Erkenntnisse an dem parallel zu dieser Arbeit entstandenen Kurzfilmprojekt `REPLAY – KINDHEIT IN DER SANDKISTE` abgehandelt. Zu diesem Zweck werden die einzelnen Produktionsschritte genauer betrachtet und an mehreren Beispielen veranschaulicht, auf welche Weise die gesammelten Erinnerungsinhalte visualisiert wurden.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit habe ich an manchen Stellen darauf verzichtet, die weiblichen Sprachformen zu verwenden. Selbstverständlich richten sich alle dargestellten Möglichkeiten sowohl an weibliche als auch männliche Interessenten.

## Kapitel 2

# Erinnerungen

Wie das menschliche Gedächtnis funktioniert, ist bei weitem noch nicht völlig entschlüsselt. Auch ist es unmöglich, und soll auch gar nicht Aufgabe dieser Arbeit sein, den aktuellsten wissenschaftlichen Stand der Gedächtnisforschung darzulegen. Vielmehr werde ich im Folgenden Theorien und Denkansätze beleuchten, seien sie nun der Neuro- oder der Geschichtswissenschaft, der Psychologie oder der Soziologie zuzuordnen, die im Diskurs zur filmischen Repräsentation von Erinnerungen hilfreich erscheinen.

Auch wenn sich längere Zeit ähnliche Vergleiche aufrecht erhielten, gilt es als unbestritten, dass das menschliche Gedächtnis nicht wie eine Festplatte funktioniert, auf der Wahrnehmungen abgelegt und zu jedem gewünschten Zeitpunkt in unveränderter Form wieder abgerufen werden können (vgl. [1, S.249]). Folglich sind die Gedächtnisinhalte von der Einschreibung, also dem Moment, an dem die erlebten Eindrücke im Gedächtnis abgelegt werden, bis zur Erinnerung einem gewissen Wandel ausgesetzt. Wie lassen sich aber die Faktoren definieren, von denen diese Veränderung abhängig ist?

### 2.1 Die Gegenwart der Vergangenheit

Eine plausible Erklärung scheint jene zu sein, dass sich die Erinnerung in der Gegenwart rekonstruiert (vgl. [34, S. 95]). Es existieren in gewisser Weise Abdrücke vergangener Ereignisse in unserem Gedächtnis. In dem Moment, in dem wir uns ein Erlebnis ins Gedächtnis rufen, werden wir uns in gleichsam eben jener Spuren bewusst und bauen uns daraus ein Konstrukt zusammen, das wir Erinnerung nennen. Deshalb spielt die Gegenwart, also der Moment der Rekonstruktion, eine ganz entscheidende Rolle im Erinnerungsprozess. Die Erinnerung kann demnach nicht die gleiche bleiben, weil wir selbst uns in einem ständigen Prozess der Veränderung befinden (vgl. [33, S. 209]). Unser Leben ist ein stetiges Sammeln neuer Erfahrungen und Erkenntnisse, weshalb sich unser Wissensstand ständig erneuert. Diese Tatsache kann beispielsweise dazu führen, dass wir erlebte Situationen erst Jahre später zu verstehen

lernen. All die Ereignisse, mit denen sich unser Gedächtnis anreichert, haben so in gewisser Form Einfluss auf andere Erinnerungen.

Jeder Erinnerungsprozess ist im Prinzip auch eine Interpretation der Gedächtnisspuren, die wir vorfinden. Dabei spielen unsere gegenwärtigen Wertvorstellungen und Ansichten eine entscheidende Rolle. Auch wenn unsere Persönlichkeit über Jahre hinweg in ihren Grundzügen die gleiche bleibt, so verändert sich doch stetig der Interpretationsrahmen, den wir zum Bewerten unserer Erinnerungen heranziehen (vgl. [33, Kap. 9]).

## 2.2 Sinnkonfigurationen

Wie kommt es, dass wir uns bei allen Gedächtnisinhalten, die wir in unserem Leben sammeln, manche mit Leichtigkeit vergegenwärtigen können, während andere wiederum in Vergessenheit geraten?

Wir kennen wohl alle Augenblicke, in denen plötzlich Erlebnisse aufflammen, deren Existenz wir uns nicht mehr bewusst waren. Erinnerungen mögen zwar mit der Zeit verblassen, oft entziehen sie sich aber nur vorübergehend unserem Zugriff. Wie aber erklärt sich diese Situation?

Man geht davon aus, dass nur ein kleiner Teil der Gedächtnisinhalte bewusst zur Verfügung steht, sozusagen manifest ist. Was entscheidet aber darüber, welche Erinnerungen sich nun in manifestem Zustand befinden? Die Wissenschaft nimmt an, dass Gedächtnisinhalte sozusagen Sinnkonfigurationen eingehen. In der Psychotherapie spricht man in diesem Zusammenhang auch von *story*. Demnach sind also Details, die Teil unserer biografischen Geschichte – unserer *story* – sind, auch manifeste Gedächtnisinhalte, und können somit abgerufen werden. Viel größer ist aber das Reservoir an ungebundenen, sogenannten latenten Gedächtnisinhalten. Solange sie nicht, aus welchem Grund auch immer, Teil irgendeiner Sinnkonfiguration sind haben wir keine Verfügung über sie. Sie sind zwar vorhanden, befinden sich aber in einem ungebundenen, in gewisser Hinsicht formlosen Zustand (vgl. [1, S. 134ff]).

Wie zuvor schon erwähnt, sind wir einem steten Veränderungsprozess ausgesetzt. Erinnerungen, die uns zu einem Zeitpunkt wichtig erscheinen, können zu einem anderen in den Hintergrund treten und aus unserer biografischen Geschichte ausscheiden und so in einen latenten Zustand übergehen. Umgekehrt können Modifikationen an unserer Lebensgeschichte Details manifestieren, die zuvor nicht abrufbar waren. Unsere *story* befindet sich also in einem ständigen Wandel, weshalb sich die Selektion, aus welchen Inhalten sie sich zusammensetzt, auch ändern muss (vgl. [1, S. 134ff]).

## 2.3 Soziale Bedingungen der Erinnerung

Aus der Annahme, dass wir uns an jene Inhalte erinnern, die wir auch erzählen können macht sich ein weiterer Faktor erkenntlich, der zur Stabilisierung von Erinnerungen beiträgt, nämlich die Sprache.

### 2.3.1 Sprache

Erst durch das Ausformulieren von Gedächtnisinhalten können diese quasi fixiert werden. Als Konsequenz aus dieser Versprachlichung ergibt sich jedoch, dass wir uns beim nächsten Aufruf derselben Gedächtnisinhalte eher an diese Rekonstruktion als an das Ereignis selbst erinnern. Je öfter wir eine Geschichte erzählen, umso mehr gewinnt sie dadurch an Sicherheit. Es findet eine immer klarere Selektion jener Elemente statt, die für das Funktionieren der Geschichte relevant sind. Details, die von der Handlung ablenken, werden wiederum eher ausgelassen. Schließlich soll die Geschichte auch für den Zuhörer nachvollziehbar sein. Im gleichen Moment entfernt sie sich jedoch immer weiter von dem, was tatsächlich erlebt wurde [1, S. 263].

Der Zuhörer nimmt also eine wichtige Rolle ein und hat so erheblichen Einfluss auf den Inhalt des Erzählten, wie auch Harald Welzer bemerkt [33]:

Was wann wem erzählt wird, hängt in ausgeprägtem Maß von vorausgegangen Definitionen und gemeinsam verbrachten Vergangenheit ab, und in diesem Sinn ist die kommunikativ repräsentierte Autobiographie ein durchaus gemeinsames Produkt von Erzähler und Zuhörer.

Daran lässt sich ablesen, dass Erinnern vor allem auch ein sozialer Prozess ist. Maßgeblichen Anteil an dieser Erkenntnis hatte der französische Philosoph und Soziologe Maurice Halbwachs, der im Jahre 1945 im KZ Buchenwald umkam [46].

### 2.3.2 Das kollektive Gedächtnis

Halbwachs geht davon aus, dass die soziale Interaktion eine Grundvoraussetzung für die Existenz eines Gedächtnisses ist. Seiner Ansicht nach können Erinnerungen nur innerhalb sozialer Gruppen entstehen. Er spricht in dem Zusammenhang auch von einem sozialen Rahmen [9, S. 121]:

es gibt kein mögliches Gedächtnis außerhalb derjenigen [sic!] Bezugsrahmen, deren sich die in der Gesellschaft lebenden Menschen bedienen, um ihre Erinnerungen zu fixieren und wiederzufinden

Dieser Rahmen stabilisiert sozusagen die Erinnerung, welche wiederum nur innerhalb des Rahmens entstehen kann. Da wir stets Teil einer Vielzahl von

Gruppen sind, existieren auch entsprechend viele Rahmen, die jeweils wieder ihre eigenen Erinnerungen an sich binden. So wie die Gruppe die Erinnerung stabilisiert, so stabilisiert die Erinnerung an gemeinsame Erlebnisse wiederum die Gruppe. Das gemeinsame, also kollektive Gedächtnis, nährt somit die Identität der Gruppe (vgl. [1, S.131]).

Wenn wir von einem kollektiven Gedächtnis sprechen, soll damit nicht gesagt sein, dass sich die Gruppenangehörigen die gleichen Erinnerungen teilen. Vielmehr nimmt jedes Mitglied einen eigenen Aussichtspunkt ein und erlebt so das Geschehene aus seinem individuellen Blickwinkel. Jedoch werden durch den Austausch dieser Erfahrungen, die Geschichten präsent gehalten. Der soziale Rahmen stellt also, wie bereits im Zusammenhang mit unserer biografischen Geschichte besprochen, eine Sinnkonfiguration dar, in der das Gedächtnis aufrecht erhalten wird. Folglich, wiederum, ist auch das Vergessen ein sozialer Prozess [1, S. 131]:

Löst sich die Gruppe auf, verlieren die Individuen jenen Teil an Erinnerungen aus ihrem Gedächtnis, über den sie sich als Gruppe vergewisserten und identifizierten.

An einem Beispiel werden die Zusammenhänge klarer. Doch sehen wir uns diese Zusammenhänge an einem Beispiel an: Eine Gruppe, die in den allermeisten Fällen nur temporär besteht, ja geradezu ein Ablaufdatum besitzt, ist die Klassengemeinschaft. Solange die Schüler gemeinsam die Schulbank drücken, findet ein ständiger Austausch statt, wodurch die geteilten Erlebnisse lebendig bleiben. Mit dem Ende der Schulzeit löst sich die Gruppe in der Regel auf. Sollten Freundschaften zwischen einzelnen Schülern weiterhin bestehen bleiben, so bilden diese gewissermaßen wieder eine eigene soziale Gruppe, die ihre eigenen Erinnerungen produziert. Allmählich treten die alten Erlebnisse mit der damaligen Klasse jedoch in den Hintergrund. Weil die Geschichten nicht mehr geteilt werden, geraten viele von ihnen langsam, aber sicher in Vergessenheit, ohne dass wir uns dessen wirklich bewusst wären. Wie stark dieser stete Prozess des Vergessens voranschreitet, wird erst dann deutlich, wenn es viele Jahre später zu einem Klassentreffen kommt. Beim Austausch mit den alten Klassenkameraden werden Geschichten zum Leben erwachen, die bereits verloren schienen. Der Rahmen, der mit Schulschluss zerfiel, setzt sich für diesen kurzen Moment zumindest teilweise wieder zusammen, wodurch viele der sonst latenten Gedächtnisinhalte wieder eine Anbindung finden.

### 2.3.3 Kulturelle Formung

Ironischerweise war Maurice Halbwachs und seinen Theorien beinahe das gleiche Schicksal beschieden. Bis die beiden deutschen Geschichtswissenschaftler Aleida und Jan Assmann sie für ihre eigenen Forschungen aufgriffen, waren sie quasi schon in Vergessenheit geraten. Jedoch stellten Assmann und

Assmann fest, dass der Begriff des kollektiven Gedächtnisses zu kurz greift, weshalb sie ihn in zwei Unterbegriffe aufspalteten.

Das durch soziale Interaktion und mündlichen Austausch gestützte Gedächtnis, mit dem wir uns bereits auseinandergesetzt haben, wird demnach als das *kommunikative Gedächtnis* eingeordnet. Die Zeitspanne, über die sich das Gedächtnis erstreckt, ist durch eine natürliche Barriere, nämlich den Tod seiner Träger, begrenzt. Stirbt das letzte Mitglied der Gedächtnisgemeinschaft, so gehen auch die gebundenen Erinnerungen unweigerlich verloren. Somit erstreckt sich das kommunikative Gedächtnis über einen Zeitraum von etwa drei bis vier Generationen, also ungefähr 80 bis 100 Jahre (vgl. [2, S. 49]).

Seit jeher gibt es Bestrebungen, diesem Vergessen entgegenzuwirken, Erinnerungen zu erhalten, sie auch späteren Generationen zugänglich zu machen. Damit die Erinnerung unabhängig von ihren Trägern fortbestehen kann, ist sie auf eine andere Instanz angewiesen, sei es eine Institution oder ein Medium. Jan Assmann spricht bei diesem sozusagen vom Alltag unabhängigen Gedächtnis von einem *kulturellen Gedächtnis*, das anders als das kommunikative Gedächtnis seine Fixpunkte hat [3, S. 12]:

Diese Fixpunkte sind schicksalhafte Ereignisse der Vergangenheit, deren Erinnerung durch kulturelle Formung (Texte, Riten, Denkmäler) und institutionalisierte Kommunikation (Rezitation, Begehung, Betrachtung) wachgehalten wird.

Ebensogut stellt aber auch die Verfilmung von Erinnerungen eine Art der kulturellen Formung dar. Durch die Rezeption des Filmes wird freilich auch der Film wieder Teil des Alltages und kann so wiederum Eingang in das kommunikative Gedächtnis finden.

Bevor ich jedoch zu dieser speziellen Art der kulturellen Formung komme, betrachten wir das menschliche Gedächtnis noch aus der Sicht der Neurowissenschaft.

## 2.4 Einschreibung

Bei der Auseinandersetzung mit der Erinnerung wurde bisher ein wesentlicher Aspekt größtenteils außer Acht gelassen. Wesentlich dafür, woran wir uns erinnern können, ist nämlich der Moment der Wahrnehmung und somit Einspeicherung ins Gedächtnis verantwortlich. Bereits zum Zeitpunkt des Erlebens findet eine starke Selektion dessen statt, was sich uns auf lange Zeit einprägen wird. Einen Großteil der Reize, die von unseren Sinnesorganen aufgenommen werden, vergessen wir in kürzester Zeit wieder. Das macht natürlich Sinn, weil unser Gehirn die schiere Flut an Eindrücken, die zu jedem Zeitpunkt auf uns einwirkt, niemals verarbeiten könnte. In einer zeitlichen Einteilung unterscheidet man gemeinhin drei Arten des Gedächtnisses, das

Ultrakurzzeit-, das Kurzzeit- und das Langzeitgedächtnis. Sehen wir uns kurz an, wie diese Funktionen zusammenspielen (vgl. [34, S. 95]):

- Alle Reize, die auf uns einwirken, werden zuallererst im Ultrakurzzeitgedächtnis abgelegt, welches häufig auch als sensorisches Gedächtnis bezeichnet wird. Eindrücke werden dort über einen Zeitraum von etwa einer Viertel- bis halben Sekunde gespeichert.
- Nur ein kleiner Teil dieser Wahrnehmungen wird dazu auserwählt, ins Kurzzeitgedächtnis, oder auch Arbeitsgedächtnis, überführt zu werden. Informationen, die dort abgelegt wurden, können wir etwa eine halbe Minute behalten, bevor sie wiederum zu einem großen Teil vergessen werden.
- So wird tatsächlich nur ein kleiner Bruchteil unserer Wahrnehmungen im Langzeitgedächtnis abgelegt und ist über einen längeren Zeitraum willentlich abrufbar.

Wir erkennen an diesem Prozess, wie stark unsere Wahrnehmung gefiltert wird, bevor sie sich ins Gedächtnis einschreibt. Schon alleine deshalb ist es nicht weiter verwunderlich, wie unterschiedlich und subjektiv Erinnerungen mehrerer Menschen sein können, die Zeugen derselben Ereignisse wurden.

Bleibt die Frage, welche Kriterien darüber bestimmen, welche Eindrücke vom sensorischen Gedächtnis ins Arbeitsgedächtnis und später ins Langzeitgedächtnis überführt werden. Eine naheliegende Methode ist das intensive Einprägen und Wiederholen, wie es etwa ein Schüler macht, der sich auf einen Test vorbereitet. Doch müssen auch andere Faktoren für diese Selektion verantwortlich sein, vor allem wenn diese Einschreibung ins Langzeitgedächtnis unbewusst geschieht.

## 2.5 Affekt

Aleida Assmann schreibt den Affekten eine entscheidende Rolle in der Erinnerung zu (siehe[1, S. 251-255]). Doch was kann man unter diesem Begriff verstehen? Der Affekt ist eine Gefühlsregung, die einerseits körperliche sowie motivationale Auswirkungen hat. Geht man von folgender Situation aus: eine Person wird durch eine plötzliche Aussage oder Tat dazu gebracht ihr Gegenüber zu schlagen. Was geschieht aus Sicht der Affekte? Die Sinnesorgane fangen den Auslösereiz ein und senden ihn weiter an die primären Rezeptoren im Gehirn. Dadurch wird der Affekt ausgelöst, der sich zum einen in verschiedenen Körperreaktionen auswirkt, unter anderem steigt der Herzschlag, verschiedene Muskeln spannen sich an. Zusätzlich wird eine Motivation hin zu einer Handlung ausgelöst, in diesem speziellen Fall resultiert daraus der Schlag (vgl. [47]).

Ursprünglich ging man davon aus, dass der Affekt im Gegensatz zur Kognition steht, quasi seinen Gegenpol darstellt. Demnach wäre der Affekt, wie in oben dargelegtem Beispiel, ein rein emotionell orientierter Handlungsab-

lauf. Im Gegenzug dazu wäre eine rationelle Entscheidung, wie etwa jene, die wir im Supermarkt vor dem Kaffeeregal treffen, eine rein kognitive, und findet somit ohne Einfluss von Emotionen statt (vgl. [5, S. 330f]). Nach gegenwärtigen Erkenntnissen, auf die ich im folgenden etwas näher eingehen möchte, geht man jedoch davon aus, dass Affekt und Kognition keineswegs so klar getrennt voneinander auftreten. Ganz im Gegenteil gehen sie eine enge Verbindung ein und bedingen einander.

Sowohl in der Wahrnehmung und deshalb nicht zuletzt auch in der Erinnerung spielt der Körper eine entscheidende Rolle. Hierzu hat der portugiesische Neurowissenschaftler António Damásio seine Theorie der somatischen Marker aufgestellt. Er unterscheidet dabei klar zwischen den Begriffen Empfindung und Gefühl. Empfindungen sind demnach die Projektionen der Reize, die unter anderem von unseren Sinnesorganen eingefangen werden und über die Nervenbahnen in Bereiche des Gehirnes weitergeleitet werden, die sich im evolutionär recht alten limbischen System befinden. Die empfangenen Reize lösen daraufhin automatisch den Empfindungen entsprechende Körperreaktionen aus. Gleichzeitig jedoch werden diese Signale auch in evolutionär jüngere Hirnregionen, unter anderem den präfrontalen Kortex, weitergeleitet, die größtenteils für die kognitive Verwaltung unserer Wahrnehmungen zuständig sind. Dadurch kommt es zu einer bewussten Wahrnehmung unserer ausgelösten Empfindungen. Erst durch diesen selbstreflexiven Prozess werden wir uns unserer Gefühle gewahr. Man kann also davon ausgehen, dass wir uns dem Gefühl erst bewusst werden, nachdem der Körper bereits begonnen hat zu reagieren (vgl. [33, S. 134f]). Joseph LeDoux fasst die Konsequenzen kurz und prägnant zusammen [13, S. 50]:

Der mentale Aspekt der Emotion, das Gefühl, ist ein Sklave ihrer Physiologie, nicht umgekehrt: Wir zittern nicht, weil wir uns fürchten, und wir weinen nicht, weil wir traurig sind; wir fürchten uns, weil wir zittern, und wir sind traurig, weil wir weinen.

### 2.5.1 Somatische Marker

Was diese Vorgänge so interessant für meine Ausführungen und so wichtig für die Erinnerung macht, ist die Annahme, dass intensive Empfindungen auch ihre Spuren in unserem Gedächtnis hinterlassen. Diese emotionalen Einschreibungen werden von Damásio als somatische Marker bezeichnet (vgl. [5, 239f]). Sie scheinen zudem um einiges resistenter gegen den Einfluss der Zeit als unsere kognitiven Erinnerungsbilder zu sein [33, S. 149]:

Das emotionale Gedächtnissystem ist als implizites Gedächtnissystem [...] weniger anfällig für Beschädigungen und Entstellungen durch äußere Einflüsse oder durch das Altern des sich Erinnernden; es ist, mit anderen Worten, weniger vergeßlich als das explizite Gedächtnissystem.

Damásio betont jedoch vor allem die Relevanz der somatischen Marker in der Entscheidungsfindung. Brachte ihn doch ein Patient auf die Idee zu dieser Theorie, dem wegen eines Gehirntumors der präfrontale Kortex chirurgisch entfernt wurde. Nach dem Eingriff schienen kognitive Wahrnehmung, Gedächtnis und Sprache so gut wie unbeeinträchtigt. Jedoch schien er große Probleme bei einfachen Entscheidungen zu haben, was Damásio mit seiner Unfähigkeit Emotionen zu verarbeiten erklärt. Als Beispiel nennt er eine Situation, bei der mit besagtem Patienten einen Termin ausgemacht wurde. Dabei standen zwei Alternativen zur Auswahl [5, 263f]:

Fast eine halbe Stunde lang zählte er Gründe für und gegen die beiden Termine auf. Vorangehende Verabredungen, die zeitliche Nähe anderer Verabredungen, mögliche Wetterverhältnisse: praktisch alles, was man bei einer so simplen Frage berücksichtigen kann. [...] Wir mußten uns sehr beherrschen, um uns all das anzuhören, ohne mit der Faust auf den Tisch zu schlagen und ihm zu sagen, er solle nun endlich zu einem Entschluß kommen. Schließlich teilten wir ihm ganz ruhig mit, daß er zum zweiten der beiden vorgeschlagenen Termine zu erscheinen habe. Seine Reaktion war ebenso ruhig wie prompt. Er sagte einfach: „In Ordnung.“ Mit diesen Worten steckte er den Terminkalender in die Tasche und war fort.

Der somatische Marker ist im Prinzip ein adaptives Reaktionsmuster, das bei einer intensiven Erfahrung in eine Art emotionales Erfahrungsgedächtnis eingeschrieben wird. Kommt es zu einem anderen Zeitpunkt zu einer ähnlichen Situation, werden diese Empfindungen wieder aufgerufen, wodurch die Person quasi den Vorteil hat, schneller reagieren zu können. Selbst einfache Alltagsentscheidungen hängen von einer Vielzahl von Faktoren ab. Es würde uns eine Menge Zeit kosten, wenn wir stets alle möglichen Szenarien im Kopf durchspielen müssten. In solchen Situationen wirken jedoch die eingeschriebenen Erfahrungen, indem Optionen, die nicht tragbar erscheinen, im Vorhinein ausgeschlossen werden. Dadurch grenzt sich letztendlich die Anzahl der Wahlmöglichkeiten auf ein überschaubares Maß ein. Diese Vorgänge passieren im Prinzip, ohne dass wir uns dessen bewusst wären (vgl. [5, S. 239f]).

### 2.5.2 Eine Brücke in die Vergangenheit

Weil emotionell intensive Erlebnisse auch eine Einschreibung der ausgelösten Affekte in das emotionale Erfahrungsgedächtnis mit sich bringen, wirken sie quasi wie körperliche Indizes, die auf die jeweilige Erinnerung hinweisen. Der Affekt wirkt also stabilisierend auf die Erinnerung, kann aber auch zum Gegenteil ausschlagen [1, S. 264]:

Wenn der Affekt ein zuträgliches Maß übersteigt und in einen Exzeß umschlägt, dann stabilisiert er Erinnerungen nicht mehr, sondern zerschlägt sie. Das ist beim *Trauma* der Fall, das den Körper unmittelbar zur Prägefläche macht und die Erfahrung damit der sprachlichen und deutenden Bearbeitung entzieht.

Für uns entscheidend folgert daraus, dass bei der Rekonstruktion des Ereignisses, also im Moment der Erinnerung, abhängig davon, wie stark die emotionale Einschreibung zum Zeitpunkt des Erlebens war, auch die gleichen Empfindungen – wenn auch in abgeschwächter Form – wieder abgerufen werden. Bis zu einem gewissen Grad werden hiermit auch die entsprechenden Körperreaktionen ausgelöst. Weil sich dieses emotionale Erfahrungsgedächtnis zuverlässiger als der kognitive Anteil der Erinnerung erweist, kann es vorkommen, dass das vermeintlich Erlebte nicht tatsächlich so geschehen ist. Die Emotion, die wir empfinden, erinnert jedoch tatsächlich an jene von damals. Deshalb spricht Aleida Assmann auch vom *harten Kern* der Erinnerung, der sich in Form der Affekte manifestiert [1, S. 253]. So unzuverlässig das Gedächtnis also auch sein mag, so stellt sich von Zeit zu Zeit über die Emotion eine Brücke zur Vergangenheit her.

## Kapitel 3

# Das Erinnerungsinterview

Nach dem Versuch, herauszufinden, auf welche Weise Erlebnisse in unserem Gedächtnis Spuren hinterlassen und welche Rolle diese im Erinnerungsprozess spielen, so konzentriert sich dieses Kapitel darauf, wie wir aktiv nach Fährten der Vergangenheit im Gedächtnis anderer Menschen suchen können. Als Methode hierfür wird sich das Interview näher angesehen. Auf den ersten Blick mag es sich dabei um eine recht simple Herangehensweise handeln. Durch gezielte Fragestellung erreicht der Interviewer, dass der Interviewpartner aus seiner Vergangenheit berichtet. Diese Ausführungen werden aufgezeichnet und können daraufhin beispielsweise filmisch weiterverarbeitet werden. Das Führen von Interviews ist aber durchaus nicht so trivial, wie es scheint, und kann, wenn nachlässig betrieben, zu höchst unzufriedenstellenden Ergebnissen führen.

### 3.1 Oral History

Im wissenschaftlichen Diskurs, vor allem in der Geschichtsforschung, werden biografische Interviews bereits seit Jahrzehnten zur Quellproduktion herangezogen. Diese Methode, besser bekannt als Oral History, entstand in den Vereinigten Staaten, vor allem deshalb, weil für die geschichtliche Aufarbeitung verschiedener Themen oftmals schriftliche Quellen nicht oder nur mangelhaft zur Verfügung standen. Zusätzlich darf als wesentliche Voraussetzung für die Entstehung der Oral History-Bewegung die Erfindung des Tonbandgerätes zählen (vgl. [34, S. 83f]).

Inwiefern kann aber eine Auseinandersetzung mit der Oral History in diesem Diskurs wertvoll sein? Wie lassen sich Erkenntnisse, die in erster Linie mit den Geschichtswissenschaften in Verbindung gebracht werden, bei der Filmproduktion anwenden?

Zum einen handelt es sich bei der Oral History weniger um eine Forschungsrichtung als vielmehr um eine Technik, die in unterschiedlichsten Bereichen Anwendung finden kann [31, S. 10]. Als sich die Oral History Anfang

der 1970er Jahre nach Europa und schließlich auch in den deutschsprachigen Raum auszubreiten begann, musste sie sich ihren Platz in der traditionellen Geschichtswissenschaft erst erkämpfen. Die Methode wurde von vielen Historikern aufgrund ihrer angeblichen Unzuverlässigkeit belächelt [34, S. 88]:

Wenn Erzähler, die sich immer positiv darstellen wollten, und Zuhörer, die an das Gute in ihren Erzählern zu glauben entschlossen waren, zusammenkämen und Geschichte machten, dann konnte das nur zu höchst fragwürdigen, subjektivistischen bis willkürlichen, in jedem Fall wertlosen Ergebnissen führen.

Um sich als zweckmäßige Forschungsmethode behaupten zu können, mussten also verschiedene Techniken zur Verifizierung der Inhalte entwickelt werden. Zwar können auch schriftliche Quellen nicht den Anspruch auf uneingeschränkt objektive Richtigkeit erheben, sind doch auch diese häufig auf mündliche Überlieferungen zurückzuführen, so bedarf es doch einer intensiven Reflexion der gesammelten Interviewinhalte. In mehreren Jahrzehnten, in denen die Oral History zum Aufarbeiten komplexer Zusammenhänge, wie etwa den Verbrechen des Nationalsozialismus, zum Einsatz kam, entwickelte sich eine Methodik in der Herangehensweise an ein biografisches Interview und vor allem auch der Interpretation der Inhalte (vgl. [34, S. 94-97]).

Im Folgenden möchte ich betrachten, welche Aspekte beim Durchführen eines Interviewprojektes zu beachten sind, wodurch sich ein erfolgreiches Interview auszeichnet und was der Interviewer aktiv zum Gelingen beitragen kann.

## 3.2 Herangehensweise

Grundlage für die erfolgreiche Verwertung ist ein erfolgreich durchgeführtes Interview. Im ersten Kapitel haben wir bereits einen groben Eindruck davon bekommen, wie komplex das menschliche Gedächtnis aufgebaut ist. Um dieser Komplexität gerecht zu werden, gilt es einige Faktoren zu erkennen, die auf das Ergebnis des Interviews einwirken. Jedes Interviewprojekt lässt sich grob in drei Phasen unterteilen: Vorbereitung, Durchführung, sowie anschließende Auswertung des Interviews.

### 3.2.1 Vorbereitung

Einige Entscheidungen, die bereits im Vorfeld des Gespräches fallen, können den Inhalt und somit auch das Endergebnis stark beeinflussen. Die erste und grundlegendste ist jene für ein Thema. Das mag vielleicht banal klingen, aber ein sperriges Thema kann die Arbeit in jeder Phase des Projektes mühsamer machen – und zwar für alle Beteiligten. Deshalb ist es wichtig, dass bereits die Fragestellung interessante Antworten verspricht.

Zudem werden dadurch die entscheidenden Kriterien zur Auswahl der Gesprächspartner mitbestimmt. Aus welchem sozialen Umfeld die in Frage kommenden Personen stammen, welches Alter sie haben sollen, oder auch welcher Okkupation sie nachgehen. Diese Entscheidungen können selbstverständlich erst dann getroffen werden, wenn klar ist, worum sich die Gespräche drehen werden [34, S. 106ff]. Da in dieser Arbeit eine These zur filmischen Repräsentation von Interviews formuliert wird, tauchen hier auch andere Kriterien auf, die von Interesse sind. Solange die Aufnahmen nämlich auch für ein Publikum bestimmt sind, wird der Auswahlprozess zu einem gewissen Grad auch davon beeinflusst, ob die erzählende Person charismatisch ist, oder zumindest gut erzählen kann.

Das Interview selbst sollte mehr oder weniger strukturiert ablaufen. Deshalb ist für die Planung des Gesprächs wichtig, bereits im Vorfeld zu wissen, welche Art von Interview am passendsten für das Projekt ist. Dorothee Wierling unterscheidet in ihren Ausführungen zur praktischen Umsetzung von Oral-History-Projekten grob drei verschiedene Formen des Interviews [34, S. 109ff]:

**Das Experteninterview:** Wie der Name bereits verrät, handelt es sich hier um das Gespräch mit einer Person, die über eine gewisse Expertise in einem für das Projektthema relevanten Gebiet verfügt. In den meisten Fällen werden solche Interviews geführt, um Lücken in der Recherche zu füllen, um einen Standpunkt zu festigen oder aber im Gegenteil dazu, um andere Standpunkte zu hinterfragen und zu entkräften. Wichtig für die Vorbereitung eines solchen Gesprächs ist eine ausführliche Recherche. Das Gespräch sollte in erster Linie dazu dienen, Ungereimtheiten aufzuklären und Zweifel zu beseitigen. Dazu ist es wichtig, dass der Gesprächsführer ein grundlegendes Wissen zur Thematik aufweist, ansonsten kann es leicht passieren, dass er nicht ernst genommen wird und deshalb keine zufriedenstellenden Antworten erhält. Entsprechend wertvoll wird ein ordentlich ausgearbeiteter Fragenkatalog sein, um das Gespräch strukturiert zu halten und großen Abschweifungen entgegen zu wirken. Beispiele für diese Form des Interviews können wir unter anderem häufig in verschiedensten Wissenschaftsmagazinen finden.

**Das biografische Interview:** Diese in der Oral History vermutlich am häufigsten eingesetzte Interviewform ist im Gegensatz zum Experteninterview ziemlich formlos. Der Interviewer kann sich nur begrenzt auf das Gespräch vorbereiten, weil das behandelte Fachgebiet das Leben der befragten Person ist. Es handelt sich hier um meist recht zeitintensive Gespräche, nicht zuletzt, weil der Interviewpartner in der Regel gebeten wird, seine Lebensgeschichte zu erzählen. Es scheint nicht wirklich sinnvoll, einen Fragenkatalog anzuwenden, weil nicht vorhersehbar ist, in welche Richtung sich das

Gespräch entwickeln wird. So ist der Gesprächsführer in erster Linie dazu angehalten, in passenden Momenten Erzählimpulse zu geben. Den größten Teil der Zeit wird er jedoch – im besten Fall – mit Zuhören verbringen.

**Das thematische Interview:** Man sieht sich fast verleitet, von einer Art Kompromiss zwischen beiden zuvor beschriebenen Interviewformen zu sprechen. Oral History-Projekte sind häufig sehr arbeitsintensiv und ziehen sich nicht selten über Jahre hin. Ein Grund dafür ist – neben der Zeit, die für die Interviews selbst investiert werden muss – die schiere Menge an Interviewmaterial, das transkribiert, archiviert und ausgewertet werden muss. Die meisten Filmemacher haben aber nicht die Ressourcen Projekte solchen Umfangs umzusetzen. Eine Möglichkeit ist deshalb, die Gesprächsinhalte auf einen bestimmten Themenbereich zu begrenzen. Ein strikter Fragenkatalog ist aber auch hier nicht angebracht, weil eine zu klare Struktur den Erzählfluss der befragten Person stark einschränken kann. Ein gewisses Abschweifen kann also durchaus erwünscht sein. Es erfordert das Fingerspitzengefühl des Interviewers, das Gespräch trotzdem im Rahmen zu halten und immer wieder auf das vordefinierte Thema zurückzuführen.

Besonders dann, wenn die Interviews zur Produktion eines Filmes verwendet werden, ist es häufig nicht einfach, einen Mittelweg zwischen ökonomisch tragbarem Aufwand und einer doch zufriedenstellenden Bereichsabdeckung zu finden. Eines steht nämlich fest: je intensiver und gewissenhafter das Interview geführt wird, umso größer ist auch die Chance spannende Gesprächsinhalte zu erhalten. Alleine deshalb scheint es fruchtbar, sich bereits vor dem Interview zu überlegen, wie man eine möglichst angenehme Interviewsituation schaffen kann.

Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt hierbei die Auswahl der Technik, die zur Aufnahme des Gesprächs eingesetzt werden soll. Eine gewisse Aufnahmequalität muss natürlich gesichert sein, damit vor allem auch für die späteren Rezipienten des Films die Inhalte verständlich sind. Während Oral History-Interviews in vielen Fällen nur auf Tonband aufgenommen werden, stellt sich für den Filmemacher ganz stark die Frage, ob auch eine Bildaufzeichnung nötig ist. Unbestritten ist das Interview keine alltägliche Gesprächssituation, zumindest gilt das für die meisten von uns. Je komplexer der Aufbau und der technische Overhead jedoch geraten, um eine perfekte Aufnahme zu erhalten, umso eher wird sich dabei die Konzentration der befragten Person davon entfernen, was wir eigentlich wollen, nämlich von ihren Erinnerungen. Bereits der Einsatz einer Kamera wird sich zwangsläufig auf das Gespräch auswirken. Es gilt also abzuwägen, wieviel technischen Aufwand das Projekt benötigt. Nicht zuletzt sind Videoaufnahmen von großem Vorteil bei der Analyse der Inhalte. Dieser Gedanken wird zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aufgegriffen.

### 3.2.2 Durchführung

Für das Publikum des Filmes soll ein Interview möglichst ungezwungen und natürlich wirken. Die Person, die wir hören, vielleicht auch sehen, soll so wirken, als fühle sie sich wohl in ihrer gegenwärtigen Situation. Genau hier liegt aber ein gewisser Widerspruch. So natürlich es wirken soll, ein Interview ist stets Zeugnis einer recht künstlichen Situation. Nicht selten sind die Gesprächsteilnehmer einander nie zuvor begegnet und werden vielleicht auch danach nicht mehr voneinander hören. Trotzdem gehen sie für diesen kurzen Zeitraum ein äußerst intimes Verhältnis ein, das sich zudem durch ein starkes Ungleichgewicht auszeichnet. Möchte die eine Person von ihrem Gegenüber möglichst persönliche Informationen erfahren, so gibt sie kaum etwas von sich preis. Die befragte Person hat im Gegenzug dazu genau deshalb Grund genug, ihre Darstellungen zu modifizieren, zu beschönigen oder Details auszulassen (vgl. [34, S. 106f]). Es ist also erkennbar, wie geladen sich die Ausgangssituation darstellt. Man kann durchaus von Machtverhältnissen sprechen, die auf das Gespräch einwirken (vgl. [8, S. 154]).

Einerseits kommt es durchaus vor, dass ein geschickter Fragesteller Einfluss auf den Interviewpartner ausübt und so in gewissem Maße die Antworten bekommt, die er hören will. Dorothe Wierling stellt dieser Annahme jedoch gegenüber [34, S. 123]:

Es widerspricht der Erfahrung in der *Oral History*, daß der Interviewer gegenüber dem Interviewten grundsätzlich in der überlegenen Position ist. Im Gegenteil ist es einfach, einen unliebsamen Fragenden auflaufen zu lassen, durch ausweichendes Reagieren, knappes Berichten und das Antworten auf Fragen, die nie gestellt wurden.

Solcherlei Abwehrverhalten kann mitunter völlig unbewusst einsetzen, zumal eine Tendenz zu bestehen scheint, die Umstände eines Interviews automatisch mit bestimmten Situationen des öffentlichen Lebens zu assoziieren. Dies leitet sich aus der Ähnlichkeit des Aufbaus mit Bewerbungsgesprächen, Behördengängen, oder Arztbesuchen ab. In solchen Momenten verfallen wir in ein vertrautes Muster. Es wird eine formellere Sprache angewandt, als jene, die wir im Alltag sprechen (vgl. [34, S. 115f]). Eine höfliche Distanzierung schützt einerseits davor, zu aufdringlich zu sein, gleichzeitig davor, zu viel von sich preiszugeben. Vor allem zu Beginn des Interviews verfallen viele in diesen Habitus, der klar den Zielen des Interviewers entgegenwirkt, eine ungezwungene Gesprächssituation herzustellen. Nur in entspannter Atmosphäre wird es gelingen, dass der Interviewpartner seine passive Haltung aufgibt und sich auf das Gespräch und vor allem auf seine eigene Erinnerung einlässt. Es ist deshalb die erste und wichtigste Aufgabe des Interviewers zu versuchen, ein Verhältnis des Vertrauens und des Respekts aufzubauen. Dann kann zu dem kommen, was Dorothee Wierling als Kontrollverlust bezeichnet

(vgl. [34, S. 116]). Zurückhaltendes Verhalten des Befragten kann nämlich auch als Versuch, die Kontrolle über das Gespräch aufrecht zu erhalten ausgelegt werden, um keine Details auszulaudern, die zu seinem Nachteil sein könnten. Humor etwa kann ein wirksames Mittel sein, um Fragen auszuweichen und so die Kontrolle zu behalten. Sobald der Befragte jedoch Episoden aus seinem Leben zu erzählen beginnt, so wird er auch zwangsläufig diese distanzierte Haltung verlassen müssen. Mit dem Hineinversetzen in die eigene Erinnerung setzen, nach Fritz Schütze, drei Erzählpflichten ein (vgl. [28]):

- Grund für das Eintreten eines Detaillierungszwangs ist in erster Linie, dass die Erzählung für den Zuhörer auch nachvollziehbar sein soll. Wie zuvor in anderem Zusammenhang besprochen (siehe 2.2), weist eine Geschichte die Eigenschaft auf, Details an sich zu binden, die notwendig sind, eine funktionierende Sinnkonfiguration zu bilden. Gewisse Zusatzinformationen, wie etwa der Ort des Geschehens, sind notwendig, damit die Geschichte funktioniert und gleichzeitig glaubwürdig bleibt. Je komplexer die Erzählung sich gestaltet, umso mehr sichert sich dadurch auch der zumindest subjektive Wahrheitsgehalt, da sich der Erzähler sonst leicht in Widersprüche verstricken und somit riskieren würde, nicht mehr ernst genommen zu werden.
- Der Kondensierungszwang bewirkt wiederum, dass Details, die für den Handlungsverlauf unwichtig wären, aussortiert werden und die Erzählung sich dadurch verdichtet.
- Der Gestaltschließungszwang letztlich besagt, dass der Erzähler nicht abbrechen wird, solange die Geschichte nicht in irgendeiner Form ein Ende erreicht hat.

All diese Zwänge bewirken also, dass der Interviewpartner, hat er einmal zu erzählen begonnen, mehr Gedächtnisinhalte aufrufen muss und so als Resultat nicht mehr völlige Kontrolle darüber besitzt, was er zurückhalten möchte.

Recht selbstsicher vorgetragene Erzählungen jedoch können darauf hinweisen, dass sie durch oftmaligen Vortrag quasi zur Anekdote geronnen sind. So ausgeklügelt die Handlung, so sicher die Pointe gesetzt sein mag, so wenig kann sich darin die Erinnerung an das eigentliche Ereignis finden. Gleichsam wird jene Emotion, die beim Vortrag mitschwingt wenig davon enthalten, was beim ursprünglichen Erleben gefühlt wurde. Der Affektanteil trägt jedoch zu einem großen Teil, so ist zu vermuten, zur Authentizität der Erzählung bei. Folglich sollte sie eine gewisse Frische und Unverbrauchtheit an den Tag legen, also kaum oder besser noch nie erinnert worden sein (siehe 2.5.2).

Aus dem gleichen Grund sind solche Erinnerungen jedoch recht schwer zugänglich. Lutz Niethammer nennt unter anderem zwei Szenarien, in denen sich Gedächtnisinhalte konservieren [18, S. 405]. Einerseits, indem sie sich seit langer Zeit in einem latenten Zustand befinden und deshalb nie erinnert wurden oder im Gegenteil, dass sie so alltäglich und selbstverständlich sind,

dass der Träger keinen Grund hatte, sie in Worte zu fassen. Was es bedarf, latente Gedächtnisinhalte ins Bewusstsein zu rufen, ist ein Auslösereiz. Ein solcher ist aber in der Regel kaum kalkulierbar, wie auch Marcel Proust – viel zitiert – im ersten Teil seiner Suche nach der verlorenen Zeit *Unterwegs zu Swann* so anschaulich beschreibt. So ist bei ihm der Genuss eines kleinen Sandgebäcks namens Madeleine, gemischt mit einem Schluck Tee, der Auslöser für seine vergessenen geglaubten Kindheitserinnerungen [21, S. 67]:

In der Sekunde nun, da dieser mit den Gebäckkrümeln gemischte Schluck Tee meinen Gaumen berührte, zuckte ich zusammen und war wie gebannt durch etwas Ungewöhnliches, das sich in mir vollzog. Ein unerhörtes Glücksgefühl, das ganz für sich allein bestand und dessen Grund mir unbekannt blieb, hatte mich durchströmt. Es hatte mir mit einem Schlag, wie die Liebe, die Wechselfälle des Lebens gleichgültig werden lassen, seine Katastrophen ungefährlich, seine Kürze imaginär, und es erfüllte mich mit einer köstlichen Essenz; oder vielmehr: diese Essenz war nicht in mir, ich war sie selbst.

Proust spricht von einer *mémoire involontaire*, also einer unwillkürlichen Erinnerung, die im Gegensatz zur willkürlichen Erinnerung allein den Zugang zur Wahrheit einer vergangenen und zugleich verlebendigten Zeit eröffnen kann. Solche Momente auszulösen muss im Prinzip das Ziel eines jeden Erinnerungsinterviews sein. Welcher Madeleine können wir uns jedoch als Interviewer bedienen? Von großer Hilfe können natürlich Objekte, Fotos oder ähnliches sein, die die befragte Person mit ihrer Vergangenheit verbindet, aber lange nicht gesehen hat. Vielleicht besteht sogar die Möglichkeit, die Orte der Erinnerung zu besuchen. Oftmals ist dies aber nicht der Fall oder wäre zu aufwändig. Durch die Bitte, Ereignisse aus der Vergangenheit möglichst detailreich zu erzählen, die Orte, an denen sie sich zugetragen haben, möglichst genau zu beschreiben, kann jedoch zu unverhofften Ergebnissen führen. Dieses, wie Alfred Lorenzer es nennt, szenische Erinnern versetzt den Erzähler mitunter in einen Zustand, in dem er die Ereignisse quasi wieder erlebt (vgl. [14, S. 39ff]). Es zeigt sich also, dass der Erfolg des Interviews zu einem großen Teil vom Feingefühl des Fragestellers abhängt.

### 3.2.3 Auswertung

Grundlage für eine ausführliche Analyse des Interviews ist das Transkript. Die Verschriftlichung des Interviewtextes ist zwar ein recht zeitintensiver Prozess, kann aber gleichzeitig zu erheblichen Erleichterungen in allen folgenden Produktionsschritten verhelfen. So sehr sich das Transkript in der Auswertung nützlich macht, so klar sind auch die Grenzen, die diesem Dokument in der Wiedergabe der Gesprächssituation gesetzt sind. Alleine der Ausdruck in der Stimme kann wichtige Aufschlüsse darüber geben, wie das

Gesagte zu interpretieren ist und lässt sich im Transkript nur notdürftig festhalten. Welchen Einfluss die Anwesenheit einer Kamera auf die Gesprächssituation ausüben kann wurde schon an anderer Stelle besprochen, für die Auswertung der Inhalte jedoch können die dabei entstandenen Aufnahmen äußerst wertvoll sein, findet doch bekanntlich ein großer Teil der Kommunikation über Körpersprache, Gestik und Mimik statt.

Außerdem können bereits kurz nach dem, oder besser noch während dem Interview, angefertigte Notizen zusätzliche Informationen liefern, die auf den Aufzeichnungen nicht, oder nur schwer ersichtlich sind. Aufzeichnungen über persönliche Wahrnehmungen des Fragestellers, äußere Störquellen, die Einfluss auf das Gespräch ausgeübt haben könnten, technische Probleme, all das kann wertvolle Aufschlüsse geben, wenn es daran geht, die aufgezeichneten Inhalte auszuwerten (vgl. [34, S. 124f]).

Wozu aber ist eine Analyse des Interviews nötig? Die von der befragten Person gewünschte Aussage erschließt sich uns, sofern wir den Darlegungen folgen können, doch im Prinzip sofort. Trotzdem kann jede Aussage auf verschiedene Arten gelesen werden und verborgenere Inhalte transportieren, die sich erst bei wiederholter Auseinandersetzung entdecken lassen. Der Interviewtext funktioniert somit auf mehreren Ebenen. Einige mögliche Inhalte, die sich aus einem Interview herauslesen lassen, sollen im Folgenden aufgeführt werden: So lässt sich an der Struktur der Aussage oftmals schon ablesen, ob es ein konkretes Erlebnis beschreibt, oder eher eine allgemeine Feststellung. Beispielsweise eine Aussage wie: „Man hat ja damals doch viel Unfug getrieben.“, ist vielmehr eine oberflächliche Reflexion der Vergangenheit, das sich auf kein bestimmtes Erlebnis bezieht. Hat die Erzählung jedoch einen szenischen Charakter, das bedeutet, dass beispielsweise die Orte des Geschehens näher beschrieben werden, oder Personen, die dabei waren, so lässt sich eher davon ausgehen, dass sich die Person tatsächlich in die Situation hineinversetzt. Vorausgesetzt, wohl gemerkt, es handelt sich um eine, wie Schütze es bezeichnet, Stegreifgeschichte, eine Erzählung also, die nicht bereits vielfach erinnert und vorgetragen wurde (vgl. [27]). Solche Stegreifgeschichten wiederum sind oftmals daran erkennbar, dass sie nicht besonders selbstsicher ausformuliert werden, ja der Erzähler kämpft vielleicht geradezu damit, die passenden Wörter zu finden. Für den Filmemacher jedoch wird sich vielleicht auf den ersten Blick eine souverän vorgetragene Geschichte als brauchbarer erweisen. Unter anderem deshalb kann gerade auch bei der Auswahl der für den Film passenden Interviewausschnitte – in den aller seltensten Fällen wird das gesamte Gespräch im Film Verwendung finden – eine intensive Analyse sich als sehr hilfreich erweisen.

Vor allem kann es fruchtbar sein, nach einer dem Gesagten zugrundeliegenden Aussage zu suchen, die im Interviewtext nicht manifest ist. Wie etwa eine fiktiven Narration durch eine mehr oder weniger verdeckte Bedeutungsebene vorangetrieben wird, vom Subtext sozusagen, können auch in der Erinnerung Motive, die zu Handlungen führen, oder Auswirkungen

solcher Handlungen erst dann erfasst werden, wenn man versucht, zwischen den Zeilen zu lesen.

Wertvolle Informationen kann jedoch auch die Auseinandersetzung auf der Metaebene bieten, wo es nicht in erster Linie um den Inhalt, sondern beispielsweise um die Dynamik des Gespräches geht. So kann beispielsweise auffallen, dass sich die befragte Person unwohl fühlt oder nervös ist. Ist vielleicht im Verlauf des Interviews eine Entspannung oder ein Kontrollverlust eingetreten? Natürlich kann und sollte das Interview auch als Reflexion für den Interviewer dienen. Welche Fragen schienen dem Gespräch förderlich gewesen zu sein? Hätte man gelegentlich eine Denkpause der befragten Person abwarten sollen, anstatt gleich die nächste Frage zu stellen? Wir sehen, dass eine gewissenhafte Interpretationsarbeit in vielerlei Hinsicht lohnenswert sein kann. Denn alle daraus gewonnenen Erkenntnisse können in die nachfolgende filmische Verarbeitung des Interviews einfließen.

## Kapitel 4

# Filmische Repräsentation von Erinnerungsinterviews

Für den Filmemacher existieren viele Möglichkeiten, ein biografisches Interview darzustellen, und jede Form der Repräsentation impliziert bereits eine bestimmte Wirkung auf den Zuseher. Im Folgenden sollen verschiedene Möglichkeiten verglichen werden.

### 4.1 Talking Heads

Möchte man ein Interview in einem Film präsentieren, so liegt es vermutlich am nächsten, die befragte Person bei ihren Ausführungen zu zeigen. Auf diese Weise tritt der Zuschauer der Person gegenüber und kann so nicht nur die vorgetragene Geschichte, sondern auch Körperregungen, Gesten und Mimik, die mit der Erzählung einhergehen, mitverfolgen. Durch die gestischen Regungen und die Emotionen gewinnt das Gesagte noch an Glaubwürdigkeit [11, S. 164]. Die Vergangenheit präsentiert sich dem Publikum so ausschließlich über die Auswirkungen, die sich in Form der Erinnerung in der Gegenwart erkennen lassen.

Überzeugendes Beispiel für eine konsequente Auseinandersetzung mit der Vergangenheit alleine anhand der Spuren aus der Vergangenheit ist Claude Lanzmanns *SHOAH* (1985) [42]. Für seinen Versuch, ein Dokument der Gräueltaten des Holocausts zu entwerfen, nahm sich Lanzmann elf Jahre Zeit, um Interviews mit Zeitzeugen sowohl auf der Opfer- wie auch der Täterseite zu führen und Orte der Geschehnisse, wie etwa das ehemalige Konzentrationslager Auschwitz oder das ehemalige Ghetto von Warschau, zu besuchen. Entstanden ist dabei ein neunstündiges Werk, für das Lanzmann völlig auf den Einsatz von Archivbildern verzichtet. Vielmehr wird der Film von den vielen Interviews getragen. Zwischen den Bildern der Interviews sehen wir Aufnahmen von den verschiedenen Orten, die Lanzmann besuchte, in langsamen Kamerafahrten und statischen Einstellungen (siehe Abb. 4.1). In ihrem



**Abbildung 4.1:** Aufnahmen vom ehemaligen Konzentrationslager in Auschwitz; SHOAH, Bildquelle: [42].

Essay über Referenz und Imagination im Dokumentarfilm schreibt Ursula von Keitz [11, S. 163]:

Nimmt ein Film sich die Zeit, in langen Einstellungen zerstörten und verlassenem Orten eine Prägnanz dadurch zu verleihen, dass die Kamera ihren vorhandenen Detailreichtum unterstreicht, ihrer scheinbaren Leere eine Fülle abgewinnt, so findet die Imagination mehr Impulse vor, als wenn eine kurztaktige Montage nur wenige bildliche Impressionen von diesen Orten aneinanderreihen würde.

Eines der Interviews zeigt den Polen Jan Karski, der während des Zweiten Weltkrieges Mitglied und Kurier der im Untergrund kämpfenden polnischen Heimatarmee war (vgl. [48]). Um sich selbst ein Bild davon machen zu können, unter welchen Bedingungen die jüdische Bevölkerung während der Herrschaft der Deutschen leben musste, ließ er sich zweimal in das Warschauer Ghetto einschleusen. Karskis Aussage beginnt mit den Worten, er gehe jetzt 35 Jahre zurück. Doch bereits wenige Augenblicke später muss er ob der Intensität der hervorgebrachten Erinnerungen abbrechen und verlässt den Raum. Als er sich wieder zu Lanzmann setzt, beginnt er von seinen Erlebnissen zu berichten (siehe Abb. 4.2).

Es sind diese Berichte, die SHOAH so eindrucksvoll und zugleich verstörend machen. Während der Gespräche finden – nicht zuletzt auch durch den Nachdruck von Lanzmanns Fragestellung – diese oftmals durch Verdrängung konservierten Erinnerungen ihre vielleicht erste Ausformulierung, welcher somit auch der Zuseher Zeuge wird. Die Intensität, mit der diese Bilder zurückkommen, raubt den Erzählern oftmals die Sprache, wodurch aber das Entsetzen und die Verzweiflung der Erlebnisse umso stärker fühlbar wird.

Anstelle von Archivaufnahmen zeigt der Film nur die Spuren, die in Form von Traumata ihrer Zeugen oder an den Orten, auch in der Gegenwart noch, schmerzlich präsent sind.



**Abbildung 4.2:** Claude Lanzmann im Gespräch mit Jan Karski, SHOAH, Bildquelle: [42].

## 4.2 Die Darstellung der Vergangenheit

Gleichermaßen lässt sich feststellen, dass die Imagination auch dann eintritt, wenn wir ein Erinnerungsinterview beispielsweise im Radio hören, und somit kein Bild präsentiert bekommen. Daraus darf geschlossen werden, dass der Inhalt des Interviews vor allem über die Stimme des Erzählers transportiert wird. Das trifft zum einen natürlich für den verbalen Anteil des Gesagten zu, andererseits sind aber gerade im Ausdruck der Stimme auch die Empfindungen erkennbar, die den Erinnerungsprozess begleiten. Transportiert die Tonebene in zufriedenstellendem Ausmaß den Inhalt des Interviews (vor allem Oral History-Interviews werden oftmals lediglich auf Tonband aufgezeichnet), so kann die visuelle Ebene auf andere Weise mit dem Interviewtext interagieren und versuchen, den Inhalt des Erzählten zu zeigen.

### 4.2.1 Archivbilder

Sind etwa Fotografien oder Videoaufnahmen der vorgetragenen Ereignisse vorhanden, können diese Dokumente zur Klarheit der Erzählung beitragen. Zum einen sind sie Beweis dafür, dass das Erzählte tatsächlich stattgefunden hat, zum anderen liefern sie Informationen darüber, wie etwa die beteiligten Personen oder aber die Orte, an denen sich die Ereignisse zutragen, ausgesehen haben. So lässt sich rein hypothetisch ein Szenario der idealen Ausgangssituation für den Filmemacher, der Oral History betreiben möchte, entwerfen:

Das Ereignis, von dem die befragte Person zu berichten beginnt, wurde von einer Kamera festgehalten, die befragte Person weiß das aber nicht, hat die Aufnahmen also auch nie zuvor gesehen. Der Interviewer wiederum ist in Besitz dieser Aufnahmen und hat nun die Möglichkeit, sie während des Interviews der erzählenden Person vorzuführen. Im besten Fall lösen die Bilder beim Interviewpartner weitere Erinnerungen aus, die vielleicht schon vergessen waren und durch diese plötzliche und überraschende Manifestation mit starken Affekten zurückkommen. Nicht nur für den Filmemacher ergibt sich daraus ein Glücksfall, auch der Zuseher, der vielleicht mit den Video-

aufnahmen alleine wenig anfangen könnte, bekommt ein umfassendes und glaubwürdiges Dokument der Vergangenheit präsentiert.

In Anlehnung an Charles S. Peirces Zeichentheorie betont Bill Nichols den indexikalischen Zusammenhang des fotografischen Bildes mit dem Objekt, das es präsentiert (vgl. [16, S. 18]). Laut Peirce besteht eine Dreiecksbeziehung zwischen dem darzustellenden Objekt, dem Betrachter, und dem Zeichen. Um auf das abwesende Objekt verweisen zu können, muss an dessen Stelle ein Zeichen treten. Peirce unterscheidet dabei drei verschiedene Kategorien, das Symbol, den Index und das Ikon. Das Ikon verweist durch auf ein Objekt durch seine Ähnlichkeit zu jenem. So verweist die Zeichnung eines Baumes auf einen Baum. Für die Interpretation des Symboles wiederum müssen zuvor bestimmte Konventionen eingehalten werden. Prominentes Beispiel ist die Sprache. Um zu wissen, dass das Wort Baum sich auf einen Baum bezieht, sind Kenntnisse der deutschen Sprache Voraussetzung. Der Index wiederum ist eine direkte physische Auswirkung des Objektes und verweist dadurch auf jenes. So kann etwa eine Rauchsäule auf ein Feuer hinweisen (vgl. [19, S. 178-198]). Nun nimmt aber die Fotografie in dieser Theorie eine Sonderstellung ein, die sich für diesen Diskurs besonders interessant darstellt. Peirce weist die Fotografie einerseits den Ikonen, gleichermaßen aber auch dem Index zu [20, S. 193]:

Photographien, besonders Momentaufnahmen, sind sehr lehrreich, denn wir wissen, daß sie in gewisser Hinsicht den von ihnen dargestellten Objekten genau gleichen. Aber diese Ähnlichkeit ist davon abhängig, daß Photographien unter Bedingungen entstehen, die sie physisch dazu zwingen, Punkt für Punkt dem Original zu entsprechen. In dieser Hinsicht gehören sie also zur zweiten Zeichenklasse, die Zeichen aufgrund ihrer physischen Verbindung sind.

Hätte das Ereignis nicht stattgefunden, gäbe es auch keine Aufnahme davon. Das scheint eine recht banale Feststellung zu sein, ist für diesen Diskurs aber durchaus von Bedeutung, denn in den meisten Fällen werden keine Aufnahmen von den erzählten Ereignissen vorhanden sein.

Bei Dokumentarfilmen zu historischen Themen kommen oftmals Archivaufnahmen zum Einsatz. Zusammengehalten von einem Voice-over-Kommentar sollen Zeitzeugeninterviews der Aussage des Filmes eine gewisse Authentizität verleihen (vgl. [11, S. 168f]). Die einzelnen Teile legitimieren einander gegenseitig und präsentieren sich dem Rezipienten als objektiv richtige Darstellung der Geschichte.

Ursula von Keitz bemerkt jedoch [11, S. 169]:

Einerseits kommt die Historizität des Sujets, andererseits [...] diejenige des Films selbst zur Erscheinung. Sie wiederum provoziert

die Fragen nach den Umständen der Aufnahme, nach den Drehorten, Herstellern etc., die freilich innerfilmisch nicht beantwortet werden.

Selbst wenn die Archivaufnahmen problemlos mit den im Interviewtext dargelegten Inhalten in Verbindung gebracht werden können, besteht dennoch oftmals keine indexikalische Beziehung dazu. Mehr noch, wir bekommen die konkrete Darstellung eines anderen Ereignisses präsentiert.

Zudem repräsentieren die Aufnahmen vielmehr die Perspektive der Person, die die Kamera bediente, als jene des Erzählers. Der Filmemacher selbst hat darauf keinen Einfluss und kann nur durch Auswahl und Schnitt versuchen, ein glaubwürdiges Ergebnis zu erreichen.

#### 4.2.2 Re-enactment

Re-enactment, also die Nachstellung vergangener Ereignisse mit Schauspielern, eröffnet dem Filmemacher eine direktere Interpretation der Erinnerung. Ähnlich wie auch bei Kameraaufzeichnungen aus dem Archiv besteht wiederum eine indexikalische Beziehung zwischen den Aufnahmen und dem dargestellten Ereignis. In diesem Fall hat als Ereignis jedoch die Nachstellung, die extra für den Film inszeniert wurde, zu gelten. Für den Zuschauer ist in der Regel aber klar ersichtlich, dass es sich um eine Inszenierung handelt [17, S. 73f]:

Viewers must recognize a reenactment as a reenactment even if this recognition also dooms the reenactment to its status as a fictionalized repetition of something that has already occurred.

Gleichermaßen, wie beim Talking Head, funktioniert das Re-enactment wie ein Zugeständnis des Filmemachers, dass keine Aufnahmen des Ereignisses vorhanden sind. Es können aber auch genauso gut ästhetische oder moralische Gründe vorhanden sein, Archivaufnahmen vorzuenthalten (vgl. [11, S. 164]). Von Keitz unterstellt dieser Form der Darstellung jedoch, dass sie der Vorstellungskraft des Rezipienten zuwiderläuft [11, S. 169]:

Die Filme verbleiben nicht im Erzählmodus, sondern wechseln in den Zeigemodus – das Erzählte wird Bild. Die Fiktion des Re-enactments drängt sich zwischen die Erzählung der Zeitzeugen und die Imagination der Zuschauenden/- hörenden.

Beispiel für einen interessanten Umgang mit Re-enactments und in gewisser Weise einen Gegenentwurf zu Ursula von Keitz' Befürchtungen liefert der Dokumentarfilm *MAN ON WIRE* (2008) des US-amerikanischen Regisseurs James Marsh [37]. Der Film rekonstruiert die Ereignisse um einen Hochseillauf zwischen den beiden Türmen des World Trade Centers, den der



**Abbildung 4.3:** Schauspieler als Silhouetten oder Schatten an der Wand. Re-enactment in *MAN ON WIRE*, Bildquelle: [37].

französische Hochseilkünstler Philippe Petit mit Freunden plante und im Jahr 1974 auch durchführte. Die Aktion wurde zu einem Zeitpunkt umgesetzt, da das Gebäude zwar kurz vor seiner Fertigstellung, aber dennoch eine Baustelle war. Die Geschichte kommt ohne Voice-over-Kommentar aus und wird ausschließlich anhand von Interviews mit damals beteiligten Personen erzählt. Sowohl Planung wie auch Ausführung des Vorhabens wurden ausführlich mit einer Kamera dokumentiert, weshalb Marsh viele der erzählten Details durch Archivaufnahmen belegen kann. Auf ihnen sind eindeutig auch die interviewten Personen erkennbar.

Wichtiger Bestandteil der Handlung jedoch ist das Eindringen der Truppe, aufgeteilt in zwei Teams, in jeweils einen der Türme, und ihr Weg hinauf aufs Dach der Gebäude. Gerade dieser heikle Teil der Operation jedoch konnte nicht fotografisch dokumentiert werden. Da der Rezipient durch die Interviews und vor allem durch die Archivaufnahmen weiß, wie die beteiligten Personen ausgesehen haben müssen, scheint eine Nachstellung der fehlenden Szenen durch Schauspieler geradezu unmöglich. James Marsh jedoch löst die Situation, indem er die Darsteller nur schemenhaft als Silhouetten gegen das Licht, als Schatten an der Wand oder in der Unschärfe präsentiert (siehe Abb. 4.3). Im Gegensatz zum Rest des Filmes sind diese Einstellungen in Schwarzweiß gehalten. Trotz der fotografischen Qualität der Bilder und des transparenten Schauspiels der Szenen bleiben wichtige Details für den Zuschauer somit unsichtbar. Obwohl von einem Darsteller gespielt, lässt sich die graue Silhouette vom Zuschauer als Philippe Petit identifizieren, die Szenen fügen sich nahtlos in den Rest des Filmes ein.

Julian Hanich beschreibt in der Einleitung des Sammelbandes *Auslassen, Andeuten, Anfüllen* [10, S. 9]:

Durch Auslassen und Andeuten wird beim Zuschauer ein Akt des visuellen oder auditiven Imaginierens in Gang gebracht, der anreichert, oder sogar vervollständigt, was Filmbilder und/oder Tonspuren gleichzeitig verbergen und suggerieren.

Durch die richtige Lichtsetzung gelingt eine geradezu abstrakte Darstellung der Figuren. Was im Realfilm mit Tricks und Kniffen bewerkstelligt werden muss, lässt sich durch eine andere Darstellungsform wesentlich einfacher umsetzen. Mit ihr möchte ich mich im Folgenden näher auseinandersetzen.

### 4.2.3 Repräsentation durch Animation

Wenn Erinnerungen unter Zuhilfenahme von Animation dargestellt werden sollen, ist gleichermaßen von Re-enactment zu sprechen. Auch wenn das für den Zuschauer nicht so klar ersichtlich ist, handelt es sich doch um Schauspiel. Das gilt nicht nur für das Rostoskopie-Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers gewissermaßen abgepaust werden, oder verschiedenen Formen des Motion Capture-Verfahrens, bei dem digital aufgezeichnete Bewegungsabläufe von Schauspielern auf einen Animationscharakter übertragen werden. Auch bei anderen Animationsverfahren, bei denen die Charaktere quasi per Hand animiert werden, spielt Schauspiel eine entscheidende Rolle, weil der Animator selbst die Figur – der Vergleich mit einer Marionette liegt nicht so fern – indirekt zum spielen bringt.

Es mag paradox klingen, dass eine von Grund auf konstruierte Form der Darstellung, wie Animation sie ist, dazu eingesetzt werden kann, tatsächlich geschehene Ereignisse zu repräsentieren. Offenbar kann keine indexikalische Verbindung zwischen den Bildern und dem darzustellenden Ereignis bestehen. Die Darstellungen können in keinem Fall als Beweis dienen. Doch muss das primäre Ziel einer Darstellung jenes sein, die Aussage zu beweisen? Können nicht auch andere Strategien verfolgt werden?

## Kapitel 5

# Animation

In diesem Kapitel sollen einige Gestaltungsmittel genannt und genauer betrachtet werden, die dem Filmemacher bei der Darstellung des Interviews mit Animation zur Verfügung stehen. Es soll aber nicht ein Rezept vorgestellt werden, an das man sich nur zu halten braucht, um einen guten Film zu erhalten. Vielmehr soll dargelegt werden, wie vielfältig die Möglichkeiten sind, die sich durch den Einsatz von Animationen bieten, denn letzten Endes verlangt jede Geschichte nach ihrer eigenen Herangehensweise. Wie die beschriebenen Gestaltungsmittel eingesetzt werden, hängt in erster Linie von der Strategie ab, die der Filmemacher verfolgen möchte.

### 5.1 Abstraktion

Wie bei meiner Betrachtung des Re-enactments in *Man on Wire* bereits angedeutet, ist die Abstraktion ein grundlegendes Gestaltungsmittel der Animation und bietet gleichzeitig die Möglichkeit, mit einfachen Mitteln komplexe Zusammenhänge darzustellen. Scott McCloud etwa wagt den Versuch einer Bewertung zwischen realitätsnaher und abstrakter Darstellung. Seine Überlegungen beziehen sich zwar auf den Bereich des Comics, es lassen sich dennoch einige Berührungspunkte zur Animation erkennen. Ähnliche Verbindungen werden im weiteren Diskurs auch noch an anderer Stelle noch in Erscheinung treten.

McCloud nimmt eine Einteilung der ikonischen Darstellung entlang einer Achse vor, deren Extreme er Reality und Meaning nennt. Von der realitätsnahen Darstellung erstreckt sich die Achse also bis hin zur absoluten Abstraktion. Wohlgermerkt ordnet McCloud, bewusst anders als Charles S. Peirce, auch das Symbol unter die Ikone ein. Schriftzeichen, Wörter usf. stellen demnach Ikonen der ultimativen Abstraktion von der Realität dar, die keine Ähnlichkeit mit dem abzubildenden Objekt aufweisen und deren Lesbarkeit eine Kenntnis der vordefinierten Konventionen voraussetzt (vgl. [15, S. 27f]).

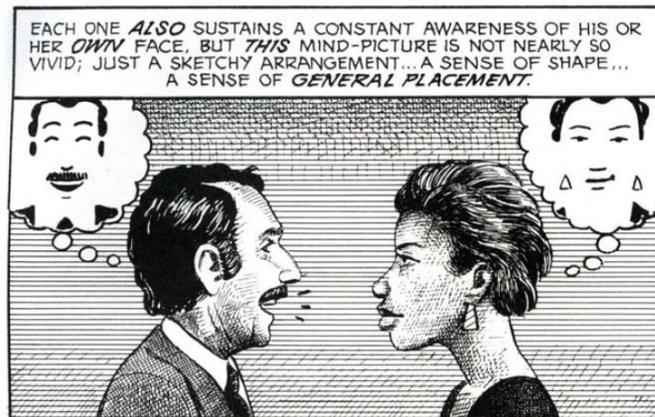
Wir haben hier also eine ziemlich klare Definition dessen, was Peirce als Symbol bezeichnet. Für diese Auseinandersetzung scheint es dennoch hilfreicher, bei der Peirce'schen Definition zu bleiben und Symbol Symbol sein zu lassen. Man kann also davon ausgehen, dass sich auf der einen Seite der Achse die Punkt-für-Punkt-Abbildung der Fotografie befindet, auf der anderen Seite das Symbol. Die Darstellungsform Animation lässt sich somit frei zwischen diesen beiden Extremen einordnen. Eine ähnliche Definition nimmt übrigens auch Maureen Furniss vor, die die Animation auf einem Kontinuum zwischen Mimesis und und Abstraktion ansiedelt [7, S. 6].

Although the terms 'mimesis' and 'abstraction' are not ideal, they are useful in suggesting opposing tendencies under which live action and animation imagery can be juxtaposed. The term 'mimesis' represents the desire to reproduce natural reality (more like live-action work) while the term 'abstraction' describes the use of pure form – a suggestion of a concept rather than an attempt to explicate it in real live terms (more like animation).

Bewegen wir uns von der absolut spezifischen Abbildung der Fotografie (es ist exakt das Objekt zu sehen, das auch fotografiert wurde) in Richtung simplere Darstellung, so wird diese auch universeller. Wodurch ergibt sich eine solche Annahme? McCloud betont, dass die Vereinfachung der Darstellung, er spricht in diesem Zusammenhang vom *Cartooning*, nicht einfach nur ein Auslassen von Elementen ist, sondern gleichzeitig und vor allem eine Fokussierung auf jene Details, die sichtbar sind. So kann das Bild repräsentativ für alle Objekte stehen, die diese gleichen Details aufweisen. Daraus lässt sich der Zusammenhang schließen: je simpler die Darstellung ist, umso vielseitiger kann sie eingesetzt werden (vgl. [15, S. 28-31]).

Der Rezipient, der beim Anblick der fotografischen Abbildung eines ihm unbekanntes Objektes gleich einem Touristen in der Position des Beobachters verweilt, kann die abstrakte Darstellung viel eher mit einem Objekt aus seinem eigenen Erfahrungsschatz in Zusammenhang bringen. Obwohl die Erzählung eine Erinnerung einer anderen Person ist, wird sie gleichzeitig auf gewisse Weise zu einem persönlichen Erlebnis für den Zuseher.

In seiner Theorie zur *non-visual awareness* beschreibt McCloud weiter, dass wir uns unseres Körpers, aber auch der Gegenstände unseres Gebrauchs nur in schemenhafter Form bewusst sind, solange wir sie nicht sehen. Als Beispiel nennt McCloud unser Gesicht, das wir zwar nicht sehen können, ausgenommen im Spiegel, uns aber trotzdem hinsichtlich Ausdruck und seiner Züge gewahr sind. Dies jedoch geschieht wohlgerne wieder nur in schemenhafter Form, reduziert auf einige wenige signifikante Details (siehe Abb. 5.1). So vergleicht er diese nicht-visuelle Selbsterkenntnis (*non-visual self-awareness*) mit der reduzierten Darstellung des Cartoons und folgert, dass wir uns deshalb unbewusst in diesen so stark von der Realität abstrahierten Bildern wiedererkennen (vgl. [15, S. 34-37]).



**Abbildung 5.1:** *non-visual self-awareness* nach Scott McCloud, Bildquelle: [15, S. 36].

Wird die Erinnerung, die uns auf der Tonebene vermittelt wird, durch das animierte Bild unterstützt, so bringen wir uns, wie es scheint, mit unseren eigenen Erfahrungen und Erinnerungen selbst ein. Auf diese Weise können wir die subjektive Wahrnehmung des Erzählers mit unserer eigenen Erfahrung in Einklang bringen. Werfen wir nun einen Blick auf das komplexe Verhältnis zwischen Interviewtext und Bild.

## 5.2 Beziehung zwischen Bild und Text

Die Verwendung von Animation eröffnet Freiheiten, die eine gewichtige Frage aufwirft: Was soll dargestellt werden? Ergebnisse der Analyse und Auswertung des Interviews können direkt in die Darstellung der visuellen Ebene einfließen, denn die Verankerung des akustisch vermittelten Interviewtextes in der Realität lässt durch ihren indexikalischen Bezug zur Interviewsituation gewisse Freiheiten der Interpretation zu [12, S. 368]:

it is [...] possible to think of an animated image as an accompanying add-on that interprets indexical sound

Da nun die Bildebene auf vielfache Weise Einfluss auf den Inhalt des geschilderten Textes haben kann, bedarf es eines Bewertungsmodelles, das die verschiedenen Möglichkeiten dieser Interaktion in einen überschaubaren Rahmen einordnet. Hannes Raffaseder verwendet eine Einteilung, die sich recht allgemein mit dem Bild/Ton-Verhältnis im Film beschäftigt. Er unterscheidet dabei drei mögliche Szenarien (vgl. [22, S. 267f]):

**Paraphrase:** Alles was im Bild zu sehen ist, bekommt auf der Tonebene seine Entsprechung. In unserem Fall würde das bedeuten, dass genau das, was erzählt wird, auch in der Animation nachgestellt wird. Die Bildebene liefert also kaum neue Informationen, illustriert jedoch das Gesagte und schafft so mehr Klarheit.

**Polarisierung:** Ein recht neutrales Bild, das für sich alleine stehend nicht viel aussagt, kann in der Tonebene in seiner Bedeutung gelenkt werden. Die umgekehrte Annahme, dass die visuelle Ebene die Aussage der interviewten Person in ihrer Bedeutung verändern kann, scheint aber eine recht theoretische Annahme zu sein und wirkt für eine sinnvolle Auseinandersetzung etwas schwammig.

**Dissonanz:** Das Bild stellt eine gegensätzliche Bedeutung zu dem Gesagten dar. In Extremfällen lässt sich auch von Kontrapunkt sprechen. Die dem ersten Anschein nach, nicht vereinbaren Inhalte müssen durch die aktive Teilnahme des Zusehers aufgelöst werden. Raffaseder geht davon aus, dass sich ein Medienprodukt, sofern diese Auflösung gelingt, dadurch stärker ins Gedächtnis des Rezipienten einprägt. Es besteht jedoch die Gefahr, dass der Rezipient diese Verbindung nicht herstellen kann und somit auch das Medienprodukt nicht versteht.

Raffaseders Einteilung liefert zweifellos einige gute Gedankenanstöße für unser Vorhaben, für eine zufriedenstellende Bewertung von animierten Erinnerungsgesprächen scheint sie aber doch etwas zu unkonkret. Weil es sich bei hier um eine recht spezielle Beziehung zwischen Bild und Ton handelt – besser wäre es vielleicht von einer Bild-Text-Beziehung zu sprechen – scheint es hilfreich, Ausschau nach einem anderen Raster zu halten, beziehungsweise jenes von Hannes Raffaseder zu erweitern.

Auf der Suche nach einem vergleichbaren Medium, das auch von der Interaktion zwischen Bild und Text lebt, stoßen wir wiederum auf den Comic. Obwohl der Text selbst zum Bestandteil des Bildes wird, meist in einer Sprechblase, stellt Scott McCloud die Inhalte dieser beiden Elemente auf ähnliche Weise wie Raffaseder einander gegenüber. Da der Comic keine akustische Ebene besitzt, lassen sich auch nicht alle der sieben möglichen Kombinationen, die McCloud aufzählt, zur Besprechung von animierten Interviews übertragen. Die in weiterer Folge vorgestellten fünf Formen der Kombination scheinen aber recht hilfreich und bilden im Prinzip eine feinere Aufgliederung von Raffaseders Theorie der Paraphrase, Polarisierung und Dissonanz (vgl. [15, S. 153ff]):

**Duo-spezifische Kombination:** Analog zur Paraphrase wird exakt der gleiche Inhalt sowohl auf der Ton- wie auch auf der Bildebene transportiert. Getrennt betrachtet würden also sowohl Ton wie auch Bild die gleiche Information vermitteln.

**Wortspezifische Kombination:** Der Großteil der Information wird über den Text des Interviews transportiert. Auch hier fügt das Bild dem Ton nicht wirklich eine Bedeutung hinzu, sondern dient vor allem dazu, Teile des Inhalts zu illustrieren und so der Aussage zu mehr Klarheit zu verhelfen.

**Additive Kombination:** Hier wird die visuelle Ebene dazu eingesetzt, die Ausführungen des Erzählers nicht nur zu unterstützen, sondern vor allem auch ihre Wirkung zu verstärken, oder aber Inhalte derselben näher auszuführen.

**Interdependente Kombination:** Die visuelle Ebene trägt dazu bei, dem Interviewtext eine weitere Bedeutung zukommen zu lassen, ihren Inhalt zu erweitern, oder die Aussagen in einen Kontext zu stellen. Für den Zuseher ergibt sich daraus ein größerer Zusammenhang, der weder von der Bild- noch von der Tonebene alleine transportiert werden könnte.

**Parallele Kombination:** Hier ist zwischen den visuellen und den auditiven Inhalten keine Verbindung zu erkennen. Die Inhalte überschneiden einander scheinbar nicht. Ein Zusammenhang kann so im Prinzip nur im Kopf des Rezipienten hergestellt werden. Es besteht natürlich wiederum die Gefahr, dass das nicht gelingt.

All diese Ausführungen mögen recht theoretisch wirken, weshalb es sinnvoll erscheint, diese an einem konkreten Beispiel zu betrachten. Eine interessante Auseinandersetzung mit abstrakten Darstellungen und vielfältigen Formen der Kombination zwischen Interviewtext und Animation bietet Marie-Margaux Tsakiri-Scanatovits Kurzfilm *MY MOTHER'S COAT*.

### 5.3 Fallstudie: My Mother's Coat

Marie-Margaux Tsakiri-Scanatovits Kurzfilm *MY MOTHER'S COAT* (2010) nimmt unter den animierten Interviews einen besonderen Platz ein. Basiert der Film auf einem Interview, so handelt es sich gleichzeitig auch um ein autobiografisches Werk, denn die Erzählerin ist gleichzeitig die Mutter der Filmemacherin und sie adressiert ihre Tochter im Film auch direkt. Somit ist der Film das Produkt der gemeinsamen Erinnerungsarbeit innerhalb jenes sozialen Rahmens, den Mutter und Tochter bilden (siehe 2.3.2).

Dass es sich tatsächlich um ein Interview handelt, ist aber nicht so ohne weiteres erkennbar. Einerseits stellt die Tonspur offensichtlich einen Zusammenschnitt aus mehreren Interviewteilen dar, wodurch sich ein durchgehender Monolog ergibt, dem das Element der Frage völlig fehlt. Zudem werden auch sonst innerhalb des Filmes keine Hinweise auf die Herkunft des Textes gegeben. Dass es sich tatsächlich um ein Interview handelt, erfährt man unter anderem auf der Webseite der Filmemacherin [49]:

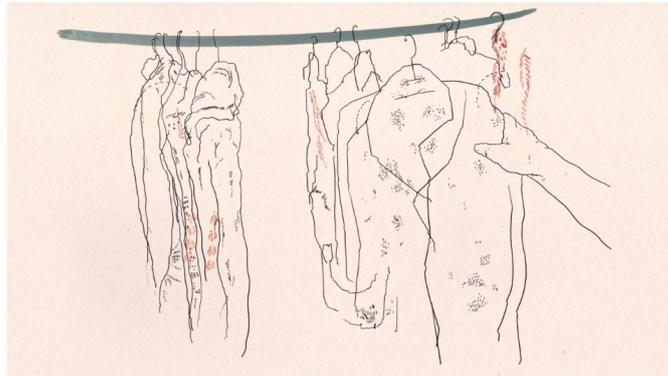
Based on an interview that I did with her about motherhood, she talks to me about her arrival in post-dictatorship Athens in the 70's, her struggle to adjust to the greek mentality, her memories and nostalgia of motherhood, but also her long lasting desire to move back to her small hometown in Italy.

Auffallend sind die verschiedenen Zeitebenen, die die Narration einnimmt. Längere Phasen der Veränderung stehen unkommentiert und ohne erkennbare Abgrenzung neben Beschreibungen von gewöhnlichen Tagesabläufen, die wiederum fließend in die Ausformulierung ihrer Wünsche für die Zukunft übergehen. Für den Zuseher ist auch schwer nachvollziehbar, innerhalb welchen Zeitraumes die beschriebenen Ereignisse einzuordnen sind. Stellt man die einzige Zeitangabe des Filmes – 1974, das Jahr an dem die Diktatur in Griechenland fiel – dem Alter der Filmemacherin gegenüber (vgl. [50]), so müssen sich die geschilderten Ereignisse innerhalb von mindestens zwei Jahrzehnten abgespielt haben.

Als Zuseher erfährt man nur einzelne Fragmente einer komplexen Familiengeschichte, deren Entwicklung sich von Außenstehenden nur erahnen lässt. Das unterstreicht, wie persönlich die Erzählung wirklich ist.

Ähnlich bruchstückhaft wie die Narration des Filmes stellt sich auch seine visuelle Ebene dar. Der minimalistische Zeichenstil, den Tsakiri-Scanatovits für diesen Film anwendet, deutet meist eher an, als tatsächlich zu zeigen. Einem lückenhaften Gedächtnis gleich präsentieren sich dem Zuseher meist nur einzelne Eindrücke und Gedächtnisfragmente. Die Bilder treten dabei manchmal erklärend und illustrierend in Kontakt mit dem Erzählten, zu anderen Zeitpunkten scheinen sie wiederum eine ganz andere Geschichte zu erzählen. Doch betrachten wir diese Annahmen an ein paar konkreten Beispielen:

Zu Beginn des Filmes, also noch vor der Einblendung des Titels, überwiegen eher erklärende Bilder. Sie beginnt von ihrem Fellmantel zu sprechen, in den sie ihre Tochter jeden Morgen einhüllte, während die beiden auf den Bus warteten. Gleichzeitig sehen wir eine Kleiderstange mit mehreren Kleidungsstücken, die sich kaum voneinander unterscheiden, als eine suchende Hand jedoch einen der Kleiderbügel herausnimmt, erkennen wir darauf hängend den besagten Mantel (siehe Abb. 5.2). In diesem Beispiel für eine wortspezifische Kombination dient das Bild also in erster Linie, dem Zuseher ein



**Abbildung 5.2:** Erst durch das vom Haken Nehmen kann der Mantel als solcher identifiziert werden, Bildquelle: [39].

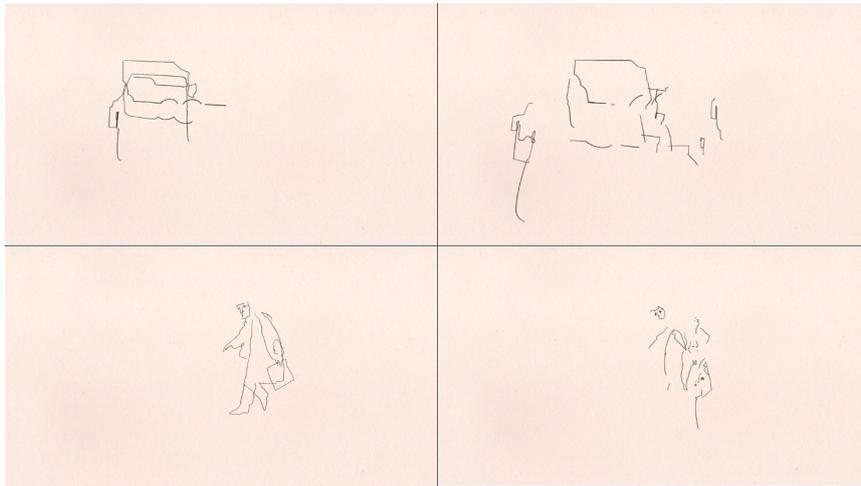


**Abbildung 5.3:** „I tucked you in like this“, erst das Bild erklärt die Aussage der Erzählerin, Bildquelle: [39].

Gefühl dafür zu vermitteln, wie der Mantel ausgesehen haben könnte. Aufgrund der minimalistischen Darstellung wird sich das Kleidungsstück aber erst im Kopf des Zusehers konkretisieren.

„I tucked you in like this“ (siehe Abb. 5.3), sagt die Mutter, eine Aussage, die auf der Tonebene alleine unvollständig bleibt. Die Erklärung offenbart sich dem Zuseher also erst durch die Zeichnungen und somit durch die Erinnerung der Tochter. In diesem Beispiel für eine interdependente Kombination wird also der gesamte Inhalt erst durch die Kombination aus Bild und Ton erkennbar.

Im Anschluss berichtet die Erzählerin von der Zeit nach dem Umzug nach Athen. Sie versteht weder die Sprache noch die Mentalität. Die diesen Teil der Geschichte begleitenden Darstellungen sind sehr abstrakt und scheinen beispielsweise Formen von Gebäuden oder Personen nachzustellen, zerfallen jedoch nach kurzer Zeit in unverständliche Ansammlungen von Strichen (sie-

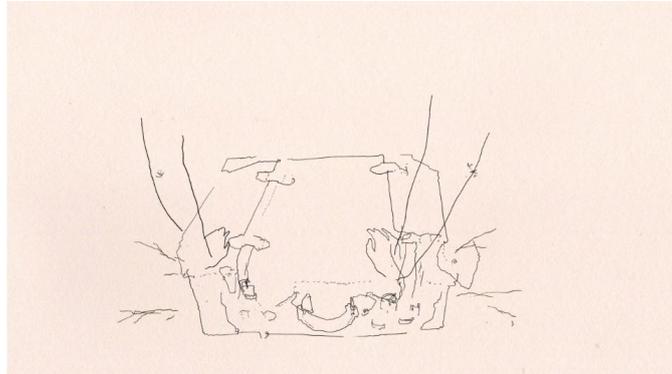


**Abbildung 5.4:** Darstellung der Fremdheit in MY MOTHER'S COAT, Bildquelle: [39].

he Abb. 5.4). Als wolle sie damit die Verlorenheit ihrer Mutter darstellen, die, je intensiver sie versucht, die ihr gebotenen Eindrücke zu verarbeiten, umso stärker feststellen muss, wie fremd ihr alles ist. Die additiv wirkenden Bilder verstärken den Inhalt des Erzählten und lassen so, in gewisser Hinsicht, auch dem Zuseher das Gefühl der Fremdheit nachempfinden.

Ein wiederkehrendes Element, welches aber nicht direkt erwähnt wird, ist der gepackte Koffer (siehe Abb. 5.5). Er scheint sich auf einen Teil der Geschichte zu beziehen, den wir als Rezipienten nur indirekt mitbekommen. Es handelt sich hier vermutlich um ein Erinnerungsbild der Tochter, die diesen Koffer mit den Erzählungen in Verbindung bringt. Dadurch entsteht eine Parallelbeziehung zwischen Bild und Ton. Der Zuseher muss aktiv versuchen, die beiden Ebenen in Zusammenhang zu bringen. So könnte es sein, dass die beiden nach einer Scheidung ihr Zuhause verlassen mussten. Immerhin erzählt die Mutter an einem anderen Punkt, dass sie bei ihrer Großmutter einzogen.

Ein weiteres Beispiel für eine interdependente Kombination zwischen Interviewtext und Bild findet sich während der Beschreibung eines Tagesablaufes etwa in der Mitte des Filmes. Die Mutter erzählt, dass sie jeden Tag um zehn nach Hause kommt, die Tochter zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits schläft. Dabei sehen wir die Sohlen zweier sich aneinander schmiegender Füße, die wohl zu einer liegenden Person gehören (siehe Abb. 5.6). Die Fokussierung auf dieses kleine Detail lässt die Zusammenhänge dieser an sich recht simplen Aussage in einen größeren Kontext sichtbar werden. Der Inhalt, der durch die Verbindung des Textes mit dieser Darstellung entsteht, könnte etwa so lauten: Als die Mutter nach Hause kommt, betrachtet sie



**Abbildung 5.5:** Der Koffer existiert nur auf der visuellen Ebene und somit parallel zur Erzählung, Bildquelle: [39].



**Abbildung 5.6:** Durch die Darstellung eines Elements, das nur indirekt mit dem Erzählten zu tun hat, erweitert sich die Aussage. Die Füße werden nicht erwähnt, transportieren trotzdem ein Gefühl für die beschriebene Situation, Bildquelle: [39].

den tiefen Schlaf ihrer Tochter. Diese einfache Bewegung der Füße schafft es, dem Zuseher das Gefühl nachempfinden zu lassen, sich in ein Bett zu kuscheln. Die Mutter möchte diesen behüteten Schlaf nicht stören, obwohl das bedeutet, dass sie so gut wie keine Zeit mit ihr verbringen kann.

Schon an diesen Beispielen und den dazugehörigen Abbildungen lässt sich feststellen, wie groß der Raum für Interpretationen bei jeder einzelnen Einstellung ist. So könnte die Szene mit den Füßen von einer anderen Person auf ganz andere Weise verstanden werden. Der Film fordert die Imagination des Zuseher heraus, und zwar mit jeder Betrachtung aufs Neue.

## 5.4 Diegese

Jeder Film, im Prinzip jede Erzählung, erzeugt eine eigene Welt, in der sie spielt. Der französische Philosoph Etienne Souriau prägte den Begriff Diegese, der als einer von sieben Bestandteilen des filmischen Universums eben jene fiktionale Wirklichkeit bezeichnet, in der sich die Geschichte ereignet (vgl. [29, S. 151f]). Sie wird in der Regel vom Autor des Drehbuches kreiert, rekonstruiert sich jedoch erst im Denken des Rezipienten (vgl. [29, S. 144]). Das Bild, das wir auf der Leinwand sehen, ist ein Ausschnitt, quasi das Fenster in diese Welt und somit nur kleiner Teil eines umfassenderen Ganzen.

Ähnliches trifft auch auf die erzählte Erinnerung zu. Um die Narration herum kreieren wir in unserer Vorstellung eine ganze Welt. Wird nun die Geschichte als Erinnerung an ein Ereignis identifiziert, das vermeintlich tatsächlich geschehen ist, so impliziert dieses Wissen, dass sie in jener, von uns selbst bewohnten Welt spielen muss und somit den gleichen Regeln folgt.

Nun bildet die Animation selbst eine filmische Diegese. Vor allem auch durch eine entsprechende Atmosphäre im Sounddesign, wird die Erinnerung direkt in den filmischen Raum gesetzt. Sie erhält dadurch eine Gegenwärtigkeit, die für den Zuseher direkt erlebbar wird. Animation wird jedoch vielfach mit der Erschaffung von fantastischen Welten in Zusammenhang gebracht, in denen Naturgesetze bis an ihre Grenzen ausgereizt werden oder auch völlig außer Kraft treten können. Wie funktioniert aber eine Erzählung, die wir der realen Welt zuordnen, in der Fantasiewelt der Animation?

Erkennt der Zuseher das Erzählte als Teil der realen Welt, so wird die Art der Ausgestaltung der filmischen Diegese zur Interpretation der Erinnerung und auch als solche identifiziert. Der Zuseher wird also förmlich dazu aufgefordert, das ihm Dargebotene zu hinterfragen, oder wie Steve Fore es ausdrückt [6, S. 288]:

The cards of reflexivity are on the table.

Zum einen bringt die animierte Dimension der Geschichte den Rezipienten also dazu, sich mit dem Ursprung jener Bilder auseinanderzusetzen, die ihm präsentiert werden, zum anderen lässt sich aber über die Ausgestaltung der filmischen Welt noch viel mehr transportieren.

## 5.5 Emotion

In den vorangegangenen Kapiteln wurde unter anderem auch über den Einfluss der Gefühle auf die Erinnerung gesprochen (siehe 2.5). Entsteht im Interview eine emotional intensive Erzählung, die etwa aus einer unerwarteten Erinnerung resultiert, so kann der Filmemacher versuchen, die Emotion zu erkennen und in irgendeiner Form visuell auf sie zu antworten.

Es scheint natürlich in gewisser Hinsicht problematisch, sich anzumaßen, man könne die Emotionen eines anderen Menschen aufgrund der erzählten Erinnerungen deuten. Das trifft umso mehr dann zu, wenn man die Person nicht oder kaum kennt, wie es bei Interviews ja häufig der Fall ist. Zudem ist schwer abschätzbar, welche Emotionen eine Filmsequenz beim Rezipienten auslöst. Zuseherrezeption ist ein recht komplexes Gebilde und hängt von vielen Faktoren ab, auf die der Filmemacher keinen Einfluss hat. Wird der Zuseher beispielsweise durch den Film an persönliche Erlebnisse erinnert, so kann dieses Zusammentreffen von Erinnerungen eine viel stärkere Reaktion auslösen, als antizipierbar wäre [11, S. 163].

Die Qualität der Imagination hängt [...] davon ab, auf welche lebensweltliche Erfahrungshorizonte und Erinnerungen die Bilder und Töne bei den Zuschauern treffen.

In gewisser Hinsicht trifft der Film also bei jedem Zuseher auf anderen Grund, weshalb allgemeine Aussagen zur Filmrezeption immer mit Vorsicht zu genießen sind.

Das bedeutet aber nicht, dass der Filmemacher keine Möglichkeit hätte, bewusst auf die Stimmung des Filmes Einfluss zu nehmen. Das gilt vor allem auch für den animierten Film, alleine schon weil sämtliche Details – die Hintergründe, Charaktere, Geräuschkulissen – von Grund auf konstruiert werden müssen, genießt der Filmemacher nicht nur schier unendliche Freiheiten darüber, was er darstellen, sondern vor allem auch, wie er es darstellen möchte.

Vermutlich am nächstliegenden scheint bei erster Betrachtung, die Emotion über das Spiel der Animationscharaktere zu transportieren. Das trifft vor allem dann zu, wenn wir die erzählende Person auch sehen, wenn auch als animierten Charakter. Wird also die Interviewsituation selbst nachgestellt, so kann der Ausdruck in der Stimme des Erzählers, falls vorhanden auch Videoaufnahmen des Gespräches, direkt in Mimik und Gestik der animierten Figur einfließen.

Weniger eindeutig stellt sich die Situation dar, wenn der Interviewtext quasi als Voice-over-Narration verwendet wird, also wenn beispielsweise die Erinnerung selbst dargestellt werden soll. In diesem Fall beruht die Animation und das Verhalten der Charaktere rein auf der Vorstellung des Animators, ist also reine Interpretation, die in keinem Zusammenhang dazu stehen kann, was tatsächlich passierte. In gewisser Hinsicht wird wohl selbst dann die Stimmung der befragten Person während des Erzählens auf die Animation einwirken.

Doch gibt es auch andere, vielleicht subtilere Möglichkeiten, die Stimmung einer Szene zu unterstreichen. Hier bietet es sich wiederum an, einen kurzen Blick auf andere Medien beziehungsweise Kunstrichtungen zu werfen.



**Abbildung 5.7:** *Bäuerin mit Eimern und Kind*, um 1912, Kasimir Sewerino-witsch Malewitsch, Bildquelle: [52].

Sucht man nach Künstlern, die sich mit der Darstellung innerer Gefühlszustände beschäftigten, so stößt man schnell auf eine Stilrichtung, die sich vor allem im frühen letzten Jahrhundert entwickelte, den Expressionismus. Besonders in der Malerei experimentierten Künstler wie Kasimir Sewerino-witsch Malewitsch (siehe Abb. 5.7), Marianne von Werefkin (siehe Abb. 5.8) oder Edvard Munch (siehe Abb. 5.9) mit Farben und Formen um Affekte und Gefühle auf eine Weise darzustellen, die sich sonst der Sichtbarkeit entziehen (vgl. [51]).

Da wir das Ereignis gefiltert durch die subjektive Wahrnehmung und die Erinnerung des Erzählers vermittelt bekommen, ist eine realitätsgetreue Nachbildung quasi unmöglich. Gerade schon deshalb bietet es sich an, und es lassen sich auch zahlreiche Beispiele anführen, ähnliche Wege wie die Expressionisten einzuschlagen, wenn es darum geht die filmische Welt auszugestalten. Die ausführliche Auseinandersetzung der Werbebranche mit der Farbpsychologie lässt erahnen, dass durch Farbstimmungen, Kontraste oder Farbsättigung beim Rezipienten Assoziationen zu verschiedenen Gefühlslagen herstellen lassen. Ähnliches gilt auch für den Umgang mit Formen oder Texturen (vgl. [15, S. 118ff]).



Abbildung 5.8: *Rote Stadt*, 1909, Marianne von Werefkin, Bildquelle: [53].



Abbildung 5.9: *Melancholie*, 1891, Edvard Munch, Bildquelle: [54].

## 5.6 Animationstechnik und -prinzipien

Geht man etwa davon aus, dass der Erzähler von einem zum Zeitpunkt des Geschehens furchtbar peinlichen Erlebnis berichtet, er die Situation jedoch mittlerweile gut verarbeitet hat und mit einer gewissen Belustigung darauf zurückblickt. In diesem Fall wird sich vielleicht anbieten, die Geschichte mit Mitteln der Karikatur zu präsentieren, etwa mit reduzierten Bewegungsabläufen und Elementen der Übertreibung.

Gerade Übertreibung scheint eines der Prinzipien zu sein, die im Zusammenhang dieser Arbeit genauerer Betrachtung bedürfen. Als eines der zwölf

von Walt Disney aufgestellten Animationsprinzipien (vgl. [30, Kap. 3]), also jener Grundregeln, die eine glaubwürdige Animation gewährleisten sollen, nimmt sie in gewisser Hinsicht eine Sonderposition ein. Während die meisten Prinzipien sich direkt auf Beobachtungen der Natur zurückführen lassen, besagt die *Exaggeration*, wie Disney sie nennt, vielmehr, dass sich die Animation über die Grenzen eben jener hinwegsetzen soll. Durch den Einsatz von Übertriebenen Bewegungen oder Reaktionen lassen sich die ihnen zugrunde liegenden Motivationen des Animationscharakters klarer lesen und überzeugender vermitteln (vgl. [30, S. 65f]).

Gerade wenn aber tatsächlich geschehene Ereignisse nachgestellt werden sollen, entsteht durch eine überzogene Darstellung eine zusätzliche Aussage, quasi einer Bewertung der Situation. Je ernster die Erzählung ist, umso weniger angebracht werden übertrieben dargestellte Emotionen im Spiel der Charaktere sein und umso eher werden sich die Bewegungen folglich an der Realität orientieren.

Eine viel grundlegendere Entscheidung ist jene um die Technik, in der die Animation umgesetzt werden soll. Zum einen erzeugt jede Animationstechnik ihre eigene Ästhetik und hat so eine grundlegende Auswirkung auf die Stimmung des Filmes. Zudem ermöglichen manche Animationstechniken nur limitierte Möglichkeiten, um reale Bewegungen zu rekonstruieren. Ein Beispiel hierfür ist die sogenannte Cut-Out-Animation, auch als Legetricktechnik bekannt, die sowohl analog als auch digital umgesetzt werden kann. Bekanntes Beispiel hierfür sind Terry Gilliams animierte Zwischensequenzen bei MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (siehe Abb. 5.10). Da es relativ schwierig ist, mit dieser Technik realitätsnahe Bewegungsabläufe darzustellen, wird sie häufig zur Karikatur eingesetzt. Alleine die Verwendung dieser Technik legt meist schon nahe, dass die Erinnerung eher ein amüsiertes Rückblick oder nicht allzu ernst zu nehmen ist. Im Gegenteil suggerieren Animationstechniken, die realitätsnähere Ergebnisse liefern, wie etwa die Rotoskopie (Beispiel für diese Animationstechnik: Richard Linklaters A SCANNER DARKLY (2006) (siehe Abb. 5.10)), Erinnerungsinhalte, die mit größerer Vorsicht behandelt werden.

All diese Faktoren können großen Einfluss darauf haben, wie der Zuschauer die ihm dargebotene Geschichte aufnimmt. Doch werden diese recht hypothetischen Feststellungen vielleicht an zwei Beispielen klarer:

## 5.7 Fallstudie: Never Like The First Time!

Der animierte Kurzfilm NEVER LIKE THE FIRST TIME! (2006) des schwedischen Regisseurs Jonas Odell, basiert, wie zu Beginn des Filmes eingeblendet, auf verschiedenen Interviews, die zwischen August und Oktober 2002 geführt wurden. Dem Filmemacher ist also scheinbar daran gelegen, den Zuseher wissen zu lassen, dass es sich um Interviews handelt. Und tatsächlich ist dies



**Abbildung 5.10:** Terry Gilliams Cut-out-Animation in MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS, Bildquelle: [38].

nicht so eindeutig erkennbar, weil die vier Episoden, aus denen der Film sich zusammensetzt, jeweils zu durchgehenden Monologen geschnitten wurden.



**Abbildung 5.11:** Rotoskopie als Animationsverfahren in A SCANNER DARKLY, 2006, Richard Linklater, Bildquelle: [35].



**Abbildung 5.12:** „Der Abstieg vom Olymp“, das eigentliche Highlight der Erzählung ist das Verlassen des Badezimmers, Bildquelle: [40].

Die vier Geschichten drehen sich alle um ein zentrales Thema und zwar, wie der Titel bereits andeutet, um die Erinnerung an die ersten sexuellen Erfahrungen.

### 5.7.1 Teil 1

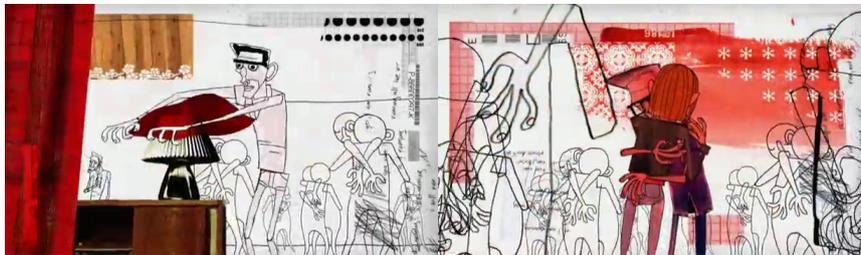
Die erste Begebenheit ist die Geschichte eines Triumphes. Dabei scheint das Erlebnis, die Jungfräulichkeit zu verlieren, eine Nebenhandlung zu spielen. Der Erzähler beschreibt seine damit verbundenen Emotionen als eine kindliche Freude, endlich in den Club eingeweiht zu sein. Vielmehr handelt die Geschichte einerseits von der Anerkennung, die er dadurch in der Gruppe seiner Freunde genießt. Andererseits definiert sich der Triumph durch die Demütigung eines anderen recht großmäuligen Freundes, den er durch seine Erlebnisse von seinem hohen Ross holen kann (siehe Abb. 5.12).

Der visuelle Stil zeichnet sich durch seinen Minimalismus und seine Bleistiftskizzen-Ästhetik aus. Die Orte, an denen die Handlung sich abspielt, sind äußerst reduziert dargestellt. Manche Objekte wiederum, die entweder in irgendeiner Form für die Geschichte wichtig sind, oder zur Orientierung des Zuschers dienen, werden durch gefundene Fotografien repräsentiert. Das gilt zum Beispiel für die Sanitären Einrichtungen, die das Badezimmer als solches eindeutig identifizieren. Eine offensichtliche Strategie, die Odell zu verfolgen scheint ist jene, die Aufmerksamkeit des Zuschers auf die wesentlichen Details des Geschehens zu lenken.

Gleiches gilt für die zahlreichen Charaktere, die im Film zu sehen sind. Während sämtliche für die Narration wichtigen Protagonisten einigermaßen detailreich und in Farbe dargestellt wurden, setzen sich die restlichen, im Hintergrund befindlichen Partygäste meist nur aus wenigen Bleistiftstrichen zusammen. Obwohl die Aufmerksamkeit des Zuschers auf diese Weise nicht auf den Hintergrund gezogen wird, entsteht dennoch die Atmosphäre einer belebten Party, sowie das Gefühl von Räumlichkeit. Gleichermäßen lässt sich diese Form der Darstellung als Interpretation der Selektivität von Erinnerungen im Allgemeinen verstehen.



**Abbildung 5.13:** Durch Gestaltung und Proportionen der Charaktere werden deren Eigenschaften und ihre Stellung in der Erzählung deutlicher, Bildquelle: [40].



**Abbildung 5.14:** Kleine Farbakzente tragen zur Erzeugung einer gesamten Raumatmosphäre bei, Bildquelle: [40].

Bezeichnend ist vor allem auch das recht eigenwillige Design der Figuren. Die cartoonhafte Darstellung spiegelt den amüsierten Rückblick des Erzählers wieder, wobei durch die Proportionen und das Design der Charaktere sich auch ihr Platz in der Geschichte mitteilt. Am klarsten erkennbar wird das am Unterschied zwischen dem Hauptcharakter und seinem scheinbar so erfahrenen Freund. Da dieser ihm vor allem in Sachen Männlichkeit klar überlegen scheint, ist er größer und mit breiten Schultern dargestellt. Das Alter Ego des Erzählers erscheint in eher durchschnittlicher Statur, sein größerer Kopf suggeriert jedoch geistige Überlegenheit (siehe Abb. 5.13).

Somit scheint der einzige intimere Moment der Geschichte die Tanzszene zu sein, in der sich die beiden näher kommen. Eingeleitet wird dieser Moment durch eine Änderung der Farbstimmung. Einer der Partygäste hängt ein rotes Tuch über die Lichtquelle. Obwohl nur leichte Akzente mit kleinen roten Farbflächen gesetzt werden, erscheint es als sei der gesamte Raum in rotes Licht getaucht (siehe Abb. 5.14). Diese Änderung der Lichtstimmung, die auf der Tonebene keinerlei Erwähnung findet, lässt den Zuseher unvermittelt die Annäherung zwischen dem Erzähler und der Freundin aus seiner Kindheit nachvollziehen, die letztendlich dazu führt, dass sich die beiden aufs Badezimmer verdrücken.

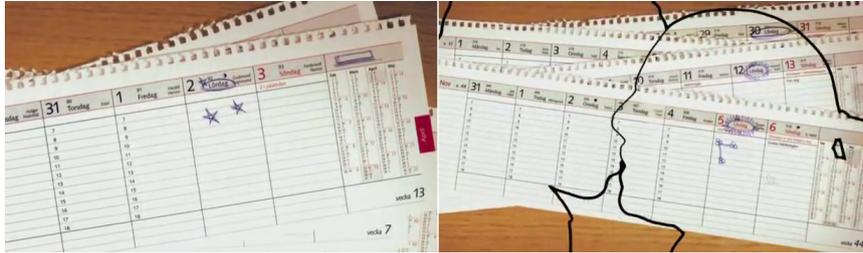
### 5.7.2 Teil 2

Fasst die vorherige Geschichte jene Ereignisse zusammen, die sich an einem einzigen Abend zugetragen haben, so erstreckt sich diese Erzählung über mehrere Wochen, ja Monate. In kleinen Schritten tasten sich die Protagonistin und ihr Freund an ihr erstes Mal heran, das leider nicht das halten kann, was es zu versprechen scheint.

Was die visuellen Parameter anbelangt, präsentiert sich die Darstellung dieser Episode quasi als das genaue Gegenteil von jener des vorangegangenen Teiles. Alle Hintergründe und Umgebungen grenzen in ihrem Detailreichtum an Fotorealismus. Noch gravierender ist der Unterschied bei der Umsetzung der Charakteranimation. Odell setzt für diese Geschichte das Rotoskopieverfahren ein. Die Geschichte wurde also von zwei Schauspielern dargestellt und nachher digital abgepaust. Entsprechend realistisch sind die Bewegungen. Soweit spricht also nichts dagegen, die Geschichte in Realfilm darzustellen. Die Charaktere bestehen jedoch nur aus ihren weißen Umrissen und sind sonst völlig transparent. Naheliegender Grund, sich für eine solche Darstellung zu entscheiden, ist die Möglichkeit, die Charaktere sich völlig ausziehen zu lassen, das beschriebene also visualisieren zu können, ohne dabei nackte Körper zeigen zu müssen. Was den Figuren nun an Detail fehlt, wenn auch nicht in ihren Bewegungsabläufen, muss sich in der Vorstellung des Zusehers einfügen, wodurch dieser sich wiederum besser in die Charaktere hineinversetzen kann.

Da die Erzählung nicht wirklich emotional aufgeladen ist, vielmehr ruhig dahinfließt, sind auch die Farbstimmungen des Filmes recht neutral gehalten. Auffällig sind die immer wiederkehrenden Elemente, welche die verlaufende Zeit und gleichermaßen die Beständigkeit und Geduld, aber auch die Neugier der beiden Protagonisten für den Rezipienten sicht- und fühlbar machen sollen. Die mehrmals eingeblendeten abgerissenen Kalenderblätter, die das Vergehen der Wochen anzeigen, sind allesamt leer, bis auf den stets markierten Samstag, jener Tag, an dem sich die beiden jede Woche treffen (siehe Abb. 5.15). Weil alleine diese Treffen einen Eintrag wert sind, wird das Gefühl erzeugt, dass in der Zeitspanne, die die Geschichte einnimmt, alles andere zur Nebensächlichkeit verkommt. Was in der Zwischenzeit sonst passiert, ist im Nachhinein betrachtet und in diesem Kontext irrelevant. Etwas subtiler, aber nicht weniger effektiv wirken jene Einstellungen, in der die Erzählerin auf dem Weg zu ihrem Freund wiederholt an einem Park vorbeikommt, welcher jedes Mal eine andere Jahreszeit widerspiegelt (siehe Abb. 5.16).

Jene Szenen, die die beiden in seinem Zimmer zeigen, den immer gleichen Routinen folgend, sich beständig in neues Terrain vortastend, dargestellt durch langsame Kamerafahrten, zeigen wiederum, mit welcher Ruhe die beiden an ihr *Projekt* herangehen (siehe Abb. 5.17).



**Abbildung 5.15:** Darstellung der vergehenden Zeit: abgerissene Kalenderblätter, Bildquelle: [40].



**Abbildung 5.16:** Darstellung der vergehenden Zeit: unterschiedliche Jahreszeiten, Bildquelle: [40].



**Abbildung 5.17:** Die immer wiederkehrenden Bilder aus dem Schlafzimmer betonen die Beharrlichkeit und Geduld der beiden, Bildquelle: [40].

Als die beiden den Tag erreicht haben, an dem es nun tatsächlich passieren soll, beginnen die Bilder plötzlich im Zeitraffer abzulaufen. In wenigen Momenten ist das lange antizipierte Erlebnis vorbei und kann die beiden unter dem Schatten ihrer stetig angewachsenen Erwartungen nur enttäuscht zurücklassen.

### 5.7.3 Teil 3

Dass es sich bei der Geschichte um ein dunkles Kapitel im Leben der Erzählerin handelt, lässt bereits die Art ihrer visuellen Umsetzung erahnen. Die Erzählerin erinnert sich an einen Abend, an dem sie mit Freundinnen trinkend durch die Straßen zieht. Sie treffen auf zwei fremde Männer und landen, ehe sie sich versehen, mit den beiden in einer fremden Wohnung. Nach weiterem Alkoholkonsum und sexuellen Nötigungen von Seiten eines der Fremden (siehe Abb. 5.18) verliert die Erzählerin ihr Bewusstsein. Als



**Abbildung 5.18:** Die Erzählerin berichtet von den Nötigungen, denen sie ausgesetzt war, Bildquelle: [40].



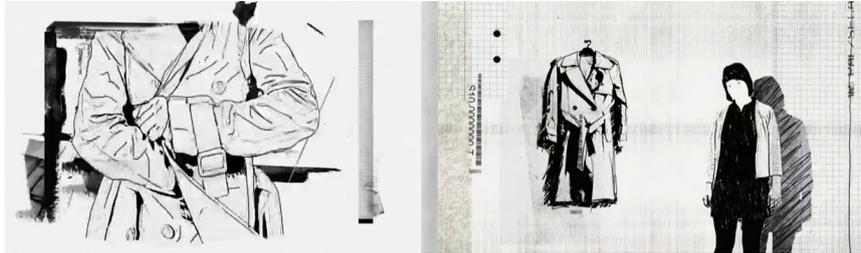
**Abbildung 5.19:** Darstellung der Fremdheit in NEVER LIKE THE FIRST TIME!, Bildquelle: [40].

sie am darauffolgenden Morgen nackt am Boden liegend aufwacht, kann sie nicht sagen, ob sie vergewaltigt wurde oder nicht.

Die ausschließlich in schwarz-weiß gehaltenen, hochkontrastigen Bilder erzeugen nicht zuletzt auch durch den unruhigen Schnitt eine fast alpträumliche Wirkung. Die auch hier im Rotoskopieverfahren animierten Charaktere sind mit teilweise an wütendes Gekritzel erinnernder Strichführung überzeichnet. Abgesehen von den Augen der drei Mädchen, ist von den Gesichtern nichts erkennbar. Grund für diese Darstellung mag zum einen jene sein, den Rezipienten in die Ausgestaltung der Figuren mit einzubeziehen. Andererseits spiegelt sich dadurch vor allem auch die lückenhafte Erinnerung der Erzählerin wieder, ein Aspekt übrigens, der sich wie ein roter Faden durch die Geschichte zieht.

So fragwürdig die Identität der beiden Männer in den Schilderungen der Erzählerin bleibt, so unkonkret und widersprüchlich werden sie auch auf der visuellen Ebene dargestellt. So wird einer der beiden in einer kurzen Einstellung zu einem typografischen Gebilde, bestehend aus verschiedenen Namen, weil er seinen richtigen Namen nicht preisgibt. Das Türschild zu jener Wohnung, in der sie letztendlich landen, ändert kontinuierlich seine Aufschrift (siehe Abb. 5.19).

Weder Ort noch Zeit können von der Erzählerin definiert werden. So weiß sie nicht, ob sich die Geschichte im Herbst oder Frühling abspielte, sondern lediglich, dass ihr kalt war. Odell scheint mit seiner Visualisierung das Gefühl der Orientierungslosigkeit und Verlorenheit der Erzählerin zu rekonstruieren.



**Abbildung 5.20:** Der Trenchcoat wird nicht zuletzt auch visuell zu einem zentralen Element der Erzählung, Bildquelle: [40].

Anders als bei den anderen Interviews, sehen wir zu Beginn und auch am Ende der Episode die Erzählerin selbst, oder vielmehr ihr von einer Schauspielerinnen nachgestelltes Selbst. Ein Mantel hängt neben ihr. Recht früh in der Erzählung erfahren wir, dass sie an diesem Abend einen Trenchcoat getragen haben soll (siehe Abb. 5.20). Sie beendet ihre Geschichte, die in überraschend ruhigem Ton vorgetragen wird, mit den Worten, sie habe seither keinen Trenchcoat mehr getragen. Es ist überaus interessant, dass sie diese so verstörende Geschichte in einen solchen Kontext setzt. Der Trenchcoat wird quasi zum Symbol für die dunklen Erfahrungen, aber auch für ihr unvorsichtiges Verhalten an besagtem Abend. Die Tatsache, dass wir sie aber neben dem Mantel sehen, legt nahe, dass sie mit ihm auch diese schrecklichen Erinnerungen abgelegt hat, sich in gewisser Weise von ihnen distanzieren und so auch zu uns über sie sprechen kann.

#### 5.7.4 Teil 4

In diesem letzten Teil des Filmes haben wir es mit den Erinnerungen eines 92-jährigen Mannes zu tun. Dass sich die Erzählung in seiner Jugend abgespielt haben muss, erkennt man sofort an der Ausgestaltung der Diegese. Die aufwändige, im Cut-out-Stil erzeugte Welt setzt sich größtenteils aus Vintage-Illustrationen im Stile alter Modezeitschriften oder Werbeplakate zusammen. Setzen Archivaufnahmen eine Geschichte meist alleine durch die Aufzeichnungsqualität der Bilder in die richtige Zeit, so muss dies bei der Verwendung von Animation künstlich erzeugt werden.

Der Erzähler zeichnet ein sehr lebendiges und farbenfrohes Bild der Vergangenheit, was sich auch direkt auf die visuelle Umsetzung auswirkt. Man könne sich dazu entscheiden, aus vielen Erlebnissen wertvolle Erinnerungen zu machen. Mit diesen Worten beginnt die Erzählung und gibt auch schon vor, in welche Richtung sich die Geschichte bewegen wird. Zunächst dominieren jedoch die kalten Farben des Abends. Der Mann erzählt von einer Verabredung mit einer Frau, die ihn zuerst durch ihre Ausführungen eher langweilt.



**Abbildung 5.21:** Darstellung der Langeweile durch kalte oder entsättigte Farben, Bildquelle: [40].



**Abbildung 5.22:** Das heimelige Kerzenlicht unterstreicht den Inhalt der Erzählung, Bildquelle: [40].

Die zwar eleganten aber entsättigten, teilweise grauen Bilder versuchen, diese eher distanzierter Haltung der beiden visuell zu unterstützen (siehe Abb. 5.21). Als sie schließlich aber sein Zimmer sehen will, tauchen wir in einen von Kerzen beleuchteten Raum ein, in dem die beiden einander näher kommen. Alleine dieses Licht und die daraus resultierenden warmen aber gedämpften Farben verbreiten ein Gefühl von Wohlbehagen, in welches sich die Schilderungen des Mannes nahtlos einfügen (siehe Abb. 5.22).

Umso bezeichnender jedoch ist die Darstellung des Morgens danach, der mit einem Flug über die Stadt beginnt. Was wir visuell geboten bekommen ist quasi der Blick durch die rosarote Brille. Ebenso wie der Erzähler es beschreibt, verwandeln sich die Häuser in Paläste, wir sehen freundlich grüßende Menschen, Blumen, Vögel. Die gesamte Stadt präsentiert sich in kräftigen Farben, so als würde gerade der Frühling erwachen. Je mehr der Erzähler ins Schwärmen kommt, umso absurder werden jedoch die Darstellungen. Ganze Militärparaden marschieren auf, die Straßen füllen sich mit Zirkusartisten, die Straßenbahnen drehen ihre Runden zu Ehren des Pärchens (siehe Abb. 5.23). Odell scheint mit seiner Darstellung sagen zu wollen, dass eine solche nostalgische Schwärmerei ja durchaus herzerwärmend sein kann, richtig ernst nehmen lässt sie sich aber dennoch nicht.



**Abbildung 5.23:** Die Darstellung liefert quasi einen Blick durch die *rosa Brille*, Bildquelle: [40].

## 5.8 Fallstudie: Ryan

Chris Landreths Oscar-prämierter Kurzfilm RYAN (2004) ist vieles zugleich. Zuerst ist er das Portrait des kanadischen Animationskünstlers Ryan Larkin, der es in den 1960er, frühen 1970er Jahren mit zwei Filmen, *Walking* und *Street Musique*, ersterer wurde gar für einen Oscar nominiert, zu gewisser Bekanntheit brachte. Später schlitterte er jedoch nicht zuletzt aufgrund seines Kokain- und Alkoholkonsums in eine kreative Krise und fand sich schließlich auf den Straßen Torontos wieder, wo er sich seinen Lebensunterhalt erbetteln musste.

RYAN ist aber auch ein selbstreflexives Werk, das den Interviewer, Landreth selbst, genauso miteinbezieht, wie den Interviewten. Vor allem ist RYAN aber die Film gewordene Psychoanalyse anhand eines Interviews zwischen zwei Animationskünstlern.

Warum Chris Landreth seinen Film in aufwändiger 3d-Animation umsetzt, obwohl er das Interview auch einfach mit einer Kamera aufzeichnen hätte können, wird nach wenigen Momenten erkennbar. Zu Beginn sehen wir ihn selbst beziehungsweise sein animiertes Alter Ego auf der Toilette einer Unterkunft für Obdachlose. In einem kurzen Monolog zeigt uns Landreth die seelischen Wunden, die verschiedene Tragödien aus seinem Leben in ihm hinterlassen haben. Zeigen ist hier wörtlich zu nehmen. So haben etwa Probleme, seine Finanzen auf die Reihe zu bekommen, auf der linken Seite seiner Stirn einen großen gelben Krater, aus dessen Zentrum uns ein Smiley-Face entgegen grinst, hinterlassen. Am bezeichnendsten ist jedoch die Darstellung einer lähmenden, selbstzerstörerischen Angst vor dem persönlichen Versagen, die sich im zarten Alter von zwei Jahren bei ihm ausgeprägt haben soll. Sich als bunte Haare manifestierend, die sich wie Fesseln um den Kopf oder auch den gesamten Körper wickeln, wird sich dieses Bild wie ein roter Faden durch den Film ziehen (siehe Abb. 5.24).

Nach dieser Einleitung folgen wir Landreth in einen großen Aufenthaltsraum, wo er sich Ryan Larkin gegenüber an einen Tisch setzt und das Interview beginnt. Wir kennen somit gewissermaßen die Vorgeschichte, mit der der Interviewer in das Gespräch geht. Larkins Geschichte ist uns noch unbekannt, doch erkennen wir bereits an seinem Aussehen, wie stark das



**Abbildung 5.24:** Landreth zeigt seine „seelischen Narben“, RYAN, Bildquelle: [41].



**Abbildung 5.25:** Durch die Erinnerungen, die eine alte Zeichnung von ihm auslöst, vervollständigt sich Larkins Gesicht ein bisschen, Bildquelle: [41].

Leben ihn gezeichnet hat. Ein Großteil seines Kopfes fehlt, abgesehen von Mund, Nase, seinem linken Auge und einem Haarschopf. Die Arme bestehen ausschließlich aus Knochen.

Diese Form der Darstellung, die Landreth selbst als *Psychorealism* bezeichnet, ermöglicht es ihm innere Gefühlszustände und Traumata direkt an der Ausgestaltung der Charaktere sichtbar zu machen (vgl. [25]).

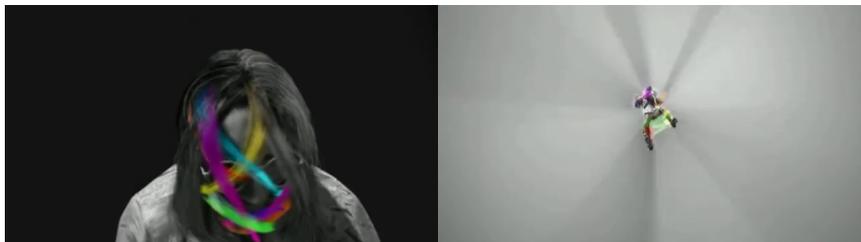
Als Larkin beginnt, über seinen Film *Walking* zu sprechen, zieht Landreth aus seiner Mappe eine Zeichnung, einen der unzähligen Frames, aus denen sich der Film zusammensetzt. Der Effekt den Landreth damit erzielt ist eindrucksvoll. Die Zeichnung, die Larkin wohl seit ihrer Erschaffung nicht mehr gesehen hat scheint tatsächlich alte Erinnerungen auszulösen, auch wenn diese nicht ausformuliert werden. Larkins Gesicht beginnt bei der Betrachtung jedoch aufzufackern und die Züge vervollständigen sich sogar kurzfristig ein bisschen (siehe Abb. 5.25). Es scheint, als säße vor uns der ausgemergelte Rest dessen, was einst den Künstler Ryan Larkin ausgemacht hat. Die unverfälschte Erinnerung an diese Zeit, in der seine Kreativität noch blühte, lässt ihn das Gefühl von damals für einen Moment, wenn auch in stark abgeschwächter Form, wieder erleben. Landreth präsentiert uns in gewisser Hinsicht eine Version dessen, was Proust beim Genuss seiner Madeleine empfunden haben muss.

Mit einem Foto, das Larkin mit seiner damaligen Freundin Felicity auf

der Oscarverleihung zeigt, tauchen wir in die Vergangenheit ein. Seine Abbildung erwacht quasi zum Leben und wird selbst zu einem 3d-Charakter. Larkin erzählt, dass seine eigene Art sich zu bewegen ihn zu STREET MUSIQUE inspiriert hätte. Auf der Bildebene sehen wir, wie sein junges Selbst mit diesem – in gewisser Hinsicht – autobiografischen Werk, zu interagieren beginnt (siehe Abb. 5.26). Als der Film jedoch zu Ende geht bleibt er alleine zurück und es schleicht sich jene, von Landreth in der Einleitung beschriebene lähmende Angst, ein. Die Fesseln wickeln sich um Larkins gesamten Körper und drücken ihn zu Boden (siehe Abb. 5.27).



**Abbildung 5.26:** Larkin interagiert mit seinem eigenen Film *Street Musique* (1973, Bildquelle: [41]).



**Abbildung 5.27:** „The artist’s worst fear“, diese fesselnde Angst wird zum Grund für Larkins scheitern als Künstler, Bildquelle: [41].

Zu einem späteren Zeitpunkt, wir befinden uns wieder in der Interview-situation, beginnt das Bild, oder vielmehr Ryan, einzufrieren und auf einem Stuhl daneben erscheint die lebendig gewordene Skizze von Larkins Executive Producer Derek Lamb. Landreth integriert also ein Interview, das zu einem anderen Zeitpunkt stattgefunden haben muss, in die gleiche Szene, Larkin selbst wird dabei zum Objekt der Betrachtung, zu einer Skulptur.

„Here was a guy who had been bursting with life.... You could hardly contain the flow of drawings in his cubicle at the Film Board. Now here’s a guy who is living out every artist’s worst fear“, beschreibt Derek Lamb Larkins Situation [25]. Im Prinzip zielt der Film jedoch auf eine spezielle Situation im Gespräch hin. Alle abseits geführten Interviews, alle Versuche der Psychoanalyse zielen darauf ab, zu verstehen, was in diesem Moment passierte:

Landreth setzt dazu an einem Punkt an, Larkin zu bitten, er solle in Erwägung ziehen, mit dem Trinken aufzuhören. Aus seinem Hinterkopf wächst eine runde Leuchtstoffröhre, die bei den Worten: „I want to see you thrive“, zu leuchten beginnt. Mit diesem künstlichen Heiligenschein und den aus der Stirn ragenden ausgebreiteten Armen eines Predigers (siehe Abb. 5.28) stellt sich Landreth selbst als *guten Hirten* dar, der den verloren Larkin wieder auf den rechten Pfad zurückführt. Larkins Reaktion ist jedoch so heftig, dass sich letztlich der letzte gebliebene Haarschopf noch von seinem Kopf löst. Wie ein Selbstschutzmechanismus stoßen rote Stacheln aus seinem Kopf (siehe



**Abbildung 5.28:** Der „gute Hirte“ Chris Landreth versucht Larkin auf den rechten Weg zurückzuführen, Bildquelle: [41].



**Abbildung 5.29:** Die Abwehrmechanismen, die durch Landreths Provokation ausgelöst werden, Bildquelle: [41].



**Abbildung 5.30:** „What possessed me to bring that subject up“, Landreth wird zum Opfer seiner Angst, Bildquelle: citeRyan.

Abb. 5.29), bis er schließlich, die Faust reckend zurück bleibt.

Als sich Landreth seiner Provokation bewusst wird, brennt sein Heiligenschein durch und fällt schließlich mit einem Klirren zu Boden. Eine Reihe von Mikrofonen platziert sich um ihn herum und starrt ihn an. „What possessed me to bring that subject up“, fragt Landreth aus dem Off. Als wir erfahren, dass Larkin ihn an seine eigene Mutter erinnert, die ihrer Alkoholabhängigkeit erlegen war, ist Landreth von seinen eigenen Ängsten und Selbstzweifeln bereits zur Gänze an den Sessel gefesselt (siehe Abb. 5.30).

## Kapitel 6

# Projekt: Replay – Kindheit in der Sandkiste

*„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“[26, S. 68]*

REPLAY – KINDHEIT IN DER SANDKISTE ist ein parallel zu dieser Thesis entstandener animierter Kurzfilm und stellt gleichzeitig das Masterprojekt von Evelyn Rendl und Markus Berger dar. Basierend auf mehreren Erinnerungsinterviews erzählt der Film Geschichten über Spiele aus der Kindheit. Visuell präsentiert sich der Film als Stilmix aus verschiedenen analogen und digitalen Animationstechniken. Da sich die Umsetzung eines solchen Projektes in vielerlei Hinsicht von der Produktion eines *gewöhnlichen* Kurzfilmes unterscheidet, soll hier grob der Entstehungsprozess skizziert werden.

### 6.1 Idee

Die dem Projekt zugrunde liegende Idee entstand während eines Gesprächs mit Freunden, oder vielmehr aus der passiven Beobachtung desselben. Das Gespräch drehte sich um Erinnerungen an das Spielen in den Straßen der Stadt. Dabei fiel mir auf, wie sehr sich die Erzähler in ihre Erinnerung hineinversetzten und entsprechend lebhaft die Schilderungen ausfielen. Jeder Mensch, der zumindest einen kleinen Teil seiner Kindheit mit Spielen verbracht hat, so meine Überlegung, müsste ein paar besondere Geschichten zu erzählen haben. Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil unserer Entwicklung, entsprechend intensiv sind auch unsere Emotionen, wenn wir uns an sie erinnern.

Durch die Auswahl des Themas ergab sich recht schnell, wie das Projekt umgesetzt werden müsste. Es würden Interviews mit mehreren Menschen zum Thema des Filmes geführt und diese anschließend durch Anima-



**Abbildung 6.1:** Die Interviewsituationen.

tion dargestellt werden. Alle folgenden Entscheidungen leiten sich von dieser Grundidee ab.

## 6.2 Interview

Zur Quellenproduktion beziehungsweise zum Finden passender Geschichten, sollten also Interviews geführt werden. Der Film sollte sich dabei aus Ausschnitten von vier Interviews zusammensetzen, mit jeweils zwei weiblichen und zwei männlichen Gesprächspartnern (siehe Abb. 6.1). Um eine möglichst große Vielfalt an unterschiedlichen Geschichten zu erhalten, sollten Menschen verschiedener Altersgruppen und auch unterschiedlicher Herkunft befragt werden. Dabei sollten Personen, die ihre Kindheit in der Stadt verbracht haben, genauso zu Wort kommen, wie solche, die auf dem Land aufgewachsen sind. Mit der Suche nach passenden Interviewpartnern, die wir in unserem Bekanntenkreis fanden, wurde gleichzeitig auch ein grober Fragenkatalog ausgearbeitet, der gewährleisten sollte, dass die Gespräche einer gewissen Struktur folgen.

Sofern es möglich war, versuchten wir, die Gespräche bei den jeweiligen Personen zuhause aufzuzeichnen. Grund dafür war nicht zuletzt die Tatsache, dass sich dort störende Hintergrundgeräusche aller Voraussicht nach in Grenzen halten würden. Tatsächlich traten entsprechende Probleme nur bei Interviews auf, die wir an öffentlichen Orten durchführen mussten. Die Probleme reichten von der recht lauten Kaffeehausatmosphäre, über einen im Hintergrund brummenden Industriekühlschrank, bis hin zu übermäßigem Hall aufgrund der Größe des Raumes, in dem wir eines der Gespräche führten.

Es wurden sowohl Ton, als auch Bild der Gespräche aufgezeichnet. Dabei war oftmals vor allem die einschüchternde Wirkung der Kamera auffällig. Die dadurch ausgelöste Anspannung legte sich zwar in den meisten Fällen im Verlauf des Gespräches, in manchen Fällen konnte die befragte Person ihre Nervosität bis zum Ende des Interviews aber nicht ganz ablegen. In einem der Gespräche ergab sich folgende Situation:

Wir hatten schon etwa eine halbe Stunde des Interviews aufgezeichnet, als draußen ein Rettungsfahrzeug mit Folgetonhorn vorbeifuhr. Weil diese Störgeräusche unsere Aufzeichnungen nicht beeinträchtigen sollten, beschlossen wir das Interview kurz zu unterbrechen. Kamera und Tonaufzeichnung liefen jedoch weiter und wir begannen uns auch weiterhin zu dem Thema Spiele zu unterhalten. In diesen wenigen Sekunden ist auf den Aufzeichnungen, vor allem in der Stimme der befragten Person, ein klarer Unterschied zum Rest des Gespräches erkennbar. Für diesen kurzen Moment, an dem das Interview offiziell unterbrochen war, war die Anspannung, die sonst ständig fühlbar war, wie verflogen.

### 6.3 Visueller Stil

Von Beginn an stand fest, dass es sich bei dem Projekt um einen Animationsfilm handeln würde, offen blieb jedoch zunächst, auf welche Weise die Animationen umgesetzt werden sollten. Erst durch die Kooperation mit meiner Kollegin Evelyn Rendl ergab sich eine konkretere Vorstellung darüber, wie der Film letztendlich aussehen sollte.

REPLAY ist eine Hybrid aus analoger und digitaler Animation. Bei letzterer handelt es sich im Großen und Ganzen um 2.5D-Animation, das bedeutet, dass 2D-Ebenen in einem dreidimensionalen Raum angeordnet oder bewegt werden, diese jedoch selbst kein Volumen aufweisen. Welche Form der Animation für welchen Teil des Filmes zum Einsatz kommen würde, war in erster Linie von der jeweiligen Geschichte selbst abhängig. Sowohl aus praktischen Gründen wie auch aus solchen der Ästhetik sollte Papier als vorherrschendes Medium dienen. Das bedeutet einerseits, dass die verwendeten digitalen Artworks eine Papierstruktur aufweisen und sich die analogen Elemente auch größtenteils aus Papier zusammensetzen sollten (siehe Abb. 6.2). Für eine exaktere Auseinandersetzung mit dem visuellen Stil des Filmes sei jedoch auf Evelyn Rendls Masterthesis verwiesen [23].

### 6.4 Struktur

Baut sich ein Film auf Interviews auf, so lässt sich im Vorhinein kein Drehbuch verfassen, nach dem sich die Struktur richten könnte. Es lassen sich zwar in der Planung gewisse Richtlinien festlegen, letztendlich wird sich die Struktur aber erst nach einem aufwändigen Auswahl- und Anordnungspro-



**Abbildung 6.2:** Analoge Produktion.

zess bilden.

Als entsprechend zeitintensiv stellte sich das Selektionsverfahren bei REPLAY heraus, denn letztendlich wurden aus sechseinhalb Stunden Interviewmaterial etwas mehr als vier Minuten ausgewählt. Dabei richtete sich der Auswahlprozess nach mehreren Kriterien. Wichtigstes Merkmal war natürlich der Inhalt der Erzählung. Der Film sollte sich aus außergewöhnlichen Geschichten zusammensetzen, die zudem auch lebhaft vorgetragen wurden. Zudem sollte aber das Endprodukt nicht einfach eine wahllose Aneinanderreihung von Erinnerungen sein. Die Geschichten sollten miteinander interagieren und Assoziationen hervorrufen. Es sollte ein Fluss entstehen, der diese unterschiedlichen Erzählungen zu einem homogenen Ganzen zusammenfügt. Die einzelnen Interviewteile sollten visuell und auch thematisch ineinander greifen. Deshalb reichte dieser Strukturierungs- und Auswahlprozess bis weit in die Planung der Animation hinein. Somit war am Ende vor allem entscheidend, dass wir passende Ideen zur visuellen Darstellung der Erinnerungen finden.

## 6.5 Visuelle Umsetzung

Grundlage für die Visualisierung von REPLAY war eine intensive Auseinandersetzung mit dem Interviewtext, vor allem anhand des Transkripts. Wichtiger Anspruch an uns selbst war von Anfang an, dass die Bilder nicht einfach nur das wiedergeben sollten, was gesagt wird. In gewisser Hinsicht sollte eine tiefere Bedeutung hinter den Erzählungen gefunden werden und diese wieder in die Animation einfließen. Die visuelle Ebene sollte den Interviewtext herausfordern, manchmal aber auch einfach nur eine gewisse Stimmung er-

zeugen. Gleichzeitig sollten die Geschichten einander durch die Animation näher gebracht und Verbindungen zwischen ihnen hergestellt werden.

Um einen ersten Eindruck zu erhalten, ob die Darstellungen auch funktionieren, begannen wir parallel die erarbeiteten Szenen in vereinfachter Form umzusetzen. Die daraus erlangten Erkenntnisse flossen anschließend wieder in die Textanalyse ein. Dementsprechend veränderte sich die Struktur des Filmes mehrmals bis zur Fertigstellung. Der Entstehungsprozess lässt sich aber vermutlich besser an ein paar konkreten Beispielen veranschaulichen

## 6.6 Beispiele

Wie bereits erwähnt sollten die einzelnen Teile ineinandergreifen. Ein gutes Beispiel hierfür bietet die zweite Hälfte des Filmes. Diese besteht im Grunde aus einem Komplex, der sich aus drei Geschichten zusammensetzt. Diese Geschichten lassen sich grob einem einzigen großen Thema unterordnen: was passiert, wenn Kinder und ihr Spiel den Erwachsenen in die Quere kommen?

Jede einzelne der Geschichten betrachtet diesen Konflikt dabei aus einem anderen Blickwinkel. Da haben wir zum Beispiel das kleine Mädchen, das die alten Familienfotoalben als Malbuch gebraucht. In ihrer kindlichen Naivität kann sie aber nicht erkennen, was sie dabei falsch gemacht haben könnte.

Ganz anders der Junge, der vermutlich aus einem Akt der Rebellion die Wohnungen von Erwachsenen mit verschiedenen Substanzen wie Milch und Waschmitteln vollschmiert. Zu guter Letzt erzählt eine ältere Frau, wie sie sich, wenn es zuhause Stress gab, in den Wald flüchtete, wo sie mit ihren Freunden solange bei dem selbstgebauten Blätterhaus warteten, bis sich die ärgsten Wogen geglättet hatten.

Beginnen wir mit dem Fotoalbum. Die Zeichnungen des Mädchens erwachen zum Leben und beginnen mit den porträtierten Menschen zu spielen. Dass diese nicht allzu erfreut darüber sind lässt sich nicht nur an den ernsten Gesichtsausdrücken erkennen, nein, sie beginnen sich aktiv zu wehren und letztendlich gelingt es ihnen sogar, die Zeichnungen aus dem Fotoalbum zu werfen (siehe Abb. 6.3). Es bleibt ihnen jedoch nur ein kurzer Moment der Selbstzufriedenheit, weil das Fotoalbum mit einem Schwall von verschiedenen Substanzen wie Waschmitteln, Milch und ähnlichem verkleistert wird. Als die einzelnen Bestandteile jedoch miteinander zu reagieren beginnen, ätzt sich das Gemisch durch das Buch und dem Jungen, der dafür verantwortlich ist wird klar, dass es ernste Probleme geben wird (siehe Abb. 6.4). Wir merken wie sein Atem schneller wird, er scheint zu überlegen, was er machen könnte. Mit einem Augenschlag springen wir jedoch um einige Jahrzehnte zurück und sehen die Welt jetzt durch die Augen des Mädchens, das vor einer ähnlichen Entscheidung steht und beschließt, in den Wald zu laufen.

In dieser Hinsicht versuchten wir, zu einem großen Teil interdependente Beziehungen zwischen Bild und Erzählung zu erzeugen. Die visuelle Ebene



**Abbildung 6.3:** Das Gekritzeln interagiert mit den abgebildeten Personen.



**Abbildung 6.4:** Das Gemisch ätzt sich durch das Fotoalbum und die Zimmerdecke.



**Abbildung 6.5:** Der analoge Wald. Das Lagerfeuer wurde durch Kerzenlicht simuliert.

sollte dabei helfen, den Inhalt in einen größeren Kontext zu setzen. Anders stellt sich die Situation jedoch in der letzten Geschichte dar. Die Mehrheit der Einstellungen sind direkte Interpretationen der Bilder, die die Erzählung in meinem Kopf erzeugten. Die Illustration von Teilen des Interviews sollten nicht zuletzt auch zur Verständlichkeit beitragen. Vor allem sollte der Zuseher jedoch in den Wald eintauchen. Durch die Verwendung von Kerzenlicht in den letzten Einstellungen zur Simulation des Lagerfeuers sollte zudem ein Gefühl von Wärme und Sicherheit vermittelt werden (siehe Abb. 6.5).



**Abbildung 6.6:** Einbindung der Interviewpartner in die Animation.

**Einbindung der Interviewsituation** Nach einer ursprüngliche Idee sollten die Erzähler erst am Ende des Filmes zu sehen sein. Später fanden wir es aber spannender, sie direkt in die Animation einzubinden, sie also quasi Teil ihrer Erinnerung werden zu lassen. So sehen wir die ältere Frau im letzten Teil des Filmes selbst auf ihrer Couch im Wald sitzen, während im Hintergrund das Mädchen ihrer Erinnerung durchs Bild tiefer in den Wald flüchtet (siehe Abb. 6.6).

## Kapitel 7

# Schlussbemerkungen

*„Der Künstler weiß von der Wissenschaft, der Gelehrte von den Künsten nichts, und kein Staatsmann vernimmt die beiden. Wäre jeder einmal nur ein Jahr im Metier des anderen, sie würden wunderbarlich gedeihen.“*[4, S. 124]

Diese Arbeit befasst sich mit den Möglichkeiten, die Animation, zur Darstellung von erfragten Erinnerungen, bietet.

So wie mit dem Zitat von Hermann Bahr angedeutet, lässt sich aus der Auseinandersetzung mit dem Thema das grundlegende Resümee ziehen, dass gerade bei der filmischen Darstellung von Erinnerungen ein Zusammenwirken verschiedener Disziplinen der Wissenschaft mit der Kunst zu erstaunlichen Ergebnissen führen müsste. Betrachtet man die besprochenen Beispiele und die unterschiedlichen Herangehensweisen der Filmemacher, so liegt die Aussage nahe, die Möglichkeiten der Darstellung seien so vielfältig wie die Erinnerungen selbst. Und doch lassen sich drei wesentliche Erkenntnisse aus meinen Beobachtungen ableiten:

Animation bietet die Möglichkeit der Reflexion, und das auf mehreren Ebenen. Zum einen stellen die konstruierten Bilder stets eine Interpretation der Erzählung dar. Diese kann natürlich versuchen, den Inhalt der Geschichte möglichst akkurat wiederzugeben, ebenso gut lässt sich der Inhalt aber auch hinterfragen und auf die Probe stellen. Entscheidend hierbei ist jedoch, dass der Zuseher die Darstellung auch als ein Konstrukt erkennt. Ein Konstrukt, das von jemandem erschaffen wurde, der unmöglich wissen kann, wie die Ereignisse im Kopf des Erzählers aussehen. Gerade in diesem Erkennen liegt aber eine der Stärken der Animation. Sie fordert den Rezipienten dazu heraus, das Gezeigte nicht als selbstverständlich hinzunehmen und seine Entstehung zu hinterfragen. Oftmals wirken dokumentarische Werke, als wären sie ein unverfälschtes Abbild der Realität. Tatsächlich sind Filme immer und vor allem persönliche Interpretationen des Filmemachers, so sehr sich dieser auch um Objektivität bemüht. Animation macht keinen Hehl aus dieser Tatsache.

Eine abstrahierte Version der Realität ist für den Rezipienten der Animation nicht nur akzeptabel, es scheint sogar, je einfacher die Darstellung, umso besser gelingt die Identifikation mit dem Gezeigten. Der Zuseher kann das Gesehene mit seinen eigenen Erfahrungen in Verbindung bringen und füllt die reduzierte Darstellung in seiner Imagination auf. Wird nun versucht, die Erinnerung mit Animation nachzustellen, so kann, nicht zuletzt auch durch das entsprechende Sounddesign, in der Vorstellung der Zuseher eine filmische Welt entstehen, in welche die erzählte Erinnerung sich einfügt. Die Geschichte wird gewissermaßen zu einem gegenwärtig erlebbaren Ereignis.

Es prägen sich vor allem solche Ereignisse in das Gedächtnis ein, deren Wahrnehmung mit starken emotionalen Regungen einhergehen. Dabei werden die Erlebnisse nicht nur kognitiv verarbeitet, auch die körperlichen Reaktionen und Gefühle schreiben sich in das sogenannte emotionale Erfahrungsgedächtnis ein. Wird nun lange Zeit später das Ereignis wieder erinnert, so wird diese Erinnerung auch bis zu einem gewissen Grad die entsprechenden Gefühle auslösen. Ziel des Interviews sollte es deshalb vor allem sein, *frische* Erinnerungen, also solche, die zuvor möglichst noch nie ausformuliert wurden, zutage zu bringen. Gelingt dies und kann der Filmemacher in der Analyse des Interviews diesen *harten Kern* der Erinnerung erkennen, so bietet Animation vor allem die Möglichkeit, durch verschiedene Gestaltungsmittel, die Emotion herauszuarbeiten und zu unterstützen.

So möchte ich mit der Hoffnung schließen, dass auch Andere die Stärken der Animation zur Darstellung von Erinnerungen entdecken, sich noch intensiver mit den Funktionen und Wirkungen des menschlichen Gedächtnisses auseinandersetzen und die dabei gewonnen Erkenntnisse in ihre Filme einfließen lassen. Diese Hoffnung ist nicht so uneigennützig, wie es vielleicht auf den ersten Blick erscheinen mag. Wenn in Zukunft Filmemacher diesen Weg fortsetzen, so werden uns noch viele innovative und spannende Filme erwarten.

# Anhang A

## Inhalt der CD-ROM

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

### A.1 Masterarbeit

**Pfad:** /

Berger\_Markus\_2013.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument).

### A.2 Literatur

**Pfad:** /Literatur/

/ . . . . . Verwendete Papers und Artikel.

Online/ . . . . . Archivierte Online-Quellen.

### A.3 Abbildungen

**Pfad:** /Abbildungen/

\*.\* . . . . . In der Masterarbeit eingebundene  
Abbildungen.

### A.4 Projekt

**Pfad:** /Projekt/

Replay\_720p.mov . . . Masterprojekt: Replay – Kindheit in der  
Sandkiste (720p, Sorenson3)

Replay\_Animatic.mov . . . Replay – Kindheit in der Sandkiste, Animatic  
(576p, Sorenson3)

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Aleida Assmann. *Erinnerungsräume – Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. 1. Aufl. München: Verlag C.H. Beck, 1999.
- [2] Jan Assmann. *Das kulturelle Gedächtnis*. 5. Aufl. München: C.H.Beck, 2007.
- [3] Jan Assmann. „Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität“. In: *Kultur und Gedächtnis*. Hrsg. von Jan Assmann und Tonio Hölscher. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988. Kap. 1, S. 9–19.
- [4] Hermann Bahr. *Kritische Schriften X: Buch der Jugend*. Hrsg. von Claus Pias. Vdg-Verlag, 2010.
- [5] Antonio R. Damasio. *Descartes' Irrtum*. 2. Aufl. München: Paul List Verlag, 1996.
- [6] Steve Fore. „Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary“. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6.3 (2011), S. 277–292.
- [7] Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. 1. Aufl. London: John Libbey, 1998.
- [8] Klaus F. Geiger. „Probleme des biographischen Interviews“. In: *Lebenslauf und Lebenszusammenhang: autobiographische Materialien in der volkskundlichen Forschung: Vorträge der Arbeitstagung der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde*. Hrsg. von Lutz Röhrich. März 1981, S. 154–181.
- [9] Maurice Halbwachs. *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen*. 1. Aufl. Berlin: Suhrkamp Verlag, 1985.
- [10] Julian Hanich. „Auslassen, Andeuten, Auffüllen: Der Film und die Imagination des Zuschauers – eine Annäherung“. In: *Auslassen, Andeuten, Auffüllen*. Hrsg. von Julian Harnich und Hans Jürgen Wulff. München: Wilhelm Fink, 2012, S. 7–32.

- [11] Ursula von Keitz. „Referenz und Imagination im Dokumentarfilm“. In: *Auslassen, Andeuten, Auffüllen*. Hrsg. von Julian Harnich und Hans Jürgen Wulff. München: Wilhelm Fink, 2012, S. 161–180.
- [12] Ohad Landesman und Roy Bendor. „Animated Recollection and Spectatorial Experience in *Waltz with Bashir*“. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6.3 (2011), S. 353–370.
- [13] Joseph LeDoux. *Das Netz der Gefühle: Wie Emotionen entstehen*. 6. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2012.
- [14] Alfred Lorenzer. „Tiefenhermeneutische Kulturanalyse“. In: *Kultur-Analysen*. Hrsg. von Alfred Lorenzer. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1986, S. 11–98.
- [15] Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*. 2. Aufl. New York: Harper Perennial, 1994.
- [16] Bill Nichols. *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Indiana: Indiana University Press, 1994.
- [17] Bill Nichols. „Documentary Reenactment and the Fantasmatic Subject“. In: *Critical Inquiry* 35.1 (2008), S. 72–89.
- [18] Lutz Niethammer. „Fragen - Antworten - Fragen. Methodische Erfahrungen und Erwägungen zur Oral History“. In: *Lebensgeschichte und Sozialkultur im Ruhrgebiet 1930-1960. Bd. 3: „Wir kriegen jetzt andere Zeiten“*. Hrsg. von Lutz Niethammer und Alexander Plato. Bonn, Berlin, 1984, S. 392–445.
- [19] Winfried Noeth. *Handbuch der Semiotik*. 2. Aufl. J. B. Metzler, 2000.
- [20] Charles S. Peirce. *Die Festigung der Überzeugung und andere Schriften*. Hrsg. von Elisabeth Walther. Baden-Baden: AGIS, 1986.
- [21] Marcel Proust. *Unterwegs zu Swann. Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2004.
- [22] Hannes Raffaseder. *Audiodesign*. Hrsg. von Ulrich Schmidt. 1. Aufl. Leipzig: Carl Hanser Verlag, 2002.
- [23] Evelyn Rendl. „Analoge und digitale Hybridität im Fokus der experimentellen Animation“. Masterarbeit. Hagenberg, Austria: Upper Austria University of Applied Sciences, Digital Arts, Jan. 2013.
- [24] Dietrich Ritschl. *Konzepte: Ökumene, Medizin, Ethik: gesammelte Aufsätze*. München: Kaiser, 1986.
- [25] Barbara Robertson. „Psychorealism“. In: *Computer Graphics World* 27.7 (2004). URL: <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2004/Volume-27-Issue-7-July-2004-/Psychorealism.aspx#.UPWXWCeZSWY> (besucht am 24.01.2012).

- [26] Friedrich Schiller. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen: In einer Reihe von Briefen: Mit den Augustenburger Briefen*. Hrsg. von Klaus L. Berghahn. Reclam, 2000.
- [27] Fritz Schütze. „Biographieforschung und narratives Interview“. In: *Neue Praxis* 13.3 (1983), S. 283–293.
- [28] Fritz Schütze. *Das narrative Interview in Interaktionsfeldstudien I*. Studienbrief der Fernuniversität Hagen. Hagen, 1987.
- [29] Etienne Souriau. „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“. In: *montage/av* 6.2 (1997). URL: [http://www.montage-av.de/pdf/062\\_1997/06\\_2\\_Etienne\\_Souriau\\_Die\\_Struktur\\_des\\_filmischen\\_Universums.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/062_1997/06_2_Etienne_Souriau_Die_Struktur_des_filmischen_Universums.pdf).
- [30] Frank Thomas und Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. 2. Aufl. New York: Disney Editions, 1984.
- [31] Herwart Vorländer. „Mündliches Erfragen von Geschichte“. In: *Oral History – Mündlich erfragte Geschichte*. Hrsg. von Herwart Vorländer. Vandenhoeck und Ruprecht, 1990. Kap. 1, S. 7–48.
- [32] Paul Wells. *Understanding Animation*. Routledge, 1998.
- [33] Harald Welzer. *Das kommunikative Gedächtnis – Eine Theorie der Erinnerung*. 1. Aufl. München: Verlag C.H. Beck, 2005.
- [34] Dorothee Wierling. „Oral History“. In: *Aufriss der Historischen Wissenschaften: Neue Themen und Methoden der Geschichtswissenschaft: BD7*. Hrsg. von Michael Maurer. Reclam Philipp, jun. GmbH, Verlag, 2003. Kap. 3, S. 81–151.

## Filme und audiovisuelle Medien

- [35] *A Scanner Darkly*. Film. Regie: Richard Linklater. Mit Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr. 2006.
- [36] *Der Untergang*. Film. Regie: Oliver Hirschbiegel. Mit Bruno Ganz, Alexandra Maria Lara, Juliane Köhler. 2004.
- [37] *Man on Wire*. Film. Regie: James Marsh. Mit Philippe Petit, Jean François Heckel, Annie Allix. 2008.
- [38] *Monty Python's Flying Circus*. Series. Regie: John Cleese, Terry Gilliam, Graham Chapman, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin. 1969 - 1974.
- [39] *My Mother's Coat*. Shortfilm. Regie: Marie-Margaux Tsakiri-Scanatovits. 2010. URL: <https://vimeo.com/13281807>.
- [40] *Never Like The First Time!* Shortfilm. Regie: Jonas Odell. 2006.
- [41] *Ryan*. Shortfilm. Regie: Chris Landreth. 2004.

- [42] *Shoah*. Film. Regie: Claud Lanzmann. Mit Simon Srebnik, Motke Zaidl, Jan Karski. 1985.
- [43] *The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara*. Film. Regie: Errol Morris. Mit Robert S. McNamara, Errol Morris. 2003.
- [44] *The Sinking of the Lusitania*. Shortfilm. Regie: Winsor McCay. 1918.
- [45] *Vals im Bashir*. Film. Regie: Ari Folman. Mit Ari Folman, Ori Sivan, Shmuel Frenkel. 2008.

## Online-Quellen

- [46] URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Maurice\\_Halbwachs](http://de.wikipedia.org/wiki/Maurice_Halbwachs) (besucht am 24.01.2012).
- [47] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Affekt> (besucht am 24.01.2012).
- [48] URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Jan\\_Karski](http://de.wikipedia.org/wiki/Jan_Karski) (besucht am 24.01.2012).
- [49] URL: <http://www.marie-margaux.co.uk/index.php?/project/my-mothers-coat/> (besucht am 24.01.2012).
- [50] URL: <http://www.marie-margaux.co.uk/index.php?/cv/> (besucht am 24.01.2012).
- [51] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Expressionismus> (besucht am 24.01.2012).
- [52] URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Kasimir\\_Sewerinowitsch\\_Malewitsch](http://de.wikipedia.org/wiki/Kasimir_Sewerinowitsch_Malewitsch) (besucht am 24.01.2012).
- [53] URL: [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Marianne\\_von\\_Werefkin\\_-\\_Rote\\_Stadt\\_1909.jpg&filetimestamp=20090111183153](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Marianne_von_Werefkin_-_Rote_Stadt_1909.jpg&filetimestamp=20090111183153) (besucht am 24.01.2012).
- [54] URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Edvard\\_Munch](http://de.wikipedia.org/wiki/Edvard_Munch) (besucht am 24.01.2012).