

Darstellungscharakteristika der
Metamorphose in filmischen
Adaptionen von *Die Schöne und das
Biest*

BIRGIT LEBNER



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Dezember 2015

© Copyright 2015 Birgit Lebner

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 2. Dezember 2015

Birgit Lebner

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
2 Metamorphose im Überblick	2
2.1 Der Begriff <i>Metamorphose</i>	2
2.2 Transformation in der Mythologie	3
2.3 Transformation in der Literatur und Kunst	6
3 Das Volksmärchen <i>La Belle et la Bête</i>	9
3.1 Das literarische Werk	9
3.1.1 Kurzfassung nach Le Prince de Beaumont	9
3.1.2 Charakteristika eines Märchens	10
3.1.3 Motivik	13
3.2 Filme und Musicals	14
4 Analyse exemplarischer Filmbeispiele	16
4.1 Systematik der Auseinandersetzung	16
4.1.1 Das Analysemodell der Metamorphose	16
4.1.2 Struktur der folgenden Abschnitte	18
4.2 Filmanalyse Walt Disney <i>The Beauty and the Beast</i>	19
4.2.1 Grundlegende Konzeption	19
4.2.2 Untersuchung der Erzählstruktur	19
4.2.3 Technische Umsetzung der Metamorphose	21
4.2.4 Symbole der Metamorphose	26
4.2.5 Ästhetische Merkmale der Metamorphose	28
4.2.6 Inszenierung der Bilderabfolge	29
4.3 Filmanalyse Jean Cocteau <i>Die Schöne und die Bestie</i>	31
4.3.1 Grundlegende Konzeption	31
4.3.2 Untersuchung der Erzählstruktur	31

4.3.3	Technische Umsetzung der Metamorphose	33
4.3.4	Symbole der Metamorphose	34
4.3.5	Ästhetische Merkmale der Metamorphose	36
4.3.6	Inszenierung der Bilderabfolge	37
4.4	Filmanalyse Christophe Gans <i>Die Schöne und das Biest</i> . . .	39
4.4.1	Grundlegende Konzeption	39
4.4.2	Untersuchung der Erzählstruktur	39
4.4.3	Technische Umsetzung der Metamorphose	42
4.4.4	Symbole der Metamorphose	46
4.4.5	Ästhetische Merkmale der Metamorphose	48
4.4.6	Inszenierung der Bilderabfolge	49
5	Zusammenfassung	51
5.1	Technik der Metamorphose	51
5.2	Einstellungsgrößen	52
5.3	Übergänge	53
5.4	Dauer und Frequenz der Metamorphose	54
5.5	Effekte	54
5.6	Bildebenen	55
5.7	Gestalt der Bestie	56
5.8	Stilbrüche	56
5.9	Anzahl der Metamorphosen	57
5.10	Schlussbemerkungen und Ausblick	58
A	Schnittprotokolle	60
B	Inhalt der DVD	65
B.1	PDF-Dateien	65
B.2	Elektronische Quellen	65
B.3	Bildmaterial	65
	Quellenverzeichnis	67
	Literatur	67
	Filme und audiovisuelle Medien	68
	Online-Quellen	69

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich im Speziellen mit den visuellen Darstellungscharakteristiken der Metamorphose in filmischen Werken von *La Belle et la Bête* und geht auf folgende Forschungsfragen ein: Welche technischen Hilfsmittel werden für die körperliche Transformation angewendet? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich bei der gewählten Umsetzung? Gibt es bei verschiedenen, visuellen Stilen ausschließlich Unterschiede oder auch Gemeinsamkeiten in der Metamorphose (z.B.: Animation, Effekte, Gestaltenform der Bestie, Kameraführung, etc.)?

Bei der Untersuchung der Adaptionen werden die gestalterischen Parameter aus der klassischen Filmanalyse herangezogen und auf die Metamorphose angewandt. Die Ergebnisse stellen eine solide Basis aus unterschiedlichen Kombinationsmöglichkeiten innerhalb einer Metamorphose dar und können bei weiteren filmischen Untersuchungen zu *La Belle et la Bête* entsprechend erweitert werden.

Abstract

The thesis deals with the focus on visual art characteristics of metamorphosis in cinematic adaptations from *La Belle et la Bête* and covers following research questions: Which technical tools are used for the physical transformations? Which advantages and disadvantages do the chosen tools have? Are there some common features or differences in metamorphosis (for example animation, effects, shape of the beast, cinematography, etc.) depending on the different visual styles?

The visual parameters of classic film analysis are going to adapt to the metamorphosis. The results are a solid base of different combination possibilities in metamorphosis and could be extended and used for further analysis of *La Belle et la Bête*.

Kapitel 1

Einleitung

Metamorphosen stellen ein zentrales Motiv in der Mythologie und Literatur dar, indem eine Gottheit oder Mensch in ein Tier („Bestie“) verwandelt wird. Oftmals dient die Verwandlung als Bestrafung oder Rache. Eine Rückverwandlung ist in einigen Fällen gar nicht möglich oder an eine Bedingung geknüpft. Sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart spielen filmische Adaptionen aus Mythologie und Literatur mit dem Motiv der magischen Verwandlung eine große Rolle und erfreuen sich immer wieder großer Beliebtheit. Da die Filme bereits von einer Literatur ausgehen, ist eine erfolgreiche Adaption unumgänglich. Ständige Neuinterpretationen und -verfilmungen der gleichen Geschichte führen dazu bisherige Arbeiten miteinander zu vergleichen. Ins Zentrum der Kritik rückt daher immer die Darstellung der Metamorphose, die sich als roter Faden durch den gesamten Film zieht.

Die Arbeit soll einen groben Überblick über die Entwicklung der Metamorphose in der Mythologie, Literatur und bildenden Kunst übermitteln. Basierend auf dem französischen Volksmärchen *La Belle et la Bête* werden ausgewählte filmische Adaptionen mit Hilfe eines entwickelten Analysemodells der Metamorphose untersucht. Ziel ist es, Variationen der Metamorphose unter Berücksichtigung der angewandten Filmtechniken aufzuzeigen und ein mögliches Muster in der Umsetzung vor Augen zu führen.

Kapitel 2

Metamorphose im Überblick

2.1 Der Begriff *Metamorphose*

Das Wort Metamorphose stammt aus dem Griechischen und wird im Duden als Zusammensetzung der Wörter *metá* („ver-“) und *morphé* („Gestalt“) beschrieben. Im Allgemeinen beschreibt es die „Umgestaltung“, Veränderung einer Gestalt oder Form die auch in wissenschaftlichen Themengebieten wie der Botanik, Mathematik oder der Geologie vertreten ist. In Zusammenhang mit menschlichen Lebewesen taucht der Begriff vermehrt in der Mythologie, Kunst und Literatur auf. Gängige Synonyme für die Metamorphose sind u.a. der Begriff „Transformation“ und „Verwandlung“, wie sie ebenfalls in dieser Arbeit bezeichnet und genutzt werden.

Die vorliegende Arbeit konzentriert sich auf die Transformation von menschlichen Lebewesen, die zwei grundlegende Arten voneinander unterscheidet:

1. Die *temporäre Metamorphose* in der sich ein Charakter *beliebig oft* von einer menschlichen in eine tierische Gestalt und umgekehrt transformieren kann (z.B. ein sogenannter „Shapeshifter“¹).
2. Die *dauerhafte Metamorphose* bei dem die physikalische Veränderung eines Charakters einmalig stattfindet.

Die Metamorphose ist ein Vertreter, die in fast allen Kulturkreisen zu finden ist und in alten, religiösen Glaubensformen wie dem Totemismus und Schamanismus Einzug hält. Im Mittelalter verbreitete sich die Annahme, dass Zauberer und Hexen die Fähigkeit der Umgestaltung zur Verschleierung ihrer Identität und für Täuschungsmanöver nutzten. In der Neuzeit erweist sich die Metamorphose als ein beliebtes Sujet in Märchen und Literatur. Auch im TV- und Filmbereich erfreuen sich Formwandler wie Vampire und Werwölfe immer wieder großer Beliebtheit.

Anhand der unzähligen Beispiele von Gestaltenwandler und Verwandlung

¹*Shapeshifter*: ist die englische Bezeichnung für einen Form- bzw. Gestaltwandler.

gen in Filmen lässt sich feststellen, dass die Metamorphose auf bestimmte Filmgenres limitiert ist. Hierzu zählt die Animation, der Fantasyfilm, der Science-Fiction Film und das Horror Genre.

Der Medientheoretiker Paul Wells geht in seiner Theorie zur Animation sogar soweit, indem er die Metamorphose als eine besondere Methode in der Animation hervorhebt, die an kein logisches Konstrukt gebunden ist [12, S. 69]:

One particular device is unique to the animated form, and some would argue that it is the constituent core of animation itself. Metamorphosis also legitimises the process of connecting apparently unrelated images, forging original relationships between lines, objects etc., and disrupting established notions of classical story-telling. Metamorphosis can resist logical developments and determine unpredictable linearities (both temporal and spatial) that constitute different kinds of narrative construction.

2.2 Transformation in der Mythologie

Vor allem die griechische und römische Mythologie umfasst unzählige Sagen über Verwandlungen und Gestaltenwandler, die in den meisten Fällen von einer göttlichen Macht ausgeführt werden. Der römische Dichter Ovid widmet sich mit seinem Epos *Metamorphosen* in 15 Büchern verschiedenster Verwandlungen von Gottheiten und Menschen [8, S. 44, 145, 185, 326]:

- Daphne lässt sich auf eigenen Wunsch von ihrem Vater Peneus in einen Lorbeerbaum verwandeln, um der Liebe von Apollon zu entgehen.
- Atlas, ein Titan, wird durch Perseus mit Hilfe des abgeschlagenen Gorgonenhauptes von Medusa² versteinert.
- Arachne, eine Weberin, wird von Pallas Athene in eine Spinne verwandelt, weil diese Athene in einem Wettstreit auf dem Gebiet der Webkunst besiegte.
- Aphrodite³ verwandelt eine Statue, in die sich Pygmalion verliebt hat, in eine echte Frau, die den Namen Galatea trägt.

Der Großteil dieser Metamorphosen wird von göttlichen Wesen als Bestrafung und Rache an Menschen ausgeführt oder dienen im positiven Sinne als Belohnung. Ebenso sind Transformationsmotive vertreten, die eine Erlösung für den Betroffenen herbeiführen (siehe Abb. 2.1).

In der nordischen Mythologie sind nur sehr wenige Gestaltenwandler vertreten. Die Bekanntesten unter ihnen sind der germanische Göttervater

²*Medusa*: Pallas Athene verwandelte sie zur Strafe in ein Ungeheuer mit Schlangenhaaren, da sie die Liebschaft zwischen Poseidon und Medusa aufdeckte [54].

³*Aphrodite*: Göttin der Liebe und der Schönheit; in der römischen Mythologie wird sie als Venus bezeichnet.



Abbildung 2.1: Die Statue *Perseus mit dem Haupt der Medusa* von Benvenuto Cellini (a), *Pygmalion und Galatea* von Francois Boucher (1767) (b). Bildquelle [47].

Odin und der hinterlistige Loki, die sich ihre Fähigkeiten der Verwandlung auch für betrügerische Absichten zu Nutze machen. Als Fliege getarnt stört Loki den Zwerg Sindri beim Schmieden des Donnerhammers Mjöltnir, um eine Wette zu gewinnen [9, S. 262–264]. In der Gestalt eines Lachses versucht Loki zu fliehen, um der Bestrafung der Götter zu entgehen, da er absichtlich den Tod Baldurs herbeigeführt hat [9, S. 246–249].

Nach Überlieferungen von zahlreichen britischen und irischen Mythen zählen Zauberer, Hexen und Feen ebenso zu den Shapeshiftern. Zur Täuschung und Tarnung verändern sie ihre äußerliche Gestalt und nutzen ihre magischen Kräfte auch für Andere. Die Verwandlung von Dritten kann sowohl von guter und helfender Absicht geprägt sein oder in die gegenteilige Richtung umschlagen.

In der Artussage, die sich im 5. und 6. Jahrhundert n. Chr. zugetragen haben soll, stößt man oft auf den Druiden *Merlin*, der eine tragende Rolle übernimmt. Merlin ist Berater und treuer Freund von Uther Pendragon, der ihm den Tod dessen Vaters und die Geburt eines Sohnes mit überragender Macht voraussagt. Der künftige Sohn ist kein anderer als der bekannte Artus, der das Schwert Excalibur aus dem Stein zieht und König von Britannien wird und seine treuesten Ritter – die Ritter der Tafelrunde – um sich scharft. Die Geburt von Artus verdankt Uther Pendragon dem Druiden, der ihn in das äußere Ebenbild des Herzogs von Cornwall verwandelte, um dessen Gemahlin zu betören [44]. Den Lebensabschnitt der Erziehung bis hin zur Krönung wird von Walt Disney in *The Sword in the Stone* (1963) [37] adaptiert und in einen Zeichentrickfilm überführt. Hierbei wird der junge Artus von Merlin – zum Erlernen einer Lektion – in verschiedenste, animalische Wesen wie einem Eichhörnchen oder Fisch verwandelt. Zudem überträgt der Magier die Metamorphose auch auf seinen Körper, um den Jungen zu begleiten.

Aus einer Mythe in Wales wird vom Druiden *Gwydion* berichtet, der seinem Neffen Lleu mit Hilfe von Math, dem König von Gwynedd⁴, eine Frau aus Eiche, Ginster und Mädesüß erschuf. Blodeuwedd wird Lleu allerdings untreu und beschließt, mit ihrem Geliebten, ihren Mann zu ermorden. Beim Mordversuch kann Lleu in Gestalt eines Adlers fliehen. Gwydion begibt sich auf die Suche nach seinem Neffen und verwandelt ihn schlussendlich wieder in einen Menschen. Zur Strafe verwandelt er die untreue Ehefrau in eine Eule [42].

Im japanischen Volksglauben werden Formwandler als *Hengeyokai* bezeichnet. Dies ist ein Überbegriff für sämtliche Wesen u.a. auch Geister und Dämonen, die die Fähigkeit zur Verwandlung beherrschen und menschliche Formen und Charakterzüge annehmen und imitieren können. Eines dieser übermächtigen Wesen sind die *Kitsune*, die sich von der Gestalt eines Rotfuchses in schöne, junge Frauen verwandeln, um Männer zu heiraten, in die sie sich verliebt haben. Entdeckt der Mann die wahre Gestalt der Frau, so ist diese gezwungen ihn zu verlassen [51].

Die breite Vielfalt der *Yokai* dient auch für einige japanische Animationsfilme als Inspirationsquelle und nimmt einen zentralen Stellenwert in der Erzählung ein (siehe Abb. 2.2). Als eine Schlacht zwischen Menschen und Tieren des Waldes entbrennt, kämpft die junge *Prinzessin Mononoke*⁵ an der Seite der Tiere. Der Waldgott, der das Ziel der menschlichen Angriffe ist, wandelt bei Tag als Hirsch mit menschlichem Gesicht durch den Wald und verwandelt sich Nachts in einen riesigen Nachtwandler (siehe Abb. 2.2 a). In *Chihiro's Reise ins Zauberland* werden die Eltern der kleinen Chihiro zur Strafe für ihre Maßlosigkeit beim Essen in Schweine verwandelt. Um den Fluch zu lösen, muss sie in einem Badehaus für Götter und Geister schwere Arbeit leisten. Sie lernt dabei den Jungen Haku kennen, der in Wirklichkeit ein Flussgeist in der Gestalt eines weißen Draches ist (siehe Abb. 2.2 b). Besonders vielseitige und unterschiedliche Metamorphosen werden in *Das wandelnde Schloss* dargestellt (siehe Abb. 2.2 c). Die junge Hutmacherin Sophie wird aus Eifersucht einer Hexe in eine alte Dame verwandelt. Daraufhin flüchtet sie aus der Stadt und findet Zuflucht im Schloss des Zauberers Hauru und arbeitet bei ihm als Putzfrau. Währenddessen wird die Stadt von einem Krieg bedroht, indem Hauru Nachts in Gestalt eines vogelähnlichen Wesens gegen die Flugschiffe kämpft – tagsüber ist er ein Mensch. Die lebende Vogelscheuche, die Sophie zuvor zum Schloss führte, ist ein verzauberter Prinz aus dem verfeindeten Nachbarland, dessen Fluch durch einen Kuss Shopies gelöst wird und den Krieg somit beendet.

⁴*Gwynedd*: ist eines der vier Königreiche, welches nach dem Rückzug der Römer im 5. Jahrhundert entstand [43].

⁵*Prinzessin Mononoke*: der japanische Titel *mononoke hime* bedeutet Dämonenprinzessin, welcher auf ihre geistige Verbindung mit den Tieren anspielt.

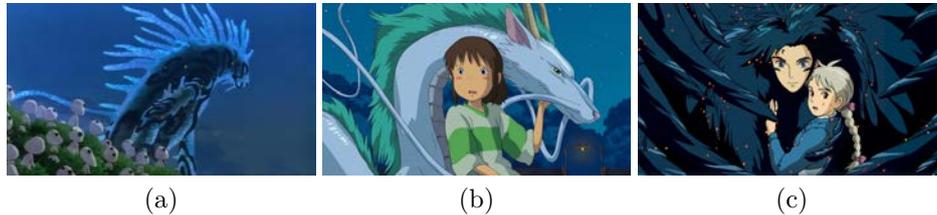


Abbildung 2.2: Der Waldgott in Gestalt eines Nachtwandlers (a), Chihiro mit Haku in Gestalt eines weißen Draches (b) und Magier Hauro in seinem schwarzen Federkleid (c). Bildquelle [27], [28], [24].

2.3 Transformation in der Literatur und Kunst

Wie auch die Mythologie macht sich die Literatur die Transformation in verschiedensten Facetten zu Nutze. Insbesondere die Charakteristika des Shapeshifters finden in zahlreichen Jugend- und Fantasyromanen des 21. Jahrhunderts Anwendung.

Eine der größten und bekanntesten Romanreihen, die von magischen Wesen und Geschöpfen handelt, ist die des jungen Zauberschülers *Harry Potter* (1997) von der britischen Autorin Joanne K. Rowling. Die sogenannten *Animagi*, wie sie in *Harry Potter und der Gefangene von Azkaban* erstmals genannt werden, sind Zauberer mit der Fähigkeit sich in eine konkrete Tiergestalt verwandeln zu können. Sirius Black, der Pate von Harry Potter, ist einer dieser Formwandler, dessen animalische Transformationsgestalt ein schwarzer Hund ist und von engen Freunden als „Tatze“ bezeichnet wird. Neben den *Animagi* gibt es ebenso die Darstellung eines klassischen Werwolves zu dem Professor Remus Lupin mutiert, als Harry mit seinen Freunden aus dem Versteck der Heulenden Hütte zurückkehrt.

Eine ähnliche Thematik wird in der Jugendbuch-Reihe *The Twilight Series* (2005) von Stephanie Meyer aufgegriffen, in der eine Gruppe von jungen, gutaussehenden Männern die Gestalt von Wölfen annehmen können. Hierbei handelt es sich um keine Werwölfe im klassischen Sinn, die ohne jegliche Selbstkontrolle eine animalische Gestalt bei Vollmond annehmen. Die Männer nutzen die Transformation gezielt zur Verteidigung ihres Reviers und ihrer selbst vor den Vampiren.

Ebenso populär sind die im Volkstum entstandenen Märchen rundum Verzauberungen von Prinzen in animalische Gestalten, die auf eine Erlösung einer Prinzessin angewiesen sind. In den Geschichten gibt es viele versteckte als auch offensichtliche Moralbotschaften. Zudem wird stets das Gute und Böse klar voneinander getrennt. Die Form des Gestaltwandlers findet fast keine Anwendung, sondern beschränkt sich in sehr vielen Fällen auf eine unwiderrufliche Transformation in Folge einer Verwünschung. Ein gutaussehender Prinz der zur Strafe in eine animalische Gestalt verwandelt wird,

ist in vielen Märchen eine Form der Metamorphose wie in *La Belle et la Bête* (siehe Kap. 3) oder in *Der Froschkönig* aus der Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* (1812) der Gebrüder Grimm. In der Originalerzählung wird der Fluch gelöst, indem die Prinzessin den Frosch an die Wand wirft. 2009 wurde die Erzählung als Animationsfilm von Walt Disney in *The Princess and the Frog* [34] neu adaptiert. Als Schauplatz dient das moderne New Orleans, indem ein böser Woodoo-Zauberer den Prinzen in einen Frosch verwandelt.

Ein sehr bekannter Roman des antiken Schriftstellers und Philosophs Apuleius ist das Werk *Der goldene Esel* das mit Ovid's Metamorphosen vergleichbar ist und ebenfalls von Verwandlungen menschlicher Formen in tierische Gestalten berichtet. Eine der eingefügten Erzählungen behandelt die Liebesbeziehung von *Amor und Psyche*, die als weit verbreitetes Sujet in der Bildenen Kunst, Belletristik – unter anderem auch in *La Belle et la Bête* – und Musik eingesetzt wird und bereits vielen Bildhauern, Malern und Schriftstellern als Inspiration diente [40].

Psyche ist die jüngste und schönste Tochter eines Königs, die aufgrund ihrer Schönheit als Göttin verehrt wird und somit den Zorn und Neid der Göttin Venus erregt. Venus beauftragt ihren Sohn *Amor*⁶ den unglücklichsten und äußerlich abscheulichsten Mann für Psyche auszusuchen, in den sie sich verlieben soll. Psyche soll sich auf Geheiß des Orakels als geschmückte Braut auf die Spitze eines Gebirgsfelsen stellen und ein schreckliches Untier heiraten. Allerdings erscheint kein Ungeheuer, sonder Zephyr, der Herr der Winde, der sie auf Anweisung Amors in ein märchenhaftes Schloss begleitet. Psyche wird jede Nacht von ihrem Gatten aufgesucht – bei dem es sich um Amor handelt – deren Gesicht ihr jedoch stets verborgen bleibt. Aus Heimweh zu ihren Schwestern erlaubt er ihr einen Besuch und warnt sie davor sich nicht verleiten zu lassen, wie seine wahre Gestalt aussehe. Aus Neid setzen Psyches Schwestern ihr die Lüge in den Kopf, dass ihr Gatte eine Schlange sei und sie mit ihrem ungeborenen Kind auffressen würde. Daraufhin wartet sie in der Nacht mit einer Öllampe und einem Messer auf den üblichen Besuch ihres Gatten. Als sie ihren Mann beleuchtet, erblickt sie den schönen Körper des geflügelten Amor. Durch ihre Unachtsamkeit fällt ein Tropfen des heißen Öles auf Amors Schulter. Dieser fühlt sich betrogen und verlässt Psyche. Erzürnt über den Ungehorsam ihres Sohnes überträgt Venus der Sterblichen lebensgefährliche Aufgaben, die sie lösen muss. Bei der letzten Aufgaben wird sie durch das Öffnen eines Kästchens in einen todesähnlichen Schlaf versetzt. Amor eilt ihr zu Hilfe und scheucht mit seinen Flügeln den Schlaf in das Kästchen zurück. Amor bittet Jupiter um die Erlaubnis Psyche zu heiraten, welcher ihr einen Becher Ambrosia überreicht, um Unsterblichkeit zu erlangen.

Im französischen Louvre steht die bekannte Skulptur des liebendes Paa-

⁶ *Amor*: wird auch als Cupido bezeichnet; sein griechisches Pendant wird Eros genannt.



Abbildung 2.3: *Die Wiederbelebung von Psyche durch Amors Kuss* (1777) von Antonio Canova im französischen Louvre (a), *Amor kommend* (1880) von Max Klinger (b). Bildquelle [52].

res, welche vom italienischem Bildhauer Antonio Canova erstellt wurde (siehe Abb. 2.3 a). In der Malerei beschäftigte sich Max Klinger mit der Geschichte und illustrierte mehrere Radierungen die 1880 in hochwertigen und edlen Buchausgaben erschienen. Der Zyklus ohne Text wurde im Rahmen einer Mappe *Opus V. Amor und Psyche* im gleichen Jahr veröffentlicht (siehe Abb. 2.3 b).

Auch Frank Kafka's Erzählung *Die Verwandlung* (1912) zählt zur klassischen Weltliteratur und ist in Bezug auf die Metamorphose ein Standardwerk [5]. Die Geschichte handelt von der Familie Samsa deren Hauptakteur Gregor Samsa ist, und durch seine plötzliche Verwandlung in eine insektenähnliche Gestalt immer mehr in eine gesellschaftliche Isolation gerät. Die enorm, steigernde Ablehnung seiner Gestalt von der Familie, richtet ihn am Ende zugrunde. Die durch *The Street* (1976) [36] bekanntgewordene Filmemacherin Caroline Leaf verarbeitete den Stoff von Kafka's Metamorphose in der Sandanimation *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977) [33].

Kapitel 3

Das Volksmärchen *La Belle et la Bête*

Das aktuelle Kapitel widmet sich dem französischen Volksmärchen *La Belle et la Bête*, welches als Grundlage für die anschließende Filmanalyse essentiell ist. Die Erzählstruktur und Motive im Märchen sollen näher thematisiert werden. Zudem wird ein Überblick von Filmen geschaffen, die das Märchen adaptieren oder die Thematik der Verwandlung als zentrales Element beinhalten. Ein Beispiel für Letzteres ist *Der Kleine und das Biest* (2009) [21] von Studio Soi, indem sich die Mutter nach ihrer Scheidung in ein Biest verwandelt.

3.1 Das literarische Werk

Das Märchen *La Belle et la Bête* hat seinen Ursprung in Frankreich, welches 1740 von Gabrielle-Susanne de Villeneuve erstmals in *La jeune américaine, et les contes marins* erschien. Neben diesem Erstlingswerk gibt es eine überarbeitete Version, welche 1756 von Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont veröffentlicht wurde. Ironischerweise erfreut sich die zweite Version, die im Gegensatz zur Originalversion gekürzt wurde, einem größeren Bekanntheitsgrad.

3.1.1 Kurzfassung nach Le Prince de Beaumont

Ein reicher Kaufmann hat 3 Söhne und 3 Töchter, darunter die Jüngste, die für ihre Bescheidenheit und Schönheit „die Schöne“ genannt wird. Eines Tages verliert der Kaufmann sein gesamtes Vermögen und die Familie ist gezwungen ein bescheidenes Leben zu führen, als er sich erneut auf verheißungsvolle Geschäftsreise begibt. Die beiden Schwestern der Schönen wünschen sich kostbare Kleider und Schmuck, die Schöne dagegen nur eine Rose. Auf der Rückkehr der erfolglosen Reise gerät der Kaufmann in einen Sturm

und entdeckt ein geheimnisvolles Schloss. Dort nimmt er Speis und Trank zu sich und übernachtet ohne einer Menschenseele zu begegnen. Am nächsten Morgen entdeckt er einen Rosenbusch und möchte eine Rose für seine jüngste Tochter pflücken, als eine grauenvolle Bestie vor ihm auftaucht. Das Ungeheuer bedroht ihm zunächst mit dem Tode – erst als der Kaufmann von dem Versprechen zu seiner Tochter berichtet, befiehlt die Bestie eine seiner Töchter möge seinen Platz einnehmen, andernfalls müsse der Kaufmann zurückkehren.

Die Schöne opfert sich bereitwillig für ihren Vater und begibt sich in das Schloss der Bestie. Dort angekommen wird sie wie eine Prinzessin empfangen – eine reichhaltig gedeckte Tafel erwartet sie, die schönsten Kleider liegen in ihrem märchenhaften Zimmer bereit sowie Bücher und Notenblätter, um sich die Zeit zu vertreiben. Ebenso gibt es einen Spiegel, der ihr erlaubt, das Leben ihres Vaters zu beobachten. Beim Abendessen erblickt sie erstmals das Ungeheuer. Die Bestie bittet die Schöne seine Frau zu werden, die sie verneint. In der ersten Nacht träumt sie von einer Dame die ihre Selbstopferung lobt und ihr eine Belohnung voraussagt. Eines Tages bittet sie das Biest ihren Vater besuchen zu dürfen, den sie an Kummer erkrankt im Spiegel gesehen hatte. Das Biest gibt ihr die Erlaubnis unter der Bedingung in einer Woche wieder zurückzukehren, andernfalls wäre dies sein Tod. Sie gibt ihm das Versprechen und reist mit Hilfe eines goldenen Ringes zu ihrem Vater. Ihr Vater ist über ihre Heimkehr überglücklich – ihre Schwestern dagegen packt die Eifersucht. Sie wollen die Schöne überreden länger zu Hause zu verweilen, was ihnen mit Erfolg gelingt. Die Schöne träumt daraufhin Nachts vom Garten des Palastes, indem das Untier sterbend liegt. Mit schlechtem Gewissen und der Erinnerung an ihr Versprechen kehrt sie wieder zum Biest zurück, kann ihn jedoch nicht vorfinden. Sie denkt an den Traum und begibt sich in den Garten, wo sie das Tier mit ausgestreckten Armen und Beinen erblickt. Aus Trauer und der Angst um seinen Tod gesteht sie ihm ihre Liebe und möchte ihn zum Gemahl nehmen. Im selben Augenblick steht plötzlich ein Prinz vor ihr, der ihr von der Verwünschung einer boshafte Fee berichtet. Sie kehren gemeinsam in das Schloss zurück, indem bereits ihre Familie wartet. Ihre beiden Schwestern werden zur Strafe von der Fee in zwei Bildsäulen verwandelt, um das Glück der Schönen mitanzusehen.

3.1.2 Charakteristika eines Märchens

Charakteristisch für ein Märchen ist die zugrunde liegende Erzählstruktur bekannt aus Mythen und Sagen, die ebenso die klassisch, archetypischen Figuren einbettet. Der Schweizer Carl Gustav Jung beschäftigte sich mit der Märchenforschung auf psychologischer Ebene und erschuf die sogenannten „Archetypen“, die er als Grundstruktur menschlicher Vorstellungs- und Handlungsmuster im kollektiven Unterbewusstsein bezeichnet. Die Archety-

pen durchlaufen basierend auf Joseph Campbells *A Hero with a Thousand Faces* [2] eine Erzählstruktur, die allen Geschichten zu Grunde liegt und als „Die Heldenreise“ bekannt wurde. Eine überarbeitete Version dieser veröffentlichte Christopher Vogler in seinem Werk *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* [11] speziell für die Entwicklung von Drehbüchern und griff dabei auf die bereits erwähnte Archetypenlehre und Studien zur Mythenforschung zurück. Neben der Erzählstruktur ist im Märchen die klare Trennung zwischen Gut und Böse ein typisches Merkmal, indem die Charaktere eine der beiden Seiten zugeordnet sind. Am Ende wird erfahrungsgemäß das Gute belohnt und das Böse bestraft:

- Das „Böse“ sind die beiden Schwestern, die der Schönen durch Neid und Missgunst getrieben, Lügen aufzischen um sie ins Unglück zu stürzen. Beide werden von der gleichen Fee, die den Prinzen in ein Untier verwandelte, bestraft und in Bildsäulen verzaubert. Die Erlösung soll erst erfolgen, wenn ihre Herzen von Neid und Boshaftigkeit befreit wären.
- Das „Gute“ ist die Schöne, die hinter die Fassade der äußerlich, schrecklichen Gestalt der Bestie blickt und ein aufrichtiges, liebendes Herz erkennt. Sie wird mit der Hochzeit eines schönen Prinzen, Reichtum und dem Wiedersehen ihres Vaters belohnt. Der Outcome der Bestie ist die Rückverwandlung in seine menschliche Gestalt und die Vermählung mit der Frau, die er liebt.

Archetypische Charaktere

Nachfolgend werden die Archetypen sowie die wichtigsten Teile der Erzählstruktur von *La Belle et la Bête* basierend auf Vogler's Modell kurz erläutert [11, S. 26ff.]:

- **Die Heldin:** Der Held ist die zentrale Figur und agiert mit den anderen Archetypen [11, S. 29–30]. Die jüngste Tochter kehrt an Stelle des Vaters in den Palast des Biestes zurück und stellt sich ihrer größten Angst. Auch wenn ihre Schwestern stets gegen die Schöne intrigieren, so hegt sie keine Rachegefühle. Zudem erlangt das Biest durch ihre Liebe seine menschliche Gestalt.
- **Der Schatten / Der Gestaltwandler:** Der Schatten visualisiert die dunkle Seite und ist in vielen Fällen der Gegner des Helden [11, S. 65]. Dem Biest wird zunächst die Rolle des Schattens zugeschrieben, da er eine grauenhafte Gestalt besitzt und den Kaufmann mit dem Tod bedroht. Die jüngste Tochter kehrt, in dem Bewusstsein von der Bestie getötet zu werden, in das Schloss zurück und trifft auf eine bestimmte, aber höfliche Gestalt. Im Laufe der Geschichte verändert sich das Verhalten der Bestie zu einem freundlichen und gutmütigen Charakter.

- **Der Herold:** Als Auslöser für eine Veränderung des Helden ist der „Herold“ verantwortlich, der als Überbringer einer Nachricht das Abenteuer einleitet [11, S. 55–56]. So ist dies der Vater der Schönen, der nach seiner Rückkehr vom Tauschvorschlag der Bestie berichtet und seine Tochter zu einer Entscheidung gezwungen wird.
- **Die Schwellenhüter:** Die Aufgabe des Hüters ist es sich in den Weg des Helden und somit vor das Ziel zu stellen. Auf verschiedenste Arten soll der Held auf die Probe gestellt werden [11, S. 49]. Diese Rolle übernehmen die beiden Schwestern der Schönen, die sie mit hinterlistiger Absicht dazu überreden, nicht zur Bestie zurückzukehren.
- **Der Mentor:** Dieser tritt üblicherweise in Form einer älteren, männlichen oder weiblichen Person auf und verfügt oftmals über magische Fähigkeiten. Die Aufgabe des Mentors ist es den Helden zu führen und zu begleiten [11, S. 39–40]. Die Fee, die den Prinzen in ein Untier verwandelte, ist über den gesamten Handlungsverlauf ein unsichtbarer Begleiter. Sie wird erstmals in Form eines Traumes eingeführt, in der sie die Schöne um ihre Opferbereitschaft zu ihrem Vater lobt.

Wie bereits ersichtlich sind in *La Belle et la Bête* alle Archetypen – laut Modell die am Häufigsten vorkommenden Charaktere – vertreten. Ein Charakter muss nicht zwingend einem einzigen Archetypen zugeordnet sein, sondern kann mehrere Typen in sich vereinen. Die Figur übernimmt bei der Einführung eine bestimmte Funktion und passt sich dieser im Laufe der Geschichte an bzw. bekommt den Typus zugeschrieben, der für die Handlung benötigt wird [11, S. 24]:

The archetypes can be thought of as masks, worn by the characters temporarily as they are needed to advance the story.

Die Heldenreise

Die zuvor angesprochene Erzählstruktur ist in 3 klassischen Akten aufgeteilt, deren Handlungsverlauf aus der „Alltagswelt“ des Helden hervorgeht:

1. **Ruf des Abenteurers und Aufbruch,**
2. **Initiation und Konfrontation und**
3. **Rückkehr.**

Im ersten Akt wird die jüngste Tochter mit der Entscheidung konfrontiert ihren Vater zur Bestie zurückzuschicken oder seinen Platz einzunehmen. Ihre Wahl fällt auf die Selbstopferung und sie begibt sich auf den Weg zur Bestie. Der zweite Akt beginnt mit dem Kennenlernen der Bestie und der Einführung in die „andere Welt“. Die allmählich wachsenden Sympathie zur Bestie und dessen ständige Konfrontation der Heirat führt zur charakteristischen Krise, die ihren Gipfel erreicht als die Schöne die Erkrankung des

Vaters im Spiegel beobachtet. Im letzten Akt gewährt ihr das Biest die Rückkehr zu ihrer Familie. Dort muss sie sich einer letzten Prüfung unterziehen, indem ihre Schwestern sie von einer erneuten Abreise abhalten wollen, was zunächst erfolgreich scheint. Dennoch entscheidet sich die Schöne später für eine Rückkehr zur Bestie. Als sie das Biest sterbend im Garten vorfindet, ist der Höhepunkt des „Climax“ erreicht. Durch das Eingestehen ihrer Liebe verhilft sie ihm zu seiner menschlichen Gestalt.

3.1.3 Motivik

Eines der Motive in *La Belle et la Bête* behandelt die Verwandlung einer Missgestalt in einen schönen Prinzen. Ausgelöst wurde dieser Fluch durch sein egoistisches und rücksichtsloses Verhalten gegenüber einer Frau, die lediglich Unterschlupf suchte. Der Fluch kann nur dadurch gebrochen werden, indem er die Zuneigung einer Frau gewinnt und diese ihm ihre Liebe gesteht. Die Bedingung verlangt somit auch, das Einsehen von Fehlern und eine Entwicklung zu einem besseren bzw. mitfühlendem Verhalten gegenüber Anderen.

Ein weiteres Motiv, dass mit dem Hauptmotiv einhergeht und den Weg für die Liebe ebnet, ist es die wahre Schönheit bzw. den wahren Charakter im Inneren zu erkennen, auch wenn das äußerliche Erscheinungsbild trügt. Auch im Märchen *Der Froschkönig* oder *Das singende, klingende Bäumchen* müssen die Prinzessinnen den wahren Kern der verzauberten Prinzen erkennen.

Mit dem Pflücken der Rose greift das Motiv der Opferung aus einer Notlage das erste lebendige Wesen, dass dem Vater bei der Heimkehr entgegenkommt, zu überlassen. Auch wenn im niedergeschriebenen Werk das Biest dem Vater die Wahl überlässt, so ist die Tatsache, dass die Rose der Wunsch der Jüngsten gewesen ist, eine absehbare Konsequenz. Bereits im Alten Testament in der Erzählung von Jephthah und seiner Tochter muss dieser sein Allerliebstes – obwohl er beim Aussprechen dieses Schwures mit der Begegnung eines Tieres rechnete – als Opfer darbringen [53]:

Und Jephthah gelobte dem HERRN ein Gelübde und sprach:
Gibst du die Kinder Ammon in meine Hand: was zu meiner
Haustür heraus mir entgegenght, wenn ich mit Frieden wieder-
komme von den Kindern Ammon, das soll des HERRN sein, und
ich will's zum Brandopfer opfern.

Zudem gibt es noch das Motiv der Eifersucht und Gier nach Reichtum, von dem die beiden Schwestern der Schönen befallen sind. Sie streben stets nach Wohlstand, den sie aus ihrem Elternhaus kennen. Mit dem Verlustgeschäft ihres Vaters sind sie gezwungen ihre Erwartungen herunterzuschrauben und einen einfacheren Lebensstil anzustreben. Beide lassen sich somit auf eine Heirat mit wohlhabenden, schönen und intelligenten Männern ein

und erkennen dabei nicht, dass sie auf die wichtigen Dinge im Leben wie Liebe und Treue verzichten müssen. Umso eifersüchtiger sind die beiden als die Schöne trotz eines Ungeheuers ein glückliches Leben führt und mit schönen Kleidern zurückkehrt, was sich die beiden Schwestern im Innersten ihres Herzens wünschen. Aus Frust versuchen sie die Schöne zu einem längeren Aufenthalt zu bewegen, um so den Zorn des Biestes zu schüren, damit dieser sie auffrisst. Das Motiv der Eifersucht ist ebenfalls bei den Stiefschwestern im Märchen *Aschenputtel* zu finden.

3.2 Filme und Musicals

La Belle et la Bête zählt zu einem der am meist verfilmten Volksmärchen, die in Bezug auf das visuelle Design und der gewählten Filmtechnik (siehe Abb. 3.1) sehr variantenreich sind.

So wie das Märchen hat auch die erste schwarz-weiß Realverfilmung von *La Belle et la Bête* (1946) [25] ihren Ursprung in Frankreich von Regisseur Jean Cocteau (siehe Abschn. 4.3). Der Film gilt als Meisterwerk des poetischen Filmes und Vorläufer des Fantasyfilmes. Ein russisches Pendant erscheint mit *The Scarlet Flower* (1952) [35] als handgezeichnete Animation, die 1978 unter gleichnamigen Titel als Realverfilmung veröffentlicht wird. Beide Adaptionen sowie der tschechische Realfilm *Die Jungfrau und das Ungeheuer* (1978) [22] beziehen sich auf die Märchenversion von Villeneuve.

Danach folgt eine intensive Periode von Adaptionen u.a. im Serienformat *Beauty and the Beast* (1987) [16] mit Linda Hamilton in der Hauptrolle der Schönen, welche 2012 unter gleichem Namen neu aufgelegt und im modernen New York arrangiert wird [31]. Kurze Zeit später schuf Walt Disney mit *The Beauty and the Beast* (1991) [30] als handgezeichnetem Animationsfilm eine der erfolgreichsten Filmadaptionen der Geschichte. Aufgrund des Erfolges folgte die Uraufführung des Musicals Disneys *The Beauty and the Beast* (1994) [23] und zieht seitdem jährlich Millionen von Besuchern in den Bann. 1992 erschien ein weiterer Zeichentrickfilm *Die Schöne und das Biest* [17], der nicht die Bekanntheit erlangt wie Disney zuvor. Der Film wurde vom amerikanischen Animationsstudio Golden Films produziert, welches sich auf sämtliche Märchenadaptionen im Zeichentrickstil spezialisiert hat.

Blood of Beasts (2005) [20] adaptiert das Märchen zu Zeiten der Viker, indem die Tochter ihren Vater von der Insel des Biestes zu retten versucht. Das kleine, aufstrebende *Studio Soi* produziert den vollständig, computergenerierten Kurzfilm *Der Kleine und das Biest* (2009) der nicht das Volksmärchen adaptiert, sondern lediglich die Verwandlung in ein Biest nutzt, wenn es um eine Veränderung innerer Zustände eines Menschen geht. Im Film *Beastly* (2012) [15] wird die Handlung in das moderne New York verlegt. Der Mensch transformiert sich nicht wie bisher üblich in eine tieri-

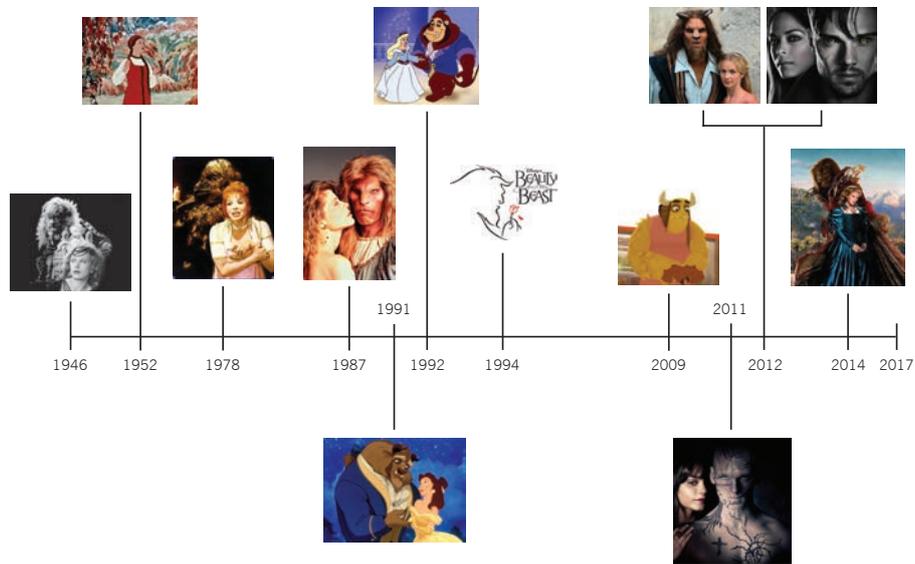


Abbildung 3.1: Übersicht von filmischen Adaptionen und Musicals nach Erscheinungsjahr.

sche Gestalt, sondern wird durch Narben und Tattoos verunstaltet, welche die Modernität und das neue Zeitalter unterstreichen. In *La Belle et la Bête* (2014) [26] wird erstmals Motion-Capture für die Darstellung der Bestie verwendet. Der gesamte Film ist opulent und prachtvoll gestaltet und kombiniert Realaufnahmen mit computergenerierten Bildern.

Betrachtet man die obige Übersicht, dann ist eindeutig zu erkennen, dass keine Verfilmung der anderen gleicht. Es wird stets versucht ein Uniquat zu präsentieren – sei es im visuellen Stil des 17./18. Jahrhunderts, in der auch das Märchen geschrieben wurde, oder im modernen 21. Jahrhundert. Ebenso wird mit aktuellen Entwicklungen der Technik (Farbfernsehen, Zeichentrick, 3D Computeranimation, etc.) gearbeitet. Für künftige Adaptionen stellt sich die Frage:

- Was folgt nach 3D Computeranimation und Motion Capture, welches zum jetzigen Zeitpunkt der höchste Standard der Technik ist?
- Wie könnte sich eine weitere Verfilmung von den bisher, zahlreichen Veröffentlichungen abheben?

In den Recherchen konnte keine Verfilmung im Stile von Stop-Motion gefunden werden, die durchaus eine interessante Option wäre. Sicher ist jedenfalls, dass uns Walt Disney mit 2017 eine Neuinterpretation des Zeichentrickfilmes beschert und ebenfalls auf eine Hybridform zwischen Live-Action und CG-Elementen setzt [45].

Kapitel 4

Analyse exemplarischer Filmbeispiele

4.1 Systematik der Auseinandersetzung

Im aktuellen Kapitel erfolgt die Durchführung von exemplarischen Filmanalysen in Bezug auf die Darstellungscharakteristika der Metamorphose. Die Filme werden anhand konkreter Parameter im entwickelten Analysemodell (siehe Abb. 4.1) untersucht, welches im nächsten Abschnitt kurz erörtert wird.

Für die Analyse wurden ausschließlich jene Filme ausgewählt, die den Stoff des Volksmärchen *La Belle et la Bête* behandeln. Ein weiteres Auswahlkriterium war der technische Aspekt und somit das gewählte Handwerk der Filmemacher. Basierend auf diesem Modell wird in Kapitel 5 versucht Rückschlüsse über den Aufbau der Metamorphose in den Filmen zu ziehen und diese in ein mögliches Muster zu überführen.

4.1.1 Das Analysemodell der Metamorphose

Die Metamorphose ist sowohl ein narratives als auch visuelles Mittel in der Darstellung [12, S. 68–69], welche anhand von Parametern aus der klassischen Film- und Fernsehanalyse (vgl. [4, S. 37–160]) untersucht werden kann:

Erzählstruktur und Figuren

Die Erläuterung der narrativen Ebene ist von essentieller Bedeutung, um narrative Überlegungen in eine visuelle Gestalt zu überführen. Konkret geht es dabei um die Heldenreise, das Konstrukt der Archetypen und andere auffällige Strukturen wie Rahmenhandlungen oder Egoperspektiven.

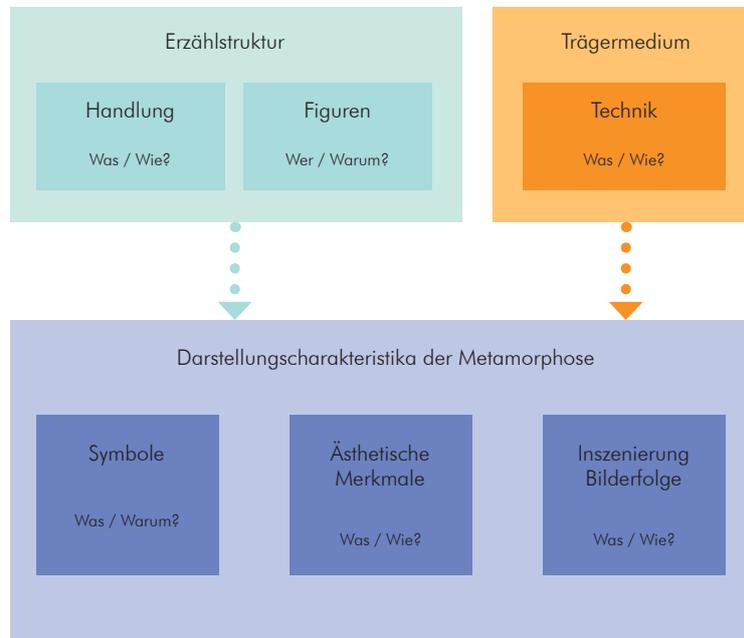


Abbildung 4.1: Das Analysemodell der Metamorphose.

Trägermedium

Der vorliegende Film, der zur Analyse herangezogen wird, kann einem bestimmten Trägermedium zugeordnet werden. Hierbei geht es um drei Kategorisierungen:

- **Live-Action/Realfilm:** eine filmische Form, deren Körperlichkeit und Bewegungen ausschließlich von Schauspielern ausgeführt werden.
- **Animationsfilm:** ausschließlich leblose Objekte werden künstlich zum Leben erweckt.
- **Hybrid:** Elemente aus Animations- und Realfilm werden kombiniert.

Der Regisseur greift hierbei auf ausgewählte Techniken zurück, die für das Trägermedium charakteristisch sind, und die Metamorphose sowie den gesamten Film in eine visuelle Richtung lenkt.

Symbole als Darstellungscharakteristika der Metamorphose

Die zu untersuchenden Symbole werden für die Darstellung der repräsentativen Metamorphose genutzt und können dabei als Aufklärung, Warnung oder Hilfestellung dienen.

Tabelle 4.1: Filmdaten zu *The Beauty and the Beast* von Walt Disney

<i>Titel</i>	The Beauty and the Beast
<i>Produktionsjahr</i>	1991
<i>Länge</i>	84 Minuten
<i>Regie</i>	Gary Trousdale und Kirk Wise
<i>Genre</i>	Zeichentrick / Animation

Ästhetische Merkmale der Metamorphose

Hierbei geht es um das gestalterische Konzept und visuelle Merkmale rund um die Metamorphose wie u.a. begleitende Effekte und Elemente während eines Transformationsprozesses, visuelle Ankündigungen oder Stilbrüche.

Inszenierung der Bilderfolge

Die Bilderfolge setzt sich aus zwei großen Teilbereichen zusammen. Zum einem das *Kamerakonzept*, welches Einstellungsgrößen und deren Einsatz beschreibt und zum anderem die *Montage*, die sich mit räumlich und zeitlicher Kontinuität, Szenenverbindungen und diversen Nachbearbeitungseffekten beschäftigt.

4.1.2 Struktur der folgenden Abschnitte

Im Vorfeld der Analyse erfolgt ein Einblick in die Grundlagen, welcher allgemeine Daten über den jeweiligen Film enthält und einen Überblick über die grundlegende Konzeption schafft. Der zweite Abschnitt beschäftigt sich im Allgemeinen mit der inhaltlichen Erzählstruktur im Film und geht unter anderem grob auf die Figurenkonstellation ein, die im Kontext zur literarischen Vorlage erörtert werden soll. Anschließend wird die technische Umsetzung der Metamorphose anhand des ausgewählten Trägermediums näher beleuchtet. Im nächsten Schritt werden auffällige Symbole in Bezug auf die Metamorphose erläutert, bevor visuelle Merkmale und Gestaltungskonzepte betrachtet werden. Zudem wird die Bildkomposition in Bezug auf Kamera-konzept und Montage näher beschrieben.

4.2 Filmanalyse Walt Disney *The Beauty and the Beast*

4.2.1 Grundlegende Konzeption

Walt Disneys *The Beauty and the Beast* erhielt 1992 als erster Zeichentrickfilm überhaupt sechs Oscar-Nominierungen – unter anderem in der Kategorie als *besten Film*. Zudem gewann er den Golden Globe Award in der Kategorie *besten Film (Comedy/Musical)* [50]. Er ist einer der ersten abendfüllenden Disney-Filme, in dem mit Einsatz von Computergrafik texturierte und gerenderte Hintergründe in Kombination mit traditionell, handanimierter Character Animation erstellt wurden, wie es bei der Szene des tanzendes Paares im Ballsaal der Fall ist [50].

Der Film wird dem Genre des *Zeichentrick / Animation* eingeordnet. Der Begriff *Animation* stammt aus dem Lateinischen *animare* was „zum Leben erwecken“ bedeutet bzw. *animus* welches den Geist und die Seele beschreibt [12, S. 10]. Das Merkmal einer Animation – egal um welche Animationstechnik es sich handelt und welche Materialien (Sand, Plastik, etc.) zur Umsetzung herangezogen werden – ist es, unbelebten Objekten und Charakteren Leben einzuhauchen. Bei *The Beauty and the Beast* werden alltägliche Gebrauchsgegenständen wie eine Teekanne, ein Kerzenständer und eine kleine Standuhr zum Leben erweckt. Da auch die Bestie keine menschliche Gestalt im äußeren Erscheinungsbild ist, muss dieser wie die Gegenstände anthropomorphisiert¹ werden. Neben der narrativen Rolle ist die Metamorphose auch in visueller Hinsicht ein zentrales Schlüsselement in der Animation, die sich durch flüssige Bewegungen und federnde Übergänge charakterisiert, wie sie durch eine reine Nachbearbeitung (Überblendungen, Schnitt, etc.) des Filmmaterials nicht erlangt werden kann [12, S. 69]:

The ability to metamorphose images means that it is possible to create fluid linkage of images through the process of animation itself rather than through editing, although, of course, editing may also be employed in the same film.

4.2.2 Untersuchung der Erzählstruktur

Handlung

In der Version von Disney lebt Belle mit ihrem Vater, Maurice, alleine in einer kleinen Stadt, der als Erfinder arbeitet und sich am Weg zu einem Erfinderswettbewerb im Wald verirrt. Er entdeckt das Schloss und wird von den magischen Gegenständen freundlich empfangen, die ihm Speis und Trank anbieten. Just in diesem Moment unterbricht das Biest die Unterhaltung und

¹*Anthropomorphisierung*: beschreibt das Zuschreiben menschlicher Eigenschaften auf Tiere, Pflanzen und Gegenstände.

sperrt Maurice in das Kellerverlies. Belle gelangt mit Hilfe des zurückgekehrten Pferdes ihres Vaters zum Schloss und bietet dem Biest einen Tauschhandel an, indem sie statt ihres Vaters bei ihm bleibt. Das Biest willigt ein und fortan lebt Belle im Schloss. Eines Tages begibt sich Belle in den verbotenen Flügel – das Biest entdeckt sie und jagt sie davon. Auf der Flucht vor ihm wird sie von einer Meute Wölfe angegriffen als das Biest ihr zu Hilfe eilt. Ihre tiefe Dankbarkeit bringt sie zum Ausdruck, indem sie mit ihm zum Schloss zurückkehrt und ihn gesund pflegt. Die beiden kommen sich nun immer näher bis sie schließlich miteinander tanzen und das Biest um ihr Glück bedacht ist. Im verzauberten Spiegel sieht sie ihren schwer, kranken Vater und eilt zu ihm. Gaston – Belle's Verehrer, deren Heiratsantrag sie abweist – entreißt ihr den Spiegel und sperrt Belle und ihren Vater in den Keller des Hauses ein. Währenddessen begibt sich Gaston mit einer großen Anhängerschaft des Dorfes zum Schloss, um das Biest zu töten. Belle kann sich schließlich befreien und reitet zum Schloss als sie die beiden kämpfend am Dach des Schlosses beobachtet. Das Biest überwindet Gaston und steht kurz davor ihn vom Dach stürzen zu lassen, als dieser um sein Leben fleht. Er verschont ihn und klettert zum obersten Balkon, wo Belle bereits auf ihn wartet. Plötzlich jagt Gaston dem Biest ein Messer in die rechte Bauchseite. Belle kann das Biest noch rechtzeitig halten und über das Balkongeländer ziehen – Gaston jedoch fällt in die Tiefen des Abgrundes. Kurz bevor das letzte Blütenblatt der Rose verwelkt, gesteht sie ihm ihre Liebe und das Biest verwandelt sich in einen schönen Prinzen. Belle ist zunächst erschrocken und erkennt beim Blick in seine Augen das Biest, das sie liebt.

Erzählstruktur

Verglichen mit der Heldenreise zur literarischen Vorlage basiert auch diese Handlung auf den bekannten Akten:

- **Ruf des Abenteurers und Aufbruch:** Maurice kehrt vom Erfindertwettbewerb nicht mehr zurück. Im Gegensatz zum Originalmärchen eilt sein Pferd herbei und Belle begibt sich auf die Suche nach ihm. Beim Schloss angekommen findet sie ihn eingesperrt in einem Kerker und schließt mit dem Biest ein Tauschabkommen.
- **Initiation und Konfrontation:** Belle lernt die Schlossbewohner kennen, die sie durch das Schloss führen. Nachdem sie durch einen Zwischenfall vor Angst flüchtet und in Not gerät, rettet sie das Biest. Ab diesem Zeitpunkt vertieft sich Belle's Beziehung zur Bestie.
- **Rückkehr:** Parallel zur Literaturvorlage kehrt Belle auch im Film durch die Beobachtung im Spiegel zu ihrem Vater zurück. Gaston konfrontiert sie mit der Einweisung ihres Vaters in eine Irrenanstalt – sie beweist ihm und den Dorfbewohnern die Wahrheit und zeigt das Biest im Spiegel. Durch den Kampf mit Gaston wird das Biest tödlich ver-

letzt – der Höhepunkt ist erreicht, als das Biest seine Augen schließt und das letzte Blütenblatt fällt. Die Erlösung erfolgt, als sie ihm ihre Liebe gesteht.

Zudem wird die Vorgeschichte und die darin vorkommende Metamorphose in die animalische Gestalt mit einer Erzählerstimme eingeleitet, bis die Alltagswelt der Heldin etabliert wird.

Figurenkonstellation

Im Gegensatz zur Schönen im Märchen sollte Belle eine aktive, junge und intelligente Frau sein, die ebenfalls dazu bereit ist sich für ihren Vater zu opfern und die „Heldin“ symbolisiert. Im Mittelpunkt sollte jedoch stets das Biest sein, deren gequälte Seele im Körper eines schrecklichen Ungeheuers gefangen ist und all seine Hoffnungen und Ehrgeiz, wieder zum Menschen zu werden, verloren hat. Wie im Märchen ist auch der Vater von Belle der „Herold“, der die Tochter zu einer Entscheidung nötigt. Neben den beiden Hauptcharakteren fungieren Charaktere als Sidekick bzw. „Trickster“, die neben dem ernsthaften Thema die Stimmung aufheitern und den Humor transportieren. Zudem agieren einige der Schlossbewohner als „Mentor“, die Belle versuchen die wahre Gestalt von Biest zu verdeutlichen und im Gegenzug der Bestie zu einem freundlicheren Verhalten gegenüber Belle zu verhelfen. Abgerundet wird die Konstellation mit Gaston als „Schatten“, der Belle bereits in ihrer Alltagswelt für sich gewinnen möchte und nach dem Erkennen der Beziehung zwischen Belle und Biest seinen Rivalen ausschalten möchte. Zudem interagiert er als „Trickster“, da er Belle’s Vater unter falschem Vorwand in eine Anstalt einweisen lassen möchte und die Dorfbewohner auf das Biest hetzt. Im Originalwerk sind die Gegenspieler die beiden Schwestern, die versuchen die Schöne von der Rückkehr zur Bestie abzubringen, damit dieser sie vor Zorn auffrisst.

4.2.3 Technische Umsetzung der Metamorphose

Im handgezeichneten Zeichentrickfilm bedient sich der Animator dem technischen Handwerk der Frame-by-Frame Animation. Beim Zyklus der Verwandlung gelangt der Körper von einem Zustand in einen anderen, indem im ersten Schritt übertriebene Extremposen von Form und Proportion an beiden Enden eingenommen werden. Die Form und Bewegung zwischen diesen beiden Extremposen wird durch *In-Betweens* definiert, die den Übergang von einem Frame zum nächsten weicher gestalten und eine Illusion der flüssigen Bewegung erzeugen. An dieser Stelle rückt der sogenannte *Ani-morph* [6, S. 22] in den Vordergrund. Dieser wird von Norman M. Klein als plötzlicher Ausreißer in nur wenigen Frames beschrieben, indem der Körper weder dem Ursprungszustand noch dem Zielzustand ähnelt und in dieser Zeit „körperlos“ bleibt [6, S. 22]. Der *Ani-morph* ist nicht nur eine bloße Zuschreibung

eines Zustandes, sondern eine visuelles Mittel, um das magische Geschehen der Metamorphose sichtbar zu machen [6, S. 22].

Die In-Betweens lassen eine individuelle Kontrolle des gewünschten Bewegungsprozesses zu, indem der Animator entscheidet in welchen rhythmischen Abläufen die Bewegung stattfinden soll. Als einer der führenden Trickfilmregisseure wies bereits Norman McLaren auf die essentielle Bedeutung *zwischen* den Frames hin [10, S. 17]:

Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame.

Diese Form der Kontrolle war bisher nur dem handgezeichneten Zeichentrickfilm vorbehalten. Inzwischen verfolgt auch das *CG Morphing* dieses Prinzip, welches in Abschnitt 4.4.3 näher beleuchtet wird.

Die Untersuchung des *Ani-morph*

Bei der zu untersuchenden Sequenz handelt es sich um die Abschlusszene, indem der im Sterben liegende Prinz vom Biest in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt wird. Es ist die wohl wichtigste Szene im Film, die die Magie der Verwandlung transportiert und einen visuellen Höhepunkt darstellt. Die Metamorphose vom Körper hat eine lineare Abfolge beginnend mit der Klaue, die sich in eine Hand verwandelt, über die Pfoten die zu Beinen transformieren und schlussendlich der haarige Kopf der in ein menschliches Gesicht übergeht.

Im ersten Abschnitt (siehe Abb. 4.2) befindet sich in Frame 1 die Klaue in ihrem Ursprungszustand. Der Endzustand zur menschlichen Hand wird bei Frame 13 erreicht. Die Einzelbilder 2–12 kennzeichnen die benötigten In-Betweens: haarige und zottelige Konturen der Hand gehen in gerade Linien über, die spitzen Krallen verkleinern sich und verschwinden schlussendlich in den Fingerkuppen, der Handballen der Pranke bildet sich zurück und die Größe und Dicke der Finger wird schmaler. Die Einzelbilder 6–9 sind eine Hybridisierung beider Extremposen in der nicht festgelegt werden kann, ob die Hand eindeutig einer tierischen Pranke oder einer menschlichen Hand zugeordnet werden kann. Die Merkmale der jeweiligen „Gattung“ ist in diesen Frames unterschiedlich ausgeprägt wie der Handballen, die Krallen oder die Finger und entsprechen der Beschreibung des *Ani-morphs*.

Die nächste Einstellung widmet sich den unteren Extremitäten. Aufgrund der geringen Veränderungen pro Frame wurde in der Abbildung 4.3 nur jedes zweite Frame verwendet. Der erste In-Between beginnt bei Frame 2 und reicht bis Frame 8. In diesem Zeitraum wird die Unterschenkelmuskulatur verstärkt, die Krallen verkleinern sich und „wachsen“ rückwärts in die Zehen, die Fußballen bilden sich zurück und die zottelige Kontur werden zu gerundeten und geraden Linien. Innerhalb der In-Betweens bei Einzel-

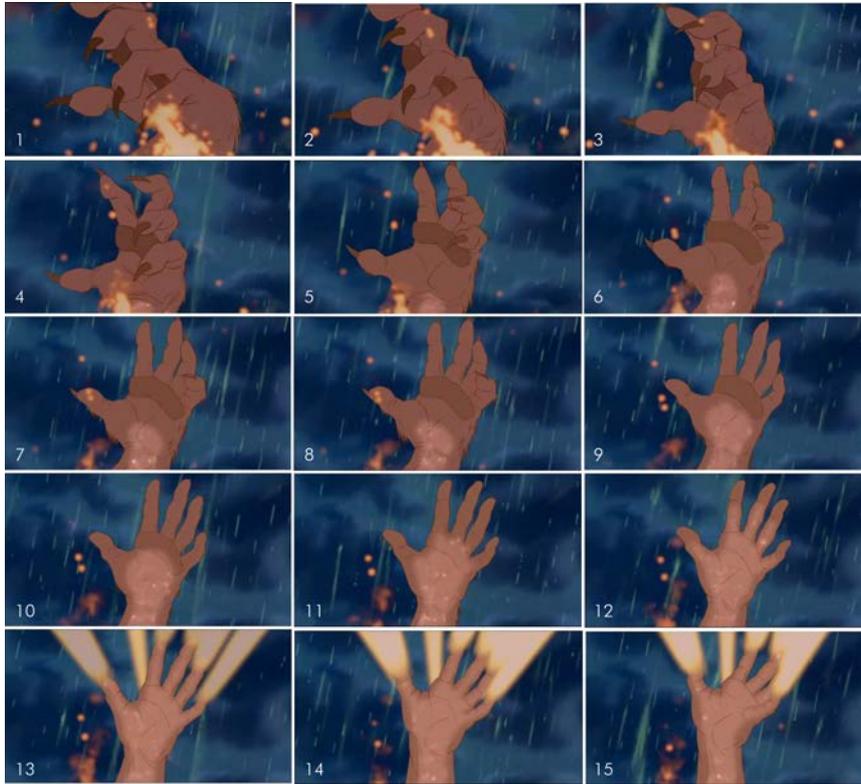


Abbildung 4.2: Transformationssequenz der Hand aus *The Beauty and the Beast*. Bildquelle [30, T=01:18:32–01:18:36].

bild 4–6 vermischen sich die beiden Extremposen. Der finale Endzustand als vollkommen, menschliches Bein wird bei Frame 9 eingenommen.

Im letzten Abschnitt der Metamorphose des Biestes befinden sich die Extremposen bei Frame 3 und 21 (siehe Abb. 4.4). Bei den In-Betweens bildet sich das Fell in die menschliche Haut zurück, die beiden Stierhörner formen sich zu Ohren, die Augenbrauen, Nase und Maul passen sich an menschliche Gesichtsproportionen an. Der *Ani-morph* tritt bei Einzelbild 17 in Erscheinung. Auffällig zu den zuvor beschriebenen Transformationssequenzen ist die plötzliche Überblendung in Frame 18 mit einem halbtransparenten, weißen Layer. Der Übergang von Frame 17 auf 19 ist in Bezug auf Form und Proportion schneller fortgeschritten als bei den Einzelbildern davor oder bei der Verwandlung der Hand und dem Fuß.

Dieser gravierende Unterschied lässt die Frage aufkommen, weshalb diese Entscheidung bei der Verwandlung im Gesicht bzw. des Kopfes getroffen wurde. Es kann sich dabei um eine visuell, dramaturgische Entscheidung handeln, indem die letzte Verwandlung eines Körperteiles stärker hervorgehoben wird als die anderen und es den Abschluss der Transformation in den

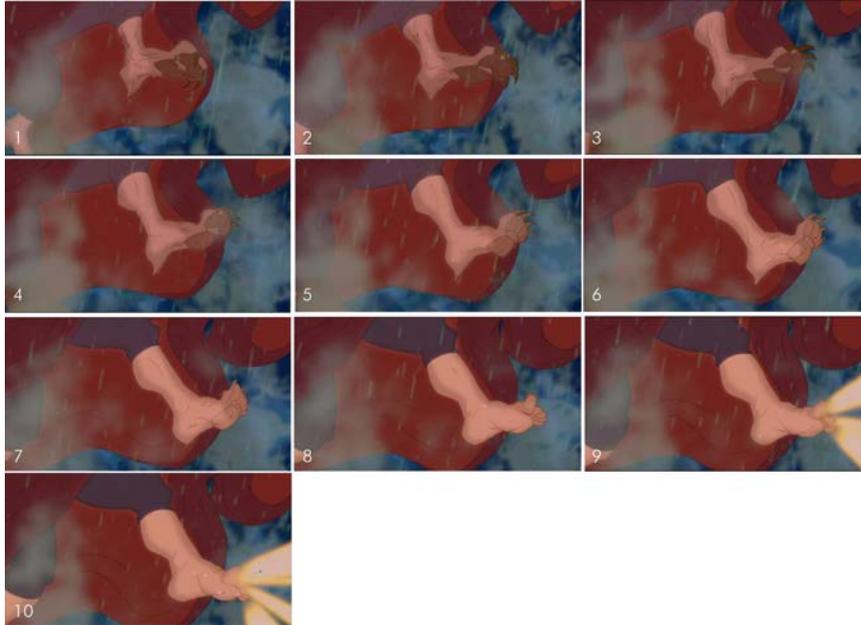


Abbildung 4.3: Transformationssequenz des Fußes. Bildquelle [30, T=01:18:37–01:18:43].

menschlichen Körper vollendet. Weiters steht auch eine gewisse Komplexität hinter den Formen und Proportionen im Gesicht – stärker als bei einer Hand oder Fuß – die bei einer ausführlicheren Frame-by-Frame Animation eine unattraktive Hybridisierung schaffen würde. Auf der anderen Seite würde ein Ani-morph aus den 30er Jahren wie sie von Dave und Max Fleischer in ihrem Werk *Betty Boop's Snow White* (1933) [18] genutzt werden, laut Aussage von dem Disney Animator Bill Tytla nicht dem angestrebten *Disneystil* entsprechen [7, S. 138]:

When the animator distors the figure, he must always come back to the original shape.

Folgt man diesem Prinzip so kann die Substanz eines Körpers (flüssig, gummiartig, menschlich, etc.) nicht mehr verändert werden, nachdem der Charakter etabliert wurde. Im Falle des Biestes ist der Körper eindeutig einer menschenähnlichen Materialität zuzuordnen in der die Animation ihre Grenzen auslotet.

Im Gegensatz dazu sind die Ani-morphs der Schlossbewohner übertrieben, auffallender und sehr cartoonlastig – ähnlich einer Substanz aus Gummi (siehe Abb. 4.5). Das Prinzip von Squash und Stretch² wird angewandt, um

²emphSquash und Stretch: gehört zu einem der 12 Animationsprinzipien, die in den 1930er Jahren von den Walt Disney Animatoren Ollie Johnston und Frank Thomas fest-

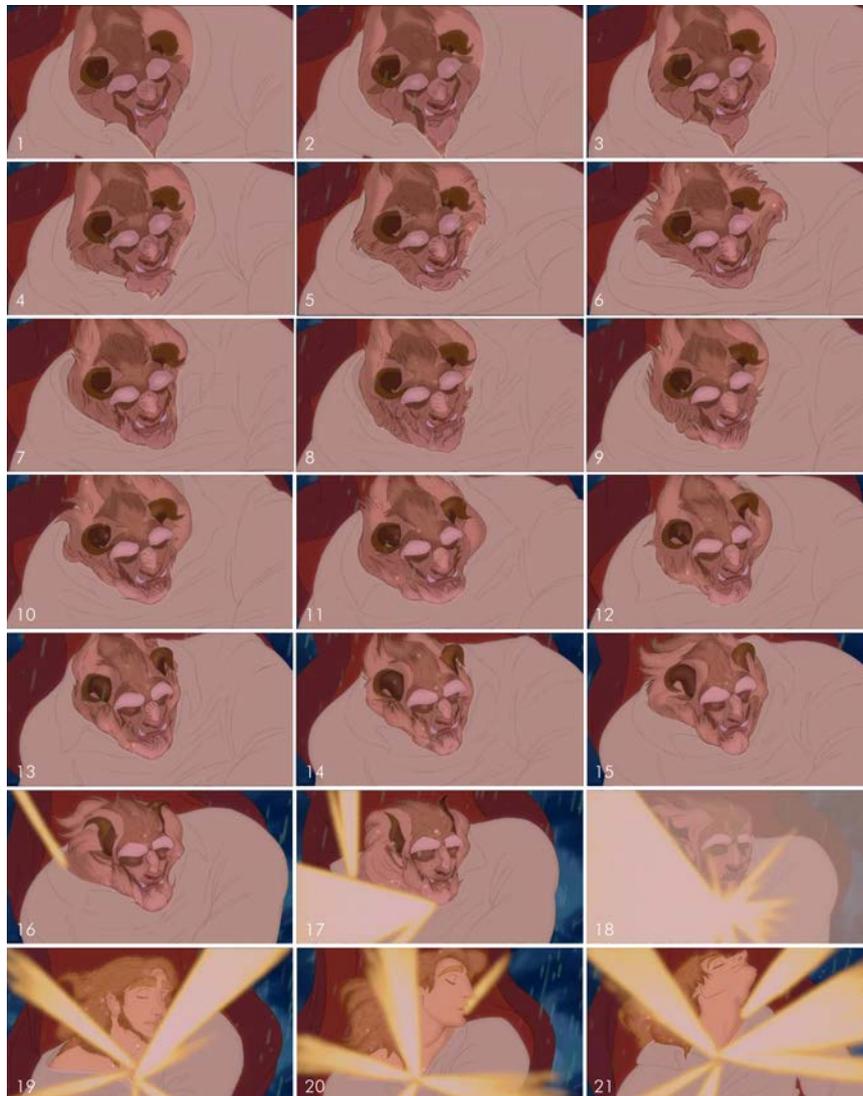


Abbildung 4.4: Transformationssequenz des Kopfes und Körpers. Bildquelle [30, T=01:18:47-01:18:52.].

die körperliche Form von kleinen Gegenständen in die menschliche Form zu überbrücken: dünne und extrem lange sowie aufgeblasene und runde Verformungen. Zudem ist die Verwandlung in den Endzustand schneller abgeschlossen und findet nur in sehr wenigen Einzelbildern statt.

gelegt wurden – diese sind im Buch *The Illusion of Life* nachzulesen [7, S. 47–69].



Abbildung 4.5: Ani-morphs der Schlossbewohner. Bildquelle [30, T=01:20:04-01:20:13].

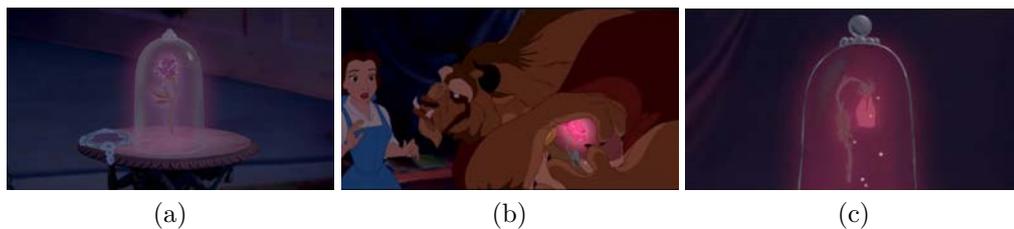


Abbildung 4.6: Der Zauberspiegel und die Rose (a), das Biest schützt die Rose (b), das letzte Blütenblatt der Rose fällt (c). Bildquelle [30].

4.2.4 Symbole der Metamorphose

Im Märchen gerät der Vater der Schönen in Gefahr, weil er eine Rose pflückt. Die Gründe, weshalb die Bestie so sehr in Rage gerät und den Kaufmann mit dem Tod bedroht, bleiben ungeklärt. Im vorliegenden Film dient die Rose in Form einer „tickenden Zeitbombe“, die dem Biest stets vor Augen führt, wie viel Zeit ihm für eine mögliche Rückverwandlung bleibt – andernfalls wäre er dazu verdammt auf ewig im Körper eines Ungeheuers gefangen zu sein (siehe Abb. 4.6 a). Obwohl die verwelkende Rose seinen Untergang bedeutet, so ist sie auf der anderen Seite das einzig Wichtige für ihn, das er besitzt und um jeden Preis schützen will. Dieser Schutzmechanismus offenbart sich bereits als er Belle den Zutritt in den Westflügel untersagt. Aus Neugierde betritt sie den Flügel und entdeckt die Rose und steht kurz davor diese zu berühren, als das Biest vor sie springt und sich schützend über die Rose beugt (siehe Abb. 4.6 b). In der Endszene am Balkon trauert Belle um das sterbende Biest. Bevor das letzte Blütenblatt fällt (siehe Abb. 4.6 c), gesteht sie ihm ihre Liebe und die Transformation in den menschlichen Körper wird eingeleitet.



Abbildung 4.7: das Gemälde des jungen Prinzen (a), das zerstörte Gemälde (b), das Biest in festlicher Kleidung mit seinen strahlend blauen Augen (c), der Prinz in seiner menschlichen Gestalt (d). Bildquelle [30].

In der Einführungssequenz, indem die Verwünschung und der Umgang mit der neuen Situation der Bestie erzählt wird, gibt es ein Gemälde mit dem Abbild des jungen Prinzen (siehe Abb. 4.7 a). Beschämt über seine abstoßende Gestalt zerkratzt er das Gemälde. Als Belle den verbotenen Flügel betritt, wird sie eben auf jenes Gemälde aufmerksam. Sie betrachtet das Bild – insbesondere die blauen Augen – und versucht die herabhängenden Stoffetzen wie ein Puzzle zusammenzufügen (siehe Abb. 4.7 b). Auch in der tierischen Gestalt besitzt er blaue Augen, die das einzige Merkmal sind, welches er durch die Metamorphose beibehalten hat und das Bindeglied zwischen seiner wahren und der verzauberten Gestalt darstellen (siehe Abb. 4.7 c). Dieses Mittel der Wiedererkennung wird in der Abschlusszene eingesetzt, als die Transformation in die menschliche Gestalt abgeschlossen ist und Belle ihn mit unsicherem Blick in die Augen sieht (siehe Abb. 4.7 d).

Wie auch das Biest wurden die Schlossbewohner in eine andere Gestalt verwandelt, die ihre zugewiesene Aufgaben und ihre Charakteristika als Menschen repräsentieren. Herr von Unruh wird in eine kleine Standuhr verwandelt, weil er in menschlicher Gestalt stets eine Uhr bei sich trägt und auf Pünktlichkeit großen Wert legt. Madame Pottine ist die mütterliche und gütige Seele im Schloss und eine resolute Haushälterin, wodurch sie die Gestalt einer Teekanne annimmt und Belle bei Ankunft mit einer Tasse Tee begrüßen möchte. Tassilo, der Sohn von Madame Pottine, erhält passend zu ihrer verzauberten Gestalt die Form einer kleinen Teetasse.

Die Zauberin schenkte dem Prinzen neben der verzauberten Rose ebenso einen Spiegel als einziges Fenster zur Außenwelt. Der Träger des Spiegels ist in der Lage seinen sehnlichsten Wunsch zu erblicken. Als das Biest genug



Abbildung 4.8: das Abbild von Belle im Spiegel (a), Belle wünscht sich ihren Vater zu erblicken (b). Bildquelle [30, T=01:03:16–01:03:23].

Vertrauen zu Belle gefasst hat und diese ihm ihr Heimweh nach ihren Vater klagt, zeigt er ihr die Macht des Spiegels. Daraufhin sieht sie ihren Vater desorientiert, verzweifelt und krank im Wald umherirren und eilt zu ihm (siehe Abb. 4.8 a). Vor der Abreise bittet er Belle darum den Spiegel mitzunehmen, damit sie jederzeit auf ihn zurückblicken kann. Auch wenn der Spiegel den größten Wunsch des Trägers zeigt, so bleibt dieser immer bei der Wahrheit. Der Spiegel zeigt weder Vergangenheit noch Zukunft, sondern ausschließlich gegenwärtige Begebenheiten. Zudem ist im „Normalzustand“ das gewohnte Abbild der Person sichtbar, die in den Spiegel blickt (siehe Abb. 4.8 b).

4.2.5 Ästhetische Merkmale der Metamorphose

Eine Metamorphose beschreibt nicht nur den eigentlichen Verwandlungsprozess und die Veränderung einer Ursprungsform in eine andere, sondern umfasst auch das visuelle Konzept, das die Metamorphose umgibt.

Besonders auffällig ist hierbei die visuelle Ankündigung der Metamorphose und begleitende Elemente während der Verwandlung bis diese abgeschlossen ist. Während Belle das Biest fest umschlungen hält, erscheinen vertikal, schräg verlaufende Lichtstrahlen in unterschiedlichen Farben. Beginnend mit sehr wenige Strahlen in langsamen Abständen bis hin zu schnelleren, vermehrten Einschlägen bis schließlich der gesamte Balkonboden von den Partikelfunkeln bedeckt ist und sich der Nebel vermehrt. Mit der Ansammlung und Verdichtung des Nebels steigt auch der Körper empor, welcher durch Partikeln unter seinen Beinen in die Höhe getragen wird. In der Luft hängt das Biest wie ein Schmetterling im Puppenstadium. Mit der Vollendung des transformierten Zustandes in eine menschliche Form strahlen aus den Fingerspitzen, Zehenspitzen und im Bereich des Kehlkopfes gelbe Strahlen. Sie sind das Zeichen für die abgeschlossene Verwandlung der Extremitäten. Beim Kopf sind die gelben Strahlen hingegen zusätzlich noch ein Überblendungsmittel wie der halbtransparente, weiße Layer. Nachdem der Prinz in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt wurde, sinkt er liegend



Abbildung 4.9: Begleitende Elemente während des Verwandlungsprozesses wie Lichtstrahlen, Partikel und Nebel. Bildquelle [30, T=01:18:00–01:19:05].

auf den Balkonboden herab. Zeitgleich mit der Herabsinkung verschwindet auch der Nebel (siehe Abb. 4.9).

Die Transformation der Schlossbewohner wird durch eine sie umgebende Partikelwolke unterstützt – jeder von ihnen hat dabei eine eigens zugewiesene Farbe. Lumière wird von einer blaufarbenen, Herr von Unruh von einer orangefarbenen und Madame Pottine von einer rosafarbenen Partikelwolke umgeben (siehe Abb. 4.5). Neben der Transformationssequenz in des Prinzen ursprüngliche Gestalt, gibt es auch die Darstellung der Metamorphose in die animalische Form. Diese hebt sich stilistisch von der Rückverwandlung ab, da diese in Form von Bleiglasfenster – bekannt aus Kathedralen und eine Künstlerform aus der Gotik – „beschrieben“ wird (siehe Abb. 4.10).

4.2.6 Inszenierung der Bilderabfolge

Kamera und Einstellungsgrößen

Die Metamorphose der Bestie beginnt mit einer Halbtotale (siehe Schnittpro. A.1), die das sterbende Biest und die verzweifelte Belle zeigt und so einen Überblick über die aktuelle Situation schafft. Kurz darauf hebt sich der Körper des Biestes in die Höhe und steigt empor. Beim Aufsteigen wechselt die Kamera in eine Totale, in der sich das Biest in eine Art Kokon in den Umhang wickelt. Beim Ausstrecken der Extremitäten wird die Transformation dieser – Hand, Fuß und Kopf – in einer nahen Einstellung gezeigt, um so das magische Geschehen detailliert zu veranschaulichen. Nach der endgültigen Transformation in einen Menschen ist die Einstellung eine Halbtotale bis zum Zeitpunkt als der Prinz sich zu Belle umdreht. Die Kamera wechselt daraufhin in eine Halbnahe, um den blauen Augen Bedeutung zu verleihen (siehe Abb. 4.7).

Die Verwendung naher Einstellungsgrößen bei den Transformationsabschnitten einzelner Körperteile ist ein Gestaltungsmittel, um die Bedeutung



Abbildung 4.10: Transformationsausschnitt der Hand im Stile der Bleiglasfenster. Bildquelle [30].

auf den Vorgang der Metamorphose zu lenken. Hierbei wird das Augenmerk primär auf den Prozess selbst gelenkt und die Auflösung, dass es sich bei dem Biest in Wirklichkeit um den verzauberten Prinz handelt, schrittweise näher geführt. Die Einstellung der Halbtotale dient als Überblick des Szenarios, indem auch die Reaktionen anderer Figuren einfließen und das Biest zentralisiert wird. Als das Biest in der Luft hängend schwebt, richtet sich der Blick automatisch auf den Bewegungsprozess der Bestie. Die Reaktion von Belle wird im Augenwinkel wahrgenommen und doch weniger Beachtung geschenkt – auch bei mehrmaliger Betrachtung der Szenerie. Zudem gibt es zwei konkrete Kamerafahrten, die das Geschehen mitverfolgen, um den Fluss der Verwandlung intakt zu halten: nach der Transformation der Beine schwenkt die Kamera nach oben zum Kopf und beim Herabsinken des Körpers auf den Boden begleitet die Kamera diesen.

Bei der Rückverwandlung der Schlossbewohner (siehe Schnittpro. A.2) wird auf Einstellungen in einer Totalen und Halbtotale großen Wert gelegt. Dies zeigt, dass der Verwandlungsprozess der Schlossbewohner weniger ausführlich dargestellt wird, als von der Bestie.

Montage

Die gesamte Anfangsszene wird in Einzelbildern vergleichbar mit Fotografien und Gemälden ohne aufwendige Kamerabewegungen erzählt. Die Übergänge zwischen den Bildern werden durch Überblendungen gelöst, wie bei der Transformation der menschlichen Hände in animalische Klauen (siehe Abb. 4.10).

Die abschließende Metamorphose wird zwischen den beschriebenen Szenen hart geschnitten. Während der Verwandlung des Prinzes gibt es immer wieder kurze Einblendungen – ebenfalls durch harte Schnitte gelöst – von Belle und den Schlossbewohnern, die ihre Reaktion auf das Ereignis darstellen. Eine einzige Überblendung mit einem weißen Layer wird als eine Art „Überstrahlung“ der Kopftransformation eingesetzt, die sich zirkulierend über das gesamte Bild ausbreitet. Die gesamte Endtransformation erinnert

Tabelle 4.2: Filmdaten zu *La Belle et la Bête* von Cocteau

<i>Titel</i>	La Belle et la Bête
<i>Produktionsjahr</i>	1946
<i>Länge</i>	90 Minuten
<i>Regie</i>	Jean Cocteau
<i>Genre</i>	Fantasyfilm

an einen Zeitlupen-Effekt, der jedoch nur minimal erkennbar ist. So tritt die „verlangsamte“ Bewegung insbesondere beim Empor- und Hinabsteigen des Körpers sowie beim Transformationsprozess der Extremitäten auf.

4.3 Filmanalyse Jean Cocteau *Die Schöne und die Bestie*

4.3.1 Grundlegende Konzeption

Jean Cocteaus Interpretation ist zugleich die erste Verfilmung des Märchens, welcher 1946 noch als Schwarzweiß-Film realisiert wurde. Zudem feierte der Film seine Premiere bei den 1. Internationalen Filmfestspielen in Cannes. Durch den Einsatz neuer Mittel in der Darstellung des Fantastischen – Hände ohne Körper die Kandelaber und Krüge halten oder die Bewegung von augenscheinlichen Statuen – gilt der Film als einer der Vorläufer im Genre des *Fantasyfilms*. Zudem weiß Cocteau die Atmosphäre des Filmes geschickt einzufangen, indem er Live-Action Material mit cleveren Montagetechniken und fantasievollen Maskierungen, insbesondere auch in Bezug auf die Metamorphose, kombiniert. Gearbeitet wird mit einfachen Settings, die das Notwendigste in der beschreibenden Szene integriert. So sind die dunklen Gänge im Schloss mit wenig Dekorationsmitteln wie mit einer Hand haltende Kronleuchter und lebende Statuen mit bewegenden Gesichtern, ausgestattet. Im Kontrast dazu sind die Schauspieler mit schönen Kostümen zu Zeiten der Renaissance ausgestattet. Vor allem die Bestie erhält eine märchenhaft, gelungene Maske, die große Ähnlichkeit mit einem Löwen aufweist.

4.3.2 Untersuchung der Erzählstruktur

Handlung

Ein Kaufmann lebt mit drei Töchtern und einem Sohn gemeinsam in einem Herrenhaus. Der beste Freund des Sohnes Ludovic ist Avenant, ein Spieler und Herumtreiber, der Bella den Hof macht. Als der Vater eines Tages in den Hafen reist, wünschen sich die beiden älteren Schwestern teure Kleider

und Schmuck, Bella dagegen nur eine Rose. Auf dem Rückweg verirrt er sich im Wald und stößt dabei auf ein geheimnisvolles Schloss. Er bedient sich an der gedeckten Tafel und übernachtet ohne einem einzigen Menschen zu begegnen. Als er das Schloss verlässt, entdeckt er einen Rosenbusch und pflückt eine Rose. Plötzlich erscheint eine animalische Gestalt, die ihm mit dem Tod bedroht. Die Bestie ist zu einem Tauschabkommen bereit, sodass einer der Töchter seinen Platz einnimmt. Zu Hause angekommen berichtet der Vater von den Geschehnissen und Bella ist bereit, an Stelle ihres Vaters in das Schloss zurückzukehren. Mit einem Pferd von der Bestie gesandt, reitet sie fort. Als Bella die Bestie antrifft, verliert sie vor Schreck das Bewusstsein. Die Bestie stellt ihr jeden Abend die selbe Frage, ob Bella seine Frau werden möge, und jedes Mal verneint sie. In der Nacht geht die Bestie gemäß ihrer Natur auf Jagd und reißt ein Reh. Da Bellas Heimweh immer stärker wird und sie den schlechten Gesundheitszustand ihres Vaters im Spiegel gesehen hatte, bittet sie die Bestie, ihren Vater besuchen zu dürfen. Dieser gewährt ihr eine Frist von einer Woche, schenkt ihr einen goldenen Schlüssel zur Schatzkammer sowie einen goldenen Handschuh, der Bella in das Haus ihres Vaters befördert. Ihre Schwestern und Avenant versuchen Bella davon zu überzeugen nicht zur Bestie zurückzukehren. Die Schwestern entwenden Bella den goldenen Schlüssel und bitten Ludovic und Avenant die Schatzkammer aufzusuchen. Schließlich finden die Schwestern einen kostbaren Spiegel, der nicht ihr Spiegelbild, sondern ihre hässliche Seele in Form eines Äffchens und einer alten Dame zeigt. In ihrem Bett liegend sieht Bella das verzweifelte und traurige Biest im Spiegel und kehrt mit Hilfe des Handschuhes in das Schloss zurück. Bella findet die Bestie sterbend im Garten vor. Währenddessen sind auch Ludovic und Avenant bei der Schatzkammer angelangt und versuchen über das Glasdach ins Innere zu gelangen. Während Avenant mit Hilfe eines Seiles hinuntergleitet, erwacht eine Statue mit Pfeil und Bogen zum Leben und zielt auf Avenant. In dem Moment als Avenant getroffen wird, verwandelt sich dieser in die Bestie und fällt tot zu Boden. Vor Bellas Augen verwandelt sich die vor ihr liegende Bestie in einen schönen Prinzen, der eine starke Ähnlichkeit mit Avenant aufweist.

Erzählstruktur

Die Strukturähnlichkeit zur literarischen Vorlage ist auffällig, da gewisse Aspekte und Auslöser der jeweiligen Handlung ident sind. Cocteau hält somit an vielen Punkten an Madame Beaumonts Version fest und gliedert diese in:

- **Ruf des Abenteuers und Aufbruch:** Wie in der Originalerzählung kehrt der Vater mit der tragischen Nachricht nach Hause, indem Bella an Stelle ihres Vaters zur Bestie reitet.
- **Initiation und Konfrontation:** Bella fällt beim ersten Anblick der Bestie in Ohnmacht. Jeden Abend leistet die Bestie Bella zum Abend-

sen Gesellschaft. Bella wandert im Schloss umher und entdeckt dabei rätselhafte Verhaltensweisen, die das Biest an den Tag legt. So wird sie Zeugin seiner animalischen Natur, als er mit blutbefleckter Kleidung vor ihrer Zimmertür auftaucht oder erlebt einen höflichen Gastgeber, der sie beim Spaziergang durch die Gärten begleitet.

- **Rückkehr:** Die Sorge um ihren Vater ist eine weitere Gemeinsamkeit aus dem Märchen, die die Rückkehr auslöst. Neben den beiden Schwestern versucht zudem Avenant Bella von der Bestie fernzuhalten. Als Bella zum Schloss zurückkehrt, findet sie das Biest leblos im Garten. Dieser verwandelt sich durch ihre Liebe in einen Prinzen und Avenant fällt in Gestalt der toten Bestie zu Boden.

Figurenkonstellation

Bella ist die junge „Heldin“, die ihrer Figur aus der literarischen Vorlage sehr ähnelt und ihr Leben für den Vater opfert. Auch der Vater tritt wiederum als „Herold“ in Aktion mit dem Ruf des Unbekannten für seine Tochter beginnt. Das Biest vereint wieder einige Archetypen in sich, dem zunächst die Rolle des „Schatten“ zugeschrieben ist und als „Gestaltwandler“ die Schöne durch sein eigenartiges, animalisches Verhalten in der Nacht und seiner Höflichkeit beim Abendessen vor ein Rätsel stellt. Mit der Übergabe des goldenen Schlüssels und des Handschuhes ist er zudem ein „Schwellenhüter“, der Bellas mögliche Gefühle und sein Vertrauen in sie auf die Probe stellt. Avenant ist von Cocteau ein eingefügter Charakter, der mit dieser Figur die Grundaussage des Märchen verstärkt darstellt. Üblich für einen „Trickster“ stiftet er Unruhe indem er Ludovic, den Bruder von Bella, in seinen Lebensstil als Spieler und Herumtreiber einführt. In Folge dessen versuchen die beiden die Schatzkammer der Bestie auszurauben, wobei Avenant die treibende Kraft des Einbruches ist. Dafür erhält er schlussendlich seine Strafe, indem der Pfeil der Gerechtigkeit ihn im Rücken trifft und er sich in die tote Bestie verwandelt. Die beiden Schwestern aus dem Originalwerk hat Cocteau in Félicie und Adélaïde überführt, die ebenfalls vor Gier und Eifersucht zerplatzen, als Bella in einem märchenhaften Kleid mit Krone – ähnlich einer Königin – nach Hause zurückkehrt. Auch sie treiben als „Trickster“ ihr Unwesen, da sie den Vater und Bella falsche Absichten vortäuschen, Diebstahl begehen und andere in Gefahr bringen.

4.3.3 Technische Umsetzung der Metamorphose

Für die Verwandlung der Bestie in die menschliche Gestalt und umgekehrt bediente man sich künstlerischer und technischer Möglichkeiten in der Montage und Maskenbildung, die zum damaligen Zeitpunkt zur Verfügung standen.

Das Make-up der Bestie wurde von Monsieur Pontet erstellt, der die

Perücke in 3 Schichten aufteilte: ein Teil der den Hals und die untere Gesichtspartie bedeckt, ein Teil der bis zu den Augen führt und der Dritte, der Stirn und Kopf vereinnahmt. Dabei wurde das Haar auf einem elastischen Material befestigt, welches sich an die Gesichts- und Kopfproportionen des Schauspielers anpassen ließ. Die Maske erlaubte dem Schauspieler somit eine flexible, körperliche als auch sprachliche Performance, sodass keine Synchronisation benötigt wurde [48].

In der abschließenden Transformationssequenz hält sich Avenant an den hoch, wachsenden Pflanzen fest, als ihn ein Pfeil im Rücken trifft. Für einige Sekunden wird das Einzelbild mit Avenants Gesichtsausdruck eingefroren. Bei Frame 2 beginnt beim Mund die Einblendung mittels einer am Rand auslaufenden Maske, die nach und nach radial vervollständigt wird bis das zweite Bild in Frame 5 komplett eingeblendet ist. Dieses ist ebenfalls eingefroren und bleibt für einige Sekunden bestehen bis durch einen Schnitt in die nächste Einstellung übergegangen wird (siehe Abb. 4.11). Für diesen Transformationsabschnitt wurde der Schauspieler in beiden Kostümierungen – einmal als Avenant, einmal als Bestie – in einer „Close-up“-Einstellung abgeleuchtet. Die Überblendung vom Ausgangs- in den Endzustand wirkt dadurch weich und stimmig. Anschließend hat die Bestie, die vor Bella gelegen hatte, ihre menschliche Form bereits eingenommen – ohne den detaillierten Verwandlungsprozess dargestellt zu bekommen – und steht wie von „Zauberhand“ auf. Die Verwandlung der Bestie in den Prinzen verlief somit parallel zur Transformation Avenants, wenn man von Cocteaus Inszenierungsabsicht mit den drei Ich's ausgeht.

Auch Mark J.P. Wolf weist in seiner *A Brief History of Morphing* [13] auf den Einsatz von Make-up Effekten in Kombination mit Nachbearbeitungen des Filmmaterials wie Überblendungen und gut eingesetzte Schnitte in Live-Action Filmen für Charaktertransformationen hin [13, S. 89]. Erst mit *An American Werewolf in London* (1981) [14] werden erstmals Transformationen des Körpers in einem einzigen Shot dargestellt ohne diesen mit Schnitten zu unterbrechen.

4.3.4 Symbole der Metamorphose

Der goldene Handschuh ist eines der Geschenke, die die Bestie Bella überreicht, um sie auf schnellstem und sicherstem Weg zu ihrem Vater zu bringen. Zudem ist der Handschuh der Beweis des enormen Vertrauens zu Bella, die den Handschuh ausschließlich zu dessen Zweck nutzt und ihn nicht als Pfand oder Belohnung ansieht. Im Originalmärchen ist das magische Transportmittel ein goldener Ring. Neben dem Handschuh überreicht er Bella einen goldenen Schlüssel zum Pavillon der Diana, indem sich Reichtümer aus Gold und Silber befinden. Er weist daraufhin dass niemand, nicht einmal er selbst, diese Kammer betreten darf. Obwohl Bella um den Wert des Schlüssels weiß, benutzt sie ihn nicht, sondern möchte ihn bei Rückkehr zum Schloss der Bes-



Abbildung 4.11: Transformationssequenz von Avenant in die Bestie und von der Bestie in den Prinzen. Bildquelle [25, T=01:25:22–01:25:36].

tie als wahren Besitzer wieder zurückgeben. Die beiden Schwestern dagegen nutzen die Möglichkeit sich an dem Schatz zu bereichern. Vor Gier und Eifersucht zerfressen stehlen sie den Schlüssel aus Bellas Zimmer und befehlen Ludovic und Avenant die Schatzkammer aufzusuchen.

Den Einsatz des Spiegels nutzt Cocteau zum einem als magischen Spiegel, der die Person zeigt, nach der sich Bella am meisten sehnt. Dies ist im Lauf der Handlung ihr Vater, nach dem sie sich bereits nach Ankunft im Schloss sehnt und der einige Zeit später im Sterben liegt. Zum anderen ist es die Bestie, als sie sich an ihr Versprechen erinnert und ihre wahren Gefühle zur Bestie erkennt, um ihm vor dem Tode zu bewahren. Auf der anderen Seite ist der Spiegel das Abbild der Seele einer Person. Dies wird vor allem in der Szene deutlich als sich die Schwestern im Spiegel betrachten und die eine ein Abbild eines Äffchens und die andere eine alte, hässliche Dame darin erblicken (siehe Abb. 4.12). Als Bella in ihrem Zimmer in den Spiegel sieht, verändert sich ihr Bild nicht, was von einem reinem Herzen zeugt. Insgesamt besitzt die Bestie 5 magische Gegenstände, zu denen ebenfalls die Rose und das Pferd „Windsbraut“ gehört. Das Pferd gehorcht der Bestie, da sie den Vater auf sicherem Wege nach Hause bringt und Bella zu ihm ins Schloss führt.

Die Aussage von Beaumonts Märchen „Liebe kann einen hässlichen Menschen in eine schöne Person verwandeln“ erweitert Cocteau um eine zweite



Abbildung 4.12: Félicie's Spiegelbild eines Äffchens (a), Adélaïde als alte Dame (b), Bella in ihrer vollkommenen Schönheit (c). Bildquelle [25].



Abbildung 4.13: Jean Marais Verkörperung der Bestie (a), dem Verehrer Avenant (b) und dem schönen Prinzen (c). Bildquelle [25].

Ich-Person. Das Biest ist die *äußerlich, hässliche* Gestalt und Avenant symbolisiert die *innerlich, schmutzige* Seele. Der verwandelte Prinz vereint die jeweils positiven Aspekte der Charaktere, indem er das gutmütige Herz des Biestes und die äußerlich, attraktive Erscheinung von Avenant besitzt. Als Avenant durch das Glasdach in der Schatzkammer herunterklettert, wird er vom Pfeil der Diana³ Statue getroffen. In diesem Augenblick verwandelt sich Avenant in das tote Biest und das bei Bella liegende Biest verwandelt sich in den Prinzen (siehe Abb. 4.13). Alle drei Charaktere werden vom Schauspieler *Jean Marais*⁴ verkörpert.

4.3.5 Ästhetische Merkmale der Metamorphose

Im Gegensatz zur Verfilmung von Disney gibt es in Cocteaus Version keine visuellen Elemente, die den gesamten Transformationsprozess in der Endszene begleiten. Kurz bevor die Metamorphose einsetzt, wird die Schatzkammer mit der Diana Statue etabliert. In dieser ist erkennbar, dass einige Blätter und Rosenblüten am Boden hinab fallen. Erst als die Bestie tot zu Boden fällt, sind um den leblosen Körper liegende Blüten erkennbar, in der einige durch den Aufprall in die Luft gewirbelt wurden.

Ein visuelles Element, dass die Bestie in ihrer animalischen Gestalt be-

³*Diana*: die Göttin der Jagd.

⁴*Jean Marais*: war der Lebensgefährte von Jean Cocteau.



Abbildung 4.14: Bella ertappt die Bestie vor ihrer Zimmertüre (a), das zerstreute und mit Blut befleckte Biest (b), Rückzug der Bestie (c). Bildquelle [25].

gleitet und ihr Leid symbolisiert, ist die Verwendung von Rauch und Nebel. Gemäß der Natur eines Tieres gibt es einige Szenen in der sich die Bestie wie ein Raubtier verhält. In einer Nacht ertappt Bella die Bestie vor ihrer Tür mit blutbeflecktem Hemd, zersträubtem Haar und seine Gestalt ist von rauchartigen Schwaden umgeben (siehe Abb. 4.14). Sein Leid und die unheimliche Qual mit Bella konfrontiert zu werden und ihre von ihm erhoffte Liebe nicht zu erlangen, wird mit folgendem Filmzitat der Bestie deutlich [25, T=53:42–53:47]:

Euer Anblick verbrennt mich! Ich kann euren Anblick nicht ertragen!

Auch als er eines Nachts in den Gängen umherwandert und sich Bella hinter einer Statue versteckt und ihn beobachtet, tauchen Rauchschwaden rund um seine Klauen auf. Bestürzt begibt er sich vor die Türe zu Bellas Zimmer, tritt ein und sucht sie vergebens. Daraufhin setzt er sich vor den Spiegel und wünscht den Standort von Bella zu sehen, als im gleichen Augenblick aus dem Spiegel heraus Rauch aufsteigt.

4.3.6 Inszenierung der Bilderabfolge

Kamera und Einstellungsgrößen

Bei der Endtransformation ist der Einsatz von Close-up Einstellungen auffällig (siehe Schnittpro. A.3). So gelangt diese erstmals zum Einsatz als der versteinerte Blick von Avenant erscheint. Die Kamera bleibt für einige Sekunden in ihrer Position bis die Transformation in die tierische Gestalt abgeschlossen ist. Danach erfolgt erneut ein Close-up auf die Klauen und anschließend eine Halbtotale mit dem toten Körper am Boden der Schatzkammer liegend. Abschließend folgt eine Totale mit der die Gestalt des Prinzen etabliert wird. Im Kamerakzept lässt sich somit ein konkretes Muster erkennen, bei dem das Hauptaugenmerk auf einem bestimmten Körperteil im Verwandlungsprozess liegt. Durch die allmähliche Entfernung der Kamera



Abbildung 4.15: Die Parallelhandlungen im Spiegel als Bella ihren Vater beobachtet (a), die Bestie den Standort Bellas im Spiegel sucht (b), Bella sich nach der Bestie sehnt und sein Leiden erkennt (c). Bildquelle [25].

wird die Auflösung der Metamorphose schrittweise veranschaulicht, bis diese mit der weitesten Einstellung abgeschlossen ist. So beginnt die Einstellung mit dem Kopf, geht über zu den Händen und etabliert abschließend den gesamten Körper (siehe Abb. 4.11).

Montage

Bei der Metamorphose von Avenant in die Bestie bediente man sich der Freeze Frames, indem der qualvolle Blick von Avenant in beiden „Zuständen“ – Mensch und Bestie – als Standbild festgehalten wird (siehe Abb. 4.11). Nachdem die Überblendung vom Ausgangsbild in den Endzustand vollendet ist, läuft die Sequenz in normaler Geschwindigkeit weiter. Die Überblendung der beiden Gesichter ist eine animierte Blende, die sich vom Mund der Bestie radial, kreisend über das gesamte Bild ausbreitet. Zudem werden die unterschiedlichen Kameraführungen mit Schnitten überblendet und die Reaktionen anderer beteiligten Personen wie Ludovic und Bella auf die Metamorphose eingeblendet.

Als Bella in den magischen Spiegel blickt und sich dabei nach dem Biest sehnt, wird das Spiegelbild von Bella mit einem Ausschnitt der Bestie überblendet. Bei genauerer Betrachtung ist erkennbar, dass während der Einstellung mit der Bestie das Spiegelbild von Bella nach wie vor mit sehr geringer Transparenz eingeblendet ist. Die Szenen im Spiegel zeigen zudem Handlungen, die parallel stattfinden. So zeigt der Spiegel den schlechten Zustand der Bestie als Bella bei ihrer Familie ist und nicht wie vereinbart nach der Frist zurückkehrt. Im Schloss nach ihrer Ankunft sieht Bella den Vater krank liegend im Bett und als die Bestie Bella in ihrem Zimmer nicht auffinden kann, „beobachtet“ er Bella im Spiegel als sie aus ihrem Versteck schleicht (siehe Abb. 4.15).

Tabelle 4.3: Filmdata zu *La Belle et la Bête* von Gans

<i>Titel</i>	La Belle et la Bête
<i>Produktionsjahr</i>	2014
<i>Länge</i>	110 Minuten
<i>Regie</i>	Christophe Gans
<i>Genre</i>	Fantasyfilm

4.4 Filmanalyse Christophe Gans *Die Schöne und das Biest*

4.4.1 Grundlegende Konzeption

Christophe Gans' Inszenierung von *La Belle et la Bête* ist die derzeit aktuellste Verfilmung, die auf Live-Action Material in Verbindung mit computer-generierten Bildern setzt. Für die imposante und realistische Darstellung der Bestie wurde erstmals auf Motion-Capture zurückgegriffen. Opulente und prachtvolle Kleider in Kombination mit detaillierten und aufwendigen Sets, die das 17. Jahrhundert wiederbeleben, sorgen für ein visuell, ansprechendes Bild. Bei den César Awards in Frankreich gewann der Film in der Kategorie *Best Production Design* [49]. Durch die Verschmelzung mit real, aufgenommenem Filmmaterial und im Computer erzeugten Hintergründen, Elementen und Charakteren wird diese Art von Film *Hybridfilm* genannt. Diese Methode erlaubt es Animationen von unterschiedlicher Technik (Zeichena-nimation, Computeranimation, Stop-Motion, etc.) in Live-Footage Material einzufügen und mittels Compositing und Schnitt digital zu kombinieren.

4.4.2 Untersuchung der Erzählstruktur

Handlung

Ein Kaufmann muss mit seinen 3 Töchtern und 3 Söhnen aufgrund seines Bankrotts in ein Landhaus ziehen. Eines Tages erhält der Kaufmann die Nachricht, dass eines seiner verloren, geglaubten Schiffe gefunden wurde. In der Stadt trifft er auf Perducas, bei dem sich einer seiner Söhne, Maxime, verschuldete. Dieser verlangt das Geld und greift den Kaufmann an, der sich daraufhin in den Wald flüchtet. Dort entdeckt er ein geheimnisvolles Schloss und nimmt einige Schätze an sich, um den Wunsch der beiden älteren Schwestern zu erfüllen. Für die Jüngste unter ihnen, Belle, pflückt er eine rote Rose, als ihn eine Bestie zu Boden wirft und mit dem Tod bedroht. Die Bestie fordert dass eine der Töchter in sein Schloss kommt, oder der Kaufmann wieder zurückkehrt, ansonst werde seine gesamte Familie sterben. Um

sich für den Vater zu opfern, reitet Belle mit dem Pferd zum Schloss. Sie erhält von der Bestie wunderschöne Kleider und die Erlaubnis sich im und um das Schloss frei zu bewegen. Jeden Abend muss sie allerdings mit der Bestie dinieren. Jedes Mal bittet er sie darum, seine Frau zu werden, doch sie lehnt ab. In der Nacht träumt Belle von einem Prinzen der einst im Schloss lebte und seine Gemahlin über alles liebte. Sie stellte die Bedingung die Jagd auf eine goldene Hirschkuh zu beenden, wenn er einen Thronfolger wolle. Belle bittet das Biest im Tausch für einen Tanz zu ihrer Familie zurückzukehren, welcher ihr die Erlaubnis erteilt. Zu Hause angekommen erfährt Belle dass sich die Brüder vor dem Halunken Perducas und seinen Gefolgsleuten verstecken. Als der älteste Bruder, Maxime, die Kleidung von Belle näher betrachtet, begibt er sich zu Perducas und verspricht ihnen sie zu den Reichtümern des Schlosses zu führen, wenn sie im Gegenzug seine Familie in Ruhe lassen. Die Gruppe gelangt erfolgreich zum Palast und nimmt das Gold an sich. In einem Traum sieht Belle erneut den Prinzen, der sein Versprechen gebrochen hat und die Hirschkuh mit einem goldenen Pfeil erschießt. Während die Hirschkuh schwächer wird, verwandelt sich diese in seine Frau. Diese offenbart ihrem Mann, dass sie als menschliche Gestalt die Liebe erfahren wollte und ihr Vater der Gott des Waldes sei. Zur Strafe, dass der Prinz seine Tochter getötet hat, verwandelt er ihn in ein Biest und seine Jagdfreunde in riesige Statuen. Belle eilt daraufhin zum Schloss und sieht wie das Biest und die Statuen gegen Perducas Gefolgsleute kämpfen. Belle bittet das Biest um Gnade, als Perducas den Moment nutzt, um das Biest mit dem goldenen Pfeil tödlich zu verwunden. Mit ihren Bruder trägt sie das Biest in ein Becken mit Wasser, welches heilende Kräfte besitzt. Während das Biest im Sterben liegt, gesteht sie ihm ihre Liebe und das Biest verwandelt sich im Wasser in die Gestalt des Prinzen. Gleichzeitig verwandelt sich Perducas in einen Baum. Die beiden leben mit Belles Vater und den beiden Kindern im Landhaus.

Erzählstruktur

- **Ruf des Abenteuers und Aufbruch:** Der Kaufmann kehrt von seiner Reise zurück und überbringt die Nachricht der Bestie. Belle eilt völlig überstürzt mit einem Pferd zum Schloss.
- **Initiation und Konfrontation:** Belle begibt sich auf Erkundung am Schlossgelände und wird mit einem Traum konfrontiert, indem sie das glückliche Leben eines Prinzen mit seiner Gemahlin erblickt. Nachts entdeckt sie das Ausleben seiner animalischen Natur und läuft verängstigt davon. Dabei rettet er sie vor dem Ertrinken im See.
- **Rückkehr:** Das Motiv der Rückkehr ist wie im Märchen, die Sehnsucht um den Vater. Der älteste Bruder versucht mit Hilfe des Reichtumes der Bestie die Halunken von seiner Familie fernzuhalten. Als Belle die Wahrheit in einem weiteren Traum erkennt, eilt sie zur Bes-

tie, die sie kämpfend mit einer Bande vorfindet. Das Biest wird tödlich verletzt und sie gesteht ihm vor seinem Ableben ihre Liebe. Daraufhin verwandelt sich das Tier in den Prinzen.

Im Akt werden Traumsequenzen als unterstütztes Element eingebaut, um die Vergangenheit der Bestie zu veranschaulichen. Weiters wird die Vorgeschichte mit einer Erzählerstimme eingeleitet, die das Leben der Familie bis zum Wendepunkt des Bankrotts beschreibt. Hierbei handelt es sich um eine Rahmenhandlung, da Belle ihren Kindern aus einem Märchenbuch vorliest und Belle ebenso die Protagonistin der Geschichte ist.

Figurenkonstellation

Das Biest durchlebt verschiedenen Phasen der Archetypen, indem es zunächst den Vater und seine Familie mit dem Tod bedroht. Seine zwiegespaltene Persönlichkeit, indem er seinem Jagdinstinkt eines Tieres folgt und ein Wildschwein auffrisst und beim Abendessen wie ein wohlhabender Prinz gut gekleidet Belle darum bittet seine Frau zu werden, unterstreichen seine Rolle als „Gestaltwandler“. Auch beim Abendessen nimmt sein Temperament teilweise überhand, da er sich in seiner Verletzung des Brüllens bedient. Indem er am Ende gegen die Bande kämpft und Belle vor dem Ertrinken rettet, springt er über seinen eigenen Schatten.

Als unsichtbarer „Mentor“ fungiert die Seele der Hirschkuh, die Belle die Träume sendet, um ihr die wahre Gestalt der Bestie zu veranschaulichen. Sie trägt wesentlich zur Auflösung des geheimnisvollen Rätsels bei und wünscht sich für die Bestie eine positive Wende.

Die Rolle des Hauptgegenspielers offenbart sich bei Perducas, der unter seinen Gefolgsleuten als gefürchtet gilt und Belles Familie bedroht. Zudem trachtet er nach Reichtum und handelt rücksichtslos. Er kennt keine Treue oder Hilfsbereitschaft gegenüber seinen Bandenmitgliedern, im Gegenteil er ist ein purer Egoist. Die Einführung des Charakters ähnelt dem Konzept von Cocteau, indem am Ende der „Schatten“ in eine hässliche Gestalt überführt wird. Im Falle von Perducas wird er zur Strafe durch den Gott des Waldes in einen Baum verwandelt.

Der älteste Bruder Maxime ist für die Verfolgung der Familie durch Perducas verantwortlich. Ebenso ist er der Auslöser für die Auseinandersetzung zwischen der Bestie und der Bande, da Perducas von den Reichtümern im Schloss berichtet, um seine Familie zu retten und somit seine Schulden zu begleichen.

Belle und ihren Vater verbindet ein sehr liebevolles Verhältnis. Umso bestürzt ist sie, als sie die Nachricht aufnimmt, als er von der Begegnung mit der Bestie berichtet. Ohne lange nachzudenken und sich mit ihrer Familie einstimmig abzusprechen, reitet sie mit dem Pferd zum Schloss. Belle muss sich dabei verschiedenen Ängsten stellen, die sie als „Heldin“ der Geschichte überwindet und hinter das Geheimnis um die Bestie kommt.



Abbildung 4.16: Die Anwendung von Facial Performance Capture für die Bestienmimik. Vincent Cassel mit der Motion Capture Maske (a) und das anschließenden Endresultat des computergenerierten Kopfes (b). Bildquelle [41].

4.4.3 Technische Umsetzung der Metamorphose

Die Bestie wird von Schauspieler *Vincent Cassel* verkörpert, der vor der Kamera in großen Greenscreens die körperliche Performance der Bestie liefert. Für das Erscheinungsbild des löwenartigen Kopfes wurde im Computer ein 3D-Modell des Kopfes angefertigt, Materialien zugewiesen und mit softwarebezogenen Werkzeugen Fell und Haare hinzugefügt. Um das generierte Modell nun im Endbild auf den Kopf des Schauspielers zu platzieren, trug dieser bei den Aufnahmen ein „Kopfgerüst“, welches das schematische Gesicht der Bestie repräsentierte. Dadurch war das Volumen des 3D-Kopfes sichtbar, welcher mittels der gelieferten Motion-Capture-Daten übertragen wurde. In einigen Szenen, die es dem Schauspieler unmöglich machten gewünschte Bewegungen und Aktionen eines 4-beinigen Tieres nachzuahmen – wie Springen, Laufen, etc. – wurde eine komplett, computergenerierte Figur verwendet. Für den Aufnahmeprozess der Gesichtsanimation wurde die weiterentwickelte Form der Motion-Capture-Technik, nämlich „Facial Performance Capture“ (siehe Abb. 4.16) eingesetzt, die bereits in *The Curious Case of Benjamin Button* (2008) [32] angewandt wurde [3, S. 117–119]. 20 Prozent der gelieferten Animationsdaten konnten problemlos verwendet werden, in 80 Prozent der Fälle mussten jedoch die Keyframes nachträglich manipuliert werden [41]. Die in Barbara Flückigers *Computergenerierte Figuren* angesprochene Problematik der Interaktion digitaler Figuren [3, S. 112], die unter anderem einen der Teilaspekte der Glaubwürdigkeit einer Figur [3, S. 110–112] behandelt und in Frage stellt, wird in diesem Punkt durch die Berührungen nicht angezweifelt. Die gänzlich, computergenerierte Figur der Bestie beschränkt sich ausschließlich auf Szenen, in der keine direkte Berührung mit Belle oder anderen Charakteren stattfindet. In allen anderen Szenen war der Schauspieler der Bestie am Set vertreten.

Mit dem Aufkommen von Visual Effects in digitaler Form von verschie-

densten Visual Effects Schmieden, die heute zu den bekanntesten und größten Unternehmen in ihrer Branche zählen, konnte der erste photorealistische Morph in *Willow* (1988) [39] von Industrial Light and Magic⁵ durchgeführt werden, bei der ein Strauß in andere Tierformen wie einer Schildkröte sowie Tiger verwandelt wird und zuletzt seine menschliche Gestalt erlangt. Ein weiterer Meilenstein des CG-Morphings wurde mit der digitalen Transformation des T-1000 aus dem Science-Fiction Klassiker *Terminator 2: Judgement Day* (1991) [29] erzielt. Hierbei transformiert sich erstmals ein gesamter, menschlicher Körper oder Körperteile in flüssiges Metall und umgekehrt. Zu Beginn war die Morphing-Technik ausschließlich dem Film vorbehalten bis die stetige Entwicklung des Morphings auch in Musikvideos – u.a. in Michael Jacksons *Black or White* (1991) [19] – und in der Werbebranche Einzug hielt. Seitdem steigt die Anwendung des CG-Morphings stetig und ist heutzutage ein weit verbreitetes Mittel, welches sowohl in künstlerischer Hinsicht aber auch als reine Aufwertung bzw. Hervorhebung einer Animation verwendet wird.

Das *CG-Morphing* ist eine weiter entwickelte Technik der per Hand Frame-by-Frame Animation, die ebenso das Ziel verfolgt realistische Übergänge von einem Ausgangsbild in das Endbild zu erlangen. Ein Morphing-Prozess basiert auf zwei grundlegenden Schritten, die mit Hilfe des Computers berechnet werden [13, S. 93–95]:

1. **Verzerrung der Bilder und**
2. **anschließende Überblendung.**

Die vom Computer berechnete Interpolation ist mit den In-Betweens aus einer Handanimation vergleichbar, die das Tempo der Bewegung und den Übergang zwischen den Frames charakterisiert. So kann auch das Phänomen des Ani-morphs (siehe Abschn. 4.2.3) in einer computergenerierten Animation der Metamorphose auftreten. Bei der Definition gibt es seitens der Animatoren allerdings – insbesondere zwischen denen die sich auf 2D oder 3D Animation spezialisiert haben – unterschiedliche Standpunkte [6, S. 36]:

Sorenson insists that *interpolation* on the computer works the same as do drawn ani-morphs. Panushka is not as certain. Indeed, many in the animation industry wonder if computer 3-D morphing programs are a mixed blessing;

Die Metamorphose der Bestie zum Mensch

Für die Transformationsszene der Bestie im Wasser wurde ein vollständig, computergenerierter Körper der Bestie eingesetzt. Der Prozess der Metamorphose beginnt mit dem Hinabsinken der Bestie ins Wasser, jedoch folgt

⁵ILM: ist ein auf Visual Effects spezialisiertes Unternehmen, welches von George Lucas gegründet wurde.

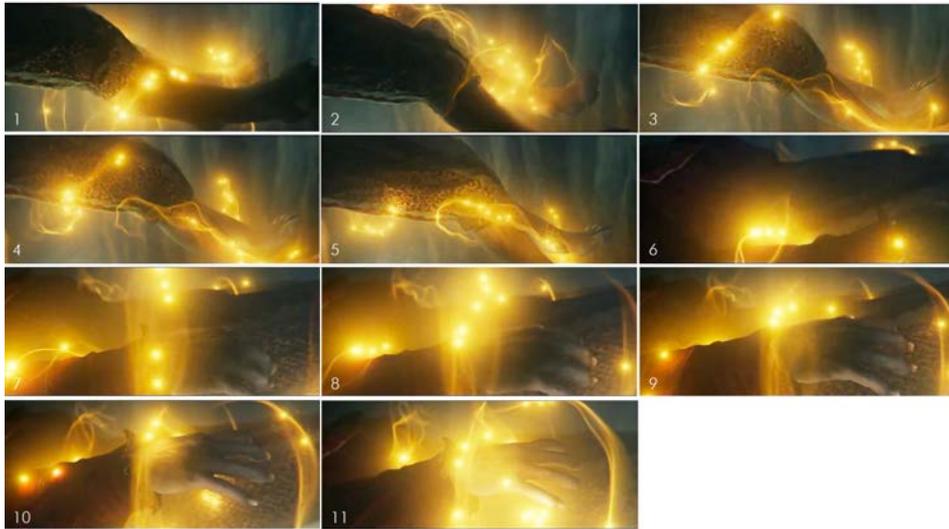


Abbildung 4.17: Transformationssequenz der Extremitäten. Bildquelle [26, T=01:36:52–01:37:09].

die *sichtbare* Transformation der Extremitäten erst mit den Füßen (siehe Abb. 4.17).

Bei Frame 1 sind die Pranken im Ursprungszustand, in Frame 5 ist der Endzustand in die menschlichen Beine erreicht. In den In-Betweens 2–4 findet der digitale Morph statt, indem sich die animalischen Zehen verkleinern und sich die Unterschenkel an menschliche Proportionen anpassen. Danach folgt die Metamorphose der Arme, die in Frame 6 den Ursprungszustand der Klauen darstellt und in Frame 11 ihren Endzustand erreicht. Während dieser Zeitspanne verkleinert sich die Klaue, die Krallen bilden sich in die Fingerkuppen zurück und die Finger werden passend für eine männliche Hand geschmälert. In Frame 10 ist die Hybridisierung der beiden Zustände eindeutig erkennbar, deren Hand sowohl die Charakteristika einer menschlichen, als auch einer tierischen Pranke aufweist.

Die Übergänge der In-Betweens sind sehr fein, sauber und flüssig. Die Wahrnehmung der Veränderung pro Frame vom Ursprungs- in den Endzustand ist kaum erkennbar, was zum einem an der geringen Konturveränderung pro Frame liegt und zum anderen an den teilweise, störenden Partikelschwaden, die einen Teil der Transformation verdecken. So unterscheidet sich das Volumen der Waden in tierischer und menschlicher Gestalt nicht stark voneinander, sodass die Veränderung der Form besser an den Zehen erkennbar ist.

Betreffend des Ani-morphs ist an diesem Beispiel festzuhalten, dass die ursprüngliche Definition von Normal M. Klein hier nicht mehr zutrifft. Charakteristische 2D Ani-morphs enthalten beabsichtigte Störungen und Verzö-

gerungen, die bei einem 3D Ani-morph wie in dieser Sequenz nicht vorzufinden sind. Die Ani-morphs heben sich von regulären In-Betweens nicht ab und verschwimmen mit ihnen, was in einem eleganten und reinem Resultat endet, aber auf der anderen Seite die Magie des Ani-morphs beeinträchtigt und somit den gesamten Transformationsprozess beeinflusst und in einem monotonen Effekt endet.

Die Metamorphose vom Mensch zum Baum

Zeitgleich mit der Transformation der Bestie in den Menschen erfolgt die Verwandlung von Perducas in einen Baum. Als dieser vom Schlossgelände flieht, bemerkt er dass seine Beine „festgehalten“ und von Wurzeln umringt werden. Die fleischige Maße transformiert sich schrittweise in Holz (siehe Abb. 4.18). Der Ausgangszustand ist bei Frame 1, indem der Fuß bereits von Wurzeln vereinnahmt wird, und erreicht in Frame 15 seinen Endzustand, als die Transformation in einen Baum abgeschlossen ist. Zudem folgt die Transformation einem linearen Ablauf, der auf dem natürlichen Wachstum eines Baumes beruht. So beginnt die Verwandlung bei den Füßen, über den Oberkörper und endet beim Gesicht und in den Fingerspitzen. Im Gegensatz zur Metamorphose des Prinzen erfolgt die fortschreitende Vereinnahmung der Wurzeln in den menschlichen Körper ruckartiger und mit unterschiedlichen Tempo. Dennoch bleibt man der eleganten Linie treu, sodass keine groben Aussetzer erkennbar sind.

Die Metamorphose der Hirschkuh

Neben der Bestie und seinem Gegenspieler verwandelt sich einer der Nebencharaktere von einer tierischen Gestalt in einen Menschen (siehe Abb. 4.19). Hierbei handelt es sich um die in den Rückblenden vorgestellte Gemahlin des Prinzen, als er noch seine menschliche Gestalt besaß. Die Hirschkuh wird vom goldenen Jagdpfeil tödlich getroffen, fällt zu Boden und transformiert sich in die Prinzessin. Während der Transformation gibt es eine Kamerafahrt die in Frame 1 mit einer fernen Einstellung beginnt, bis zur Detailaufnahme der Iris in Frame 3 fährt und in Frame 6 wieder die ursprüngliche Kameraeinstellung einnimmt. Der Übergang vom Ursprungszustand in den Endzustand erfolgt durch einen sehr weichen, subtilen Morph in Frame 3. Durch die Kameraeinstellung in diesem Frame ist die um das Auge liegende Haut bzw. Fell – je nach Gestalt – kaum erkennbar, sodass der Fokus auf der Iris liegt, und sich die fortschreitende Verwandlung auf das Auge konzentriert. Der Wechsel der Gestalt wird zudem durch die Reaktion des Prinzen visualisiert, dessen Bewegungen sich im Auge spiegeln. Zudem hebt sich diese Metamorphose von den anderen ab, da sie am Schnellsten abgeschlossen ist und nicht auf aufwendige Verwandlungsausschnitte setzt.

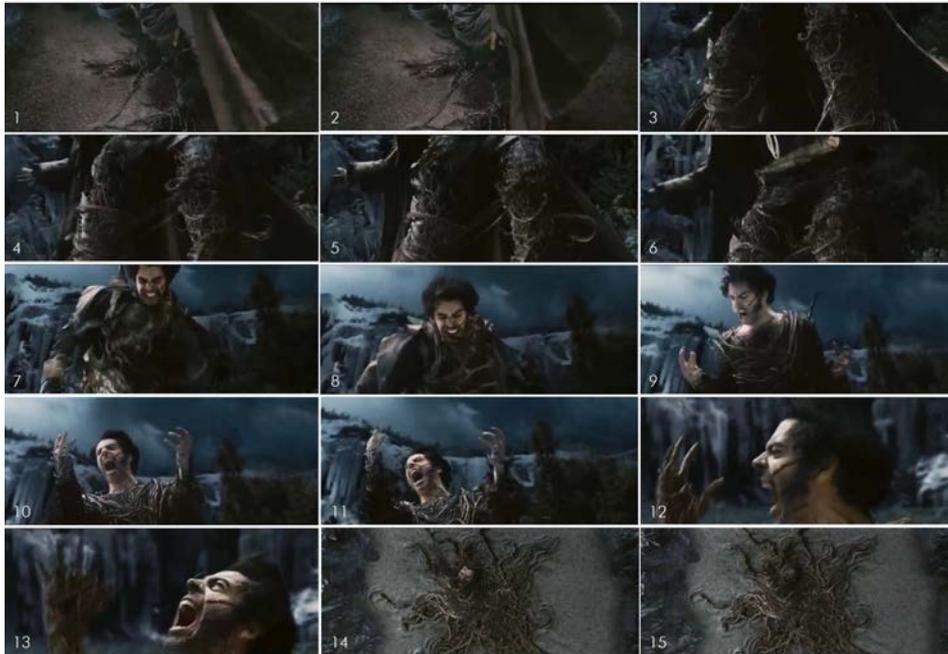


Abbildung 4.18: Transformation von Perducas in einen Baum. Bildquelle [26, T=01:36:34–01:37:15].



Abbildung 4.19: Transformation der Hirschkuh in die Prinzessin. Bildquelle [26, T=01:10:22–01:10:42].

4.4.4 Symbole der Metamorphose

Die rote Rose nimmt in dieser Verfilmung einen überaus wichtigen Stellenwert ein. Zunächst pflückt der Kaufmann die rote Rose (siehe Abb. 4.20 a), welche Belle vor seiner Abreise als Wunsch äußert, da sie im Garten des Landhauses keine Rosen zum Gedeihen brachte. Die Bestie sieht die Entwendung der Rose als Diebstahl seiner größten Kostbarkeit an. Die immense Bedeutung der Rose bzw. aller Rosen, die im Garten blühen, resultiert aus seiner Verwünschung. Als sich die Hirschkuh in seine Gemahlin verwandelte,



Abbildung 4.20: Die rote Rose als Mitbringsel für Belle (a), das Emporsprossen aus dem Boden (b), die Rose als Geschenk an Belle (c), Belle im Rosengarten (d). Bildquelle [26].

die er mit einem Pfeil tödlich verwundete, bestrafte ihn der Gott des Waldes mit der Transformation in eine Bestie. An der Erdstelle, wo seine Tochter verwundet wurde, sprießte eine rote Rose aus dem Boden, die sich in riesige Wurzeln mit Rosen geziert vergrößerte und das Schloss und das gesamte Gelände damit bedeckte (siehe Abb. 4.20 b). Die Rosen sind somit eine Erinnerung an seine große Liebe und Teil der Magie, die das Schloss umgibt. Als die Bestie Belle aus dem zugefrorenen See rettet und sie am nächsten Morgen im Bett aufwacht, überreicht er ihr eine rote Rose (siehe Abb. 4.20 c). Zuvor hatte sie ihn darum gebeten ihre Familie besuchen zu dürfen. Mit diesem Geschenk bringt er seine Gefühle für Belle zum Ausdruck. Am Ende stehen Belle – in einem rosafarbenen Kleid mit Verzierungen in Form einer Rose – und der verzauberte Prinz im Garten des Landhauses, der zu einem wunderschönen Rosengarten geworden ist (siehe Abb. 4.20 d).

Neben der Rose gibt ihr die Bestie eine Art Amulett mit auf dem Weg. Zuvor hält er es in den Brunnen mit Wasser, deren heilende Kräfte sie zuvor bei ihren verletzten Händen bestaunte. Sie soll es bei Verletzungen benutzen oder wenn sie in anderer, großer Gefahr schweben würde.

Der goldene Pfeil ist ein Teil der Ausstattung, die der Prinz für seine Jagd benutzt. Sein primäres Ziel und die wohl schönste Jagdtrophäe wäre seiner Meinung nach die Hirschkuh. Seine Gattin verlangt aber von ihm die Jagd auf die Hirschkuh zu beenden. Er hält sich jedoch nicht an sein Versprechen und lockt die Hirschkuh in eine Falle und trifft sie mit dem goldenen Pfeil (siehe Abb. 4.21 a). Zu seinem Entsetzen verwandelt sich diese in seine Frau mit dem in der Brust steckenden Pfeil. In der Mitte eines Dickichts aus Rosensträuchern und -hecken, entdeckt Belle eines Tages eine liegende Statue, die der Erscheinung der Prinzessin aus dem Traum sehr ähnelt. In



Abbildung 4.21: Der goldenen Pfeil in der Hirschkuh (a), die Statue mit dem goldenen Pfeil (b). Bildquelle [26].

der Statue steckt ein goldener Pfeil (siehe Abb. 4.21 b), von dem magischen Nebelschwaden ausgehen und die sich im Heilbrunnen wiederfinden. Als die Banditen auf das Schlossgelände gelangen, entdeckt ein Mitglied der Bande ebenfalls die Statue und entfernt den Pfeil. Mit diesem wird das Biest von Perducas tödlich verwundet. Der goldene Pfeil mag durch seine Vergoldung einen unschätzbaren Wert besitzen, doch ist er zeitgleich ein Instrument des Todes genutzt für die Jagd auf Tiere, die das Leben seiner Frau beendete und auch sein Eigenes gefährdet.

4.4.5 Ästhetische Merkmale der Metamorphose

Die orangefarbenen Partikelwolken, die wie Nebelschwaden durch das Bild ziehen und winzige Kugelformen beinhalten, sind ein Gestaltungskonzept, das sich durch den gesamten Film zieht. Sie symbolisieren die Seele der verstorbenen Prinzessin, die Belle ihre Träume schickt und heilende Kräfte besitzt. So verschwinden die Verletzungen an Belles Hand, als sie ihre Hände in das mit Wasser gefüllte Becken taucht. Die Partikeln sind ebenfalls ein begleitendes Element während der gesamten Endtransformation als das Biest im Wasser abtaucht (siehe Abb. 4.17). Die Partikelschwaden umringen die Extremitäten während des gesamten Verwandlungsprozesses und dienen unter anderem auch als Lichtquelle im Becken.

Durch die Verwünschung des Waldgottes wurde das Schloss mit Wurzeln und Rosen bedeckt. Nachdem die Bestie mit dem Pfeil verwundet wird und sich sein Zustand verschlechtert entwickeln die Wurzeln und Sträucher ein „Eigenleben“ und greifen Belle und die Bestie an. Die Brüder von Belle versuchen die Ranken abzuwehren (siehe Abb. 4.22 a). Die Einleitung der Metamorphose erfolgt mit der Entfernung des goldenen Pfeiles aus der Brust und mit dem Einsetzen des Glockenschlages der riesigen Uhr in der Halle. Die aggressiven Wurzeln lösen sich schließlich in orange-gelbfarbene Partikeln auf und der Verwandlungsprozess der Bestie beginnt (siehe Abb. 4.22 b).



Abbildung 4.22: Der Angriff der Wurzeln (a), die Wurzeln lösen sich auf (b). Bildquelle [26].

4.4.6 Inszenierung der Bilderabfolge

Kamera und Einstellungsgrößen

Die Endtransformation des Prinzen beginnt mit dem Hinabsinken seines Körpers in das Wasser, die mit einer Close-Up Einstellung dargestellt wird. Zunächst liegt der Fokus beim Kopf und geht über zu den Füßen und Händen, indem die Transformation erstmals bei den Füßen einsetzt. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, erfolgt ein Close-Up auf die menschliche Hand des verwandelten Prinzen, die Belle ergreift. Sie zieht den Prinzen hoch, welcher nun erstmals in seiner kompletten, menschlichen Form in einer Halbnahen erkennbar ist. Die Kamera entfernt sich immer mehr bis die Sequenz mit einer Totalen beendet wird und den Prinzen treibend im Wasser im Fokus hat.

Parallel zur Transformation des Prinzen findet die Verwünschung von Perducas statt, dessen Verwandlungszyklus ebenfalls in Close-Up und Halbnahen Einstellungen visualisiert wird (siehe Abb. 4.18). Auch hier ist das Muster erkennbar, indem zu Beginn mit sehr nahen Einstellungen gearbeitet wird und der finale Endzustand mit einer sich entfernenden Kamerabewegung in eine Totale abgeschlossen wird (siehe Schnittpro. A.4). Trotz der verschiedenen Einstellungsgrößen und Zwischenschnitte der Metamorphose des Prinzen, gibt es eine lineare Kamerafahrt von unten nach oben führend, die das „Wachstum“ der Wurzeln verfolgt.

Zudem wird auch die Metamorphose der Gemahlin des Prinzen visualisiert, die sich von einer Hirschkuh in einen Menschen verwandelt. Während der Transformation, in der sie mit dem goldenen Pfeil verwundet wird, fährt die Kamera von einer Halbnahen in ein Close-up Einstellung, bei dem das Bild mit dem Augapfel und der Iris ausgefüllt ist. Kurz darauf fährt die Kamera wieder in die Ursprungseinstellung vom Transformationsbeginn. Eindeutig erkennbar ist die gezielte Entscheidung diese Metamorphose nicht aufwendig und konkret darzustellen wie die Transformation der Bestie und von Perducas.



Abbildung 4.23: Aufnahme im Greenscreen (a), finales Bild im Film (b).
Bildquelle [46].

Montage

Beim Compositing für einen Hybridfilm wie diesen, wird das aufgenommene Filmmaterial von Bluescreens bzw. Greenscreens separiert und in verschiedene Bildebenen (Vorder-, Mittel- und Hintergrund) eingeteilt, welches durch den Prozess des Keyings oder Rotoscopings erlangt wird. Digitale Figuren und Sets sowie Matte-Paintings werden nachträglich in das separierte Bildmaterial eingefügt und anschließend zu einem stimmigen Gesamtbild zusammengeführt (siehe Abb. 4.23).

Die Einleitung der Metamorphose charakterisiert sich zunächst durch den Glockenschlag der Uhr, der die verlangsamte Abspiegelung des Wassertropfens einleitet sowie den Angriff der Wurzeln verlangsamt, bis diese schlussendlich eingefroren sind und sich anschließend in Partikelwolken auflösen. Zudem gibt es einige „Traumsequenzen“, die Belle die Vergangenheit des Prinzes zeigen und in den gegenwärtigen Handlungsstrang eingegliedert werden. Visuelle Unterschiede zwischen den Sequenzen der Vergangenheit und Gegenwart sind nicht zu erkennen.

Auffällig ist zudem die visuelle Einführung der Geschichte, die im Stile eines Märchenbuches erfolgt. So sind einzelne Buchseiten mit gezeichneten Bildern in Aquarellstil gefüllt. Auch während des gesamten Filmes werden einzelne Szenen durch eine Aquarellmalerei eingefangen, die eine Wendung und wichtige Ereignisse kennzeichnen. Zu Beginn erfolgt die Transformation eines malerischen Bildes in eine Hybridform. Später, in einzelnen Abschnitten, kommt die umgekehrte Form, vom Montagebild zur Zeichnung, zur Anwendung. Das Einzelbild wird eingefroren und transformiert sich zur zeichnerischen Darstellung oder umgekehrt. Danach folgt ein Umblättern der Buchseite zum nächsten Bild, transformiert sich wieder in das eingefrorene Hybridbild und die Erzählung läuft in normaler Geschwindigkeit weiter.

Kapitel 5

Zusammenfassung

Das vorliegende, abschließende Kapitel fasst die Erkenntnisse aus den Filmanalysen zusammen und gibt einen Überblick über die Charakteristika der Metamorphose. Der Fokus liegt auf rein visuellen Merkmalen, die im direkten oder indirekten Zusammenhang der Metamorphose stehen. Die zu erwartende Bandbreite an Ergebnissen soll unter anderem die Möglichkeit bieten, die formale Typologie der Metamorphose auch in anderen Adaptionen des Märchens anzuwenden und zu überprüfen.

5.1 Technik der Metamorphose

Die Definition der angewandten Technik der Metamorphose bezieht sich ausschließlich auf die sichtbare Transformation vom tierischen in den menschlichen Körper und umgekehrt von einem oder mehreren Charakteren. Neben der zentralen Verwandlung des Prinzen gibt es auch die Transformationen von Gegnern und Nebencharakteren. Folgende Techniken haben sich im Rahmen der Untersuchung herauskristallisiert, die einmalig oder mehrmals angewandt werden:

- a) **Zeichentrickanimation,**
- b) **3D-Computeranimation und**
- c) **Freeze Frame mit animierter Blende.**

Die Entscheidung der angewandten Technik in der Metamorphose ist zugleich der gestalterische Stil des Filmes. Erkennbar ist, dass die Wahl zum einen an den technischen Möglichkeiten zum Zeitpunkt der Erstellung gebunden ist und zum anderen an der gestalterischen Orientierung der Regisseure bzw. des Studios. Disney ist weltweit für die Produktion zahlreicher handgezeichneter Animationsfilme bekannt, doch die Entwicklung der Computergrafik kam auch in *The Beauty and the Beast* zu tragen. Die körperliche Transformation des Prinzen ist klassisch handanimiert, dennoch ist der Nebel ein computergeneriertes Produkt, das als begleitendes Element während

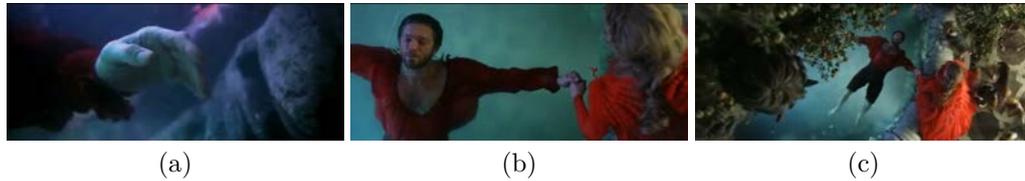


Abbildung 5.1: Das grundlegende Kamerakzept angefangen bei sehr nahen Einstellungen (a), über Halbnahe (b), bis zur abschließenden Totale (c). Bildquelle [26].

der Metamorphose auftritt. Christophe Gans nutzte für seine Verfilmung die Verschmelzung traditioneller Methoden (Live-Action Material, Montage) und digitaler Technologien (3D-Computeranimation in Verbindung mit Performance-Capture). Jede dieser Techniken hat ihre Vor- und Nachteile. In Bezug auf die ausführliche Darstellung des Transformationsprozesses ist mit Sicherheit eine mit der Hand oder computergenerierte Animation vorzuziehen. Wenn die Metamorphose elegant und kontrolliert mit subtilen Übergängen erkennbar sein soll, ist die Umsetzung mit Hilfe der Computeranimation vorzuziehen. Durch die automatische Berechnungen des Computers werden weiche und fließende Übergänge zwischen den Einzelbildern erzeugt. Ein Nachjustieren der Übergänge ist mittels der Animationskurven nur bedingt innerhalb dieser Charakteristika möglich. Die per Hand gezeichnete Animation lässt dagegen viel mehr Spielraum für sowohl klare und feine Übergänge, als auch für unruhige und ungewöhnliche Veränderungen, die gleichzeitig auch mehr Aufwand als eine Computeranimation bedeuten.

5.2 Einstellungsgrößen

Von essentieller Bedeutung bei Überprüfung der Kamera ist die Häufigkeit gewählter Einstellungsgrößen und mögliche Muster in der Kameraführung. Bei der Verwandlung der Bestie in den schönen Prinzen ist das Kamerakzept der verwendeten Einstellungsgrößen trotz unterschiedlicher Adaptionen stets das Gleiche: Die Transformation von einer oder mehreren Extremitäten wird detailliert mit Close-Ups veranschaulicht. Die Kamera wird anschließend schrittweise entfernt, indem die letzte Einstellung der Metamorphose und somit das Ergebnis der Transformation in einer Totalen etabliert wird (siehe Abb. 5.1).

Zudem konnte ein Unterschied in der Wichtigkeit von verschiedenen Charaktertransformationen festgestellt werden. Charaktere wie das Biest und der Gegenspieler sind annähernd von gleicher Bedeutung, die ähnliche Kameraeinstellungen aufweisen und deren Metamorphose parallel stattfindet. Die Transformation der Schlossbewohner aus der Disney Adaption oder der verniedlichten Schoßhündchen von Christophe Gans verwenden keine Close-

Ups auf bestimmte Körperteile, sondern ausschließlich größer gewählte Einstellungen. Im Zuge der Untersuchung wurde folgende Einstellungsvarianten herausgefiltert:

- a) **keine Close-Ups,**
- b) **Close-Up bei Transformation einer Extremität,**
- c) **Close-Up bei Transformation mehrerer Extremitäten und**
- d) **Mix zwischen ferner und naher Einstellungen (Reihenfolge ist nicht festgelegt).**

5.3 Übergänge

Zwischen dem Ursprungs- und Endzustand während der Transformationssequenzen werden die Übergänge unterschiedlich gestaltet und charakterisieren sich wie folgt:

- a) **harter Schnitt,**
- b) **Einblendung / Überblendung,**
- c) **animierte Blende und**
- d) **Übergänge im Schnitt nicht erkennbar (z.B. Kamerafahrt).**

Der harte Schnitt ist einer der am häufig angewandten Übergänge, der vor allem beim Wechsel zwischen Sequenzen mit anderer Kameraeinstellung Anwendung findet. Die Verwandlung von Perducas in einen Baum ist ebenfalls mit harten Schnitten getrennt, da die Transformationsszenen zwischen der Bestie und Perducas abwechselnd geschnitten sind. Betrachtet man die Verwünschung von Perducas isoliert von der der Bestie und fügt die einzelnen Abschnitte zusammen, so gibt es eine einzige Kamerafahrt die von den Füßen bis hin zur vogelperspektivischen Ansicht des Endzustandes reicht. Eine ähnliche Kamerafahrt weist die Adaption von Disney auf, indem es den Übergang von den Füßen zum Kopf beschreibt. Auch als die Transformation der Bestie in der Luft abgeschlossen ist, folgt die Kamera dem langsam, herabsteigendem Körper, bis dieser am Boden aufliegt. Ebenso findet eine zügige Kamerafahrt bei der Transformation der Hirschkuh in die Prinzessin statt, die von einer fernen Einstellung in eine Detailansicht und wieder zurück fährt.

Die animierte Blende findet bei Cocteaus Adaption Anwendung nachdem das Gesicht von Avenant eingefroren wird und sich der Übergang in das ebenso eingefrorene Gesicht der Bestie mittels einer sich radial, kreisenden Blende charakterisiert. Diese Form der animierten Blende ist für reine Realverfilmungen mit körperlicher Transformationssequenzen jeglicher Art ein vielseitig eingesetztes Mittel. Vor allem jene Filme, die vor der Entwicklung und Entdeckung des CG-Morphings, gedreht wurden, griffen auf animierte Blenden zurück wie in *The Wolf Man* (1941) [38], bei der sich ein Menschen in einen Werwolf transformiert.

Überblendungen von 2 Bildern mit unterschiedlicher Transparenz gibt es in den Spiegelszenen bei Cocteau, als Bella ihren kranken Vater oder das Biest im Spiegel beobachtet. Hierbei ist zunächst das Spiegelbild Bellas sichtbar und wird anschließend mit dem Bild der Bestie oder des Vaters überblendet.

5.4 Dauer und Frequenz der Metamorphose

Neben dem Aspekt der Kameraeinstellung sind auch die Dauer und Frequenz der Metamorphose ein essentieller Bestandteil in der Gestaltung. So kann die Transformationsszene eines Charakters insgesamt länger bzw. kürzer als eine andere ausfallen oder zwischen mehreren Transformationsabschnitten abwechselnd hin- und herspringen. Ebenso ist hier ein mehrmaliger Wechsel in der Kameraeinstellung innerhalb einer Sequenz miteinzubeziehen.

- a) **Abschnitt mit einer Einstellung,**
- b) **Wechsel eines Transformationsabschnittes durch verschiedene Einstellungen und**
- c) **fluktuierender Wechsel zwischen zwei Szenen.**

Ein stetiger Wechsel zwischen zwei Transformationsarten findet in Gans Verfilmung statt, indem zunächst die Metamorphose der Bestie eingeleitet wird und danach die Metamorphose von Perducas in den Beinen beginnt. Danach wird immer abwechselnd nach der fortschreitenden Verwandlung eines Körperteiles in die jeweils andere Transformation geschnitten. Der Wechsel endet mit der Etablierung der menschlichen Gestalt des Prinzen. Ein Wechsel *innerhalb* der Transformationsszene durch verschiedene Einstellungen kommt bei der Disney Version zum Einsatz, indem zwischen der Umgestaltung der Extremitäten die Reaktion der Schlossbewohner und von Belle eingebildet werden. Kein Wechsel ist bei Cocteaus Version zu verzeichnen, dessen Verwandlung gleichzeitig die kürzeste Länge von allen verzeichnet.

5.5 Effekte

Begleitende Effekte wie Nebel, Lichtstrahlen oder Partikel sind ein wesentlicher Bestandteil für magische Verwandlungen. Sie unterstützen das ersichtliche Geschehen und lenken die Aufmerksamkeit auf bestimmte Körperpartien. In den meisten Fällen werden die Effekte nachträglich im Prozess des Compositings erstellt und eingefügt. Der Einsatz von Effekten ist zudem abhängig von der gewählten Technik der Metamorphose, die zuvor angesprochen wurde:

- a) **keine Effekte oder Effekte am Aufnahmeset,**
- b) **ausschließlich 3D-Elemente und**
- c) **Kombination aus 2D und 3D-Elementen.**



Abbildung 5.2: Handgezeichnete Partikel, Lichter und computergenerierter Nebel (a), kein Einsatz von Effekten (b), computergenerierte Partikelschwaden bei der Transformation (c). Bildquelle [30], [25], [26].

Cocteau verzichtet im Prozess der Transformation des Prinzen gänzlich auf den Einsatz von Effekten wie Nebel oder ähnlichem (siehe Abb. 5.2 b). Allerdings setzt er den Nebel – direkt am Set aufgenommen – als symbolisches Leid vor Bellas Schönheit ein. Disney dagegen nutzt die Effekte in der Metamorphose als eine optische Unterstreichung der Verwandlung sowie als Einleitung des Prozesses. Der gesamte Balkon wird mit Lichtfunken überflutet, bevor das Biest empor steigt und ringsum Nebel aufsteigt. Der Bruch zwischen dem computergenerierten Nebel und der handgezeichneten Funken und Lichtstrahlen ist klar erkennbar (siehe Abb. 5.2 a). Der Nebel wirkt voluminöser und ist nicht in Konturen und Farbfüllungen eingeteilt wie die restlichen Elemente. Zudem signalisieren die Lichtstrahlen an den Extremitäten die Vollendung der Metamorphose. Gans setzt ausschließlich auf computergenerierte Effekte wie Partikelschwaden während der Transformation (siehe Abb. 5.2 c), die durch die Gegend schwirren und die Seele der verstorbenen Prinzessin symbolisieren.

5.6 Bildebenen

Eine weitere Betrachtungsweise in der Metamorphose ist die Platzierung der sich transformierenden Charaktere oder Elementen in den Bildebenen. Die Bildebenen werden grundsätzlich in Vorder-, Mittel- und Hintergrund eingeteilt.

In den Transformationssequenzen von Disney sowie bei Christophe Gans befinden sich die zu transformierenden Charaktere im Vorder- bzw. Mittelgrund. Man spricht auch vom sogenannten *rein animierten Bild* [1, S. 64–66], da in diesen Fällen die Grenzen zwischen Vorder- und Mittelgrund nicht klar ersichtlich sind und es sich um vollständig animierte Sequenzen handelt (handgezeichnete Animation oder Computeranimation). Festzuhalten ist allerdings, dass die Hintergründe statisch bleiben und sich nicht verändern wie es bei Jean Cocteaus Adaption der Fall ist. Durch die animierte Blende wird nicht nur der Kopf von Avenant in die Bestie transformiert, der sich im



Abbildung 5.3: Die hybride Bestiengestalt in der Adaption von Disney (a) die Kostümierung der Bestie bei Jean Cocteau (b), computergenerierte Gestalt der Bestie bei C. Gans (c). Bildquelle [30], [25], [26].

Vordergrund befindet, sondern auch der dahinter liegende, verschwommene Hintergrund verändert sich, sodass der Effekt einer räumlichen Veränderung entsteht.

5.7 Gestalt der Bestie

Hierbei soll definiert werden, ob die visuelle Interpretationen der Bestie einander ähneln oder komplett voneinander abweichen. Alle tierischen Gestalten des Prinzen besitzen körperliche Gemeinsamkeiten wie der Schwanz der Bestie, die prächtige Mähne am Kopf, die Reißzähne und große, raubtierartige Tatzen. In Jean Cocteaus und Gans' Inszenierung weisen die Bestien eine starke Ähnlichkeit mit dem in der Natur vorkommenden Löwen auf (siehe Abb. 5.3). In Walt Disneys Version wurde dagegen eine hybridartige Bestie erschaffen, die viele unterschiedliche Tierarten in sich vereint: die große Mähne eines Löwen, ausdrucksstarke Brauen eines Gorillas, Maul, Kinn und Augen eines Büffels, die Füße eines Wolfes und die Masse eines Bären (siehe Abb. 5.3a). Die Verbindung der menschlichen und tierischen Gestalt wird in allen Adaptionen an der Verhaltensweise der Bestie veranschaulicht, indem die aufbrausende und wütende Art das Tier in ihm darstellt und auf der anderen Seite die majestätische und höfliche Haltung seine Menschlichkeit offenbart. Zudem werden menschliche und tierische Attribute durch das Laufen und Springen auf 4-Beinen oder dem Gehen und Tanzen auf 2-Beinen verstärkt. Während Cocteau und Gans die Bestie von Beginn an in prachtvoller Kleidung etablieren, so wählt Disney die Kleidung als ein „Spiegelbild seines Verhaltens“, bei dem der Wendepunkt im Ballsaal stattfindet und er erstmals eine prächtige Uniform trägt.

5.8 Stilbrüche

Im Zuge der Untersuchung haben sich einige Sequenzen visuell vom ursprünglich, definierten Stil hervorgehoben:

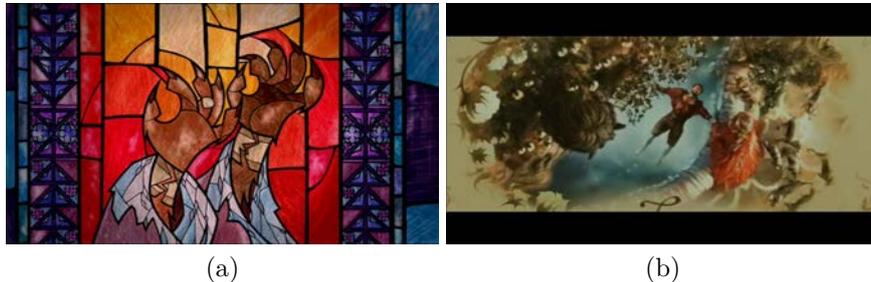


Abbildung 5.4: vereinfachte Illustrationen der Verwünschung (a), Aquarellmalerei der Rückverwandlung (b). Bildquelle [30], [26].

- a) **kein Stilbruch,**
- b) **stilisierte und einfache Illustrationen und**
- c) **detaillierte Malereien.**

In Walt Disneys *The Beauty and the Beast* wird die Vorgeschichte des Prinzen und dessen Verwandlung in die Bestie mittels visueller Darstellung in Form von bunten Kirchenfenster bekannt aus der Gotik erzählt (siehe Abb. 5.4 a). Im Allgemeinen kann diese Gestaltung als eine stilisierte und vereinfachte Form der Illustration angesehen werden und bildet somit ein visuelles Gegenstück zum Hauptstil, da es ein abstrakteres Erscheinungsbild im Verhältnis zu den anderen Bildern darstellt.

Gans setzt in seiner Verfilmung auf photorealistische Darstellungen, indem er Live-Action Aufnahmen mit Computeranimation verknüpft, um Charaktere sowie die Schauplätze möglichst real erscheinen zu lassen. In einigen Abschnitten fängt er die Bilder in detailreichen Aquarellmalereien ein (siehe Abb. 5.4 b), die durch die Vielfalt an Farben ein malerisches Abbild des finalen Endbildes darstellen und ebenso das Ziel des Fotorealismus verfolgen. Cocteau sieht in seiner Adaption keinen Anlass, Stilbrüche einzubauen und bleibt dem klassischen schwarz-weiß Film mit Live-Action Aufnahmen treu.

5.9 Anzahl der Metamorphosen

Die Häufigkeit der Metamorphose ist abhängig von den vorkommenden Charakteren. Im Originalmärchen verwandelt sich der Prinz am Ende in seine wahre Gestalt, die bösen Schwestern der Schönen werden zur Strafe in Säulen verwandelt. In der Version von Disney wurden alle anwesenden Personen im Schloss bei der Verwünschung in Gegenstände transformiert, die eine ihrer Aufgaben als Diener im Schloss repräsentieren. Auch in Gans' Inszenierung werden in Verbindung mit der Verwünschung des Prinzen seine Freunde in Statuen verwandelt sowie seine Jagdhunde in kleine, kuschelartige Welpen. Durch die „Erlösung“ werden die Charaktere wieder in ihren Ursprungs-

zustand transformiert und die Gegenspieler erhalten ihre gerechte Strafen durch die Veränderung ihrer Gestalt. So wird der Anführer der Diebesbande in einen Baum verwandelt und der Herumtreiber Avenant wird selbst zur Bestie. So bleibt man auch dem klassischen Märchenprinzip, indem das Gute belohnt und das Böse bestraft wird, in den Verfilmungen treu.

5.10 Schlussbemerkungen und Ausblick

Die Untersuchung zeigt trotz unterschiedlicher Techniken viele Gemeinsamkeiten in anderen visuellen Überlegungen wie beim Kamerakzept, Übergängen oder Effekten. Die zu erwartenden Unterschiede waren von Beginn an nicht auszuschließen und hielten sich dennoch in Grenzen, da es überwiegend mehr Ähnlichkeiten in der Umsetzung gibt als angenommen. Viele dieser Aspekte wurden erst durch genauere Untersuchungen sichtbar und können durch eine bloße Betrachtung als Zuschauer nicht identifiziert werden.

Jede dieser drei Adaptionen ist ein eigenständiges Kunstwerk für sich, da jeder von ihnen für ein bestimmtes Zeitalter des Filmes steht und die Optionen der Gestaltung zum jeweiligen Zeitpunkt vollkommen ausschöpft. Im heutigen Zeitalter der Computergrafik und dem Ziel, ein möglichst photorealisiertes Ergebnis zu liefern, ist Jean Cocteaus einfach gestricktes schwarzweiß Märchen von *La Belle et la Bête* ebenso zeitlos wie Walt Disneys Variante als Zeichentrick. Gerade die gestalterische Vielfalt ist ein gelungenes Mittel um sich als Unikat unzähliger Adaptionen positiv hervorzuheben, aber dabei erworbene Kernaspekte einer Metamorphose nicht aus den Augen zu verlieren.

Walt Disney kündigte bereits für Frühjahr 2017 eine Neuinterpretation ihres eigenen *The Beauty and the Beast*-Trickfilmklassikers an und wird mit dieser Verfilmung ebenfalls den Weg des Hybridfilmes beschreiten, indem Live-Action Aufnahmen mit aufwendigen CG-Sets und Charakteren kombiniert werden. Den Versuch selbstproduzierte, erfolgreiche Zeichentrickfilme in Hybridfilme zu überführen und somit lediglich eine technische up-to-date Verfilmung zu präsentieren, wird immer häufiger gewählt und scheint sich als eine Art Trend fortzusetzen. Sowohl die handgezeichnete Animation als auch die Computeranimation sind ein vielseitig einsetzbares Mittel, um Transformationsprozesse gezielt ausführlich darzustellen. Es besteht keine Einschränkung in der Auswahl der Gestaltenformen – ob nun groß, klein, voluminös, zierlich, komplex oder einfach – da jegliche Formen transformierbar sind und nicht an ein logisches Konstrukt wie Zeit und Raum gebunden sind. Dennoch hat sich in der Analyse gezeigt, dass sich das CG-Morphing auf Eleganz und Monotonie beschränkt und eine aufregende Verwandlung in einen belanglosen Effekt enden kann, der ebenso in herkömmlichen CG-Werbespots, mit Bezug zur Metamorphose, vermehrt wiederzufinden ist. Angesichts dieser

problematischen Entwicklung ist auch der Animorph ein verschwindendes Phänomen in der Metamorphose, der in ferner Zukunft als ein „Relikt aus alter Zeit“ bezeichnet werden könnte, da die Anwendung von handgezeichneten Animationen immer weiter zurückschreitet, um sich der technischen Entwicklung zu beugen. Unter Umständen wäre es an der Zeit einen Konsens zwischen traditioneller Animationstechniken und CG-Morphing zu finden, die nicht immer auf eine realistische Darstellung abzielen müssen.

Anhang A

Schnittprotokolle

Nachfolgend beiliegende Schnittprotokolle der Filmanalyse von Transformationssequenzen.

	01:17:56	01:18:12	01:18:18	01:18:32	01:18:36	01:18:46	01:18:53	01:19:08	01:19:15
Szenenbeschreibung	Trauerphase	Emporsteigen	in der Luft hängend	Transformation Hand	Transformation Beine	Transformation Kopf / Körper	Herabsinken	Umdrehen	
Einstellungsgrößen der Kamera		Halbtotale	Totale	Close-Up Hand	Close-Up Bein	Close-Up Kopf	Halbtotale	Halbnahe	
Effekte		Lichtstrahlen	Partikel	Lichtstrahlen			Nebel		
Einblendung Belle / Schlossbewohner		Nebel			Nebel				
Übergänge									

Abbildung A.1: Schnittprotokoll vom Verwandlungsprozess des Biestes in Walt Disneys *The Beauty and the Beast* [30].

	01:19:58	01:20:02	01:20:04	01:20:08	01:20:11	01:20:17	01:20:22
Szenenbeschreibung	Transformation Schlossmauern	Transformation Lumière	Transformation Herr von Unruh	Transformation Madame Pottine	Transformation Hund und Junge		
Einstellungsgrößen der Kamera	Halbtotale	Totale	Nahe		Halbtotale		
Effekte	Partikelwolke orange	Partikelwolke blau	Partikelwolke orange	Partikelwolke pink			
Einblendung Belle / Biest							
Übergänge							

Abbildung A.2: Schnittprotokoll vom Verwandlungsprozess der Schlossbewohner in Walt Disneys *The Beauty and the Beast* [30].

Szenenbeschreibung	01:23:44	01:24:33	01:24:48	01:25:11	01:25:19	01:25:30	01:25:31	01:25:33	01:25:35	01:25:38	01:26:02
Letzten Worte der Bestie											
Hinabstieg Pavillion											
Schuss der Diana											
Transformation Avenant											
Avenants Fall											
Etablierung des Prinzen											
Letzten Worte der Bestie	Close-up Kopf	Halbtotale	Totale	Halbnahe	Close-up Gesicht	Totale	Totale	Halbnahe	Totale	Halbnahe	
Einstellungsgrößen der Kamera											
Einblendung Bella / Ludovic und Avenant											
Übergänge											

Abbildung A.3: Schnittprotokoll vom Verwandlungsprozess der Bestie und Avenant in Jean Cocteaus *La Belle et la Bête* [25].

	01:36:28	01:36:32	01:36:37	01:36:47	01:36:53	01:36:59	01:37:04	01:37:10	01:37:14	01:37:17	01:37:20	01:37:22	01:37:27
Verwandlung Bestie	im Becken treibend		Untertauchen		Beine		Hände						
Verwandlung Perducas		Wurzeln		Beine und Oberkörper		Oberkörper und Hände		Hände	Hände und Gesicht		menschliche Gestalt		
Einstellungsgrößen der Kamera	Halbtotale		Close-Up Kopf	Nahe	Close-Up Beine	Nahe	Close-Up Hände	Close-Up Gesicht	Halbtotale	Close-up Hand	Close-up Hand	Halbnahe	
Effekte	Partikel												
Einblendung Belle													
Übergänge													

Abbildung A.4: Schnittprotokoll vom Verwandlungsprozess der Bestie und Perducas in Christoph Gans' *La Belle et la Bête* [26].

Anhang B

Inhalt der DVD

Format: DVD-R, Single Layer, ISO9660-Format

B.1 PDF-Dateien

Pfad: /thesis

Masterarbeit_Lebner.pdf Masterarbeit

B.2 Elektronische Quellen

Pfad: /online

Apuleius_1902.pdf . . . siehe [40]
Bielik_2014.pdf siehe [41]
Biest_2014.pdf siehe [49]
Disney_1991.pdf siehe [50]
Disney_2017.pdf siehe [45]
Jenkins_2013.pdf . . . siehe [48]
Klinger_2013.pdf . . . siehe [52]
Luther_1912.pdf siehe [53]
WikiArtussage.pdf . . . siehe [44]
WikiGwydion.pdf siehe [42]
WikiGwynedd.pdf . . . siehe [43]
WikiKitsune.pdf siehe [51]
WikiMedusa.pdf siehe [54]

B.3 Bildmaterial

Pfad: /images

- *.png Dateien verwendeter Bilder
- *.pdf Grafiken und Schnittprotokolle im
PDF-Format

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Franziska Bruckner. „Hybrides Bild, hybride Montage“. In: *montage AV 22/2/2013 - Animationsfilm*. Hrsg. von Erwin Feyersinger und Maike Sarah Reinerth. Marburg: Schüren Verlag, 2013, S. 59–78 (siehe S. 55).
- [2] Joseph Campbell. *A Hero with a Thousand Faces*. 2. Aufl. Novato in Kalifornien: New World Library, 2008 (siehe S. 11).
- [3] Barbara Flückiger. „Computergenerierte Figuren in Benjamin Button und Avatar“. In: *Film im Zeitalter Neuer Medien II*. Hrsg. von Harro Segeberg. München: Wilhelm Fink Verlag, 2012, S. 109–137 (siehe S. 42).
- [4] Knut Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: Metzler J.B., 2012 (siehe S. 16).
- [5] Franz Kafka. *Die Verwandlung*. Köln: Anaconda, März 2005 (siehe S. 8).
- [6] Norman M. Klein. „Animation and Animorphs“. In: *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Hrsg. von Vivian Sobchack. Minnesota: University of Minnesota, 1993, S. 21–37 (siehe S. 21, 22, 43).
- [7] Frank Thomas und Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1995 (siehe S. 24, 25).
- [8] Ovid. *Metamorphosen*. Leipzig: Reclam, 1986 (siehe S. 3).
- [9] Karl Simrock. *Edda - Die Götter- und Heldenlieder der Germanen*. Köln: Anaconda, 2007 (siehe S. 4).
- [10] Charles Solomon. *The Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1987 (siehe S. 22).
- [11] Christopher Vogler. *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. 3. Aufl. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2007 (siehe S. 11, 12).

- [12] Paul Wells. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998 (siehe S. 3, 16, 19).
- [13] Mark J. P. Wolf. „A Brief History of Morphing“. In: *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Hrsg. von Vivian Sobchack. Minnesota: University of Minnesota, 1993, S. 83–101 (siehe S. 34, 43).

Filme und audiovisuelle Medien

- [14] *An American Werewolf in London*. Film. Regie und Drehbuch: John Landis. Mit David Naughton, Griffin Dunne, Jenny Agutter. 1981 (siehe S. 34).
- [15] *Beastly*. Film. Regie und Drehbuch: Daniel Barnz. Nach dem Roman von Alex Flinn. Mit Alex Pettyfer, Vanessa Hudgens, Mary-Kate Olsen. 2012 (siehe S. 14).
- [16] *Beauty and the Beast*. Serie. Idee: Ron Koslow. Mit Ron Perlman, Linda Hamilton, Roy Dotrice. 1987 (siehe S. 14).
- [17] *Beauty and the Beast*. Film. Regie: Masakazu Higuchi, Chinami Namba, Drehbuch: Jack Olesker. Nach dem Märchen von Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont. 1992 (siehe S. 14).
- [18] *Betty Boop in Snow White*. Animationsfilm. Regie: Dave Fleischer, Produzent: Max Fleischer. 1933 (siehe S. 24).
- [19] *Black or White*. Musikvideo. Regie: John Landis, Drehbuch: Marc Lafia. Mit Michael Jackson, Macaulay Culkin. 1991 (siehe S. 43).
- [20] *Blood of Beasts*. Film. Regie: David Lister, Drehbuch: Paul Anthony. Mit Jane March, William Gregory Lee, David Dukas. 2005 (siehe S. 14).
- [21] *Der Kleine und das Biest*. Animationsfilm. Regie: Uwe Heidschötter, Johannes Weiland, Drehbuch: Marcus Sauer mann. 2009 (siehe S. 9).
- [22] *Die Jungfrau und das Ungeheuer*. Film. Regie: Juraj Herz, Drehbuch: Juraj Herz, Ota Hofman, Frantisek Hrubín. 1978 (siehe S. 14).
- [23] *Disney's The Beauty and the Beast*. Musical. Regie: Robert Jess Roth, Drehbuch: Linda Woolverton. Nach dem gleichnamigen Film von Walt Disney. 1994 (siehe S. 14).
- [24] *Howl's Moving Castle*. Film. Regie: Hayao Miyazaki, Drehbuch: Hayao Miyazaki, Diana Wynne Jones. 2004 (siehe S. 6).
- [25] *La Belle et la Bête*. Film. Regie und Drehbuch: Jean Cocteau. Mit Jean Marias, Josette Day. 1946 (siehe S. 14, 35–38, 55, 56, 63).

- [26] *La Belle et la Bête*. Film. Regie: Christophe Gans, Drehbuch: Christophe Gans, Sandra Vo-Anh. Mit Vincent Cassel, Léa Seydoux, André Dussollier. 2014 (siehe S. 15, 44, 46–49, 52, 55–57, 64).
- [27] *Princess Mononoke*. Film. Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki. 1997 (siehe S. 6).
- [28] *Spirited Away*. Film. Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki. 2001 (siehe S. 6).
- [29] *Terminator 2: Judgement Day*. Film. Regie und Drehbuch: James Cameron. Mit Linda Hamilton, Arnold Schwarzenegger, Robert Patrick. 1991 (siehe S. 43).
- [30] *The Beauty and the Beast*. Film. Regie: Gary Trousdale, Kirk Wise. 1991 (siehe S. 14, 23–30, 55–57, 61, 62).
- [31] *The Beauty and the Beast*. Serie. Idee: Ron Koslow, Sherri Cooper-Landsman, Jennifer Levin. Mit Jay Ryan, Kristin Kreuk. 2012 (siehe S. 14).
- [32] *The Curious Case of Benjamin Button*. Film. Regie: David Fincher, Drehbuch: Eric Roh, Robin Swicord. Nach der Kurzgeschichte von F. Scott Fitzgerald. Mit Brad Pitt, Cate Blanchett, Tilda Swinton. 2008 (siehe S. 42).
- [33] *The Metamorphosis of Mr. Samsa*. Animationsfilm. Regie: Caroline Leaf. 1977 (siehe S. 8).
- [34] *The Princess and the Frog*. Film. Regie: Ron Clements, John Musker. 2009 (siehe S. 7).
- [35] *The Scarlet Flower*. Animationsfilm. Regie: Lev Atamanov, Drehbuch: Georgiy Grebner. Nach einer Erzählung von Sergei Aksakov. 1952 (siehe S. 14).
- [36] *The Street*. Animationsfilm. Regie: Caroline Leaf. 1976 (siehe S. 8).
- [37] *The Sword in the Stone*. Film. Regie: Wolfgang Reitherman, Drehbuch: Bill Peet. Nach dem Roman von T.H. White. 1963 (siehe S. 4).
- [38] *The Wolf Man*. Film. Regie: George Waggner, Drehbuch: Curt Siodmak. Mit Lon Chaney. 1941 (siehe S. 53).
- [39] *Willow*. Film. Regie: Ron Howard, Drehbuch: George Lucas, Bob Dolman. Mit Val Kilmer, Joanne Whalley, Warwick Davis. 1988 (siehe S. 43).

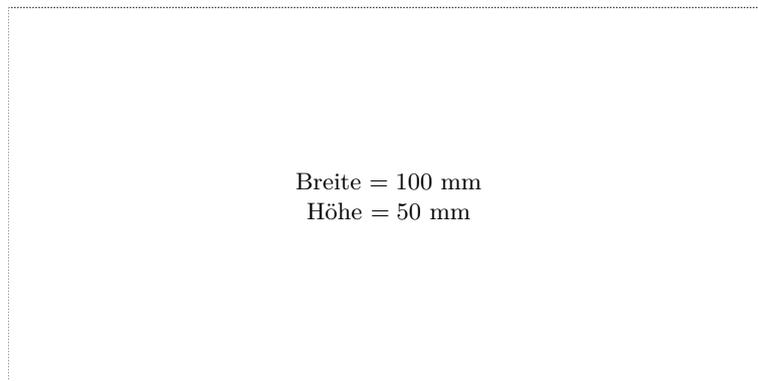
Online-Quellen

- [40] Apuleius. *Amor und Psyche*. URL: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/amor-und-psyche-5947/1> (siehe S. 7, 65).

- [41] Alain Bielik. *La Belle et la Bête*. URL: <http://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/la-belle-et-la-bete/> (siehe S. 42, 65).
- [43] *Das Königreich Gwynedd*. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6nigreich_Gwynedd (siehe S. 5, 65).
- [44] *Die Artussage*. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Artus#Die_Artussage (siehe S. 4, 65).
- [45] *Disney's Die Schöne und das Biest (2017)*. URL: <http://www.moviepilot.de/movies/die-schone-und-das-biest--2> (siehe S. 15, 65).
- [46] Oblique FX. *La Belle et la Bête - VFX Making-Of*. URL: <https://vimeo.com/92168488> (siehe S. 50).
- [47] *Greek Myths and Greek Mythology*. URL: <http://www.greekmyths-greekmythology.com/> (siehe S. 4).
- [42] *Gwydion*. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gwydion> (siehe S. 5, 65).
- [48] Clive Hicks-Jenkins. *La Belle et la Bête: part II*. Okt. 2013. URL: <https://clivehicksjenkins.wordpress.com/2013/10/02/la-belle-et-la-bete-part-ii/> (siehe S. 34, 65).
- [49] *IMDb - La Belle et la Bête*. URL: <http://www.imdb.com/title/tt2316801/awards> (siehe S. 39, 65).
- [50] *IMDb - The Beauty and the Beast*. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0101414/awards> (siehe S. 19, 65).
- [51] *Kitsune*. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kitsune> (siehe S. 5, 65).
- [52] Museum der bildenden Künste Leipzig. *Max Klinger Opus V - Amor und Psyche*. URL: <http://www.mdbk.de/ausstellungen/archiv/2013/max-klinger-opus-v/> (siehe S. 8, 65).
- [53] Luther. *Richter - Kapitel 11*. URL: http://www.bibel-online.net/buch/luther_1912/richter/11/#29 (siehe S. 13, 65).
- [54] *Medusa - griechische Mythologie*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Medusa> (siehe S. 3, 65).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —