

# Narrative Wirklichkeitskategorien im Animationsfilm

Kyra von Baeckmann



## MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2018

© Kyra von Baeckmann

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

# 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 15. September 2018

Kyra von Baeckmann

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>ii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1. Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Überblick und Abgrenzung . . . . .	3
1.2 Aufbau . . . . .	5
<b>2. Wirklichkeitstheorie</b>	<b>6</b>
2.1 Definition von Realität und Wirklichkeit . . . . .	6
2.2 Faktoren der Wirklichkeitswahrnehmung . . . . .	8
2.2.1 Realität als emotional, mentale Konstruktion nach Grodal . . . . .	10
2.2.2 Narration als realitätsbildender Prozess . . . . .	11
2.2.3 Auditive und visuelle Konstruktionsebenen im Geschehen und der Wirklichkeitserfahrung . . . . .	12
2.2.4 Zeit und Raum im Wahrnehmungsprozess . . . . .	13
2.3 Zusammenfassung . . . . .	14
<b>3. Wirklichkeit im Animationsfilm</b>	<b>16</b>
3.1 Filmischer Realismus . . . . .	16
3.2 Besonderheiten des Animationsfilmes . . . . .	18
3.3 Parameter filmischer Narration . . . . .	19
3.3.1 Bedeutungsinhalte und Realitätsverweise . . . . .	19
3.3.2 Erkennbarkeit von Wirklichkeitszuständen . . . . .	20
3.3.3 Bordwells Arten filmischer Narration . . . . .	21
3.3.4 Zeit in filmischer Narration . . . . .	22
3.3.5 Raum in filmischer Narration . . . . .	24
3.3.6 Ton in filmischer Narration . . . . .	25
3.5 Zusammenfassung . . . . .	27
<b>4. Typologisierung von Wirklichkeit im Animationsfilm</b>	<b>29</b>
4.1 Realität . . . . .	30

Inhaltsverzeichnis	v
4.2 Erinnerung . . . . .	33
4.3 Imagination . . . . .	36
4.4 Traum . . . . .	40
4.5 Surrealismus . . . . .	45
4.6 Abstraktion . . . . .	48
4.7 Zusammenfassung . . . . .	51
<b>5. Fazit</b>	<b>53</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>56</b>
Literatur . . . . .	56
Audiovisuelle Medien . . . . .	57
Online-Quellen . . . . .	59

# Kurzfassung

Die hier vorliegende Arbeit befasst sich mit Wirklichkeiten und ihrer Darstellung im Animationsfilm. Die Wahrnehmung durch die Betrachter\*innen spielt hierbei die wichtigste Rolle, denn sie ist essentiell bei der Bewertung von Erlebten und der Einordnung desselben. Um die individuell erlebte Wahrheit von der Äußeren abzugrenzen, werden für die bessere Unterscheidbarkeit diesen beiden Bereichen die Begriffe Wirklichkeit und Realität zugeordnet. *Realität* beschreibt hierbei all die physikalischen und allgemeingültigen Gegebenheiten der äußeren Welt. *Wirklichkeit* umfasst die individuellen Empfindungen der einzelnen Subjekte bezüglich ihrer erlebten und interpretierten Realität. Sie wird durch verschiedene Sinneseindrücke, erinnertes Wissen und die dadurch ausgelöste Emotionalität gebildet.

Im Animationsfilm abgebildete Welten zeigen in ihrer Narration immer eine eigens erschaffene Art der Wirklichkeit. Dieser Vorgang wird als *filmischer Realismus* bezeichnet. Hierbei erzeugen visuelle, auditive und narrative Elemente verschiedene Eindrücke der Wirklichkeitswahrnehmung. Der Animationsfilm verfügt dabei durch die Art seiner Erstellung und wegen seines graphischen Wesens über vielfältigere Mittel als der Realfilm. Besonders zeitliche und räumliche Eindrücke beeinflussen die Interpretation durch die Betrachter\*innen stark.

Kern der Arbeit ist die Kategorisierung und Definition der verschiedenen Grade der Wirklichkeitsdarstellung anhand bestimmter Erkennungsmerkmale der narrativen Ebene im Animationsfilm. Diese unterscheiden sich besonders in der Art, wie sie Wirklichkeit konstruieren. „Realität“ bildet die neu erschaffene Welt mit all ihren physikalischen Regeln ab, ohne diese zu brechen. Sie folgt in ihrer Erzählweise einem, sowohl zeitlich wie auch räumlich, konsistenten Verlauf. Sobald die zeitliche Ebene in eine subjektive Vergangenheit wechselt, handelt es sich um eine „Erinnerung“. Diese kann ungeordneter sein, hat aber meistens ebenfalls eine klar erkennbare Struktur. Sobald fantastische Elemente subjektiver Natur in die Realität eindringen oder diese bis zur Unkenntlichkeit verändern kann von „Imagination“ gesprochen werden. „Träume“ bilden eine Wirklichkeit jenseits der Realität ab und zeigen unbewusste Gefühlszustände von filmischen Charakteren, zu denen diese nur im Schlaf Zugang erhalten. Zeit und Raum können sich hier frei verändern. Dies ist auch bei der Kategorie des „Surrealismus“ der Fall. Hier steht nicht mehr das Individuum im Vordergrund, sondern die Irritation der Betrachter\*innen durch eine seltsame Umgebung und eine unzusammenhängende Narration. „Abstraktion“ geht noch einen Schritt weiter und zeigt keinerlei klar erkennbare Gegenständlichkeit und somit auch keine stringente Raumzeit mehr. Ein Narrativ ist hier nicht vorhanden, im Vordergrund stehen Muster und Formen.

Oft können in Animationsfilmen mehrere dieser Kategorien vorgefunden werden, die einander ablösen oder ineinander verschwimmen.

# Abstract

This Master's Thesis focuses on actualities and their representation forms in animation films. The most important role is attributed to the perception of the film's recipient, as this is essential in the process of its evaluation and classification. In order to separate individually perceived actualities from real ones, two different terms will be assigned to those. Reality describes all physical occurrences of the outer world, whereas actuality characterizes the subjective sensations and experiences of single individuals regarding this world. Actuality is built by sensory impressions, personal memories and therefore risen emotions.

"Worlds" depicted in animation films always show an inherently fabricated kind of actuality. This process is called cinematic realism. Therefore, visual and auditory stimuli as well as narrative elements create different impressions of actualities. Animation films provide a wider range of possibilities in drafting different worlds than live-action movies do. This results from the way they are produced, and their graphic style. Especially temporal and spatial impressions influence the perception of the audience.

The main part of this thesis concerns the categorisation and definition of different degrees of actualities in animation movies, on the basis of specified features in narrations. Those categories differ especially in their way of constructing actuality. Reality depicts the recently created world and its physical rules while not breaking them. Its narrative development is characterized by temporal and spatially stringent conclusiveness. As soon as the narrated time changes to a subjective past tense, the category shifts to memory. It may be less structured but has at least some kind of recognisable structure for most of the time. When fantastic elements of subjective nature penetrate and change reality, the category will change to imagination. Dreams, on the contrary, depict the unconscious emotional state of cinematic characters, accessible only while sleeping. Here, time and space can transform independently. This also applies to the category of surrealism. In this case, it is not the individual that is paramount, but the irritation of the audience. This may be achieved by an odd surrounding and an incoherent narration. Abstraction goes further yet, and renounces a recognisable concreteness and a compelling space-time. A narration does not exist, and stylistic shapes and patterns are paramount.

Animation films can often be found to include various of those categories which replace one another or are blurred into each other.

# Kapitel 1

## Einleitung

Die Essenz der Wirklichkeit, woraus sie besteht und wie sie wirkt, hat Menschen seit je her interessiert. Bereits Platon erforschte sie in seinem Werk des Höhlengleichnisses und zeigte so als einer der ersten Philosophen, wie facettenreich und subjektiv ihr Wesen ist (vgl. Weischedel, 1986, S. 45–47). Es folgten ihm zahlreiche weitere Denker und Wissenschaftler, die sich mit dem Thema der Realitätsdefinition auseinandersetzten. Und nicht nur die Erfahrbarkeit der Realität ist ein immer wiederkehrendes Thema, sondern auch ihre Abbildung.

Vor ca. 30 000 Jahren bannten Menschen Tiermalereien auf die steinernen Wände der Chiviet Höhle (vgl. Schrenk, 1997, S. 120) im Versuch festzuhalten, was sie tagtäglich als Teil ihrer Realität erlebten. Im Laufe der Zeit wurden die künstlerischen Erzeugnisse immer raffinierter, verfeinerten sich zu naturnahen Statuen in der Antike und pompös barocken Menschendarstellungen im Rokoko. In der Phase des Realismus wollten Künstler die Realität möglichst getreu abbilden, während die ihnen nachfolgenden Impressionisten versuchten, den Eindruck eines Augenblicks festzuhalten.

Mit der Erfindung der Fotografie durch Joseph Nicéphore Niépce im Jahr 1826 (vgl. Sandler, 2002, S. 117) begann ein neues Geschichtskapitel. Auf einmal war es möglich die Realität so abzubilden, wie sie wirklich aussah: unverfälscht und nüchtern. Fotos verweisen indexikalisch auf das Seiende, die Beziehung zwischen Wirklichkeit und Abbildung ist nun nicht mehr nur noch ontologischer Natur, wie bei analogen Bildmedien (vgl. Richter, 2008, S. 15). Dort handelt es sich immer nur um graphische Verweise auf ihre Vorbilder, während die Fotografie einen viel direkteren Zugang zum Motiv ermöglichte, da sie sich ihrem Wesen nach objektiv ist (vgl. Bazin, 2009, S. 37).

Mit der Fotografie entwickelte sich auch als die neue Ausdrucksform Film. Dieser, zunächst nur als Darstellungsmedium von Realität und Imagination erdacht, wirkte mit seiner Entstehung sogleich auch auf die Realitätsempfindung ein und veränderte sie dauerhaft. Dies wird bei der Betrachtung der polarisierenden Wirkung, die der Film gerade zu Beginn seiner Entstehung schnell ersichtlich, Ende des 19. bis Anfang des 20. Jahrhunderts mit sich brachte und die auch heute in Teilen noch spürbar ist, wenn auch in deutlich abgeschwächter Form. Kinokritiker erieferten sich damals stark über die Risiken der Jugendgefährdung und Frauenverdummung, die bei Betrachtung derlei unangemessener Inhalte drohte. Auf der anderen Seite kämpften gleichzeitig unverdrossen die Kinoanhänger, diejenigen, die dem neuen Medium einen unmessbaren Wert zuwiesen und die auf dessen befreienden und kreativitätsanregenden Effekt hinwiesen. Am Ende setzte sich der Film mit seinen narrativen Möglichkeiten gegen alle Bedenken durch und ergriff die breite Masse der Bevölkerung. Die begeisterte sich für die neue Art des Geschichtener-





**Abbildung 1.1:** Szene aus *La lune à un mètre* von Georges Méliès (1898). Der Mond erscheint im Zimmer und verspeist das Fernrohr des Astronoms. Bildquelle: *La lune à un mètre*, Georges Méliès, 1898.

zählens, die gleichzeitig auch eine neue Art des Betrachtens der Welt mit sich brachte. Die Bedeutung von Realität wandelte sich und mit ihr auch das Denken in den Köpfen der Menschen, die wiederum weitere Filme erstellten. Es entstand eine Wechselwirkung aus „Filmentwicklung und Wahrnehmungsveränderung“ (vgl. Beiken, 2004, S. 14–16). Filmemacher experimentierten, auf welche Weisen imaginierte Welten und Vorstellungen von alternativen Lebensmöglichkeiten abbildbar sind. Ein Beispiel für einen solchen Film ist *La lune à un mètre* von Georges Méliès (1898). Dieser erzählt von der seltsamen Begegnung eines Astronoms mit dem Mond. Im Laufe des Kurzfilmes erscheinen merkwürdige Personen und es finden Ereignisse statt, aus denen sich der Protagonist keinen Reim machen kann. Erst als dieser aufwacht und realisiert, dass seine Erlebnisse nur Produkt eines Traums waren, ergibt das Geschehene einen Sinn.

Méliès arbeitet in diesem Werk mit verschiedensten Mitteln der Montage, um ein möglichst glaubhaftes Bild zu erschaffen. Was heute seltsam anmutet, war damals Stand der Technik. Dieser Montage war immer immanent, dass die Betrachter\*innen die Künstlichkeit des Bildes jederzeit erkennen konnten, was heute nicht mehr gegeben ist.

Denn gegen Ende des letzten Jahrhunderts vollzog sich der nächste große Sprung im Bereich der Bilderstellung und Manipulation von gefilmtem Material. Digital erstellte Bilder traten als neue Visualität auf die Bühne der Bildhaftigkeit und schufen sich energisch einen Platz in der Welt der abgebildeten Realitäten. Sie brachten zugleich eine neue Komponente ins Spiel: Nie zuvor hatte es Bilder gegeben, die so geschickt in die Kunst der Realitätsdarstellung waren, ohne sie gleichzeitig wirklich abzubilden. „An Stelle neuer Bilder tr[a]ffe[n] die Zuschauerin bzw. der Zuschauer nur auf solche, die sich den Anschein von abgebildeter Realität g[a]ben“ (Richter,

2008, S. 15). Nachbearbeitete oder gar gänzlich am Computer erstellte Bildsequenzen sind heute mit bloßem Auge nicht mehr als solche zu erkennen. VFX Filme<sup>1</sup> können Realität vorgaukeln, ohne dass jemals ein Zuschauer vermuten würde, es könnte sich hierbei um etwas anderes als um die Realität handeln. Dies erzwingt eine erneute Wandlung der Wahrnehmungsstrukturen in der Gesellschaft, die gerade erst begonnen hat.

Neben diesen digital veränderten, die Realität darstellenden Werken, steht seit jeher noch eine weitere Gruppe der künstlich erzeugten Bewegtbilder. Diese versuchen im Gegensatz dazu jedoch nicht den Betrachter von etwas Unwirklichem zu überzeugen, sondern fokussieren sich auf eine besondere Art der Wirklichkeitsvermittlung. Animationsfilme zeigen imaginierte Geschichten, ohne sich den Anschein der objektiven Realitätsabbildung zu geben. Dies wird vor allem durch die grafische Gestaltung erreicht, durch die sich der Animationsfilm vom VFX-Film abgrenzt. Er ist entweder gänzlich am Computer erstellt, oder aber durch Techniken des Zeichnens und Puppentricks erschaffen.

Aufgrund dieser künstlerischen Darstellung könnte man leicht in die Falle tappen und behaupten, dass der Animationsfilm nie Wirklichkeit abbildet. Dies wäre aber ein fataler Trugschluss. Denn Wirklichkeit ist in erster Linie immer etwas, das in unseren Köpfen entsteht. Sie stellt keine starre Konstante dar, sondern ist vielmehr wandelbar und entfaltet ihre Wirkungsweise immer erst in Relation zu anderen Bildern (vgl. Richter, 2008, S. 18).

„Nicht die hybriden Bewegungsbilder zeigen etwas, das per se realistisch ist, sondern der Realismus entsteht im Zusammenspiel von bildlicher Darstellung und wahrnehmenden Subjekt. Der Realismuseindruck erweist sich als Wahrnehmungsakt, der Beziehungen zwischen einer Darstellung und anderen Darstellungen darstellt.“ (Richter, 2008, S. 177)

Die hier vorliegende Arbeit untersucht eben diesen Wahrnehmungsakt genauer. Wie nehmen Menschen Realität wahr und welche Faktoren beeinflussen dieses Erleben? Wie wirkt sich diese Realität auf das filmische Geschehen aus und wo liegen die Besonderheiten gerade im Medium des Animationsfilms? Ist eine, von einem Künstler erschaffene Geschichte noch real?

Im Folgenden soll zum einen versucht werden, diese Fragen zu beantworten und zum anderen ein System zu entwickeln, anhand dessen eine Typologisierung des Wirklichkeitseindrucks im Animationsfilm möglich ist.

## 1.1 Überblick und Abgrenzung

Eine Typologie<sup>2</sup>, wie sie im dritten Teil der Arbeit vorgelegt wird, erleichtert die systematische Analyse des untersuchten Gegenstandes. Dies stellt ansonsten, aufgrund der Komplexität bestimmter Sachverhalte, ein diffiziles Unterfangen dar. Somit weisen Typologien immer einen sehr zielgerichteten Nutzen auf: Sie sind „methodische[s] Hilfsmittel, mit dem reale Erscheinun-

---

<sup>1</sup> VFX steht für Visual Effects (englisch). Bezeichnet wird hiermit eine Technik, bei der realfilmische Bilder mit computergenerierten Elementen erweitert werden. Ziel ist es, dass letztere in ihrer Funktion der Realitätsillusion nicht mehr von den wirklich Gefilmten unterschieden werden können.

<sup>2</sup> In dieser Arbeit wird das Wort Kategorie synonym zum Wort Typologie verwendet werden. Wenn von einem Kategorisierungsverfahren die Rede ist, wird damit das gleiche gemeint, wie mit Typologisierungsverfahren. Dies dient der größeren sprachlichen Freiheit der Autorin und hilft ihr bei der Formulierung angenehmer und wohlklingender Satzkonstruktionen.

gen geordnet und überschaubar gemacht werden [...]. Der einzelne Typus (Typ) repräsentiert eine Vielzahl von Erscheinungen, die ein gemeinsames Merkmal [...] aufweisen“ (Thommen & Wübbenhorst, 2018, Onlinequelle). Die verschiedenen Typen werden also aus möglichst homogenen Gruppen gebildet.

Dies erleichtert eine weitere Handhabung des erforschten Fachgebiets in einem wissenschaftlichen, spezifischen Kontext. Außerdem beinhaltet der Erstellungsprozess einer solchen Typologisierung auch immer die Definition der einzelnen Typen. Dies ist im Prozess der Analyse unerlässlich, da ein allgemeiner Konsens unter den Beteiligten<sup>3</sup> über den Inhalt der Untersuchung vorhanden sein muss.

In einem filmischen Kontext gibt es verschiedene Aspekte, auf denen Typologisierungen aufbauen. Der Filmwissenschaftler Mikos unterteilt die allgemeinen Aspekte, anhand derer Filme analysiert werden können, in 5 Hauptkategorien (vgl. Mikos, 2003, S. 39):

- Inhalt und Repräsentation,
- Narration und Dramaturgie,
- Figuren und Akteure,
- Ästhetik und Gestaltung,
- Kontexte.

Die Inhalte dieser Gruppen stehen natürlich in eindeutigem Bezug zueinander und beeinflussen sich in ihrer Ausführung und ihrem Wirken maßgeblich.

Von Mikos ausgehend, sollen zu analysierende Filme nicht auf alle möglichen Aspekte untersucht werden. Für die spezifische Unterteilung der Wirklichkeitskategorien hat sich lediglich die Untersuchungsebene der Narration und Dramaturgie als sehr hilfreich erwiesen. Die erste Kategorie, die Repräsentation, bezeichnet nur die Darstellungsart, mithilfe derer ein Thema nach außen kommuniziert wird (vgl. Mikos, 2003, S. 40f). Das Ziel dieser Arbeit beschränkt sich ausschließlich auf Animationsfilme, somit ist hier keine weitere Untersuchung notwendig. Die Punkte Figuren und Akteure, Ästhetik und Gestaltung sowie Kontext sind für eine Zuordnung zu den einzelnen Wirklichkeitskategorien von Untergeordneter Bedeutung und werden deshalb nicht nähere Betrachtung finden.

Essentiell ist bei dieser Arbeit eine ausführliche Definition der Begriffe Realität und Wirklichkeit, sowie ihr Bezug aufeinander. Auch ihre Bedeutung in der Wahrnehmung der Rezipient\*innen ist zu ermitteln. Hier wird nicht nur ein filmischer, sondern auch ein eher theoretischer Ansatz, der die menschliche Wahrnehmung stärker beleuchtet, gewählt.

Der Vorteil dieses Kategorisierungsverfahrens ist, dass alle Animationsfilme, ungeachtet ihrer Herstellungsart und ihrer Gestaltung, nur anhand ihres Inhalts miteinander verglichen werden können. Ziel dieses Vergleiches ist es, ein besseres Verständnis von Erzählstrategien im Animationsfilm zu erhalten und zu verstehen, wie verschiedene Wirklichkeitszustände dargestellt werden. Durch das Anwenden des so erhaltenen Wissens kann im besten Fall — ganz im Sinne eines abgewandelten hermeneutischen Zirkels — bei der Erstellung von neuen Animationsfilmen ein höherer Grad an emotionaler Immersion erreicht werden. Außerdem können die Rezipient\*innen durch eine erhöhte Verständlichkeit besser in das Geschehen und die Geschichte eingebunden werden. Die Themen dieser Arbeit definieren sich demnach wie folgt:

- Was ist Wirklichkeit und wie ist diese erfahrbar?
- Welche Faktoren gibt es in einem filmischen Wahrnehmungsprozess, der real und nicht

---

<sup>3</sup> Die Beteiligten sind in diesem Fall alle diejenigen, die mit dem diskutierten Thema in Berührung kommen, sich für ebendieses interessieren oder am stattfindenden Diskurs darüber teilhaben wollen.

real voneinander unterscheidet?

- Wie kann eine Kategorisierung von Animationsfilmen anhand des Grades von Wirklichkeit aussehen?

Da es in dieser Arbeit nur um reine Animationsfilme gehen soll, ist es außerdem wichtig, zu definieren, was damit gemeint ist. Exkludiert sind aus dieser Bezeichnung all jene Filme, die in den Bereich VFX fallen. Sobald der animierte Part nur noch zur Unterstützung und Veränderung des gefilmten Ausgangsmaterials dient, erfüllt er nicht mehr die Vorgaben dieser Arbeit und wird nicht in die Untersuchungen miteinbezogen.

Zur Entwicklung des Kategorisierungsverfahrens werden vor allem animierte Kurzfilme herangezogen, da sich diese aufgrund ihrer Länge meistens auf einen, vielleicht zwei Realitätszustände begrenzen müssen. Dies erleichtert die Strukturierung und Untersuchung. Die hier erforschten Faktoren treffen aber natürlich auch auf längere Filme zu.

## 1.2 Aufbau

Der folgenden Abschnitt soll einen kurze Überblick über den Aufbau der hier vorliegenden Arbeit geben. Nach der Einleitung (Kapitel 1) folgen im Hauptteil drei Kapitel, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema Wirklichkeit und Wirklichkeit im Film auseinandersetzen (Kapitel 2, 3 und 4). Kapitel 2 gibt zunächst einen allgemeinen Überblick über die philosophischen Realitätstheorien und die Wahrnehmung von Wirklichkeit. Kapitel 3 überträgt diese Theorie auf den Bereich des Animationsfilms. Das vierte Kapitel befasst sich schlussendlich mit der Hauptaufgabe der Arbeit: Der Erstellung eines Typologisierungsmodells für Wirklichkeiten im Animationsfilm unter Berücksichtigung der vorhergegangenen Ausführungen. Die vorgestellten Kategorien werden dabei einerseits aus der Theorie abgeleitet, andererseits anhand von konkreten Beispielen aus dem Bereich Animationsfilm nachvollziehbar erklärt. Eine Zusammenfassung der wichtigsten Punkte, Schwierigkeiten und Grenzen der Arbeit sowie ein Anriss möglicher, weiterer Forschungsbereiche werden in Kapitel 5 besprochen.

## Kapitel 2

# Wirklichkeitstheorie

Die Begriffe Wahrheit, Realität und Wirklichkeit haben, wie bereits gezeigt, eine lange Tradition. Deswegen muss man ihre Bedeutung immer vor einem zeitgeschichtlichen Hintergrund bewerten und dabei betrachten, dass ihre Verwendung je nach Kontext Variationen unterliegt. Bei einer Arbeit wie dieser, ist es daher wichtig diese Begriffe abzugrenzen. Darüber hinaus soll besprochen werden, welche Faktoren in den Wahrnehmungsprozess von Wirklichkeit einfließen. Elemente wie Zeit, Raum, Narration und sinnliches Erleben werden deswegen ebenfalls genauer untersucht.

### 2.1 Definition von Realität und Wirklichkeit

Die Frage nach der Wirklichkeit und der Realität ist so allumfassend, dass sich verschiedene philosophische Strömungen entwickelt haben, die sich mit ihr auseinandersetzen. Die im Folgenden stark verkürzte Erklärung wird für die spätere Typologisierung ausreichend sein. Um die Problematik, die sich bei der Beschäftigung mit diesem Thema ergibt, und die auch für diese Arbeit essentiell ist, darzustellen, sollen hier zwei historische Hauptströmungen mit dem Thema skizziert werden.

Die erste wird als Ontologie bezeichnet. Sie ist der älteste, bekannte philosophische Fachbereich, der sich mit der Wirklichkeit und der Existenz von Dingen befasst. Etymologisch stammt das Wort aus dem Altgriechischen. „ὄν“ (on) bedeutet so viel wie seiend, λόγος (Logos) ist das Wort, die Erklärung und die Lehre. Ontologie bezeichnet also die Lehre vom Seienden und umfasst dabei verschiedenste Aspekte, die mit diesem in Verbindung stehen. Hierbei geht es vorrangig um die Fragen, „welche Arten von Entitäten es gibt (...) (,) was es heißt, ein Seiendes zu sein (...)“ (Strobel, 2017, S. 135), und was ein Nichtseiendes ist. Auch zeitlich liegt die Ontologie in der Antike begründet.

Die erste überlieferte Schrift zu dem Thema ist „Über die Natur“ vom Vorsokratiker Parmenides (ca. 6 Jh. v. Chr.), in der sich dieser mit der Suche nach dem wahrhaft Seienden und der Wirklichkeit beschäftigte (vgl. Weischedel, 1986, S. 21–24). Etwa zur gleichen Zeit befasste sich Heraklit (ca. 6 Jh. v. Chr.), ebenfalls ein Vorsokratiker, mit der ewigen Wandelbarkeit des Seins (vgl. Weischedel, 1986, S. 21, 25–28).

Platon unterschied zwischen der Welt der Dinge, die von Menschen durch ihre Sinne wahr-

genommen wird, und der Welt der Ideen<sup>4</sup> die eine übergeordnete Realitätsebene ausmacht (vgl. Hoerster, 1985, S. 9–10). Er legte dar, dass die wirkliche Realität, die dem Sichtbaren zugrunde liegt, nicht erkennbar ist (vgl. Weischedel, 1986, S. 45–47).

Mit diesen drei Beispielen aus der ontologischen Philosophie wird schnell klar, dass ihr die Annahme einer allgemeingültigen Realität zugrunde liegt. Dabei wird lediglich die Art der Realität, nicht aber ihre grundsätzliche Existenz in Frage gestellt.

Den zweiten Ansatz, Realität zu betrachten, bietet eine epistemologische Perspektive. Diese geht über den Versuch einer reinen Definition und Abgrenzung hinaus, und deckt eine der sogenannten tieferen Fragen der Menschheitsgeschichte auf (vgl. Sandkühler, 1992, S. 18), die untersucht, welchen Anteil der verarbeitende Verstand an der Realitätsempfindung hat. Gibt es eine Ebene der Entitäten, die jenseits der menschlichen Empirie, erkenntnisunabhängig vom wahrnehmenden Subjekt besteht – mit anderen Worten: gibt es überhaupt eine allgemeingültige Realität und wenn ja, ist diese für den Menschen erkennbar?

Die Naturwissenschaften, soziokulturellen Philosophien und auch die Kunst<sup>5</sup> hinterfragten im Lauf des letzten Jahrhunderts die gängigen Weltanschauungen und postulierten neue Theorien und Formen der Wirklichkeitsfindung.

So stellt der Konstruktivismus, der sich Mitte des letzten Jahrhunderts entwickelte, die Grundthese auf, dass Wirklichkeit nur ein Konstrukt unserer Wahrnehmung ist und dass eine absolut gültige Wahrheit, falls es sie denn gibt, für Menschen nicht erkennbar ist<sup>6</sup>. Diese verarbeiten Eindrücke und Sinnesreize vor dem Hintergrund ihres Wissens, ihrer Gene und ihrer Erfahrungen zu einem, für sie stimmigen, Gesamtbild. Das bedeutet, dass Wahrnehmung aus menschlicher Sicht immer durch eine Art Filter geschieht, der subjektiv und von Person zu Person dispositiv wirkt. Ein Erkennen der Dinge a Priori<sup>7</sup> ist so nicht möglich (vgl. Norden, 2011, S. 38f.).

Ein bekannter Vertreter des Konstruktivismus ist der Kommunikationswissenschaftler Paul Watzlawick. Dieser unterteilt in seinem Buch „Wie Wirklich ist die Wirklichkeit“ die Wahrnehmung der Wirklichkeit in zwei unterschiedliche Kategorien, die seiner Aussage nach oft vermischt werden (vgl. Watzlawick, 1978, S. 142f.). Die Wirklichkeit erster Ordnung ist diejenige Wirklichkeit, „die sich auf den Konsensus der Wahrnehmung und vor allem auf experimentelle, wiederholbare und daher verifizierbare Nachweise bezieh[t]“. Ihr liegen all die Tatsachen zugrunde, die von der Allgemeinheit als „real“ bezeichnet werden. Es handelt sich dabei um Aspekte, die in ihrer Erfahrbarkeit universell sind. Die Wirklichkeit zweiter Ordnung ist bei Watzlawick die subjektive Wirklichkeit einzelner Personen, die in ihrer Beschaffenheit stark variieren kann (vgl. Watzlawick, 1978, S. 143).

An dieser Stelle ist klar eine deutliche Dualität in der Wirklichkeitsforschung erkennbar. Diese Dualität zeigt sich auch in neueren Strömungen, die nicht nur in der Tradition der Ontologie oder des Konstruktivismus stehen wollen. Seit den neunziger Jahren entwickelt sich eine „Postontologie“, die wieder vermehrt eine klarere Trennung zwischen Realität und Nichtrealität

---

<sup>4</sup> Wobei der Begriff Idee hier nicht in seiner üblichen Bedeutung gebraucht wird.

<sup>5</sup> Darunter fallen, unter anderem, Einsteins Relativitätstheorie, die Heisenbergsche Unschärferelation, der Poststrukturalismus, die Phänomenologie, sowie die modernen Kunstströmungen des Surrealismus, Kubismus und Dadaismus, um nur einige zu nennen.

<sup>6</sup> Diejenigen Anhänger, die glauben, dass es keine Realität gibt, fallen unter die Bezeichnung *radikaler Konstruktivismus*.

<sup>7</sup> Die Begriffe A Priori und A Posteriorie finden sich unter anderem bei Kant. Sie bezeichnen die beiden Arten der Urteilsfällung. A Priori ist eine Entscheidung vor der Erfahrung, A Posteriorie ist das Urteil nach der Erfahrung.

fordert (vgl. Jörissen, 2007, S. 16). Besonders die Entwicklung der Computeranimation und die ausgeweiteten Möglichkeiten neuer Medien, Bilder zu generieren, haben zu einer veränderten Wahrnehmung von Realität geführt. Auch die jüngsten politischen Tendenzen und eine Vermehrung der sogenannten Fake News deuten zunehmend auf die Nützlichkeit eines allgemeingültigen Konsens über das, was real ist und was nicht, hin. Denn am Ende einer wissenschaftlichen Debatte steht auch immer die Auswirkung dieser in der Bevölkerung. Wenn der Glaube an eine reine Konstruktion von Wirklichkeit zur Propagierung von gefühlten Wahrheiten führt und eine Einordnung von Bildern in echt und unecht zunehmend erschwert wird, dann ist es Zeit, wieder einen strikteren Zugang zu diesen Begriffen zu finden, auch um einen Umgang mit diesen neuen Entwicklungen zu erleichtern.

In dem Versuch, sich diesem Vorhaben anzuschließen, sollen an dieser Stelle nun zwei Begriffe festgelegt werden, die für diese Arbeit essentiell sind. Der erste ist der Begriff Realität. Als Realität wird im Folgenden das bezeichnet, was bei Watzlawick unter die Kategorie der Wirklichkeit erster Ordnung fallen würde, hier jedoch unter der Annahme, dass diese Elemente unveränderbar und allgemeingültig sind<sup>8</sup>. Realität umfasst all die mathematisch und physikalisch beschreibbaren Elemente in dieser Welt, die auch ohne das Existieren eines wahrnehmenden Subjekts Bestand haben würden.

Der zweite Begriff ist der Begriff der Wirklichkeit. Wirklichkeit bezeichnet die Wahrnehmungsaspekte, die bei Watzlawick die Wirklichkeit zweiter Ordnung ausmacht, also die Wirklichkeit, die entsteht, wenn ein Subjekt die Wahrnehmung der Realität interpretiert.

## 2.2 Faktoren der Wirklichkeitswahrnehmung

Unbenommen von der Frage, ob es Realität gibt oder nicht, und woraus diese im Falle der Existenz besteht, bleibt deren Empfindung. In der subjektiven Wahrnehmung kann – in der Regel – klar zwischen äußerer Umwelt und innerem Erleben unterschieden werden. Das Urteil der Zugehörigkeit wird im Erkennungsprozess aufgrund einer komplexen Analyse getroffen, die meist unbewusst und vom offensichtlichen Denkprozess getrennt erfolgt. So lässt sich im mentalen Prozess der Zuordnung zwischen einer lokalen und einer globalen Realität unterscheiden. Die lokale Realität stimmt in etwa mit dem überein, was hier zuvor als Wirklichkeit bezeichnet wurde. Es ist der Teil des Empfindens, der Geschichten und Spiele real erlebt. Parallel dazu verfügt die globale Realitätsebene, quasi als Metaebene, über die Fähigkeit, den derzeitigen Realitätsstatus zu evaluieren (vgl. Grodal, 1997, S. 33f.). Das Erleben kann auf der Gefühlsebene unabhängig vom Grad der Realität jedoch gleich intensiv ausfallen, Trauer oder Freude können auch im Spiel stark empfunden werden.

Kognitiv gebildete Wahrnehmung erfolgt über die sechs Sinne, die einem Mensch zur Verfügung stehen. Der auditive Sinn (Hören), der olfaktorische Sinn (Riechen), der gustatorische Sinn (Schmecken), der visuelle Sinn (Sehen), der taktile Sinn (Fühlen) und das vestibuläre System (Gleichgewichtssinn) ergeben in ihrem Zusammenspiel ein Körperempfinden, das für die Wirklichkeitsidentifizierung essentiell ist (vgl. Schönfelder, 2007). Aus den Wahrnehmungsinformationen speist sich ein Gesamtbild über den Zustand des Körpers innerhalb der Umgebung und deren Beschaffenheit. Bei diesem Vorgang greift das Gehirn auf einen reichen Wissenschatz, den es sich im Laufe seiner Nutzung angeeignet hat, zurück.

Ein Neugeborenes verfügt, wenn es auf die Welt kommt, noch nicht über diesen. Es ist

---

<sup>8</sup> Zumindest bis sie widerlegt wurden.

nur mit den notwendigsten Informationen und Fähigkeiten, die es zum Überleben braucht, ausgestattet. In diesem frühen Stadium gilt es möglichst viele Erfahrungen zu sammeln. Diese Erfahrungen werden als Neuronenverbindungen zwischen den Nervenzellen in der Großhirnrinde gespeichert. Da ein Organismus zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen kann, welche dieser Verbindungen sich als sinnvoll erweisen wird, sammelt er zunächst möglichst viele davon.

Es entsteht ein buntes Netz der verschiedensten Beziehungsgeflechte im Gehirn. Wenn neues Wissen an bereits bestehendes angeknüpft wird, werden die zuständigen Nervenverbindungen gestärkt und somit leichter nutzbar. Die Verbindungen, die am wenigsten gebraucht werden, verkümmern mit der Zeit. Um neue Informationen zu integrieren, wird ein neuer Sinneseindruck als Wahrnehmungsbild mit den bereits bestehenden Erinnerungsbildern, also den alten Erfahrungen, abgeglichen. Gibt es eine leichte Abweichung, wird das Wahrnehmungsbild so abgeändert, dass der neue Eindruck integriert werden kann. Weist dieser jedoch keinerlei Ähnlichkeit mit bereits existierenden Bildern auf, geschieht nichts. Der Eindruck wird nicht weiter verarbeitet, sondern als Trugbild behandelt (vgl. Hüther, 2011, S. 32f.). Es wird bei diesem Phänomen auch von selektiver Wahrnehmung gesprochen. Diese Tatsachen zeigen drei wichtige Erkenntnisse auf:

- Sinneserfahrungen prägen nachhaltig das Erleben.
- Empfindungen, Erlebnisse und Handlungen sind ab einem gewissen Alter so routiniert, dass es oftmals nicht mehr oder nur schwer möglich ist von eingepägten Denkstrukturen abzuweichen, da die nötigen Nervenverbindungen fehlen. Die Intensität dieser Routine kann von Person zu Person unterschiedlich ausfallen. Kulturelle Einflüsse und Erziehung spielen hierbei eine wichtige Rolle (vgl. Hüther, 2011, S. 33f.).
- Wenn Dinge, die nicht in ein Wahrnehmungsschema passen, im Denkprozess einfach weg rationalisiert werden, dann ist eine objektive Betrachtung der äußeren Welt aus neuronaler Sicht nicht möglich. Realität ist somit ein Trugbild und Imagination prägt das tägliche Leben weit mehr, als zunächst vielleicht vermutet werden könnte.

Diese Erkenntnisse können zunächst etwas unvorteilhaft wirken. Sollte es evolutionär gesehen nicht sinnvoll sein, die Realität möglichst getreu erkennen zu können?

Anscheinend ist das Gegenteil der Fall. Der Grund hierfür ist zum einen, dass stark ausgeprägte Nervenzellverbindungen einen Organismus vor psychischer Belastung von Außen schützen und ihn davor bewahren, schnell aus dem emotionalen Gleichgewicht zu geraten (vgl. Hüther, 2011, S. 33). Dies ist in einem gesellschaftlich, sozialen Kontext und zur Entwicklung eines stabilen Bewusstseinszustandes essentiell. Zum anderen scheint es für das menschliche Überleben wichtiger zu sein, die Funktionalität und Nutzbarkeit im Sinne des eigenen Überlebens zu identifizieren als die tatsächliche Beschaffenheit von Materie mit all ihren nicht elementaren Prinzipien. Zu diesem Schluss kommt der Wissenschaftler Donald Hoffman (Hoffman, 2015), der in seinem Labor anhand von Evolutionssimulationen untersucht, wie sich die Fähigkeit zur Realitätswahrnehmung gegenüber der Fähigkeit zur Anpassung innerhalb eines Entwicklungsprozesses durchsetzt.

Es lassen sich also zwei Filter identifizieren, die für die Wahrnehmung von Realität zuständig sind. Der erste Filter sind die Sinne, über die Informationen aufgenommen werden, der zweite Filter ist das im Lauf der Jahre angeeignete Wissen, die Vorerfahrungen, also all jene Faktoren, die ein Ichbewusstsein bilden. Somit lässt sich sagen, dass Realitätsempfinden kein passiv registrierender, sondern ein rekonstruierender Prozess ist.



### 2.2.1 Realität als emotional, mentale Konstruktion nach Grodal

Um die einzelnen Wirklichkeitskategorien voneinander unterscheiden zu können bedarf es zum einen ein System das kognitiv Hinweise verarbeitet um den Realitätsgrad eines mentalen Zustandes zu identifizieren und zum anderen ein System, das Wahrgenommenes von intern Imaginiertem unterscheidet, schreibt Grodal bei seinen Überlegungen zur Realitätserkennung (vgl. Grodal, 1997, S. 27f.). Die Fähigkeit hierzu resultiert aus der Fähigkeit, andere Situationen zu simulieren. Je besser ein Organismus darin ist, desto größer ist seine Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Simulation und Realsituation. Auch die Entstehung neuer Techniken, die Realitäten vorgaukeln oder auch nur abbilden – wie z.B. der Film – erfordern neue Befähigungen einer verbesserten Differenzierbarkeit. Im Erleben von Realität wirken verschiedene Parameter, die wichtigsten hierbei sind nach Grodal (vgl. Grodal, 1997, S. 30ff.):

**1. Der zeitliche Parameter**

Der Gegenwart wird ein höherer Realitätsgrad zugeschrieben als der Vergangenheit oder der Zukunft, die nur in der Gedankenwelt existieren und daher rein kognitive Prozesse sind.

**2. Der räumliche, von der Wahrnehmungsquelle ausgehende, Parameter**

Wahrnehmungen, die ihren Input aus der externen Welt beziehen, wirken realer, als es Wahrnehmungen des inneren Zustandes, wie z.B. Darstellungen von Erinnerungen, sind.

**3. Der Vergleich des derzeitigen Zustandes mit dem Zustand, der normalerweise als real angenommen wird**

Verschwommene Sicht oder gestörtes Hören können solche Abweichungen sein.

**4. Das Einschätzen der Handlungsabsicht**

Handlungen, deren Ziel nicht in kommunikativer Absicht liegt, wirken realer als solche, deren Absicht in der Kommunikation der Handlung liegt.

**5. Das Abgleichen von Abstraktion und Konkretisierung gegeneinander**

Abbildungen können abstrakt wirken, wenn sie besonders auf strukturelle Elemente oder Konzepte verweisen, oder aber konkret, wenn sie scheinbar nur auf ein einzelnes Ereignis zutreffen. Letzteres wirkt realer, da Abstraktion etwas ist, das sich der menschliche Geist zu eigen gemacht hat und ihr somit immer etwas mentales anhaftet.

**6. Ein Parameter, der die Intensität und die Zusammensetzung der Wahrnehmung betrachtet**

Wahrnehmung entsteht normalerweise als Synthese durch Sinneswahrnehmung. Wenn nun aber diese wahrnehmenden Sinneseindrücke getrennt voneinander stattfinden, oder keine Äquivalenz finden, entsteht ein gestörter Realitätseindruck, z.B. Geister als Erscheinungen ohne Körper, deswegen nicht taktil.

**7. Emotionale Überprüfbarkeit**

Bestimmte Situationen lösen in der Regel bestimmte emotionale Resonanzen aus. Fehlen diese nun aber, wirkt die Situation automatisch unreal.

Diese Parameter wirken direkt oder indirekt auch beim Betrachten von Filmen. Nicht immer erhalten sie jedoch den gleichen Stellenwert in der Wirklichkeitsbewertung. In der Typologisierung der Wirklichkeitszustände wird insbesondere auf die ersten beiden dieser Parameter näher eingegangen, da sie sich durch eine gute Identifizierbarkeit und stetige Präsenz auszeichnen.

### 2.2.2 Narration als realitätsbildender Prozess

Der wichtigste Faktor, wenn ein Individuum entscheiden muss, wie real ihm etwas Wahrgenommenes erscheint, ist die Konsistenz des beobachteten Geschehens, denn Zusammenhänge erleichtern die Einordnung in einen größeren Kontext und somit auch die Wiedererkennbarkeit. Folgen die Ereignisse einer in sich geschlossenen, logischen Abfolge, deren einzelne Elemente sich aufeinander beziehen? Lässt sich eine Art Narrativ feststellen?

Der Begriff Narration erfasst die stringente Abfolge von Ereignissen, die in einem direkten oder auch indirekten Zusammenhang stehen und beinhaltet zugleich die Erzählung über diese Ereignisse. „Eine Geschichte ist die narrative Zusammenfassung sozialer Prozesse unter einem übergeordneten Bedeutungszusammenhang“ (Geisslinger, 2017, S. 8). Dies lässt sich nicht nur auf eine kulturelle Perspektive beziehen, sondern auch auf eine psychologische und individuelle.

Denn auch Individuen rekonstruieren ihre Realität so, dass ihr Wirklichkeitsbild in sich stimmig und geschlossen bleibt und kreieren dadurch eine Art Geschichte ihres eigenen Lebens. Eine Störung dieser Geschichte und somit ein Brechen des selbst gebildeten Realitätsmusters kann zu schweren Störungen in der Psyche und im Empfinden der Personen führen, unter anderem zu den Phänomenen der Derealisation oder Depersonalisation. Um dies zu verhindern, passen Menschen flexibel ihr eigenes Erleben an ihre Umwelt an. Und das umfasst nicht nur die physikalische Umgebung, sondern auch die soziale. In einem Gruppenexperiment, in dem eine einzelne Person damit konfrontiert wurde, dass die sie umgebenden Menschen eine andere, offensichtlich falsche Meinung vertraten, zeigte, dass 36,8% der Versuchspersonen sich der geläufigen Meinung anpassten, obwohl ihnen bewusst war, dass diese nicht der Realität entsprach (vgl. Watzlawick, 1985, S. 94). Die eigene Sinneswahrnehmung wird in Frage gestellt und die eigene Auffassung zugunsten einer sozialkompatibleren verträglichen Wirklichkeit geopfert.

Das Erzählen ist dem Menschen als Grundbedürfnis inhärent. Über Geschichten ist ein Teilhaben am Leben anderer möglich. Dies ist für soziale Wesen wie Menschen unabdingbar. Emotionen und Handlungen werden in einen größeren Kontext eingebettet, um sie verständlicher zu machen, sodass am Ende nicht nur einzelne Personen einem Narrativ folgen, sondern auch menschliche Gesellschaften über sie eine kollektive Identität aufbauen (vgl. Geisslinger, 2017, S. 6). Mythen, Religionen und Legenden, die über Generationen weitergegeben werden, festigen die Konstruktion der sozialen Strukturen, prägen das Ich und somit auch dessen Realitätsempfinden. Deswegen übernehmen Erzählungen auch in einem Gruppenbezogenen Kontext eine wichtige Rolle. Informationen über andere werden ausgetauscht und es bildet sich nicht nur ein Ich, sondern auch ein Wir. Die Qualität von beidem wird über die Narration bestimmt und somit stellt sich die Frage, ob der Mensch vielleicht nicht eher ein Homo Narrans, denn ein Homo Sapiens ist (vgl. Weber, 2017, S. 13).

Es lassen sich tatsächlich zwei unterschiedliche Quellen herausfiltern, über die Wahrnehmung und Erkennen entstehen kann. Auf der einen Seite die Rationalität, die auf logischen Schlussfolgerungen und Analysen basiert, auf der anderen die narrative Erzählung, die verschiedene Aspekte miteinander verkoppelt und so versucht einen Zusammenhang zwischen diesen zu erschaffen:

„Obwohl beide Prozesse der Wahrheitsfindung dienen können, unterschieden sich die kognitiven Wege bis zur Erreichung des Ziels stark. Eine gute Geschichte und ein gut ausgelegtes Argument sind zwei völlig unterschiedliche Medien. (...) Der rationale, argumentative Verarbeitungsmodus fragt nach der Herkunft der Wahrheit, nach empirischen Belegen. Im Gegensatz dazu fragt der narrative Verarbeitungs-

modus nach der Bedeutung des Ereignisses und dem Erlebnis.“  
(Weber, 2017, S. 17)

In einem evolutionären Kontext und der damit verbundenen Bedeutungsfindung geht es also viel mehr um die Funktionalität und die Bedeutung von Reaktionen als um die realen Sachverhalte. Das menschliche Bewusstsein und das soziale Handeln bauen offensichtlich viel mehr auf einem geschickt erzählten Narrativ auf als auf den Fakten einer vermeintlich objektiven Rationalität.

In diesem Narrativ lassen sich die zwei Ebenen Handeln und Bewusstsein unterscheiden. Die Ebene des Handelns wird von –innerhalb der Geschichte –realen Elementen, Akteuren, Objekten und Umständen gelenkt. Die Ebene des Bewusstseins beschreibt das Wissen, die Gedanken und Gefühlen der Protagonist\*innen (vgl. Weber, 2017, S. 18). Diese Ebenen korrespondieren mit der unter Abschnitt 2.1 ausgeführten Differenzierung von Realität und Wirklichkeit. Dabei entspricht die Handlungsebene der Realität innerhalb der Geschichte. Die Ebene des Bewusstseins, macht die erlebte Wirklichkeit aus. In einem real psychologischen Kontext verweist dies wieder auf die Wahrnehmung der Individuen, die als Protagonist\*innen ihrer eigenen Erzählung, ihre Wirklichkeit aus dem Inneren ihres Bewusstseins konstruieren, nur äußerlich beeinflusst durch die Rahmenfaktoren der Realität.

### 2.2.3 Auditive und visuelle Konstruktionsebenen im Geschehen und der Wirklichkeitserfahrung

Beinahe jegliches implizites Wissen wird durch die Interaktion mit der Umwelt gebildet. Die sensorische Fähigkeit zum Bilden dieses Wissens ist normalerweise jedem Menschen von Geburt an inhärent, sie kann jedoch über praktische Erfahrungen ausgebaut werden. Es handelt sich hierbei um dasjenige Wissen, das meist unbewusst konstant abgerufen wird, um abzugleichen, ob die äußere Wahrnehmung mit den inneren Erinnerungsbildern übereinstimmt. Die menschlichen Sinne überliefern nicht nur Informationen ans Gehirn, sondern stehen auch in direkter Korrelation zueinander und beeinflussen so gegenseitig ihre Wirkungsweise. Bei Pferden lässt sich so zum Beispiel leicht beobachten, worauf gerade ihre Aufmerksamkeit liegt, da sich ihre Ohren immer in Richtung ihrer Beobachtung bewegt. Tatsächlich ist dies, in kleiner Variation, auch beim Menschen der Fall. Neurologen der Duke University haben herausgefunden, dass sich die Position der Trommelfelle an die Blickrichtung der Augen anpasst (vgl. Gruters et al., 2018). Die Trennlinie zwischen Hören und Sehen fällt so viel geringer aus, als zunächst vermutet. Dabei vermitteln die beiden Aspekte sehr unterschiedliche Arten der Wahrnehmung. Sehen zeigt den Augenblick, wie er jetzt gerade ist, jedoch immer nur den Ausschnitt, dem sich der Betrachter zuwendet. Wenn mehr Informationen gefragt sind, geht eine Beschaffung dieser auch immer mit einer körperlichen Aktion einher, also zum Beispiel einem Kopf drehen. Hören ist ein sehr direkter Vorgang, der an die zeitlichen Geschehnisse um das erlebende Individuum gebunden ist und konstant Informationen über dynamische Ereignisse und die räumliche Beschaffenheit der Umgebung liefert. Gleichzeitig erfordert er keinerlei mechanische Aktivität und liefert Informationen aus den verschiedensten Richtungen (vgl. Jauk, 2018, S. 139), die zudem noch schneller aufgenommen und verstanden werden können, als die des visuelle Gegenstücks (vgl. Beauchamp, 2005, S. 18)

„Intuitives Wissen aus der Erfahrung des Sehens sei eroberndes Wissen, es hilft uns zur körperlich aktiven Orientierung in der Umwelt. Intuitives Wissen aus der

Erfahrung des Hörens sei nachvollziehendes Wissen, es hilft uns zur Orientierung in bewegter Umgebung.“ (Jauk, 2018, S. 139)

Die menschlichen Sinne arbeiten zusammen und schaffen ein in sich stimmiges, geistiges Umgebungsbild, das nicht nur physikalische Gegebenheiten umfasst, sondern auch die individuell empfundene Emotionalität. Tonalität und Musik im Besonderen beeinflusst diese maßgeblich. So werden beim Anhören von Musik besonders die Amygdala, der Hippocampus und andere Hirnareale angeregt, die für die Initiierung, Erhaltung und Verarbeitung von Emotionen zuständig sind (vgl. Koelsch, 2014).

Schnelle Musik kann aktivieren, langsame entspannen und beruhigen. Rhythmus, Instrumente und Klangfarben erschaffen einzigartige Kompositionen, die in den Hörern unterschiedlichste Gefühle auslösen können. Musik lässt beinahe niemanden kalt. Der Grund dafür und die genaue Wirkungsweise sind noch nicht endgültig entschlüsselt, doch festgehalten werden kann: Wenn Musik Emotionen beeinflusst, dann beeinflusst sie auch das Wirklichkeitsempfinden, da diese beiden Komponenten zusammenhängen. Und auch auf das Zeit- und Raumgefühl wirkt sie sich aus. So wird eine Zeitspanne als kürzer empfunden, wenn sie mit angenehmer Musik unterlegt ist, und als länger, wenn sie von unangenehmen Tönen begleitet wird (vgl. Droit-Volet et al., 2013).

#### 2.2.4 Zeit und Raum im Wahrnehmungsprozess

Ein Wahrnehmen außerhalb von Zeit und Raum ist nicht möglich, jede derzeit bekannte Lebensform folgt den Gesetzmäßigkeiten dieser beiden physikalischen Bedingungen und so könnten sie vielleicht sogar als Voraussetzung für das Existieren festgelegt werden. Zeit und Raum lassen sich wahrnehmen, aber nicht aktiv beeinflussen. Und selbst diese Wahrnehmung ist nicht kontinuierlich, sondern verändert sich situationsbedingt von Subjekt zu Subjekt. Das Gehirn beobachtet also auch in diesem Fall nicht, sondern rekonstruiert nur, wie Zeit empfunden wird.

Dieser Rekonstruktion liegen verschiedene Faktoren zu Grunde, die sowohl die subjektive als auch die objektive Beobachtung bestimmen. Auf wissenschaftlicher Seite ist längst bekannt, dass es weder einen absoluten Raum, noch eine absolute Zeit gibt (vgl. Hawking, 2010, S. 31) und das beide nicht unabhängig voneinander existieren und agieren können und somit als Entität, die unter dem Namen Raumzeit zusammengefasst wird, fungieren (vgl. Hawking, 2010, S. 35). Subjektiv kann sich jemand, der in einem Flugzeug sitzt, sehr wohl als statisch betrachten. Ein unabhängiger Beobachter von außen wirkt eventuell jedoch beeindruckt von der Geschwindigkeit, mit der sich die erste Person fortbewegt. Beide Perspektiven sind legitim, verdeutlichen aber, wie ein unterschiedlicher Standpunkt zu unterschiedlicher Wahrnehmung führen kann. Objektiv ist messbar, dass Uhren, die in großen Höhen angebracht werden, eine langsamere Zeiterfassung aufzeigen, als solche, die sich auf der Erde befinden. Als Einfluss nehmender Faktor kann hierbei unter anderem der Raum genannt werden. Diese, und somit auch die Zeit, sind dynamische Größen, die sich, je nach Kraft, die auf sie einwirkt, verändern, anpassen und krümmen (vgl. Hawking, 2010, S. 51). Jedes Element verändert die Raumzeit und diese Veränderung wirkt sich wiederum auf die einzelnen Elemente aus.

Somit ist bei der Frage nach der Messbarkeit immer die Position des Beobachters zu untersuchen, da jeder sein eigenes Zeitmaß hat. Und hierbei ist nicht nur die physikalische Position gemeint. Denn auch kulturelle, evolutionäre Faktoren spielen hierbei eine wichtigere Rolle als vielleicht zunächst erwartet. Zeiterleben ist von drei unabhängigen Komponenten bestimmt (vgl. Wittmann & Lehnhoff, 2005, S. 921), von denen die ersten beiden auch hinsichtlich der

Wirklichkeitswahrnehmung wichtig werden. Time Awareness verweist auf die subjektive Wahrnehmung, wie schnell oder langsam Zeit vergeht. Time Perspective bezieht sich auf das Konzept der drei Zeiteinheiten Vergangenheit, Präsens und Zukunft. Time Estimation bezeichnet, wie exakt ein Zeitintervall in Bezug auf die festgelegte Uhrzeit eingeschätzt wird.

Allein das Alter einer Person beeinflusst, wie diese Zeit wahrnimmt (Time Awareness). Je älter Menschen werden, desto schneller scheint ihnen das Leben voranzuschreiten. Dieses Phänomen ist besonders bei Individuen beobachtbar, die aufgrund des näher rückenden Todes einen gewissen Zeitdruck verspüren und kann also – zum Beispiel – auch jüngere Krebspatienten inkludieren. Im Gegensatz dazu kann sich während eines singulär unangenehmen Ereignisses das zeitliche Empfinden oft wie eine nie enden wollende Ewigkeit anfühlen. Emotionalität beeinflusst das Zeitempfinden konstant. Die Strecke zum Bus kann viel zu lang sein, wenn es gilt, diesen noch zu erwischen, und viel zu kurz, wenn dort der Abschied von einer geliebten Person naht. Zeit vergeht, zumindest subjektiv, langsamer, bei achtsamer Wahrnehmung. Im Nachhinein wird Zeit anhand der Erlebnisse, die stattgefunden haben eingeschätzt. Wurden viele Erlebnisse für einen bestimmten Zeitraum im Gedächtnis gespeichert, führt dies in der Erinnerung zu einer länger wahrgenommenen Zeitspanne (vgl. Wittmann & Lehnhoff, 2005, S. 922). Dies ist auch der Fall, wenn es sich um besonders intensive Erlebnisse handelt. Da kleine Kinder noch vieles als neu empfinden und als nützliche Information im Gedächtnis abspeichern, kommt ihnen später als Erwachsene diese Zeit länger vor, als die aktuell erlebte.

Auch Chronologie muss erlernt werden (Time Perspective). Kinder entwickeln erst ab etwa zehn Jahren eine Idee von den zeitlichen Dimensionen ihres Lebens. Davor sind Vorstellungen von Gestern und Morgen und Heute noch verwaschene Begriffe (vgl. Irle, 2017, S. 26). Dass diese zeitliche Abfolge in Wirklichkeit nur ein kulturelles Konstrukt ist, zeigt noch ein weiteres Beispiel. Die Aymara, ein südamerikanisches, indigenes Volk, haben ein komplett anderes Zeitkonzept als der Rest der Welt. Für sie verhält sich Zeit ähnlich wie Raum. Das, was sie sehen liegt vor ihnen, ihre Erinnerungen liegen nicht in der Vergangenheit, sondern sind Teil der Zukunft. Die Ereignisse, die sie nicht sehen können – im deutschen Sprachgebrauch: vorhersehen können – müssen hinter ihnen liegen und befinden sich somit in der Vergangenheit (vgl. Czepel, 2006). Diese Denkweise ist so anders, dass es zunächst beinahe unmöglich ist, sie nachzuvollziehen, besonders in Anbetracht der Tatsache, dass etwas scheinbar so offensichtlich einfaches, wie die empfundene Zeitrichtung, unterschiedlich interpretiert werden kann.

Es zeigt sich, dass Zeit und Raum zwei Komponenten sind, die in ihrer Beschaffenheit stark variieren können, sowohl auf der Wirklichkeits-, wie auch auf der Realitätsebene. Und da die Wahrnehmung derselben sehr subjektiv bestimmt ist, besteht im Film die Möglichkeit, sie bewusst zu manipulieren. Dies ist Thema des nächsten Kapitels.

## 2.3 Zusammenfassung

Der vorhergehende Abschnitt erläuterte grundlegende Theorien zum Thema Realität und Wirklichkeit und beleuchtete dabei die verschiedensten Aspekte. Dies beginnt bei der philosophischen Definition der beiden Begriffe und ihrer Unterschiede im Rahmen der Arbeit. So bezeichnet Realität all jene physikalischen Komponenten des Lebens, die dem allgemeinen Konsens entsprechend existieren. Wirklichkeit bezeichnet die subjektive Vorstellung dessen, was ein Individuum als wahr empfindet. Diese Trennung ist im Folgenden wichtig, da sie klar zwischen dem, was eine Kamera aufnimmt (der Realität) und dem, was sie in den Betrachter\*innen des aufgenommenen Materials auslöst (der Wirklichkeitsempfindung) unterscheidet.

Was als real wahrgenommen wird, kombiniert sich aus zwei verschiedenen Aspekten. Zum einen aus dem Wissen, dass sich durch Erfahrung im Laufe eines Lebens entwickelt, über das Umfeld gelehrt wird und so dauerhaft zur Verfügung steht. Zum anderen wirkt die direkte, sinnliche Wahrnehmung auf den wirklichkeitskonstruierenden Prozess ein. Alle Eindrücke, die nicht in ein bereits vorhandenes Erlebensbild passen, werden tendenziell aussortiert und nicht verarbeitet.

Im Wahrnehmungsprozess können verschiedene Aspekte ausgemacht werden, die den Grad des Realitätsempfindens bestimmen:

- Je stimmiger und in sich geschlossener das erzeugte Bild der derzeitigen Situation und Gegebenheiten, das von den verschiedenen Sinnen erzeugt wird, ist, desto ausgeprägter ist das Glauben an diese Wirklichkeit.
- Die Eindrücke der verschiedenen Sinne beeinflussen einander und somit auch den emotionalen Zustand, der wiederum das innere Erleben prägt.
- Das soziale Umfeld und die Gruppendynamik, der ein Individuum ausgesetzt ist, kann dessen Erleben und Weltbild nachhaltig verändern.

Dem zugrunde liegend, spezifiziert Grodal (vgl. Abschnitt 2.2.1) sieben Parameter, die für einen emotional realitätsbildenden Prozess von Bedeutung sind, von denen besonders der Faktor Zeit für diese Arbeit herauszuheben ist.

All diese Faktoren werden im nächsten Kapitel in Hinblick auf den Animationsfilm weitergehend beleuchtet werden.

## Kapitel 3

# Wirklichkeit im Animationsfilm

Der Inhalt audiovisueller Medien inkludiert fast immer eine Art Narrativ, unabhängig davon, ob es sich bei dem Medium um einen Real- oder Animationsfilm handelt. Doch im Gegensatz zur Erzählung des eigenen Erlebens, kann ein\*e Rezipient\*in hier das Geschehen nicht beeinflussen, sondern nur interpretieren. Eine Geschichte muss verstanden werden, damit ihr ein Sinn zukommt und sie Informationen weitergeben, oder kommunizieren, kann. Die Wahrnehmung einzelner Elemente muss zu einem Gesamtbild verbunden werden, Zeit und Raum lassen eine Abfolge von Handlungen entstehen. Die Interpretation durch die Betrachter\*innen geschieht hierbei ganz automatisch. Zum einen aufgrund eines Wahrnehmungsinputs, der zu einer bestimmten Schlussfolgerung führt, zum anderen durch einen kognitiven Denkprozess, der einer reinen Wahrnehmung durch ein (Wieder-)erkennen einen besonderen Sinn vermittelt.

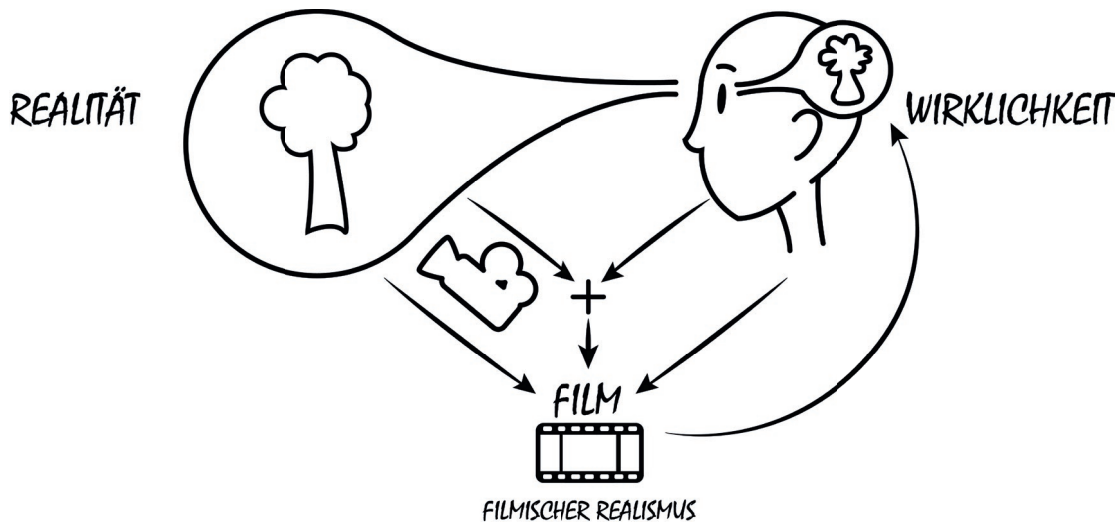
Die Interpretation einer Geschichte kann nur bei ihrer Erschaffung, nicht aber bei ihrer Betrachtung beeinflusst werden. Um filmische Geschichten in Wirklichkeitszustände zu unterteilen, muss zunächst festgestellt werden, was den interpretierten Wirklichkeitsgrad bestimmt.

Ein Film unterscheidet sich in seiner Form stark von dem alltäglichen Erleben in realen Situationen. Das reale Erleben fängt, soweit bekannt, mit der Geburt eines Bewusstseins an und endet mit dessen Tod. Der Film begrenzt sich durch eine bestimmte Dauer bei dem Anfang und Ende vordefiniert sind. Zeit und Raum sind innerhalb der Erzählung flexibel veränderbar, Ton und Visualität bestimmen das Erleben und lassen sich frei festsetzen.

### 3.1 Filmischer Realismus

Über narrative Ebenen und stilistische Mittel versuchen Filme in sich konsistente und somit glaubwürdige Wirklichkeiten zu erschaffen und zu vermitteln. In diesen Prozess der Erstellung und Dekodierung fließen all die, im letzten Kapitel erarbeiteten, Faktoren mit ein. Er wird als filmischer Realismus bezeichnet. Filmischer Realismus ist nicht mit Realität gleichzusetzen. Er umfasst vielmehr die verschiedenen Wirklichkeitsgrade – darunter auch die Realität –, die in Filmen vorkommen können.

Im Film dargestellte Wirklichkeit ist immer subjektiv, selbst wenn sie ein Ereignis, das real stattgefunden hat, darstellt, da sie menschgemacht ist. Außerdem ist alles, was abgebildet wird, durch den Erstellungsprozess manipulierbar. Allein die Kameraeinstellung, das Licht und die Montage der aufgenommenen Bilder beeinflusst die Konstruktion der Wirklichkeit (vgl. Mikos, 2003, S. 101f.). Filme versuchen den Betrachter\*innen „eine möglichst perfekte Illusion der Wirklichkeit (zu) verschaffen, unter Berücksichtigung der logischen Erfordernisse der filmischen Handlungen und der neuesten technischen Möglichkeiten“ (Bazin, 2009, S. 308).



**Abbildung 2.1:** Auf die Erstellung eines Filmes wirken sowohl die filmische, wie auch die nicht filmische Realität der Filmemacher\*innen ein. Die so im Film dargestellte Wirklichkeit wird als filmischer Realismus bezeichnet. Dieser beeinflusst wiederum das Realitätsverständnis der Betrachter\*innen und der zukünftigen Filmemacher\*innen, so dass eine Wechselwirkung zwischen Wirklichkeitserleben und filmischen Realismus entsteht.

Dabei hängt Realität im Film auch immer von der perzipierten Wahrnehmung der Rezipient\*innen ab und wird erst vor dem Kontext ihrer Vorerfahrungen und ihres kulturellen Wissens gebildet. Um das Gesehene angemessen verarbeiten zu können, muss verstanden werden, was überhaupt abgebildet ist. Wenn das Konzept Stuhl dem betrachtenden Subjekt unbekannt ist, wird es nicht verstehen, welche Bedeutung es hat, wenn sich einer der Akteure im Film weigert, sich auf einem solchen niederzulassen.

Die Betrachter\*innen erschaffen also durch das Kombinieren des audiovisuell Erlebten mit ihren eigenen Erfahrungen ein neues, nur ihnen bekanntes Bild von der im Film dargestellten Wirklichkeit (siehe Abb. 2.1). „Da die Zuschauer in lebensweltliche Kontexte und gesellschaftliche Diskurse eingebunden sind, konstruieren sie anhand des symbolischen Materials der Film- und Fernsichtexte unterschiedliche Bedeutungen“ (Mikos, 2003, S. 102). Damit das Gezeigte als Wirklichkeit aufgefasst werden kann, müssen die visuell auditiven Reize in einem aufeinander abgestimmten Zusammenhang stehen. Vorgeführte Bilder sollten kulturelles und Körperwissen berücksichtigen und miteinbeziehen um glaubwürdige und verständliche Geschichten erzählen zu können. Wenn dies gelingt, entsteht in der Vorstellung der Rezipient\*innen durch die Evokation von Emotionen und Gedankenbildern eine neue Wirklichkeit, deren Wesen sich gar nicht so sehr von dem, mit der Kamera aufgenommenen Filme unterscheidet. Denn Imagination von Realität hat nicht so viel mit der Darstellung, wie mit dem Wunsch und der Bereitschaft zum Glauben an diese zu tun. Diese Bereitschaft, sich auf eine gezeigte Welt und deren Regeln einzulassen, selbst wenn diese nicht mit den Regeln der nichtfilmischen Realität übereinstimmen, wird Suspension of Disbelief genannt (vgl. Hooks, 2011, S. 64). Diese bezieht sich viel mehr auf die Narration und die Art der Übermittlung einer Geschichte als auf den Stil dergleichen. Fotorealismus und das naturgetreue Abbilden werden somit obsolet.



Beim Animationsfilm verhält sich der Zusammenhang zwischen Bild und Realität deshalb etwas anders als beim Realfilm. Hier werden nicht mehr direkte Aufnahmen der natürlichen Gegebenheiten gezeigt, sondern von Anfang an deutlich gemacht, dass es sich bei dem Visualisierten nur um eine grafische Abbildung von möglichen, realen Ereignissen handelt. Das Setting und der gesamte Kontext müssen neu geschaffen werden, die erzeugten Bilder wirken auf andere Weise als Filmaufnahmen.

## 3.2 Besonderheiten des Animationsfilmes

Der Animationsfilm zeichnet sich gegenüber dem Realfilm durch viel größere Freiheit in der Darstellung des Imaginierten aus. „Animation is still the art of the impossible“ (Wells, 2007, S. 13). Grenzen der Darstellung ergeben sich, abhängig von der Art der Animation, nur durch die Grenzen der Umsetzung. Besonders Computeranimationen genießen hier viele Möglichkeiten und können alles abbilden, was das eingesetzte Computerprogramm zulässt.

Sebastian Richter schreibt, dass Animationen Bewegungen konstruieren, im Gegensatz zum Realfilm, der diese nur aufzeichnet (vgl. Richter, 2008, S. 63–68). Statische Objekte werden durch die Bewegung „beseelt“. Je nach Animationstechnik variiert der Prozess hierbei. Im klassischen Trickfilm, der sowohl Stop Motion und Puppentrick, wie auch Zeichentrick inkludiert, werden Einzelaufnahmen, bei denen sich von Bild zu Bild Details verändern, aneinandergereiht. Beim flüssigen Abspielen dieser Aufnahmen entsteht in der Betrachtung eine Differenzfigur, die bei den Zuschauer\*innen einen Bewegungseindruck erzeugt.

Durch dieses künstliche Erzeugen von Bewegung wird keine reale Dauer mehr abgebildet. Und simultan zur Abkopplung von der zeitlichen Ebene, entstehen auch für den Raum neue Möglichkeiten der Darstellung. Perspektive kann verändert und so gebrochen werden, Größenverhältnisse sind auch innerhalb einer Bewegung unabhängig voneinander anpassbar (vgl. Richter, 2008, S. 67f.). Es können so gezielt verschiedene Effekte und Widersprüche erzielt werden.

Im Umgang mit dem Raum unterscheiden sich Zeichentrick und Animationsfilm wiederum voneinander. Während im Zeichentrick eine zumeist statische Kamera sich verändernde zweidimensionale Bilder aufnimmt, kann in der computergenerierten 3D Animation der Raum dreidimensional nachgebildet werden. Dies verändert nicht nur die Flexibilität der Elemente im Bild, sondern auch die der Kamera (vgl. Richter, 2008, S. 73–76). Diese ist in der Computeranimation nicht mehr durch physische Begebenheiten gebunden, sondern erfährt eine viel größere Freiheit durch die Loslösung von physikalischen Regeln. Bewegungen haben die Möglichkeit zu mehr Komplexität. Gegenstände und räumliche Begrenzungen stellen keine Behinderung mehr da, sie können nach Belieben unsichtbar gemacht werden.

Ein weiterer Vorteil des Animationsfilms ist auch eine vergrößerte Kompositionsfreiheit (vgl. Richter, 2008, S. 74, 76). Lichtquellen können frei verändert und platziert werden. Gegenstände können auf einmal anfangen zu leuchten, Lichter frei ein- und ausgeschaltet werden. Farben können sich innerhalb eines Bildes flexibel verändern.

Diese Fähigkeit zur Wandelbarkeit ist ein weiteres Merkmal des Animationsfilms. Gestaltveränderungen sind hier höchstens eine graphische Herausforderung, nicht aber eine physikalische. Das betrifft das Aussehen einzelner Elemente genauso wie die abgebildete Raum- und Zeitebene. Zerstörungen sind immer umkehrbar, Duplikate lassen sich quasi per Mausklick anfertigen. Bei Computeranimationen kommt ebenfalls noch hinzu, dass Bewegungen losgelöst von den Gegenständen existieren (vgl. Richter, 2008, S. 72). So können auch anderen Elementen zugewiesen werden. Ein einfaches Beispiel ist hier die Technik des Motion Capture, bei dem

nichtfilmische Bewegungen über Sensoren und Kameras aufgenommen und auf digitale Charaktere übertragen werden.

Durch diese freien Gestaltungsmöglichkeiten lässt sich auch narrativ viel mehr visuell umsetzen als im Realfilm. Innere Zustände können auf verschiedenen Arten dargestellt, neue Welten erschaffen und Fantasien und Wahnvorstellungen abgebildet werden (vgl. Wells, 2007, S. 13), ohne dass dies seltsam oder wie ein Stilbruch wirkt.

Bei all den Möglichkeiten, die der Animationsfilm hat, muss jedoch erwähnt werden, dass er diese nicht immer gleichermaßen nutzt. Oft macht er sich auch realfilmische Darstellungsweisen zu eigen. Durch nur leichtes Abweichen von den filmischen Sehgewohnheiten wird dieses nicht sofort als Bruch wahrgenommen. Dadurch entsteht ein sogenannter Realismuseffekt, bei dem auch unrealistische, filmische Mittel als realistisch wahrgenommen und akzeptiert werden (vgl. Richter, 2008, S. 123).

### 3.3 Parameter filmischer Narration

Um ihren narrativen Wesen zu folgen, gliedern Animationsfilme zeitliche und räumliche Gegebenheiten so aneinander, dass sie einem Gesamtkonzept folgen und im Rahmen dessen verständlich sind<sup>9</sup>. In ihrer Erzählweise unterscheiden sie sich dennoch stark von rein textuell, sprachlichen Werken, indem sie nicht nur erzählen, sondern vor allem auch zeigen und dabei die technischen Möglichkeiten, sowie Wiederholbarkeit und Beständigkeit, die ihnen innewohnen, nutzen. Realität wird sichtbar gemacht, und somit greifbarer, als reine Vorstellungen es sind.

In sich geschlossene Welten entstehen und bleiben bestehen. Durch die Konzeption von Anfang und Ende gliedern sie sich in feste Strukturen, die all das, was für die Fiktion benötigt wird vermitteln und gleichzeitig Raum lassen um darüber hinaus fantasieren zu können und so Möglichkeit zum erdachten Imago in sich tragen.

Zur Narration in Animationsfilmen kann viel gesagt werden, weshalb im folgenden Abschnitt nur Aspekte erläutert werden sollen, die direkt auf das Wesen des Realitätszustandes innerhalb einer Erzählung verweisen. Dieses kann natürlich auch innerhalb eines Filmes stark variieren, weshalb sich diese Arbeit vor allem auf die Analyse von Kurzfilmen konzentriert, da diese durch ihren zeitlichen Rahmen von Natur aus meist in nur einem Realitätszustand, höchstens aber zwei, verharren. Eine Identifizierung und Zuordnung desselben wird so erleichtert.

#### 3.3.1 Bedeutungsinhalte und Realitätsverweise

Zunächst soll kurz erwähnt werden, dass eine Geschichte immer unterschiedliche Dimensionen in sich trägt. Zur Unterteilung dieser Dimensionen gibt es verschiedene Modelle, die sich jedoch in ihrem Inhalt ähneln. Sie behandeln den Unterschied zwischen dem Inhalt und der Frage einer Erzählung, also wie eine Geschichte interpretiert werden kann.

In der kognitiven Filmwissenschaft gibt es daher eine Unterteilung in Plot und Story (vgl. Mikos, 2003, S. 128). Der Plot oder Inhalt transportiert Figurenkonstellationen, zeitliche und räumliche Gegebenheiten ebenso wie die Reihenfolge der Ereignisse in der Erzählung. Er bezeichnet somit das System, nach dem Handlungen arrangiert werden. Die Story beinhaltet währenddessen das zum Verständnis notwendige Wissen der Betrachter\*innen. Dieses inkludiert auch Informationen, die sich nicht direkt aus dem Film generieren (vgl. Mikos, 2003, S. 128f.).

---

<sup>9</sup> Ausgenommen sind hier künstlerische Experimente, bei denen eher Stimmungen denn strukturierte Geschichten vermittelt werden sollen.

Um animationsfilmische Situationen in Wirklichkeitskategorien unterteilen zu können, wird im Rahmen dieser Arbeit das System der Unterteilung in Plot und Story in Anlehnung an die etwas verändert. Statt nur ein Zweistufenmodell soll im folgenden Abschnitt für interpretations-technische Zwecke ein Dreistufenmodell eingeführt werden. Dieses unterteilt sich wie folgt:

Die erste Stufe ist die Abbildung. Sie bezieht sich auf rein formale Aspekte und zeigt ohne Interpretation rein stilistische Elemente auf. Die zweite Stufe ist die des Inhalts. Hier findet das Verstehen der Geschichte auf narrativer Ebene statt. Auf dieser Stufe erfolgt auch das Einordnen des Geschehens in die verschiedenen Wirklichkeitstypen. Auf der dritten Stufe folgt am Ende die Bedeutungszuweisung. Diese kann über den rein erzählerischen Aspekt hinausgehen und dem Werk weitere Bedeutung verleihen. Denn viele Geschichten entfalten ihre volle Wirkung erst beim Interpretieren vor einem soziokulturellen Hintergrund. Metaphern, Symbole und die Erkenntnis einer möglichen Moral sind alles Elemente, die auf dieser Interpretationsstufe eine Rolle spielen können und hier den Kern ihres Inhalts entfalten.

Elementar ist auf dieser Ebene zur Erkennung und Analyse eines Realitätszustand auch die Semiotik, wie der Filmwissenschaftler Mikos darlegt (2003, S. 103f.). Denn alle Aspekte, die einen Film ausmachen, können als Zeichensysteme interpretiert werden. Das Aufzeichnen und Abbilden von Ereignissen trennt diese gleichzeitig von denselben und wird somit zu einem auf etwas Verweisendes. Die Darstellung und das Ereignis werden unterscheidbar und müssen auch so behandelt werden. Zudem muss getrennt werden zwischen dem direkten Verweis auf ein Ereignis und dem indirekten Verweis auf den damit einhergehenden mentalen Prozess. In der Semiotik werden diese zwei Ebenen als Signifikat (das Bezeichnete) und Signifiant (das Bezeichnende) bezeichnet. Das Signifikat ist hierbei das Element oder die Vorstellung, das durch den Signifikanten, also das Zeichensystem, abgebildet wird (vgl. Hickethier, 2007, S. 111). Das Wort Film (Signifikat) wird im mentalen Prozess mit Bedeutung (Signifikant) belegt, die je nach Denkend\*er unterschiedlich ausfallen kann. Bei diesem Prozess der Bedeutungsfindung kann zwischen zwei Ebenen unterschieden werden. Zum einen die Ebene der konkreten, sachlichen Beschreibung von Zeichen, zum anderen die Ebene der Interpretation, also wofür dieses Zeichen steht. Bei ersterer wird von Denotation, bei der zweiten von Konnotation gesprochen, wobei Konnotation immer in einem kulturellen Bedeutungskontext gesehen, und nicht auf das einzelne Individuum begrenzt wird (vgl. Hickethier, 2007, S. 112).

Diese Unterscheidungen sind bei der Abgrenzung der verschiedenen Wirklichkeitskategorien nicht zu übersehen. Denn erst durch eine Interpretation können andere Kategorien als die der reinen Realität überhaupt erkannt werden. So wird bei der Imagination nicht ein konkretes Ereignis abgebildet, sondern vom Imaginierenden neu erschaffen. Hier ist nicht nur wichtig, zu bedenken, dass es neben der denotativen Ebene auch eine Konnotative geben kann, sondern auch zwischen Signifikat und Signifikant zu trennen. Erst in diesem Trennungsprozess kann über verschiedene, zum Teil bereits angesprochene, Faktoren zugeordnet werden, um welche Art der Wirklichkeit es sich handelt.

### 3.3.2 Erkennbarkeit von Wirklichkeitszuständen

Wenn formale Techniken Narrative vor sich hertragen, die zu Emotionen führen über die wiederum Interpretationsstrukturen entstehen, können Wirklichkeitszustände dann überhaupt klar voneinander getrennt werden? Fließen die Übergänge zwischen Real und Imaginiert, zwischen Wirklich und Unwirklich nicht zu sehr ineinander über, um sie aufteilen zu können? Grodal skizziert, dass durch Filme Wahrnehmung, Erinnerung, Emotion und Handlungen in konstante Interaktion miteinander treten (vgl. Grodal, 1997, S. 10). Dies geschieht vor dem Hintergrund

der Narration. Doch die ständige Verknüpfung verschiedener mentaler Prozesse führt auch zu einer intensivierten Verbindung und erschwert das Trennen dieser. So fließen Interpretationsebenen ineinander und verschwimmen zu reinen Gefühlsebenen. Zur Analyse und Unterscheidung zwischen Wirklichkeitstypen ist dies ein ungünstiges Verhalten. So resultiert auch die bereits besprochene Frage nach der Existenz einer universell gültigen Realität aus dieser Tatsache, aber auch eine Trennung zwischen weiteren möglichen Wirklichkeitstypen scheint ein schwieriges Unterfangen zu sein. So hinterfragt sie doch die vielleicht größte Menschheitsfrage nach dem Geist und seiner Einordnung in die Wahrnehmung. Doch wenn Narrationen erkennbare Strukturen zugrunde liegen, dann sind es genau diese Strukturen, die zumindest ausschnittsweise eine Charakterisierung ermöglichen. Die nachfolgende Typologisierung hält sich deswegen stark an die bezeichnenden Gestaltungselemente und Erkennungsmerkmale, die letztlich für die Strukturen der Erzählweise verantwortlich sind.

Grodal selbst identifiziert verschiedene Elemente, die auf den Grad der Realität hindeuten (vgl. Grodal, 1997, S. 35ff.). Zum einen gibt es explizite Zeichen, die sich in zwei Subgruppen unterteilen lassen. Die erste Gruppe inkludiert besonders visuelle Markierungen, wie Zeitsprünge oder eine verschwommene Sicht, um einen traumartigen Zustand anzudeuten. Die zweite Gruppe zeichnet sich durch die klare Einbettung der Realitätsänderung in das Geschehen an, indem in etwa ein Erzähler die nachfolgenden Ereignisse ankündigt. Wenn jedoch keine expliziten Zeichen Hinweise auf den Wirklichkeitsmodus geben, wie es bei vielen moderneren Werken der Fall ist, spielen viele verschiedene kognitive Eindrücke bei der Identifizierung eine Rolle. Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten sind hier genauso wichtig wie sozial gebildetes Vorwissen, welches sich simultan mit neuen Gegebenheiten<sup>10</sup> mitentwickelt (vgl. Abschnitt 2.2.1).

Die meisten Animationsfilme spielen, sobald sie von der reinen Darstellung der Realität abweichen, nie nur auf einer Wirklichkeitskategorie, sondern kombinieren diese miteinander. Und genau diese Kombination und der Wechsel der Kategorien ist es, was den Animationsfilm so interessant macht.

### 3.3.3 Bordwells Arten filmischer Narration

Zusätzlich zu diesen individuellen Indizien des Verweises auf die Realität lassen sich Strömungen der filmischen Erzählweise erkennen, die aus der Anhäufung der einzelnen Elemente resultieren. Der amerikanische Filmwissenschaftler Bordwell (1985) unterteilt Narrationsweisen in vier unterschiedliche Hauptarten, die im Realfilm vorkommen und unabhängig vom Genre des Gezeigten agieren und von denen im Folgenden drei genauere Erläuterung finden.<sup>11</sup>

Die erste ist die Classical Narration (1985, S. 156–204). Sie entspricht dem, was weitläufig als Hollywooderzählweise bekannt ist. Das Anliegen der Protagonist\*innen ist klar erkennbar und resultiert aus einem, zu Beginn erklärten, Problem. Im Versuch dieses zu lösen führt eine Reihe von kausal zusammenhängenden Ereignissen schlussendlich zu einer Auflösung, in der das ursprüngliche Ziel erreicht wurde oder eben auch nicht. Die Erzählung folgt hierbei dem klassischen Aufbau aus Exposition – dem Abbilden der normalen Welt und der Unterbrechung dieser –, Höhepunkt – dem Versuch wieder zum ursprünglichen Zustand zurück zu gelangen – und Schluss – dem Erreichen des alten Zustandes oder eines veränderten. Ihr liegt eine lineare

---

<sup>10</sup> Vor der Entwicklung computergenerierter Bilder war es oftmals lukrativer narrative Elemente sprachlich zu erklären, statt sie visuell darzustellen (vgl. Grodal, 1997, S. 37).

<sup>11</sup> Eine vierte Form der Erzähltechnik, die Bordwell aufdeckt, ist die historical-materialistic Narration, die aus Relevanzgründen hier keine nähere Erwähnung finden soll, da sie mit dem Thema der Arbeit am wenigsten korreliert.

Klarheit zugrunde.

Die Geschichte folgt dem Prinzip, dass Wirkung auf Ursache folgt und zeichnet sich durch einen deutlichen Verweis auf die Realität aus, der weitestgehend entsprochen werden soll. Zeitliche Sprünge oder Lücken in der Kausalitätskette werden durch Charaktere und Handlung erklärt, so dass am Ende wenig bis keine Fragen für die Betrachter\*innen übrigbleiben (vgl. Bordwell, 1985, S. 160). Diese erschaffen sich aus der Erzählung ein klares, mentales Zeit- und Raumbild. Realität ist hier deutlich erkennbar und von der Motivation der einzelnen Charaktere abgrenzbar.

Die zweithäufigste Art der Erzählweise wird von Bordwell als Art Cinema Narration identifiziert (Bordwell, 1985, S. 205–233). Sie hinterfragt die Definition und die Klarheit dessen, was innerhalb des narrativen Verlaufs als real wahrgenommen wird und integriert stattdessen menschliche Faktoren der psychologischen Wandelbarkeit und Unwissenheit in das Erzählbild. Die Grenzen zwischen Objektivität und Subjektivität verschwimmen und werden durch Auslassungen und Sprünge in der Kommunikation des Geschehens etabliert. Imagination tritt in den Vordergrund, ununterscheidbar in ihrer Darstellung von der Realität. Das Ursache - Wirkungsprinzip verliert durch die Einbringung des Zufalls an Einfluss und trägt so gleichzeitig zur Unterbrechung eines klar linearen Erzählverlaufs bei (vgl. Bordwell, 1985, S. 206). Weder ist ein eindeutiges Ziel erkennbar, noch wann dieses erreicht wurde. Durch diese Freiheiten im Darstellungsprozess nimmt sich die Art Cinema Narration der Darstellung psychologischer Wirklichkeitsempfindungen, wie Traum, Erinnerungen, Halluzinationen und Fantasien, an (vgl. Bordwell, 1985, S. 208f.). Subjektivität steht im Vordergrund und wird durch Elemente der Zeit- und Raummanipulation, sowie ungewöhnliche Montagetechniken gesteigert. Die Art Cinema Narration zielt darauf ab, den Betrachter\*innen die Unfassbarkeit des Lebens aufzuzeigen.

Die letzte Erzähltechnik, die Bordwell thematisiert, ist die Parametric Narration (Bordwell, 1985, S. 174–310). Es handelt sich hier um die seltenste der erläuterten Erzählformen, die sich vor allem durch ihren visuellen und narrativen Stil von den anderen abhebt. Ihr haftet eine gewisse Poesie an, die besonders durch eine Gleichsetzung des Stils mit der Narration ausgelöst wird. Letztere ist jedoch immer noch von Bedeutung, es handelt sich keinesfalls um rein abstrakte Werke. Dennoch liegt der Parametric Narration eine gewisse Serialität zugrunde, Elemente wiederholen sich beinahe gedichtartig in zwei direkt aufeinander folgenden Einstellungen, unabhängig von ihrem kontextuellen Zusammenhang. Dies bezeichnet Bordwell als „graphic Match“ (vgl. Bordwell, 1985, S. 277, 280). Die Struktur der Parametric Narration verlässt sich mehr auf die Bilder und den Ton, denn auf Dialog. Erst durch das Wirkenlassen der einzelnen Aspekte entfaltet sie ihre Wirkung.

Die verschiedenen Narrationsstile sind bei Bordwell historisch gewachsene Strukturen, die sich besonders durch ihre formalen Aspekte auszeichnen. Der Filmprofessor Torben Grodal stellt jedoch die These auf, dass die von Bordwell herausgearbeiteten Stile sich nicht lediglich auf diese erzähltechnischen Elemente beschränken, sondern vielmehr durch die Art und Weise, wie sie Gefühle und Realitätsempfindungen in den Betrachter\*innen auslösen, charakterisiert werden (vgl. Groda, 1997, S. 7f.). Der stilistische Rahmen dient so als Universalrezept für die Evokation bestimmter, emotionaler Bewusstseinszustände und zeigt auf, wie sehr narrative und kognitive Muster miteinander verwoben sind.

### 3.3.4 Zeit in filmischer Narration

Narrative Zeitlichkeit verhält sich im Film meist anders als in der Realität. In der Realität vergeht Zeit starr linear, ein Sprung oder ein Umdrehen innerhalb dieses Zeitpfeils ist nicht

möglich (vgl. Hickethier, 2007, S. 129). Filme können im Gegensatz dazu flexibel mit der Zeit umgehen und sie beliebig manipulieren. Da es sich sowohl bei der abgebildeten Zeit im Film, wie auch bei der nichtfilmischen, wahrgenommenen Zeit um die Gegenwart handelt, entsteht eine Differenz zwischen diesen beiden. Um diese Differenz beschreiben zu können, wurden die Begriffe Erzählzeit und Erzählte Zeit geprägt. Bei der Erzählzeit handelt es sich um die Zeit, die beim Betrachten des Filmes vergeht. Erzählte Zeit beschreibt die Zeitspanne, die innerhalb der Handlung verstreicht. Es gibt nur wenige Beispiele, bei dem diese beiden Zeiten miteinander übereinstimmen, die reale Zeit und die cinematographische Zeit also identisch sind.<sup>12</sup>

Oft wird im Film jedoch Zeit komprimiert, um nur die, für die Geschichte wichtigsten Ereignisse darzustellen. Es wird dabei von Zeitraffung gesprochen. Hier werden unwichtige Teile der Handlung ausgelassen um die Geschehnisse auf das Wesentliche zu kürzen. Ein Beispiel hierfür ist *Zipi y Zape y la Isla del Capitán: El cuento del Capitán* von Carlos Salgado (2016), in dem mehrere Jahrzehnte auf nur drei Minuten gestaucht werden. Zusammengehalten wird die Erzählung durch die Stimme des Erzählers, der über die Ereignisse in märchenhafter Weise berichtet.

Bei solchen Auslassungen muss jedoch gewährleistet sein, dass das Grundverständnis für das Gezeigte nicht ungewollt verloren geht, auf einen visuell logischen – thematisch, räumlich oder zeitlichen – Anschluss an die nächste Szene wird meistens geachtet. Wenn ein solcher nicht gezeigt wird, ist von einer Ellipse die Rede (vgl. Hickethier, 2007, S. 131). Das Gegenstück zur Zeitraffung ist die Zeitdehnung, meist in Form einer Zeitlupe, und wird deutlich seltener angewendet. Meistens finden sie Verwendung bei der Darstellung physikalischer Extremsituationen und drücken einen hohen Belastungsgrad aus (vgl. Hickethier, 2007, S. 131).

Sowohl Zeitlupe als auch Zeitraffer beschreiben das Verhältnis der dargestellten Zeit in Relation zur tatsächlichen linearen Realzeit, also quasi die Geschwindigkeit der Zeit. Bei der Zeitdehnung wird die Aufnahme Frequenz erhöht, bei der Zeitraffer wird sie erniedrigt (vgl. Becker, 2004, S. 13). Zeitraffer inkludiert eine Beschleunigung der Ereignisse, Zeitdehnung verlangsamt sie. Da Zeit hier anders vergeht, als es den normalen Erlebnishgewohnheiten entspricht, kommt es zu einer Störung im Realitätseindruck (vgl. Hickethier, 2007, S. 129), welcher jedoch gewollt sein kann. Eine weitere Möglichkeit der Zeitmanipulation sind die Zeitraffung und die Zeitdehnung, bzw. Zeitstreckung (vgl. Hickethier, 2007, S. 130). Um eine Zeitstauchung darzustellen, bietet sich zusätzlich zur Zeitraffer auch die Auslassung zeitlich, narrativer Elemente an (vgl. Hickethier, 2007, S. 130–131).

Auch die Ordnung der Zeit und die Abfolge der Geschehnisse spielt eine essentielle Rolle beim Erzählen und Interpretieren einer Geschichte. Hier lässt sich feststellen: Solange die Ereignisse einer Erzählung einem stringenten Ablauf folgen, wird sie in der Regel als real eingestuft werden. Sobald diese Ordnung jedoch gebrochen wird, also ein Zeitsprung erfolgt, verlässt die Erzählung den Bereich der Realität. Welche Wirklichkeitsart nun angewendet wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Zum einen kann es sich, bei der Verwendung von Rückblenden, um die Erzählung von Erinnerungen handeln. Dies ist leicht festzustellen, wenn ein Erzähler eingeführt wird, der von vorhergehenden Ereignissen berichtet (vgl. Genette, 2010, S. 105, ff.). Die Gegenwart wird für einen Moment verlassen und das Wandeln in der Vergangenheit möglich. Durch Vorhersagen kann auch ein Blick in die Zukunft geworfen werden, wenn dies innerhalb der etablierten Realität der erzählten Welt plausibel ist. Nicht ganz so eindeutig sind Erinnerungen, die ohne die Etablierung eines Erzählers gezeigt werden. Es handelt sich hierbei

---

<sup>12</sup> Eines ist der deutsch-russische Film *Russian Ark* von Alexander Nikolajewitsch Sokourow (2002), der in einer einzigen Plansequenz gedreht wurde. Dadurch stimmt die zeitliche Komponente der im Film dargestellten Handlungen mit der Dauer, die in der Realität dafür eingenommen werden würde überein.

meist um die Gedanken, oder subjektive Wahrnehmung der Protagonist\*innen, was den Zuschauer\*innen erst im Laufe der Geschichte klar wird. Hierbei muss es sich nicht unbedingt um Erinnerungen handeln. Es können auch Vorstellungen oder verzerrte Wahrnehmungen in den Vordergrund gerückt werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig und sollen später bei der Erörterung der verschiedenen Wirklichkeitstypen im Film noch genauer untersucht werden.

Auch ein rückwärts Abspielen der Bilder ist im Film möglich. Da es sich hierbei um einen sehr widernatürlichen, gegen die Logik gerichteten Eindruck handelt, wirkt der hiermit erzeugte Effekt jedoch eher komisch und wird am ehesten verwendet um Wunschvorstellungen von Charakteren zu visualisieren (vgl. Hickethier, 2007, S. 129).

Und so bleibt am Ende nur die Frage, wie ein Zeitsprung (falls er nicht eindeutig als ein solcher identifizierbar ist) erkennbar gemacht werden kann. Hier hilft zum einen die logische Handlungsabfolge und die Relation zur eigenen Realität. Beides sind wichtige Punkte, die auf das Vorwissen der Rezipienten aufbauen. Die Betrachtung von Animations führt bei den Zuschauer\*innen zu neuartigen Eindrücken, die ohne dieses moderne Medium nicht möglich wären (vgl. Becker, 2004, S. 13).<sup>13</sup> Das wichtigste Medium ist jedoch der Schnitt und die Montage des Bildes, durch die Änderungen in zeitlicher und räumlicher Ebene vollzogen und sichtbar gemacht werden.

### 3.3.5 Raum in filmischer Narration

Wie die filmische Zeit verhält sich auch der filmische Raum anders als der reale Raum, wie er aus dem Alltag bekannt ist. Normalerweise wird Raum im Verhältnis zum eigenen Körper konstruiert. Der augenblicklich wahrnehmbare Ausschnitt ist begrenzt, doch kann er durch ein Herumblicken und sich Umschauen bewusst erweitert werden. So wird das Erleben des Raumes zur Eigermächtigung. Diese Fähigkeit nimmt der Film durch sein begrenztes Darstellungsvermögen und durch die Führung der Kamera den Zuschauer\*innen. Diese sind nun auf den vorgefertigten Ausschnitt zur inneren Raumkonstruktion angewiesen. Die Drehung des Kopfes wird durch das Ändern der Einstellung ersetzt. Hier unterscheiden sich der kinematographische Kamerablick, der projektorisch zeigt, was durch diese aufgenommen wurde, während sie selbst im Bild nicht anwesend ist, und der Zuschauerblick, der durch den Blick auf den Kamerablick ausgemacht wird (vgl. Hickethier, 2007, S. 53). Sichtbar ist nur noch das, was gezeigt wird, alles andere bleibt Teil von Spekulationen und Vorstellung.

Diese Vorstellung wird jedoch durch die Tatsache, dass sich das Wesen des physikalischen Raumes nicht ändert, erleichtert. Eine Horizontale bleibt horizontal und eine Vertikale bleibt vertikal, oben und unten erhalten die gleichen Bedeutungen wie normalerweise und verhalten sich auch ebenso (vgl. Hickethier, 2007, S. 68). Eine Brechung dieser Konventionen erfolgt nur in Ausnahmefällen und das niemals unmotiviert, sei es durch eine Aufhebung der räumlichen Gegebenheiten (z.B. im All oder unter Wasser) oder durch eine Änderung des Realitätszustandes (z.B. Kameraschwenk bei Schwindel des gezeigten Charakters, Darstellung eines Traumzustandes).

Auf diese Weise entsteht ein intensiver Realitätseindruck bei den Zuschauer\*innen, denn sobald diese sich auf einen Film einlassen, wird das, was zuvor von der Kamera aufgenommen wurde, zu ihrer eigenen Realität. In der Akzeptanz des neuen Blickes entsteht ein neues Erleben.

---

<sup>13</sup> Computerspiele sind bei dieser Aussage ausgenommen, denn auch sie sind in der Lage Spieler\*innen ein neues, einzigartiges Zeitgefühl zu vermitteln. Hierbei übernehmen sie jedoch häufig Elemente, die bereits im Film erprobt wurden.

„Indem Kamera und Projektor etwas sichtbar machen, was real nicht anwesend ist, treten sie selbst hinter das Sichtbare zurück, machen sich unsichtbar.“ (Hickethier, 2007, S. 53)

Dieses neue Erleben schafft auch gleich einen neuen Handlungsraum der Akteure und somit einen Erlebnisraum der Rezipient\*innen, den filmischen Raum. Dieser wird durch die Montage verschiedener Einstellungen und deren Zusammenhang erzeugt. Je mehr Informationen in diesen Bildern enthalten sind, desto leichter wird es für die Betrachter\*innen, den Zusammenhang zwischen ihnen zu erkennen und so den filmischen Raum zu ergänzen. Der Medienwissenschaftler Hickethier (Hickethier, 2007, S. 53) spricht hierbei von dem synthetisierenden Zusammensehen von Einstellungen. Der filmische Raum werde hier zu einem diegetischen, narrativen Raum, da er erst im Zusammenspiel zwischen Bild und Vorstellung erzeugt werde. Beim reinen Kameraausschnitt hingegen handele es sich um einen mechanischen Raum.

Wenn das Wirklichkeitsempfinden der Betrachter\*innen nicht gestört werden soll, bietet sich beim Wechseln der Einstellung der unsichtbare Schnitt an. Bei diesem sollen verschiedene Einstellungsgrößen innerhalb einer Szene so aneinander geschnitten werden, dass eine Änderung nicht auffällt. „Die Zuschauer nehmen die fragmentarischen Bilder als Elemente einer einheitlichen, kontinuierlichen Erzählung wahr“ (Mikos, 2003, S. 209). Diese Art der Montage dient der Aufrechterhaltung der Wirklichkeitsillusion (vgl. Hickethier, 2007, S. 147). Wird der unsichtbare Schnitt angewendet, kann davon ausgegangen werden, dass die dargestellte Wirklichkeitskategorie sich nicht ändert.

### 3.3.6 Ton im filmischer Narration

Nichtfilmisches auditives Wissen konstruiert Wirklichkeit über den Klang, der in der Umgebung entsteht. Hören funktioniert auch ohne Bewegung räumlich. Da sich das Geschehen eines Films planar auf einer Leinwand abspielt, ändert sich mit der visuellen Wahrnehmungsart auch die Auditive. Jegliches Geschehen findet vor den Zuschauer\*innen statt, deshalb entspringt der Ton meistens zwei Quellen, die sich neben dem Bild befinden. Selbst bei neueren Surround Systemen kommen die wichtigsten auditiven Informationen immer noch von vorne, um die Betrachter\*innen nicht mit widersprüchlichen Informationen zu irritieren. Die Illusion der Realität soll gewahrt werden und eine Diskrepanz zwischen auditiven und visuellen Input wirkt gegen dieses Ziel. Dies wird auch bei anderen Experimenten ersichtlich. So wurden in einer Studie der Stanforduniversität Personen Bilder gezeigt, jedoch war nur für ein Auge ein Objekt darauf sichtbar, das andere Auge konnte nur Flackern sehen. So ist es faktisch unmöglich, das Objekt zu erkennen, da sich das Auge immer auf die Bewegung konzentriert. Wurde den Proband\*innen jedoch zusätzlich die Bezeichnung des Gegenstandes genannt, fiel es ihnen deutlich leichter, dieses zu identifizieren (vgl. Lupyán & Ward, 2013).

Die Wahrnehmung von auditiven Elementen im Film spielt bei der Wahrnehmung des Geschehenen also eine große Rolle. Welcher Sound eine Aktion begleitet ist entscheidend bei der Interpretation der Szene und somit auch bei der Einsortierung in einen Wirklichkeitszustand. So wird zusätzlich zum visuellen Bildraum ein auditiver Hörraum geschaffen. Beide verbinden sich und erzeugen durch das Erschaffen von Räumlichkeit eine filmische Wirklichkeitsillusion (vgl. Hickethier, 2007, S. 90).

Aktionen werden auch im alltäglichen Leben von Geräuschen begleitet. Diese Informationen werden im Gehirn als Muster gespeichert. So können Töne, auch wenn sie ohne visuellen Input



wahrgenommen werden, innere Vorstellungen von einem gerade stattfindenden Ereignis hervorrufen. Stimmen können ihren Besitzern zugeordnet werden, Schritte als solche wahrgenommen, usw. Doch nicht jede akustische Information findet automatisch das gleiche Level an Beachtung. Welche Töne aktiv wahrgenommen und als wichtig für das Geschehen gewertet werden, hängt von verschiedenen Faktoren ab, insbesondere auch vom visuellen Input.

Ein wichtiges Prinzip betrifft die Gleichzeitigkeit, bzw. Synchronität. Wenn visuelle und auditive Informationen zu exakt dem gleichen Zeitpunkt erfolgen, werden beide automatisch als zueinander zugehörig empfunden und gemeinsam interpretiert. So entsteht ein in sich geschlossener, homogener Eindruck, wobei diese singuläre Betonung auch gleichzeitig den Wirklichkeitseindruck verstärkt (vgl. Hickethier, 2007, S. 90, 92). Dagegen würde das Geräusch von Schritten, das nicht mit dem visuellen Gegenpart übereinstimmt, seltsam und entrückt wirken, da das Gehirn die beiden Informationen nicht miteinander verbinden kann. Ein Pistolenschuss kann durch den richtigen Sound zu einer Kinderpistole umgewandelt, das Rascheln von Blättern im Wind kann bei einer Szene mit Feuer im Bild als verbrennendes Laub wahrgenommen werden. So erzählt Akustik eine ganz eigene Geschichte und Bewertungen der Szene können erst im Zusammenspiel der Bilder mit dem Ton endgültig zugewiesen werden, wie auch das zuvor genannte Experiment der Stanford University aufzeigte. Geräusche, die Vorgänge im Bild vertonen, verstärken den Realitätseindruck sogar wenn das Geräusch nicht der Realität entspricht. Wichtiger ist hierbei die durch Seh- und Hörgewohnheiten gebildete Erwartungshaltung (vgl. Hickethier, 2007, S. 91f.). Sobald sich Tonalität und visueller Input zu sehr voneinander unterscheiden löst diese Asynchronität das Gefühl einer gestörten Realität aus. Selbst unbewusst wirkt dieser Effekt und verstärkt sich simultan zur Dissonanz der beiden Ebenen. Wenn so z.B. in einem Film der Ton ganz aussetzt, ohne dass dafür eine Erklärung gegeben wird, entsteht ein surrealer, subjektiver Eindruck (vgl. Grodal, 1997, S. 29).

Bei der Vertonung eines Filmes werden in der Regel drei verschiedene Aspekte unterschieden. Zum einen die bereits erwähnten Geräusche, zum anderen die Musik und als drittes die Sprache (vgl. Hickethier, 2007, S. 91). All diese Aspekte können sowohl diegetisch als auch nicht-diegetisch auftreten. Diegetisch ist ein Sound dann, wenn er sowohl von den Zuschauern\*innen, als auch von den Charakteren im Film wahrgenommen werden kann. Nicht-diegetischer Sound kann dagegen nur von den Rezipient\*innen gehört werden, er hat auf die Handlung keinen Einfluss. Ein typisches Beispiel hierfür ist die Filmmusik, die meistens kein visuelles Pendant im Film hat und somit auch von den Akteuren nicht beachtet wird (vgl. Beauchamp, 2005, S. 17). Filmmusik beeinflusst den Eindruck, den ein Szenario auf die Zuschauer\*innen macht, genauso stark, wie die reine Vertonung der Geräusche. Auch hier haben sich im Laufe der Zeit Konventionen und Hörgewohnheiten herausgebildet, die den Realitätseindruck verstärken. Musik vertont so in der Regel das Alltägliche, während ungewöhnliche Elemente das Abnorme und die Brechung mit der Gewohnheit darstellen (vgl. Hickethier, 2007, S. 94). Die wichtigste Aufgabe der Musik ist die Emotionalisierung eines visuellen Eindrucks. Für die unterschiedlichen Gefühlsevokektionen können durch das Auswählen bestimmter Instrumente, Tonarten und Rhythmen verschiedene Stimmungen erzeugt werden (vgl. Hickethier, 2007, S. 96).

Zusätzlich zu diesen Elementen der Handlungsvertonung und Emotionalisierung durch Musik erschafft Tonalität auch das Setting, vor welchem das Geschehen stattfindet, also die Gesamtheit von Umgebung, Emotionalität und manchmal auch Geschichte. Denn Sound versucht meistens nicht nur über das hier und jetzt zu erzählen, sondern gibt auch Informationen über die Vergangenheit und die Gesellschaftsstrukturen in denen sich eine Handlung abspielt. Dieses Setting kann auch genutzt werden, um Unruhe in die Struktur einer Handlung zu bringen und

den Realitätseindruck zu unterbrechen. Dies kann auf subtile Weise geschehen, wobei sich die hier vorliegende Arbeit auf die ganz eindeutigen Abweichungen von der Realität konzentrieren wird.

Akustik gibt einzelnen Aktionen einen Sinn und schafft Emotionalität. Doch wird über Sound auch Räumlichkeit erzeugt (vgl. Abschnitt 2.2.3). Robert Beauchamp beschreibt in seinem Buch „Designing Sound for Animation“ drei verschiedene Arten von Sound, die durch die Übertragung von Geräusche mithilfe eines Mediums wie Luft entstehen können: direkter Sound, welcher als trocken bezeichnet wird, frühe Reflexionen, auch nass genannt, und späte Reflexionen. Trockene Töne begleiten meistens Nahaufnahmen. Je weiter weg sich die Kamera vom Abgebildeten im Raum befindet, desto mehr Reflexionen werden in der Regel in das Soundfeld mit eingebunden (vgl. Beauchamp, 2005, S. 9f.). In diesem Kontext erhalten auch die Wörter Reverb (dt. Nachhall) und Echo ihre Bedeutung. Reverb bedeutet hierbei, dass ein Sound verlängert wird, während ein Echo das multiple Abspielen des gleichen Sounds bezeichnet. Beide Techniken verweisen auf die Größe des Raumes. Einen großen Raumeindruck bewirken auch tiefere Frequenzen. Höhere Frequenzen deuten hingegen auf einen kleineren Raum hin, da diese in der Weite verloren gehen (vgl. Beauchamp, 2005, S. 10). Je lauter ein auditiver Input gegeben wird, als desto näher wird er wahrgenommen. Und auch die Bewegung der Kamera kann von Sounds begleitet werden und so die Wirkung dieser verstärken (vgl. Beauchamp, 2005, S. 19f.).

Doch nicht nur Raumempfinden, sondern auch Zeitgefühl wird über Akustik verstärkt und geformt. Besonders bei Schnitten ist dies wichtig, um sehr unterschiedlich anmutende Szenen miteinander zu verbinden und in ein schlüssiges Empfinden einzubetten. So kann eine Szene in Slow Motion einerseits durch verlangsamte Töne, andererseits durch tiefere Töne oder Reverbs betont werden. Zeitbeschleunigung hingegen erfordert meist ein schnelleres Tempo oder das Verdichten von Rhythmus (vgl. Beauchamp, 2005, S. 19).

Diese Hörgewohnheiten entstanden sowohl aus dem alltäglichen Wahrnehmen, wie auch aus den Sehgewohnheiten, die in Jahrzehnten der Filmerstellung und Betrachtung erstanden sind. Wird eine dieser Gewohnheiten im Bild nun gebrochen, entsteht eine beinahe surreal anmutende Szenerie. Ein Beispiel hierfür ist der Film *Everything I can See from here* von Sam Taylor und Bjorn Aschim aus dem Jahr 2013 (vgl. Abb. 3.1). Nachdem hier zunächst eine gewöhnliche, vielleicht etwas düster anmutende Welt kriert wurde, erscheint in der Mitte des Filmes auf einmal ein außerirdisches Wesen [TC=00:02:53]. Diese Änderung des Settings spiegelt sich auch im Sound wieder. Gestaltet sich die Atmosphäre zu Beginn des Filmes noch real, wenn auch schlicht – Windgeräusche, raschelnde Blätter und die Laute der Charaktere – ändert sich diese Soundkulisse mit dem Eindringen einer fremden Welt in das gegebene Setting stark. Synthetisch erzeugte Töne drängen sich beinahe blubbernd in den Vordergrund und unterstützen so den visuellen Reiz der Szene. Für die Rezipient\*innen wird so alleine durch den Sound klar, dass die normale Welt unterbrochen wird.

Es sind also besonders die Unterbrechungen und Änderungen der Akustik, die bei einer Änderung des Wirklichkeitsgrades von Relevanz sind. In der anschließenden Typologisierung und der damit einhergehenden Analyse von Animationsfilmen wird vor allem auf solche Änderungen und Dissonanzen geachtet werden.

## 2.3 Zusammenfassung

Das vorhergehende Kapitel befasst sich intensiv mit Wirklichkeiten im Animationsfilm. Hierfür wird zunächst filmischer Realismus und wie dieser wahrgenommen wird beleuchtet. Nichtfil-



**Abbildung 3.1:** Szenen aus *Everything I can See from here* von Sam Taylor und Bjorn Aschim (2013). Auf der linken Seite ist die im Film etablierte Welt sichtbar [TC=00:01:17]. Das Bild auf der rechten Seite [TC=00:03:22] zeigt das Auftauchen des seltsamen Besuchers und die Brechung dieser etablierten Welt. Bildquelle: *Everything I can See from here*, Sam Taylor und Bjorn Aschim, 2013.

mische Realität und filmischer Realismus werden miteinander verglichen. Außerdem wird eine kurze theoretische Einführung zu Semiotik und Abbildungskonventionen gegeben.

Im weiteren wird untersucht, wie technische und narrative Mittel besonders im Animationsfilm die Illusion der Wirklichkeit erschaffen und sie unterstützen. Besonders auditive und visuelle Reize, die sowohl das Raum- und Zeitgefühl, wie auch die Emotionalität eines Individuum stark beeinflussen sind hier von Bedeutung. Zeit, Raum und Emotionalität bestimmen wiederum, wie sehr etwas als real wahrgenommen wird.

Insbesondere diese Aspekte verschaffen der Visualität Freiheiten, die im nichtfilmischen Leben so nicht existieren. Auf zeitlicher Ebene sind Sprünge und Rückblenden möglich. Auch Zeitverzerrung oder Zeitdehnung wird häufig eingesetzt um die Narration zu beeinflussen. Auch die räumlichen Einstellungen werden um Sprünge, Verwandlungen oder Perspektivenänderungen erweitert. Im Vergleich zum Realfilm hat der Animationsfilm hier aufgrund seiner stilistischen Freiheiten deutlich mehr Möglichkeiten.

Besondere Aufmerksamkeit finden im visuell auditiven Abbilden auch Stilbrüche, die Veränderungen im Wirklichkeitsgrad anzeigen können. Diese Indikatoren werden im folgenden Kapitel, das sich mit der genauen Einteilung von Animationsfilmen in Wirklichkeitskategorien beschäftigt, wichtig sein.

## Kapitel 4

# Typologisierung

Aufbauend auf der zuvor erarbeiteten Theorie steht in diesem Kapitel nun die Entwicklung eines Typologierungsmodells, das eine Konkretisierung des in Abschnitt 1.1 vorgestellten abstrakten Modells von Typologierungen nach Thommen & Wübbenhorst (2018) sein soll, im Vordergrund. Untersucht wird hierbei, welche Typen von Wirklichkeit in Animationsfilmen vorkommen und wie sich diese anhand von sich wiederholenden, gemeinsamen Merkmalen kategorisieren lassen (vgl. auch Abbildung 4.1). Das in dieser Arbeit entwickelte Modell bezieht sich mehr auf das innere Wahrnehmen der Betrachter\*innen in Bezug auf das Gesehene, denn auf die einzelnen Aspekte z.B. der Visualität, des Schnittes, oder der Tonalität. Gleichzeitig spielen diese Komponenten in der Wahrnehmung der Zuschauer\*innen natürlich eine wichtige Rolle.

Außerdem sollen formale Muster gefunden werden, die im Animationsfilm zu spezifischen Wirklichkeitseindrücken führen können. Dies ist kein leichtes Unterfangen, da die hierfür wichtigste Komponente von Film zu Film stark unterschiedlich ausfallen kann: Die Narration der Geschichte gepaart mit dem diversen Vorwissen der Zuschauer\*innen.

Bedingt durch den Charakter von Filmen können nicht immer ganze Werke einer einzigen Kategorie zugeordnet werden. Es werden vielmehr mögliche Realitätszustände aufgezeigt und definiert. In welcher Zusammenstellung diese schlussendlich auftauchen, muss für jeden Film einzeln untersucht werden.

Die von der Autorin an verschiedenen Filmen herausgearbeiteten Wirklichkeitskategorien sind entsprechend der Typologierungsdefinition von Thommen & Wübbenhorst (Thommen & Wübbenhorst, 2018):

- Realität,
- Erinnerung,
- Imagination,
- Traum,
- Surrealismus,
- Abstraktion.

Narrativ lassen sich für all diese Kategorien bestimmte Strukturen identifizieren, die auf den Erzählfluss mehr oder weniger Einfluss nehmen können. Abbildung 4.1 versucht diese Strukturen und ihr Vorkommen in den verschiedenen Kategorien darzustellen. In die Erstellung dieser Tabelle flossen sowohl die Informationen aus dem ersten Teil der Arbeit wie auch die Filmanalysen aus dem Typologisierungsteil ein. Da es sich bei ihr um ein reines Arbeitsmodell handelt, erhebt die Autorin bei ihrer Abbildung aufgrund der kleinen Anzahl an Stichproben keinerlei Anspruch

auf Allgemeingültigkeit. Die Tabelle soll trotz ihrer Subjektivität eine repräsentative Funktion übernehmen und einen ersten Überblick über die Funktionen der Wirklichkeitskategorien geben. Die approximativ eingetragenen Werte zeigen so ein ungefähres Bild der Verhältnismäßigkeiten.

Elemente, die untersucht wurden, sind Raum- und Zeitkontinuität, Denkmodus, Erzählfluss und Bewusstseinsquelle. Während Realität noch die größte Rationalität und Stringenz abbildet, nehmen diese Faktoren bis hin zur Abstraktion, die quasi ihr Gegenstück darstellt, nach unten hin immer weiter ab. Besonders im Bereich Imagination, Traum und Surrealismus sind viele Überschneidungen anzutreffen, da hier das Assoziative und das Aufbrechen rationaler Strukturen vor dem Hintergrund der Subjektivität wichtige Rollen einnehmen.

	Raum und Zeit			Modus		Erzählfluss		Quelle	
	Kontinuum	Rückblende/ Vorahnung	Auflösung Raum Zeit	Rational	Gefühl	Narrativ	Assoziativ	Bewusstes	Unbewusstes
Realität	xx	(x)		xx		xx		xx	
Erinnerung		xx		x	x	x	xx	x	
Imagination	x		x		xx	x	(x)	(x)	x
Traum		x	xx		xx	x	xx		xx
Surrealismus	x		xx		xx		xx		x
Abstraktion			xx		xx		xx		xx

**Abb. 4.1:** Tabelle zu Merkmalen der Wirklichkeitskategorien

(x) = kommt selten vor

x = kommt vor

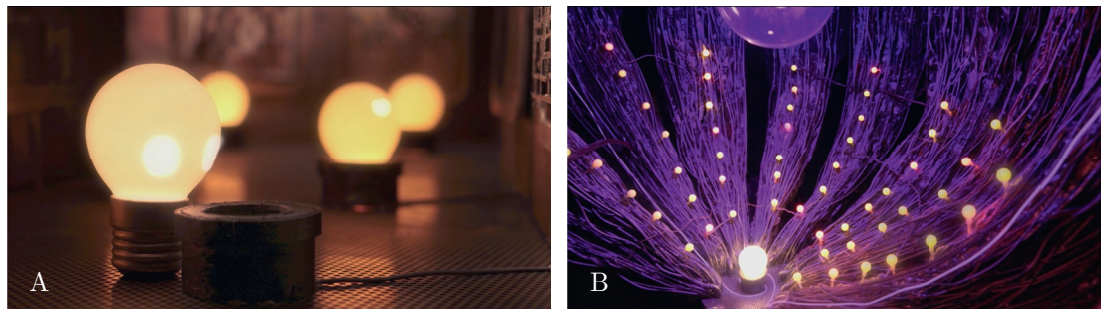
xx = kommt sehr häufig vor

## 4.1 Realität

Die filmische Wirklichkeitskategorie der Realität entspricht in größten Teilen der Realität, wie sie bereits zu Beginn dieser Arbeit unter 2.2 definiert wurde. Sie umfasst das, was unter objektiver und reproduzierbarer Betrachtung der Begebenheiten verifizierbar als allgemeingültig gilt. Auch die Realität des Animationsfilms wird universell erfahrbar. Die Zuschauer\*innen können zu den dargestellten Ereignissen einen direkten Bezug herstellen, da das, was eine Realitätserfahrung ausmacht, strukturell erhalten bleibt (Raum- Zeitkontinuum, siehe Abb. 4.1)

Dargestellt wird in der filmischen Realität immer eine eigene Welt, deren physikalische Gesetze und Gegebenheiten genauso Regeln unterliegen, wie sich die außerfilmische Realität physikalischen Gesetzen beugen muss. Diese Regeln und Gesetze sind von Anfang an in der abgebildeten Welt vorhanden und eine Brechung dieser Regeln würde gleichzeitig zu einer Brechung des Realitätseindrucks führen.

Dabei können die Bedingungen einer animierten Welt stark von der nichtfilmischen abweichen. Die Illusion der filmischen Realität steht im Vordergrund (vgl. Abschnitt 3.1). Der Kurz-



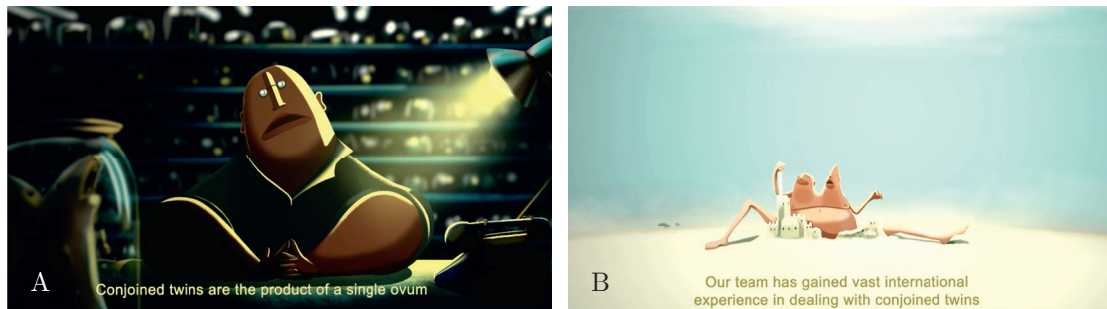
**Abbildung 4.2:** Szenen aus dem Film *Fulfilament*. Protagonist\*in ist hier eine kleine Glühbirne in einer Welt der Glühbirnen auf der Suche nach ihrem Platz (Bild A [TC=00:03:43]), bis sie ihn letztlich findet (Bild B [TC=00:06:26]). Bildquelle: *Fulfilament*, Rhiannon Evans, 2015

film *Fulfilament* (2015) von Rhiannon Evans erzählt so die Geschichte einer kleinen Glühbirne, die ihren Platz in der Welt sucht (siehe Abb. 4.2). Glühbirnen, die in diesem Universum als Blitz einer Wolke geboren werden, stellen die einzigen Charaktere da und ihre Art der Kommunikation ist nonverbal. Diese Welt unterscheidet sich also stark von der außerfilmischen, und doch ist die Wirklichkeitskategorie des Filmes klar die Realität.

Ermöglicht wird dies durch das wichtigste Strukturelement, die Stringenz der Narration. Solange diese logisch in sich geschlossen bleibt, können fantastische Elemente in beinahe unbegrenzter Zahl auftauchen. Denn unabhängig davon, wie sehr die Regeln und Bedingungen des neuen Universums vom außerfilmischen abweichen, bleiben doch die Regeln zum Erleben von Realität die gleichen wie von Grodal beschrieben (vgl. Abschnitt 2.2.1). Zeit und Raum verhalten sich in der Regel auch in einer, wie auch immer animierten, Welt, immer noch genauso wie in der realen Welt. Normalerweise spielt die Handlung in der Gegenwart. Eine Ausnahme bilden hierbei Erklärvideos (vgl. weiter unten), die sich jenseits eines zeitlichen Narrativs bewegen. Zeitsprünge müssen erklärt sein, um den Eindruck der Realität nicht zu mindern. Ansonsten bewirkt eine Änderung auf dieser Ebene gleichzeitig eine Änderung der Wirklichkeitskategorie (vgl. Abschnitt 3.3.1). Auch räumlich ist die Realität klar definiert. Der als real empfundene Zustand wird zu Beginn des Filmes durch die Narration festgelegt und bestimmt so, wann sich die Wirklichkeitskategorie ändert (vgl. Abschnitt 2.2.1). Handlungen werden durch die Protagonist\*innen und Situationen erklärt und durch das Narrativ ergibt sich eine konkrete Geschichte, die in ihrer Stringenz ununterbrochen fortläuft. Elemente, die wichtig für die Wahrnehmung sind, verhalten sich wie in der realen Welt. Töne werden entweder im Bild erklärt oder passen zumindest zu diesem, das Gesehene kann klar identifiziert werden oder wird zumindest im Laufe der Zeit verständlich erklärt, die Charaktere handeln ihrer Geschichte entsprechend.

Doch während die Grundidee der Realität klar ist, können die konkreten Ausführungen in ihrer Erzählung stark voneinander abweichen. Denn Realität kann viele unterschiedliche Facetten zeigen. Das Beispiel *Fulfilament* folgt in seiner Erzählweise den üblichen Elementen einer narrativen, geschichtenbasierten Handlung. Fiktive Ereignisse reihen sich aneinander und bilden so im Zusammenspiel eine in sich geschlossene Geschichte. Nicht jeder Animationsfilm verfolgt jedoch diesen klassischen Ansatz, bei dem die Vermittlung der Geschichte auf ein hauptsächlich visuelles Erlebnis hinausläuft.

Eine weitere Möglichkeit, Narrative innerhalb der Realitätskategorie zu zeigen, ist die Er-

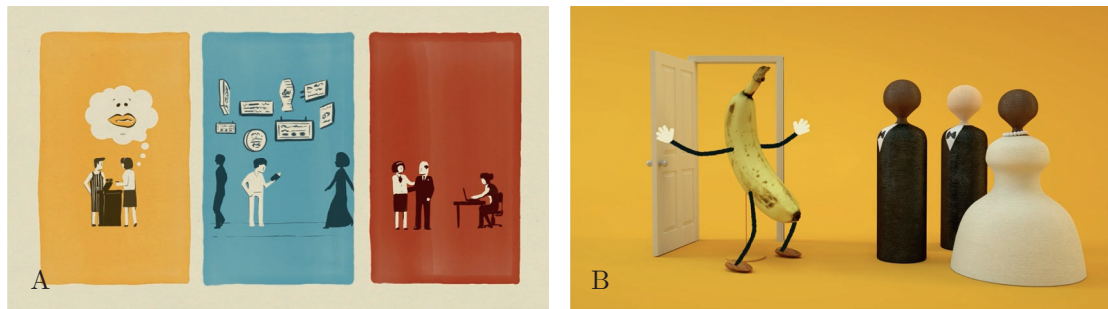


**Abbildung 4.3:** Der Film *The Cabinet Decision* verbindet zwei Erzählebenen miteinander. Links ist die erste Erzählebene abgebildet (Bild A [TC=00:01:09]), rechts der Inhalt der zweiten (Bild B [TC=00:01:27]). Die beiden Ebenen unterscheiden sich stilistisch und farbtechnisch etwas voneinander, so dass sie gut zu unterscheiden sind. Bildquelle: *The Cabinet Decision*, Mayan Engelman, 2014.

zählung. Sie folgt dem klassischen Prinzip einer Stimme aus dem Off, die beschreibend den visuellen Inhalt des Geschehens begleitet und fällt somit in die Kategorie der Stilmittel. Trotzdem soll sie hier Erwähnung finden, da ihr Inhalt meistens der Realitätskategorie entspricht. Ein klassisches Beispiel hierfür wäre das Märchen. Spannend ist bei der Erzählung oft auch die Verschachtelung der Erzählebenen ineinander. Denn die Erzählung der Hauptgeschichte ist meistens in den Kontext des Erzählens eingebunden. Es existiert also außerhalb der Geschichte eine weitere Welt, in die diese eingebettet ist. Wenn es aber offensichtlich noch eine weitere Realitätsebene gibt, wie kann es dann sein, dass die Erzählung auch die Realität beinhaltet? Auch wenn dies nicht immer der Fall sein muss, ist es dennoch gut möglich, da letztlich Filme auch nur Wirklichkeiten in der Wirklichkeit sind. Diesem durch eine weitere Erzählung eine weitere Ebene hinzuzufügen ist möglich. Bei dieser Ebene verhält es sich genauso wie beim Film. Sie kann weitere Wirklichkeitsstufen beinhalten, doch in der Regel ist davon auszugehen, dass es sich bei ihr grundsätzlich zunächst um die Realität handelt.

Ein Beispiel für diese Art der Realitätsebene ist der Film *The Cabinet Decision* (2014) von Mayan Engelman (siehe Abb. 4.3). Dieser Film ist mehr ein Bericht denn eine Erzählung im klassischen Märchensinne. Mit dem Beginn der Geschichte [TC=00:00:45] wird zunächst die als Realität definierte Umgebung abgebildet und mit ihr der Kommentator. Während er redet, gibt es einen harten visuellen Schnitt auf eine völlig andere Szenerie [TC=00:01:15], die den Inhalt seiner Erzählung darstellt. Immer wieder wechseln nun die beiden Ebenen, ohne dass der Erzähler seinen Erzählfluss unterbricht. Zeitlich sind die beiden Ebenen etwas versetzt. Dies ist besonders daran erkennbar, dass die Zeit des Kommentators sich mit der real wahrgenommenen Zeit deckt. Im Gegenzug dazu steht der Inhalt des Berichtes, der nach jeder Unterbrechung durch die erste Realitätsebene ein etwas anderes Geschehen zeigt und so eine zeitliche Auslassung andeutet. Verbunden sind die einzelnen Abschnitte durch die sprachliche Untermalung.

Eine dritte Unterkategorie des Realitätstypus ist die Dokumentation. Mit diesem Begriff wird die nüchternste Art des Animationsfilms beschrieben. Klare Erklärungen zu realen, in der existierenden Welt verankerten Sachverhalten sind der Hauptbestandteil dieser Gattung. Der Unterschied zur Erzählung ist der Versuch der Objektivität und das scheinbare Fehlen eines Narrativs. Gegenstand der Dokumentation ist ein einzelnes Thema, mit dem sich auf ernste, unbewegte oder humoristische Art auseinander gesetzt wird. Der/die Kommentator\*in wird



**Abbildung 4.4:** Graphische Elemente können leicht Sachverhalte darstellen stilisiert und wortwörtlich. Hier ein Beispiel aus der Animation *How To Be Confident* (Bild A; B [TC=00:00:59; 00:02:22]). Metaphern und Symbole gewinnen bei dieser Art von Animation an Bedeutung und heben sie durch die Möglichkeit diese leicht darstellen zu können, vom herkömmlichen real Film ab. Bildquelle: *How To Be Confident*, The School of Life, 2017.

nicht im Bild gezeigt und auch sonst nicht näher eingeführt, da er/sie nicht weiter von Bedeutung ist. So kann auf eine sprachliche Untermauerung sogar ganz verzichtet werden und wichtige Informationen rein visuell im Bild festgehalten werden, wie es der Film *Royale the Vote* (We are Royale, 2016) macht, der dadurch schon fast zu einem Hybrid aus Film und Aufsatz wird.

Besonders grafische Elemente finden einen großen Stellenwert in dieser Art der Visualisierung. Der Animationsfilm hat hier gegenüber dem Realfilm mehrere große Vorteile. So können die erstellten Elemente sehr schnell ihre Form ändern und so visuell und zeitnah unterstützen, was auditiv erklärt wird. Der wichtigste Punkt kann so klar und eindrücklich gezeigt werden, ohne dass die Umgebung vom eigentlichen Inhalt ablenken könnte. So können Sachverhalte auf sehr anschauliche Weise verdeutlicht werden, während eine realistische Darstellung deutlich kostenintensiver und gleichzeitig weniger reizend wäre. Andere Elemente, wie zum Beispiel eine schwebende Gedankenblase über dem Kopf einer Person, wären fast gar nicht abbildbar, ohne äußerst seltsam zu wirken (siehe Abb. 4.4). Auf diese Weise kann die animierte Version der Erklärung die Realität erweitern, ihr visuell eine neue Ebene hinzufügen, ohne sie jedoch gleichzeitig zu diskreditieren. Außerdem können verschiedene Stile miteinander kombiniert werden, ohne dass dies unstimmig wirkt. Zusammengehalten werden sie durch den Kontext der auditiven Kommentierung. Ein weiterer Vorteil betrifft die Stilisiertheit der Animationen, die durch weniger Konkretisierung eine bessere Identifizierbarkeit der Betrachter\*innen mit der dargestellten Situation ermöglicht.

Durch all diese Möglichkeiten der Darstellung erhält die Ebene der Realität eine viel größere Diversität, als es zu Beginn vielleicht den Anschein haben könnte. Dennoch bleibt sie größtenteils auf die Abbildung von Gegenständlichkeiten begrenzt.

## 4.2 Erinnerung

Die Erinnerung ist die Wirklichkeitskategorie, die der Realität am nächsten ist, da sie direkt von ihr inspiriert wird. Sie zeigt anhand von Rückblenden etwas, das so ungefähr schon einmal passiert ist. Was sie von der Realität unterscheidet, ist die starke Subjektivität, denn um sich zu erinnern, muss es auch ein Erinnerndes geben. Es hat die erlebten Situationen im Gedächtnis gespeichert und ruft sie nun ab. Dieses ist natürlich fehleranfällig und es gibt viele Filme, die





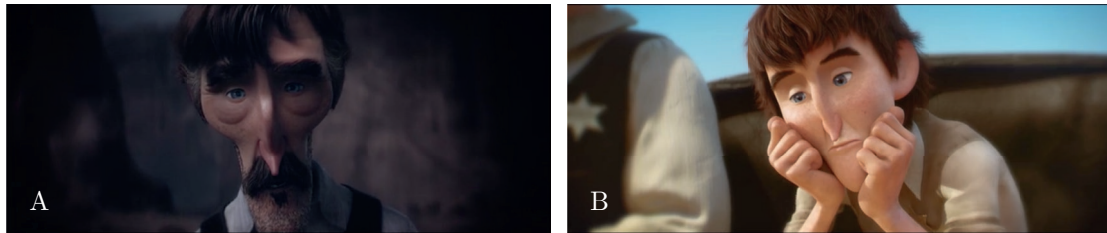
**Abbildung 4.5:** Vergangenheit (Bild A [TC=00:02:01]) und Gegenwart (Bild B [TC=00:02:22]) werden im Film *Irinka et Sandrinka* vor allem auf auditiver Ebene mit einander verbunden. Bildquelle: *Irinka et Sandrinka*, Sandrine Stoyanov, 2007.

damit spielen, dass Erinnerungen nicht immer der narrativen Realität entsprechen, sondern oft auch nur noch verzerrte Abbilder derselben sind. Und je länger das Ereignis zurückliegt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieses etwas anders war, als jetzt dargestellt.

Erinnerungen verweisen also immer auf etwas, das in der Vergangenheit so oder so ähnlich geschehen ist. Zeit, sowie die Wahrnehmung und Darstellung derselben, ist deswegen die wichtigste Komponente dieser Wirklichkeitsart. Erinnerungen werden zur Brücke zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Diese Verbindung kann über den Raum, einzelne Objekte oder aber, wie es am häufigsten der Fall ist, über sich erinnernde Subjekte geschaffen werden. Wenn eine solche Verbindung nicht auf visueller oder auditiver Ebene existiert, handelt es sich nicht um eine Erinnerung, denn nur durch diese kann gezeigt werden, dass seit dem Gezeigten Zeit vergangen ist. Oft arbeiten Filme bei der Darstellung von Erinnerungen mit der Stimme von Erzählern, ähnlich wie auch die Realität. Sie unterscheidet sich hier vor allem durch den direkten Bezug zur erzählenden Person, die das Geschilderte in irgendeiner Weise erlebt haben muss.

Im Film *Irinka et Sandrinka* von Sandrine Stoyanov (2007) (siehe Abb. 4.5) gibt es gleich zwei Erzählerinnen, die im Gespräch miteinander die Vergangenheit wiederbeleben. Da hier die Realität nur einen sehr kleinen Teil des Filmes ausmacht und die Geschichte durch die Erinnerung lebt, werden die Erzählerinnen nur sehr kurz in der Gegenwart gezeigt. Stattdessen begleiten ihre Stimmen über den ganzen Film hinweg die Ereignisse auditiv. Oft vergleicht die Erinnerung die damalige Situation mit der jetzigen, für die sie immer von Bedeutung ist, da es sonst keinen Sinn hätte, sie zu zeigen. Hier unterscheidet sich der Film von der nichtfilmischen Welt, wo Erinnerungen nicht auf jede Situation in der sie abgerufen werden können, einwirken müsse. Die Geschehnisse der Vergangenheit im Film haben immer eine Auswirkung auf die Gegenwart, selbst wenn diese im Film nur spärlich beleuchtet werden.

Im Film *Pidge* von Renee Zhan (2014) stürzt sich der Protagonist, eine lebensmüde Taube, sogar aufgrund seiner Vergangenheit von einem Hochhaus. Im Fall erzählt er den willigen Zuhörer\*innen seine Geschichte. Immer wieder nehmen einen Rückblenden mit in die Vergangenheit, wodurch die Gegenwart seltsam gedehnt erscheint. Jede Erinnerung findet an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit statt und zeigt so den Zuschauer\*innen, wie es zur derzeitigen Situation kommen konnte. Im filmischen Narrativ nimmt die Erinnerung meistens die Rolle der Aufklärung an. Sachverhalte und Handlungen, die sonst unlogisch wirken könnten, finden durch vorhergegangene Ereignisse Erklärung. So dienen Erinnerungen oft auch dem besseren



**Abbildung 4.6:** Der Protagonist (Bild A [TC=00:00:43]) aus *Borrowed Time* ist auch als Junge (Bild B [TC=00:00:45]) deutlich wiedererkennbar. Dies erleichtert die zeitliche Einordnung. Bildquelle: *Borrowed Time*, Andrew Coats und Lou Hamou-Lhadj, 2015.

Verständnis der Geschichte. Dies zeigt sich auch in der Art und Weise, wie Menschen sich etwas merken. Meist geschieht dies durch eine starke Emotionalität und je intensiver diese ist, desto intensiver bleibt die Erinnerung im Gedächtnis. So ist Erinnern auch immer ein Fühlen, dass nicht nur bei den Erinnernden, sondern auch bei den Zuschauern ausgelöst wird.

Der Kurzfilm *Borrowed Time* von Andrew Coats und Lou Hamou-Lhadj (2015) bedient sich dessen. Ein älterer Sheriff kehrt zu der Stelle eines Unglücks zurück, das vor dort vielen Jahren geschehen ist. Hier erschoss er seinen Vater, als er versuchte, ihn mit einem Gewehr eine Klippe hochzuziehen, an der dieser hing. Dieses eindruckliche Ereignis bleibt auch heute, in der Realität, in seiner Erinnerung und quält ihn. Die Wechsel zwischen Darstellung der Realität und der Erinnerung sind schnitttechnisch auffällig (siehe Abb. 4.6). Dass es sich hier um ein Erlebnis aus der Vergangenheit handeln muss, wird zusätzlich zur veränderten Lichtstimmung vor allem dadurch, dass der Protagonist auf einmal wieder ein Junge ist, klar. Auch scheint die Sonne, während in der Gegenwart ein sehr düsterer Eindruck vorherrscht.

Im Gegensatz zum Realfilm hat der Animationsfilm keinerlei Probleme Erinnerungen darzustellen. Denn während der Realfilm in der realen Welt immer nur in der Gegenwart gedreht und meistens auch nicht Jahrzehnte zwischen den Einstellungen gewartet werden kann, um das Altern der Protagonisten zu zeigen, können im Animationsfilm Gegenstände, Räume und Personen ohne weiteres älter oder jünger gemacht werden. Auch bei guten Schmincketechniken wird bei Schauspielern meistens das reale Alter hervorblitzen und beim Zurückgreifen auf andere, jüngere Doubles sind Unterschiede leicht erkennbar. Im Animationsfilm hingegen ist es einfach, Unterschiede in der Visualität und Veränderungen zum Ausdruck zu bringen. *Borrowed Time* ist nur ein Beispiel dafür, wie ein Protagonist, Raum, und Gegenstände sich verändern können.

Im Film *June - Life is Better When You Share the Ride* von John Kahrs (2016) wird in einer kurzen Erinnerungsszene der Protagonistin, ausgelöst durch die plötzliche Zerstörung ihres Autos, gezeigt, wieso ihre Verbindung zu diesem so stark war und was sein Verlust für sie bedeutet. Die Verbindung zwischen den Zeitebenen entsteht in einem Flashback durch die Protagonistin selbst, deren Kopf im Mittelpunkt des Bildes und von einem Moment auf den anderen deutlich jünger ist, während sich die Umgebung um sie herum verändert (siehe Abb. 4.7). Es kann also auch durch den Bildraum die Verbindung zwischen den Zeiten geschaffen werden.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Möglichkeiten Erinnerungen darzustellen, unterschiedlich sind, doch drücken sie alle eine Beziehung zwischen Gegenwart und Vergangenheit aus und beinhalten ein sich erinnerndes Subjekt, für das diese Beziehung von Bedeutung ist.



**Abbildung 4.7:** Im Film *June - Life is Better When You Share the Ride* wird der Flaschback, der June aus der Gegenwart (Bild A [TC= 00:00:56]) in die Vergangenheit bringt (Bild C [TC=00:01:04]), durch graphische Elemente (Bild B [TC=00:00:59]) unterstützt. Bildquelle: *June - Life is Better When You Share the Ride*, John Kahrs, 2016.

### 4.3 Imagination

Dies führt die Kategorie der Imagination sogar noch weiter aus. Hier können nicht nur tieferliegende Gefühle offenbart, sondern klare Gedanken sichtbar gemacht werden. Der Begriff Imagination wird auch von Dominik Orth verwendet (vgl. Orth, 2013, S. 124–160). Dieser inkludiert hier Fantasien, Wunschvorstellungen, Gedankenexperimente, Wunschvorstellungen und auch Träume, welche im Rahmen dieser Arbeit allerdings eine eigene Kategorie darstellen. Er differenziert weiter aus, „(...)worin die Ursache für die von der tatsächlichen narrativen Wirklichkeit abweichende Imagination liegt“ (Orth, 2013, S. 134), und definiert fünf Verursachungsarten: Todeserfahrung, Geistesverwirrung, Fehlinterpretation, Hypothese und Wunschdarstellung (vgl. Orth, 2013, S. 159). Im folgenden soll seine Auflistung etwas verändert und auf vier Punkte reduziert werden, sie bezieht sich grundsätzlich jedoch auf ihn.

#### 1. Todeserfahrung

„(...)Imagination, die während des Sterbens oder im Tod ausgebildet wird“ (Orth, 2013, S. 134).

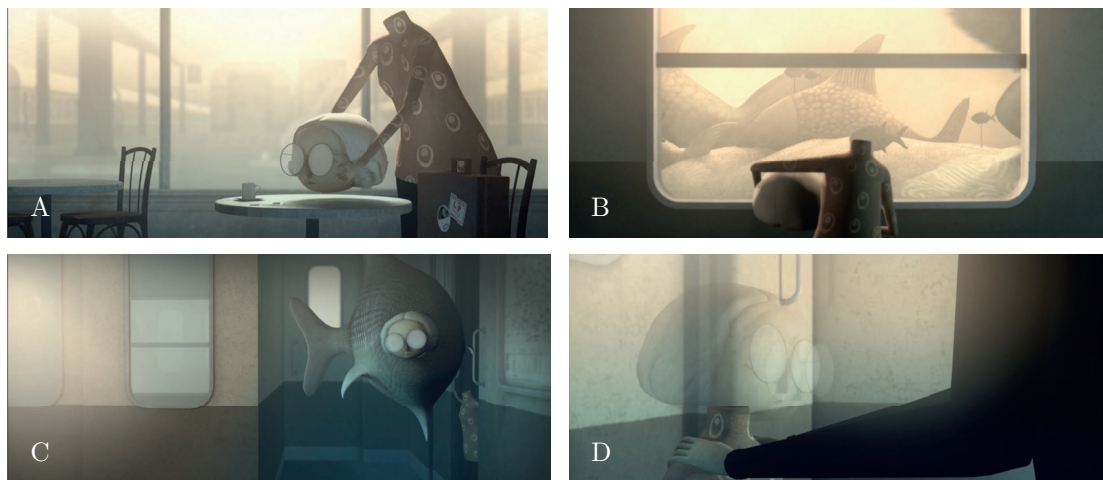
#### 2. Geistesverwirrung

Geistesverwirrung entspricht Gedankenkonstrukten, die sich aus einer Wahnvorstellung oder einer Geisteskrankheit heraus bilden (vgl. Orth, 2013, S. 135–142). Inkludiert werden sollen hier auch Bewusstseinsverändernde Drogen oder Halluzinationen.

Ein Beispiel für eine Geistesverwirrung ist der Film *Une Tete Disparait* von Frank Dion (2016). Die Protagonistin ist eine alte Dame, die an Alzheimer erkrankt ist. Dies wird durch ihren Kopf visualisiert, den sie nicht wie üblich auf ihrem Hals trägt, sondern wie eine Handtasche unter ihrem Arm (siehe Abb. 4.8). Am Beispiel ihrer Tochter, die ganz normal aussieht, wird klar, dass sie sich in einem Ausnahmezustand befindet. Hier wird die Umgebung der Protagonistin subjektiviert und als Teil ihrer Wahrnehmung auch den Zuschauer\*innen zugänglich gemacht. Diese können so, durch die direkte Visualisierung ihrer Verwirrtheit, leichter verstehen, was in der alten Dame vor sich geht und wie die Realität auf sie wirkt.

#### 3. Denzustände

Hier werden Orths Kategorien Fehlinterpretation (vgl. Orth, 2013, S. 143–150) und Hypthesen (vgl. 2013, S. 150–155) in eine einzelne zusammengefasst. Es handelt sich hier um Gedanken im Allgemeinen und die Darstellung von Denkprozessen und Ideen. Ob die Protagonist\*innen sich der Abweichung gegenüber der Realität bewusst sind, spielt hier keine Rolle.



**Abbildung 4.8:** Szenen aus *Une Tete Disparait* von Frank Dion. Die Protagonistin trägt ihren losgelösten Kopf mit sich herum (Bild A [TC=00:00:49]) und zeigt so den Zuschauern ihren Geisteszustand. Mit der Zeit nimmt ihre Verwirrung zu und ein einfacher Gedanke an Fische bewirkt nicht nur, dass in der Landschaft welche auftauchen (Bild B [TC=00:04:43]), sondern auch, dass sie selbst zu einem wird (Bild C [TC=00:06:58]). Erst als ihre Tochter sie schüttelt, wird ihr Denken wieder klarer und auf einmal trägt sie ihren Kopf auch wieder dort, wo er ein sollte (Bild D [TC=00:07:41]). Bildquelle: *Une Tete Disparait*, Frank Dion, 2016.

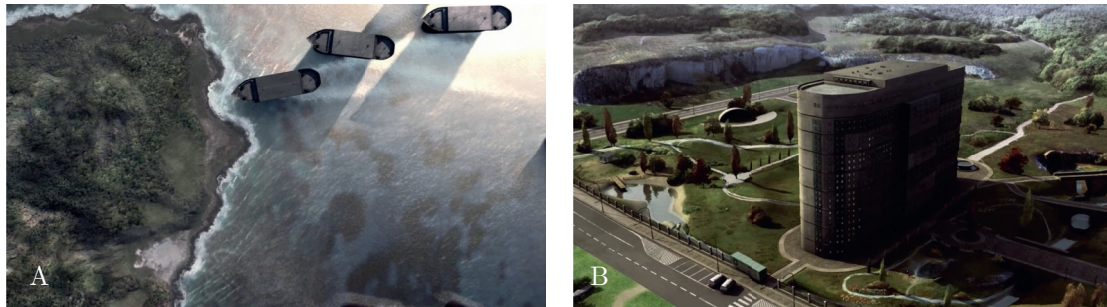
#### 4. Gefühlszustände

Diese Ursache inkludiert auch Orths Wunschvorstellungen (vgl. Orth, 2013, S. 155–158), geht aber noch etwas weiter. Dabei muss gesagt werden, dass natürlich auch die oben beschriebenen Punkte Gefühle beinhalten, doch ist hier als reiner Auslöser der Gefühlszustand gemeint. Freude, Trauer, Hoffnung sind nur wenige Beispiele. Der Inhalt ist immer rein subjektiver Natur und der Grad der Emotionalität ist variabel.

Bei all diesen Ursachen ist jedoch anzumerken, dass sie nicht unbedingt zu einer visuellen Umsetzung im Bild führen müssen. Oft finden sie auch nur sprachlich Erörterung. Um für die hier vorgestellte Typologisierung nutzbar zu sein, müssen sie jedoch filmisch dargestellt werden. Unwichtig ist allerdings, ob das wahrnehmende Subjekt im Film weiß, dass seine Vorstellung reine Imagination ist und nicht der Realität entspricht.

Auf visueller Ebene kann Imagination durch unterschiedliche Mittel aufgezeigt werden. Drei Haupttendenzen sind erkennbar. Diese beschreiben letztendlich nur den Grad der Veränderung von Umgebungselementen. Die Grenzen sind fließend, doch können Unterschiede festgehalten werden. Es handelt sich hier entweder um die Darstellung des inneren Zustandes durch Einflussnahme auf die Außenwelt oder um das Abbilden des inneren Gefühlslebens durch eine gänzliche veränderte Umgebung. *Une Tete Disparait* (2016) fällt hier am Anfang des Films in die erste Darstellungsart, das Umfeld der alten Dame ändert sich geringfügig. Als ihre Verwirrung jedoch größer wird, ändert sich die Landschaft großflächig.

Es gibt jedoch auch Filme, deren imaginativer Anteil sich nur auf einer dieser Ausdrucksformen abspielt. Beispiel hierfür ist der Film *Ark* von Grzegorz Jonkajtys (2007). *Ark* erzählt die Geschichte eines alten Mannes, der sich aus Frustration über sein Leben in einer Heilanstalt vorstellt, wie er als Anführer einer Gruppe von Überlebenden eines tödlichen Virus eine Mission



**Abbildung 4.9:** Auf der linken Seite die Imagination einer alternativen Realität im Film *Ark* (Bild A [TC=00:05:54]). Rechts die Abbildung der Realität, in der das Schiff als eine Rehabilitationsanstalt offenbart wird (Bild B [TC=00:06:59]). Bildquelle: *Ark*, Grzegorz Jonkajtys, 2007.

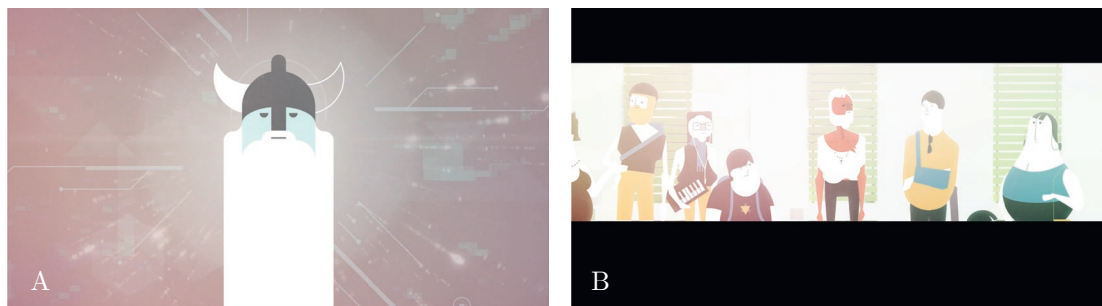
zur Rettung der letzten Menschen antritt. Der Film zeigt die Geschehnisse in Form seiner Imagination, erst am Ende offenbart sich die Realität, die sich als ganz anders von ihm vorgestellt, erweist (siehe Abb. 4.9). Auf einmal ändert sich die die ganze Umgebung, das Haus, in dem der Protagonist lebt, wird zum Schiff, sein Zimmer zum Untersuchungslabor.

Die Darstellung des Inneren Zustandes durch Einflussnahme auf die Außenwelt arbeitet oft mit Metaphern und Symbolen (vgl. Wells, 1998, S. 83f.). Symbole fügen Objekten und Elementen eine weitere Bedeutungsebene hinzu. Ein Herz steht so nicht nur für das schlagende Organ in den Körpern von Lebewesen, sondern für das Gefühl der Liebe. In der Regel sind Symbole gesellschaftlich konnotiert und können universal in bestimmten Personenkreisen verstanden werden. Metaphern basieren auf Symbolen, zeigt aber nicht nur einzelnen Elementen einen neuen Bedeutungszugang, sondern entwirft neue narrative Strukturen, um Ideen und Gedankengänge eindrücklicher aufzuzeigen. *Une Tete Disparait* arbeitet so sehr stark mit Metaphern und Symbolen, jedes Element, dass nur in der Wirklichkeit der alten Dame existiert, trägt eine weitere Bedeutung.

Die Abbildung des inneren Gefühlslebens durch eine veränderte Umgebung wird oft durch das, was Paul Wells (1998) als *Penetration* bezeichnet, gezeigt (vgl. S 122). Hier visualisieren die Bilder des Filmes direkt die Wahrnehmung der Protagonisten. Der innere Geisteszustand und unsichtbare Konzepte können so abgebildet und charakterisiert werden. Das Mittel der *Penetration* illustriert sensorische Erfahrungen und wirkt offenbarend.

„The penetrative mode usefully narrates the repositioning of unorthodox events in the light of a different experience of them caused by comparatively rare or unique personal physical conditions or states of mind.“ (Wells, 1998, S. 122)

Der Film *I am here* von Eoin Duffy (2016) verwendet genau diese Art des Erzählens. Er beginnt, ähnlich wie *Ark*, in der Vorstellungswelt des Protagonisten. Diese ist reduziert gehalten, graphische Elemente erwecken nur sporadisch Assoziationen. Durch diese visuelle Zurückhaltung können die Zuschauer leichter selber Bilder in ihrem Kopf entstehen lassen, die mit ihren eigenen Erinnerungen resonieren. Wichtiger als die lesbare Gegenständlichkeit ist hier die Bewegung, der Fluss der Animation. Dieser trägt die Rezipient\*innen beinahe auf eine andere Bewusstseinsebene. Die Gedankenwelt und die Gefühle werden direkt illustriert, um ein



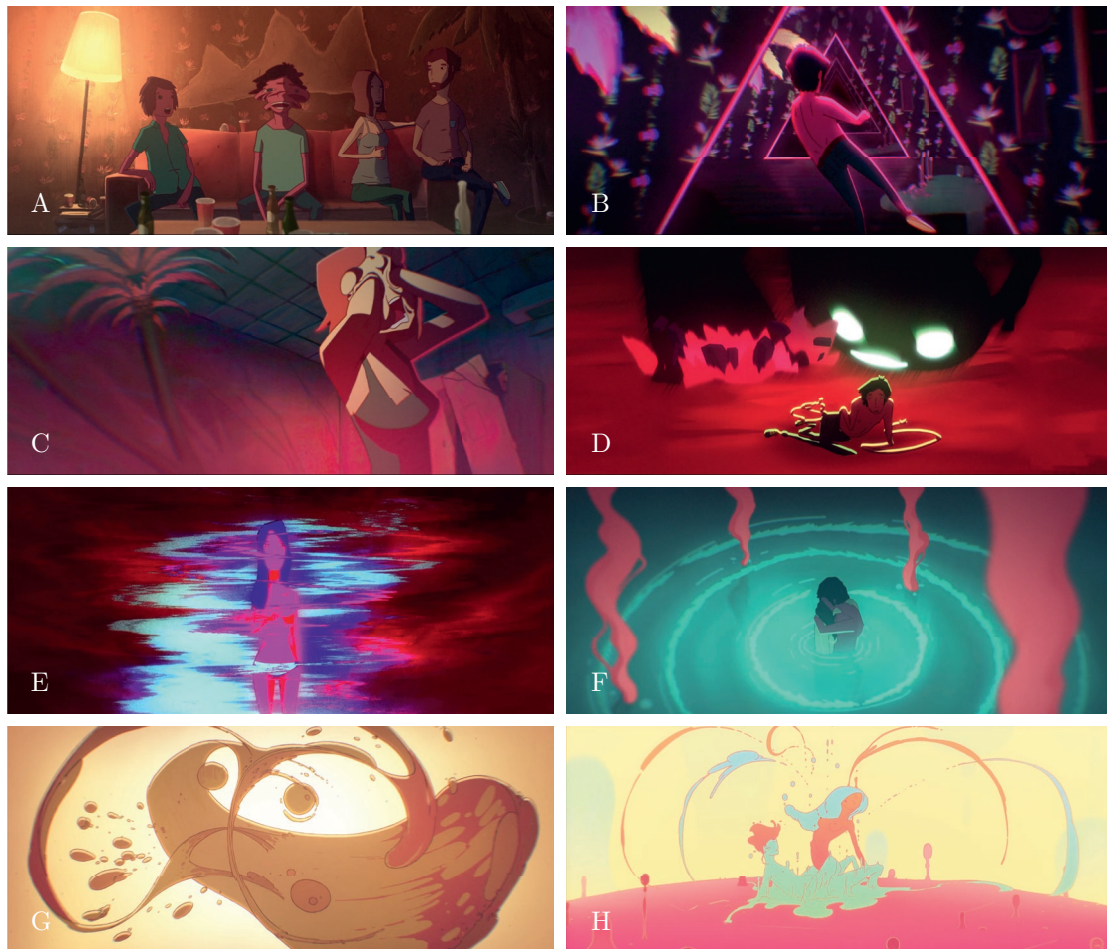
**Abbildung 4.10:** Graphische Elemente verdeutlichen den emotionalen Zustand des Protagonisten in *I am here* (Bild A [TC=00:01:47]). Die Realität steht dazu im deutlichen Kontrast und wirkt beinahe wie ein Erwachen (Bild B [TC=00:03:26]). Bildquelle: *I am here*, Eoin Duffy, 2016.

Empfinden dergleichen auch für die Betrachter\*innen möglich zu machen. Am Ende des Filmes wandelt sich die Umgebung, verlässt den Geisteszustand des Protagonisten, und zeigt die reale Außenwelt: Eine Warteschlange in einem Restaurant (siehe Abb. 4.10).

Diese Art der Erzählung zeigt klar, wie falsch sich Realität manchmal anfühlen kann, da die äußere Welt nicht immer mit der inneren Wahrnehmung übereinstimmen muss. Im Gegenteil ist es bei Fantasien oftmals so, dass sie genau dann entstehen, wenn eine kognitive Dissonanz zwischen der Wahrnehmung der Protagonisten und ihrer Umgebung besteht. Indem Filme dies sichtbar machen, können sie auch in den Zuschauern ein ähnliches Gefühl hervorrufen. Neue Bilder erwecken neues Denken und erweitern so den Horizont.

Dies kann auch klar am Beispiel *La Nuit Je Danse avec la Mort* (The Night I Dance With Death) von Vincent Gibaud (2017) beobachtet werden (siehe Abb. 4.11). Der Film fällt unter die zweite Verursachungsart von Imaginationen: Die Geistesverwirrung. In diesem Fall erfolgt diese jedoch durch die Einnahme von bewusstseinsverändernden Drogen, die im Protagonisten starke Halluzinationen auslösen. Hier werden so ziemlich alle visuellen Möglichkeiten, die die Darstellung von Imagination mit sich bringt, ausgereizt.

Der Film experimentiert nicht nur mit Farben und Formen, sondern verwendet auch Elemente, die in Träumen oft verwendet werden. Zeit- und Raumperspektive krümmen sich, die Schwerkraft verliert an Wirkung. Oben und unten werden vertauscht. Geometrische Formen und fließende Linien übernehmen das Geschehen und Objekte fangen an zu leuchten. Dissortationseffekte intensivieren das Erlebnis. Auch auditiv wird die Visualität unterstützt. Mit dem Moment der Drogeneinnahme wird die sanft untermalende Geräuschkulisse unterbrochen und verwandelt sich in schnelle Partymusik. Einzelne Geräusche treten in den Vordergrund, während die meisten Handlungen nicht vertont werden. Immer weiter steigert sich die Eindringlichkeit der Musik simultan zu den gezeigten Bildern. Eine kurze Unterbrechung des Drogenerlebnisses geht gleichzeitig auch mit der Rückkehr der Musik zur ursprünglichen sanften Untermalung einher.



**Abbildung 4.11:** *La Nuit Je Danse avec la Mort* arbeitet mit einer Vielzahl an visuellen Mitteln zur Verdeutlichung des Imaginationszustandes. Bereits durch die Verzerrung des Kopfes des Protagonisten (und schließlich Explosion) in der Realität wird gezeigt, wie sein Denken aus eben dieser ausbricht (Bild A [TC=00:00:43]). Graphische Elemente und Wiederholungen (Bild B [TC=00:01:07]) kommen hinzu. Ein Mädchen drückt sich beide Arme in ihren Kopf, der daraufhin zerreißt (Bild C [TC=00:02:03]). Bei der Flucht vor einem Monster werden die Gliedmaßen des Protagonisten auf einmal lang und wabbelig (Bild D [TC=00:02:28]). Dissortationseffekte deuten den Höhepunkt der ersten Halluzinationsphase an (Bild E [TC=00:02:31]). In der angenehmeren zweiten Halluzinationsphase werden surreale Elemente (Bild F [TC=00:04:08]) mit dem grafischen Visualisierung der Gefühlsexplosion kombiniert (Bild G [TC=00:04:28]), (Bild H [TC=00:04:43]). Bildquelle: *La Nuit Je Danse avec la Mort* (The Night I Dance With Death), Vincent Gibaud, 2017.

## 4.4 Traum

Mehr Freiraum als die Realität gibt einem narrativen Kontext die Ebene des Traums. Träume sind spätestens seit der Entwicklung der Psychoanalyse durch Freud und Jung ein wichtiges Thema in der Literatur und im Film. Einer der ersten dargestellt Träume findet sich in *La lune à un mètre* von Georges Méliès (1898), der schon zu Beginn dieser Arbeit erwähnt wurde (vgl.

Abschnitt 1.1). Die Handlung ist schnell wiederholt: Ein Astronom schläft ein und träumt, dass der Mond auf einmal auf der Erde auftaucht und dort Chaos stiftet. Bereits an diesem frühen Beispiel können einige Aspekte gezeigt werden, die für die Kategorie des Traums wichtig sind.

Zum einen sind diese meistens in eine Realitätsebene eingebettet und werden klar durch diese kommuniziert. In *La lune à un mètre* wird die Realität innerhalb des Films vor allem am Ende gezeigt. Diese Einbindung in die Realitätsebene kann auf unterschiedliche Weise zu unterschiedlichen Situationen stattfinden, doch muss klar ersichtlich sein, dass es eine\*n Träumende\*n gibt. Der Akt des Träumens wird an irgendeiner Stelle der Narration gezeigt oder zumindest angedeutet, meistens durch das Darstellen der träumenden Person in der Realität derselbigen. Gibt es keine klare Kennzeichnung des Traumes, handelt es sich nicht um einen solchen, sondern um eine andere Wirklichkeitskategorie, selbst wenn es sich in der Theorie bei dem Abgebildeten auch um einen Traum handeln könnte. Ein Film, der sich sehr intensiv mit dem Akt des Träumens auseinandersetzt ist *Afternoon Class* (2015) von Seoro Oh. Er zeigt, wie ein Junge während des Unterrichts verzweifelt versucht nicht einzuschlafen. Hier wird besonders der Prozess des Überganges vom Wachsein zum Schlafen anschaulich und originell visualisiert, indem zunächst die Veränderungen des körperlichen Zustands gezeigt werden. Der immer schwerer werdende Kopf des Jungen, der mal die Form einer Bowlingkugel [TC=00:00:36], mal die einer Backsteinwand [TC=00:00:39] annimmt, verdeutlicht nicht nur sein gefühltes Gewicht, sondern zeigt auch gleichzeitig, wie der Übergang in die Welt des Schlafens zu einer Veränderung der subjektiven Wahrnehmung führt. Diese Veränderung steigert sich, je näher der Junge dem Traumzustand kommt. Seine Umwelt verschwimmt zunächst [TC=00:00:56] und verwandelt sich dann. Andere, schlafende Schüler wechseln ihre Gestalt [TC=00:01:48]. Das Blickfeld des Protagonisten wird aus seiner Sicht gezeigt, der Ausschnitt des Bildes verkleinert sich, ganz, wie er es beim Schließen der Augen tut, und unscharfe, leuchtende Linien, die alle Elemente des Bildes umgeben [TC=00:02:02], zeigen, wie die beiden Welten endgültig miteinander verschwimmen, bis von der Realität nur noch die Erinnerung bleibt [TC=00:02:10]. Im Traum bleibt der Kampf gegen den Schlaf jedoch Thema und der Protagonist versucht diverse Personen seiner Vorstellung aufzuwecken.

Der Übergang zum Traum ist hier besonders interessant, da er direkt die Änderung einer Wirklichkeitsebene zeigt. In dem Moment, in dem sich der Kopf des Jungen in eine Bowlingkugel verwandelt, verstummt auf einmal die auditive Begleitung und es ist für einen Moment ganz still. Hier wird Audio als Indikator der Wirklichkeitsänderung eingesetzt (vgl. Abschnitt 2.2.3). Auch das Brechen des Raumes, durch das Verschwimmen der Umgebung wirkt als solcher.

Filmträume verhalten sich anders als Träume in der realen Welt. Doch auch sie greifen auf eine tieferliegende mentale Ebene zurück und finden als kognitiver Prozess einer Person statt. So kann ein Traum niemals losgelöst von einer träumenden Instanz existieren, selbst der kollektive Traum einer Gruppe von Individuen benötigt ein Kollektiv, welches träumt. Doch während Realträume voll wirrer und tagsüber wahrgenommener Elemente, imaginiert vom kognitiv schlafenden Unterbewussten der Träumenden, sind, verwenden Filmträume meist kulturelle Symbole, deren Bedeutung nicht rein psychologischer Natur ist. So können sie als Kommunikationsmedium wirken und nicht nur subjektive Bedeutung tragen (vgl. Wulff, 1997, S. 1). „Der Film-Traum dient nicht so sehr dazu, das Subjektive gegen das Kollektive zu reklamieren, sondern am Subjektiven des Traums die Geltung der Kollektiv-Symboliken zu demonstrieren.“ (Wulff, 1997, S. 2).

Selbst wenn Träume ein Produkt der Imagination sind, erhalten sie doch ihren Input aus der Realität und können von dieser auch beeinflusst werden, wenn zum Beispiel der Protagonist





**Abbildung 4.12:** Der Film *Afternoon Class* (2015). Zu Beginn sitzt der noch wache Schüler im Klassenzimmer (Bild A [TC=00:00:07]). Mit wachsender Müdigkeit kämpfend, wird sein Kopf schwerer (Bild B [TC=00:00:39]), seine Augen fallen zu, während die Umgebung verschwimmt (Bild C [TC=00:01:01]). Je weiter er in die Traumwelt abzusinken droht, desto mehr imaginiert er auch die Veränderung seiner Umwelt (Bild D [TC=00:01:49]). Schließlich kann er seine Augen nicht mehr offen halten (Bild E [TC=00:02:05]), die reale Welt gleitet in den Traumzustand über (Bild F [TC=00:02:23]). Bildquelle: *Afternoon Class*, von Seoro Oh, 2015

aus *Afternoon Class* (2015) auch im Traum versucht seine schlafenden Mitmenschen zu wecken und damit seinen eigenen Kampf gegen die Müdigkeit verarbeitet. Sei es nun auf subjektiver oder kollektiver Ebene, für die Betrachter\*innen muss zumindest eine Art Sinn erkennbar sein. Diesen erfährt der Traum auch dadurch, dass er über das Mittel des Zufalls verfügt und sich gleichzeitig am Reichtum der Abstrusität und Planlosigkeit bedienen kann. Normalerweise wichtige Elemente einer Welt können fehlen oder durch andere ersetzt werden, wenn zum Beispiel ein Charakter durch den luftleeren Raum schreitet, ohne die Füße auf einem festen Boden abzusetzen.

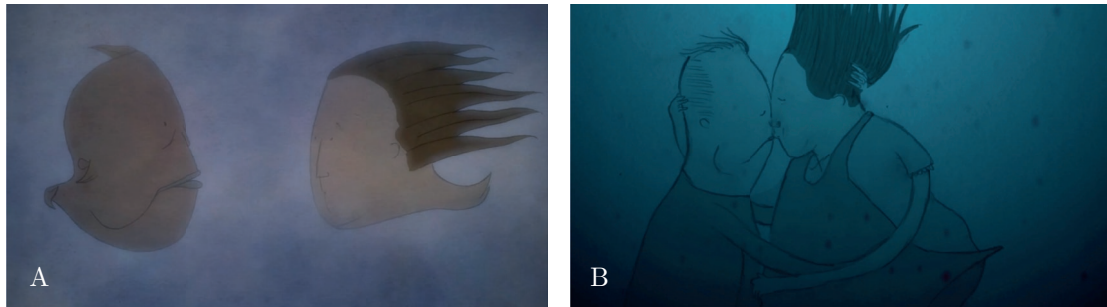
Physikalische Gesetze können gebrochen oder verändert werden, ohne den Wirklichkeitseindruck zu stören. Zeitliche und räumliche Begebenheiten unterliegen einer starken Wandelbarkeit

und Auslassungen auf dieser Ebene können als Teil des Traumes akzeptiert werden (vgl. Abschnitt 2.2.1). Farben bekommen neue Bedeutungen und erfahren scheinbar wirre Zuordnungen. Die Sicht verschwimmt, Elemente können ihre Gestalt verändern. Auf auditiver Ebene greift der filmische Traum oftmals ebenfalls auf Gegebenheiten, die den Zuschauer\*innen aus ihren eigenen Träumen bekannt sind, zurück. Töne der Realität werden zurückgedrängt, während imaginierte, neue Klangkulissen entstehen, die meist entrückt und unwirklich wirken. In *Afternoon Class* wird das monotone Ticken einer Uhr in ein rhythmisches Ticken umgewandelt, welches immer wieder leicht das Tempo ändert. Es deutet so nicht nur die Änderung der Wahrnehmung an, sondern zeigt auch die zeitliche Flexibilisierung im Moment zwischen Wachheit und Schlaf. Außerdem werden bestimmten Bewegungen seltsame Geräusche zugeordnet. Im Traum können Sinneseindrücke unabhängig von einander wirken und so den seltsamen Eindruck verstärken. Durch all diese Mittel wird genügend Spielraum zur Interpretation geschaffen, die sich in der Regel nicht nur im Rahmen der Cinematographie abspielt, sondern auch auf die Erfahrungen und Werte der Zuschauer zurückgreift.

Im Film *Fox and the Whale* von Robin Joseph (2017) läuft der Protagonist, ein kleiner Fuchs, bereits in der ersten Szene durch eine sehr leere Umgebung [TC=00:00:00–00:00:23]. Durch die vielen Sterne, die sich auf dem Boden spiegeln, wirkt es, als würde der Fuchs durch das Universum laufen. Die Geräuschkulisse klingt entrückt, Unterwassertöne und der Ruf eines Wals unterstützen diesen Eindruck. Visualität und Tonalität verstärken so den Eindruck einer unwirklichen Welt. Als am Horizont eine Walflosse auftaucht [TC=00:00:20], bewegt diese sich scheinbar zu langsam und schafft so einen gewissen Kontrast zu den schnellen Trippelschritten des Fuchs. Die nächste Szene zeigt, dass die Realität deutlich detailreicher gestaltet ist und viel mehr dem Eindruck der realen Welt entspricht. Spätere Träume, die nun manchmal durch das Einschlafen des Protagonisten eingeleitet werden [TC=00:02:17; 00:04:41], schließen nahtlos an den ersten an und verwenden weitere Elemente, die mit dem Träumen assoziiert werden. Ein Fisch fliegt durch die Luft [TC=00:04:53], eine Walflosse erscheint aus dem Nichts [TC=00:05:17].

Der Film baut auf die starke emotionale Kraft auf, die Träumen innewohnt, und die Allgemeingültigkeit dieser unterstützt. Träume verweisen immer auf die Realität und in der Regel tun sie dies auf bestimmte Weise, indem sie tieferliegende, subjektive Wünsche, Ängste und Gefühle zu Tage bringen. *Fox and The Whale* kann auf Bedeutungsebene als Metapher auf das Leben begriffen werden und auf das Suchen innerhalb dieses. So hat das Träumen auch immer einen Zweck für den Träumenden, der entweder durch den Traum alleine oder aber durch die Kombination von Realität und Traum ersichtlich wird. Laut Matthias Brütsch (vgl. Brütsch, zit. nach Kreuzer, 2014, S. 1991), der sich ausführlich mit Träumen im Film beschäftigt hat, können diese acht verschiedene Funktionen in der Narration einnehmen:

1. Charakterisierung der träumenden Figur,
2. Symbolische Konfliktdarstellung,
3. Verrätselung und Enthüllung,
4. Verunsicherung,
5. Antizipation und Prophezeiung,
6. Entrückung in eine andere Welt,
7. Evokation und Atmosphäre,
8. Parodie und Selbstreflexion.

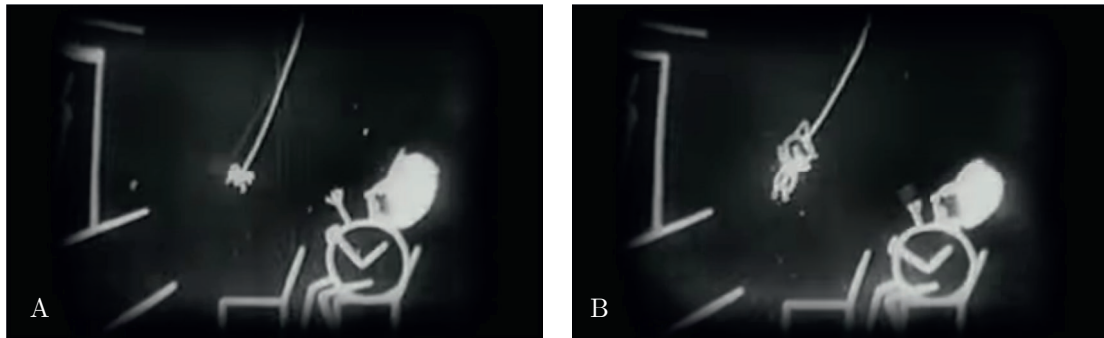


**Abbildung 4.13:** Traum (Bild A [TC=00:04:02]) und Wirklichkeit (Bild B [TC=00:06:34]) im Film *Sleeping with the Fishes*. Bildquelle: *Sleeping with the Fishes*, Yousif Al-Khalifa, 2013.

Der Traum wird somit zu einem semiotischen Werkzeug, das innerhalb eines filmischen Kontexts auf die filmische Realität verweist und sie so zum festen Bestandteil desselben macht, ohne sie direkt abzubilden. Der Film *Afternoon Class* fällt klar unter die symbolische Darstellung des inneren Konflikts [Punkt 2], mit dem der Junge ringt. Die schlafenden Menschen in seinem Traum drücken klar seinen tief liegenden Wunsch nach Ruhe aus, doch sein Überich, der Teil seines Bewusstseins, der weiß, dass man als ordentlicher Schüler im Unterricht nicht einfach schlafen kann, kämpft dagegen an.

Ein weiterer Film, der zeigt, wie Träume in die Realitätsebene wirken können, ist *Sleeping with the Fishes* (2013) von Yousif Al-Khalifa. Hier zeigt ein Traum der Protagonistin ihre wirklichen Wünsche auf [TC=00:03:52], die sie sich selber jedoch nicht eingestehen kann [Punkt 1]. Er wirkt zugleich als eine Art Prophezeiung [Punkt 6], denn während ihr Traum einen beinahe Kuss unter Wasser beinhaltet [TC=00:04:08], wird dieser kurze Zeit darauf in der Realität wahr [TC=00:06:33]. Durch dieses Wiederholen kann auch klar erkannt werden, was den Traum von der Realität unterscheidet (siehe Abb. 4.13). Ersterer stellt die Protagonistin und ihren Verehrer als Hybride dar, mit menschlichen Gesichtern, aber den Körpern und den Flossen von Fischen. Beim zweiten ist dies nicht der Fall, hier tauchen die beiden in ihren menschlichen Körpern und ihrer normalen Kleidung. Auch narrativ unterscheiden sich beide Situationen voneinander. In den Traum gerät die Protagonistin, als sie in der Badewanne einschläft [TC=00:03:49] und so in eine Parallelwelt driftet. Hier schwimmt ihr Verehrer aus einem Kühlschrank, um zu ihr zu gelangen. Die Abbildung des Traumes wirkt etwas verschwommener als der restliche Stil des Filmes. In die späteren Unterwasser Szene gelangen die beiden auf natürliche Weise, indem ihr Auto ins Meer fällt [TC=00:05:54] und auch die Konturen und Figuren der beiden zeichnen sich durch eine größere Klarheit aus.

Wie auch schon in der Kategorie der Realität punktet der Animationsfilm hier gegenüber dem Realfilm durch die Möglichkeit des visuellen, direkten Darstellens von Gefühlen. Tieferliegende Empfindungen können gezeigt werden. Besonders die Intensivierung von Eindrücken wird zur Stärke des Animationsfilms, wenn dieser nicht nur sprachlich ausdrücken kann, was in den Charakteren vor sich geht und gleichzeitig Interpretationsspielraum lässt. Die neuen Möglichkeiten zu Visualität lassen so neue Gedankengänge in den Betrachter\*innen zu.



**Abbildung 4.14:** Eine Spinne verwandelt sich im Film *Fantasmagorie* von Emile Cole, ohne ersichtliche Grund, in ein Kind (Bild A und B [TC=00:00:13]). Bildquelle: *Fantasmagorie*, Emile Cohl, 1908.

## 4.5 Surrealismus

Ursprünglich in den 1920ern entstanden, bezeichnete der Surrealismus eine Kunstströmung, die sich vor allem an den Elementen der Absurdität bediente. Ihre wichtigsten Vertreter\*innen<sup>14</sup> beschäftigten sich viel mit der Psychoanalyse und Traumdarstellungen und brachten dies auch in ihren Werken zum Ausdruck. Aus diesem Grund weisen die Wirklichkeitsebenen Surrealismus und Traum viele visuelle und kompositorische Überschneidungen auf. Doch während der Traum immer ein träumendens Subjekt verlangt, das die narrativen Paraxodien und Seltsamkeiten erklärt, agiert der Surrealismus von diesem losgelöst. Dabei bleibt er doch immer in der Gegenständlichkeit verhaftet und glänzt durch die Fähigkeit, aus verschiedenen Elementen ungewöhnliche Kombinationen zu erschaffen. Motive können trotz ihrer klaren Erkennbarkeit verfremdet auftreten und so seltsam und losgelöst von der Umgebung anmuten.

Der Surrealismus im Film unterscheidet sich etwas von dem in der Malerei. Denn über die Möglichkeit, durch die zeitliche Komponente nicht beim rein visuellen Surrealismus verharren zu müssen, sondern auch eine Art narrativen Surrealismus etablieren zu können, verfügt diese nicht. Narrativer Surrealismus bedeutet, dass nicht nur die visuelle Ebene entfremdet und unverständlich wirkt, sondern auch Ereignisse scheinbar nicht viel miteinander zu tun haben und in keinem verständlichen Sinnzusammenhang stehen.

Eine sehr frühe Arbeit, die sogar noch vor der Geburt des Surrealismus entstand, ist der Animationsfilm *Fantasmagorie* von Emile Cohl (1908). Es soll hier erwähnt werden, dass besonders animierte Produktionen Elemente, die surrealen Erzählweisen entsprechen, übernehmen konnten. Die große Gestaltungsfreiheit durch das Zeichnen war auch schon in der frühen Phase der Filmgeschichte ein Vorteil der Animation gegenüber dem Realfilm. So auch bei *Fantasmagorie*. Wenn hier auch klar erkennbare Figuren abgebildet sind, wird doch auch bei längerer Betrachtung nicht ganz klar, was diese eigentlich tun. Aus einer Spinne, die an einem Faden hängt, wird ein Kind, das über den oberen Bildrand verschwindet [TC=00:00:14] (siehe Abb. 4.14). Der Hut einer Frau verwandelt sich in eine Kugel, in der eine Gestalt steht [TC=00:00:32]. Auch wenn die meisten Elemente im Film erkennbar sind, stehen sie doch in keinem ersichtlichen Sinnzusammenhang, der am Ende eine Geschichte formen würde.

<sup>14</sup> Es sollen hier nur kurz Salvador Dali, Joan Miro, René Magritte und Max Ernst erwähnt werden.



**Abbildung 4.15:** Ein scheinbar unmotiviertes Zusammentreffen einiger Körperteile in einem seltsamen Raum (Bild A [TC=00:02:32]), (Bild B [TC=00:04:54]) führt am Ende des Filmes *Oscuridad, Luz, Oscuridad* zum Entstehen eines menschlichen Körpers (Bild C [TC=00:07:03]). Bildquelle: *Oscuridad, Luz, Oscuridad*, Jan Švankmajer, 1989.

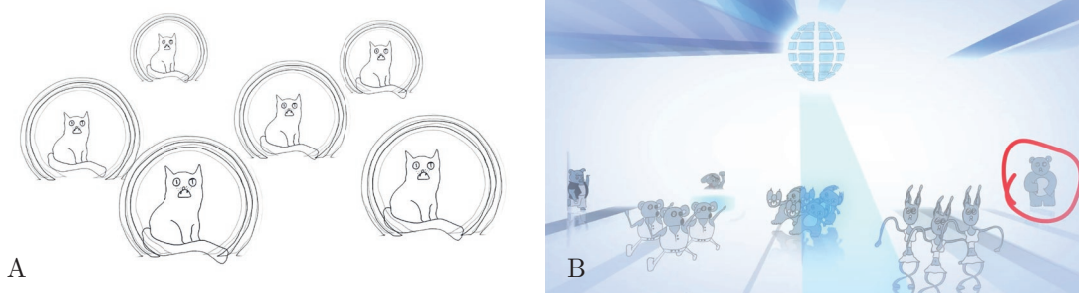


**Abbildung 4.16:** Im Film *Common Ground* öffnet sich der Kopf einer Figur (Bild A [TC=00:00:55]) und es strömt eine blaue Flüssigkeit heraus, die alles andere überschwemmt (Bild B [TC=00:01:28]). Bildquelle: *Common Ground*, Kobi Vogman, 2018.

Im Laufe der Zeit griffen auch viele Realfilme Ideen aus dem Surrealismus auf. Ein Werk, in dem dies ersichtlich wird zum Beispiel der *Ein Andalusischer Hund* von Luis Buñuel (1929) der in Zusammenarbeit mit dem Künstler Salvador Dalí umgesetzt wurde.

Natürlich verzichteten auch diese nicht ganz auf Animationsfilmtechniken und es entwickelten sich bald hybride Mischformen. Eine Filmemacher, der auf diese Weise in seinen Werken sehr intensiv den Surrealismus mit dem Animations- und Realfilm verband, ist Jan Švankmajer. In seinem Film *Oscuridad, Luz, Oscuridad* (1989) treffen in einem Zimmer verschiedene Körperteile aufeinander, die sich gemeinsam zu einem Körper formen, der allerdings in diesem Zimmer gefangen bleibt (siehe Abb. 4.15). Von Anfang an scheinen die Körperteile im Verhältnis zum restlichen Raum merkwürdig groß. Dieses Empfinden verändert sich auch im weiteren Verlauf des Filmes nicht, der genau auf dieses Unbehagen abzielt. Ein Sinn ergibt sich, wenn überhaupt, nur auf einer sehr abstrakten Interpretationsebene.

Dieses Erkennungsmerkmal der surrealistischen Filme ist ebenfalls im nächsten Beispiel klar erkennbar. Auch in *Common Ground* von Kobi Vogman (2018) wirken die Größenverhältnisse der abgebildeten Elemente unproportional zueinander (siehe Abb. 4.16). Einige menschliche, aus Ton geformte Figuren sind um ein Vielfaches größer als die daneben stehenden Häuser, die gemeinsam mit einigen Bäumen und Steinen die Landschaft bilden. Als sich nach einer Weile der Kopf einer liegenden Frau öffnet [TC=00:00:50], tritt eine blaue Flüssigkeit aus diesem



**Abbildung 4.17:** Der Film *What I Forgot to Say* arbeitet stark mit repetitiven Elementen und bleibt dabei reduziert, wie die miauenden Katzen (Bild A [TC=00:00:51]) oder ein Ausschnitt aus einer der zwei Einspielungen (Bild B [TC=00:05:28]) zeigen. Bildquelle: *What I Forgot to Say*, Patrick Buhr, 2014.

heraus und überflutet die Umgebung. Die Szenerie erweist sich trotzdem als äußerst ruhig und unbewegt, was den surrealen Eindruck noch unterstützt. Auch auf auditiver Ebene herrscht eine ungewöhnliche Klangwelt vor. Vögel kreischen und singen, unterstützt von sphärischen Tönen, die von einem dumpfen Brummen begleitet werden. Später mischen sich noch helle Klänge unter die akustische Unterlegung. Die Umgebung wirkt so der Kamera näher, als sie es tatsächlich ist. Dies verstärkt den Eindruck der Surrealität.

Sowohl *Oscuridad*, *Luz*, *Oscuridad* wie auch *Common Ground*, zeigen die Merkmale des visuellen Surrealismus stärker als die des narrative Surrealismus, den es in Animationsfilmen ebenfalls geben kann.

Besser ersichtlich wird dieser im Film *What I Forgot to Say* von Patrick Buhr (2014) (siehe Abb. 4.17). Spannend ist hier besonders die Rolle des Erzählers. Normalerweise dient dieser der besseren Verständlichkeit der Geschichte. In diesem Fall verwirrt er mit seiner flüsternden, wirren Sprechweise jedoch nur, während auch visuell keine Narration erkennbar ist. Am Anfang verkündet er zwar noch, erklären zu wollen, was ein Flaneur ist und wie er zu einem solchen wurde, wird im Laufe der Erzählung jedoch so unverständlich, dass seine Schlussfolgerungen nicht mehr nachvollziehbar sind.

„(...) but first a cat. Here are a lot of cats meowing, forcing the particles of the air to contract and expand into soundwaves. In this case the meow waves cancel each other out and nothing remains except pure silence“, Buhr (Buhr, *What I Forgot to Say*, 2014).

Außerdem erklärt er, dass sein Vortrag vier Kapitel hat, Kapitel 1 „The Chapter you’ve just seen“, 2 „Straight lines“, 3 „Waves“, 3B „Gravity“, und 4 „Nothing“. Selbst der aufmerksame Zuhörer wird diese Unterteilung keiner gewohnten Logik unterordnen können, zumal der folgende Inhalt der Kapitel nur sehr begrenzt in Bezug zu deren Überschriften steht. Dabei sind die kurzen Textpassagen sehr wohl verständlich, doch ergeben sie in dem Kontext, in dem sie zu einander stehen, sehr wenig Sinn. Sogar die gut gemeinten Zusammenfassungen am Ende jedes Kapitels helfen nicht weiter.

Die Ausführungen des Erzählers werden von seinem abgefilmten Computerbildschirm begleitet, auf dem er eine Art Präsentation in Videoform geöffnet hat. Die gezeigten Bilder repräsentieren einmal mehr, einmal weniger das Gesagte. Hinzu kommt, dass der Erzähler die ganze Zeit über flüstert. Dafür und für die Unorganisiertheit seines Textes entschuldigt er sich sogar, macht aber weiter wie zuvor.

Zwei mal wird sein Vortrag unterbrochen von der kurzen Einspielung eines Erklärvideos, das in sich zwar geschlossen ist, jedoch in keinerlei Zusammenhang zum Rest des Werkes zu stehen scheint. Der Film endet mit dem Worten „You know what I just realized? A Flaneur doesn't want to be understood“.

Dieser letzte Satz könnte fast für den gesamten Surrealismus stehen. Assoziationen werden hier vor Interpretationen gestellt und ein Sinn kann nur individuell vergeben werden. Stilistisch sind es oft die Kontraste, die zum surrealen Effekt führen, veränderte Größenverhältnisse und das Brechen von Materialitäten, die sich anders verhalten als sie es sollten. Repetitionen erwecken den Schein der Sicherheit und führen diesen gleichzeitig ad absurdum. Physikalische Gesetze können umgedeutet und ins Gegenteil verdreht werden. Es entsteht der Eindruck, dass Logik als etwas rein Imaginatives, nicht Existierendes enttarnt werden soll. Das Konstrukt der Wahrnehmung soll von den Zuschauer\*innen hinterfragt werden und so auch Fragen jenseits des Filmes aufwerfen.

## 4.6 Abstraktion

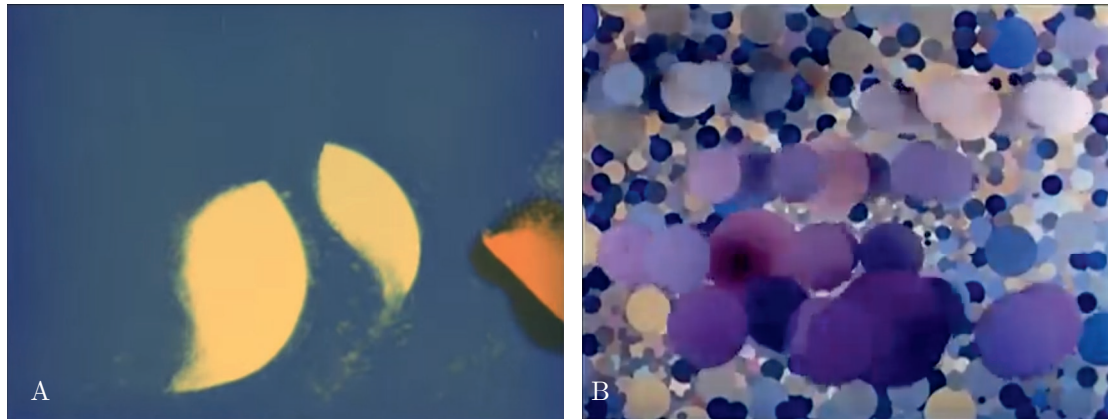
Die Ebene der Abstraktion ist in ihren Merkmalen am weitesten von der Realität entfernt (siehe Abbildung 4.1). Der Filmtheoretiker Erwin Feyersinger (Feyersinger, 2013, S. 39) schreibt, dass Abstraktion auf drei unterschiedliche Arten definiert werden kann. Die erste Art ist die nicht-gegenständliche Abstraktion. Hier können Filme gemeint sein, „(...) die keine realen Objekte zeigen, sondern reine Formen und Farben in Bewegung“ (Feyersinger, 2013, S. 39). Die zweite Bedeutungsebene kann stark abstrahierende Darstellungen von gegenständlichen Objekten meinen. Es handelt sich dabei jedoch mehr um einen Stil der Reduktion, denn um eine Wirklichkeitskategorie im Sinne dieser Arbeit. Bewegungen und Intentionen sind bei dieser Art der Abstraktion klar erkennbar.

Das Trennungsmerkmal der Beiden ist letztendlich der Bedeutungsverweis, die Signifikation (vgl. Abschnitt 2.2). „Mit «abstrakt» meint man im ersten Fall: «signifiziert nichts anderes als sich selbst», und im zweiten: «signifiziert etwas anderes durch wenig detaillierte visuelle Ähnlichkeit»“ (vgl. Feyersinger, 2013, S. 39). Dies beantwortet auch die Frage nach dem Narrativ. Ein solches existiert im ersten Fall wenn überhaupt, nur noch in sehr kleinen Ausmaßen, denn sobald eine eindeutige Geschichte identifizierbar ist, handelt es sich um den zweiten Fall. Eine Signifizierung auf etwas anderes als sich selbst schließt eine Zugehörigkeit zur Wirklichkeitskategorie der Abstraktion nicht automatisch aus. Dies kann nur das narrative Wesen des Gezeigten.

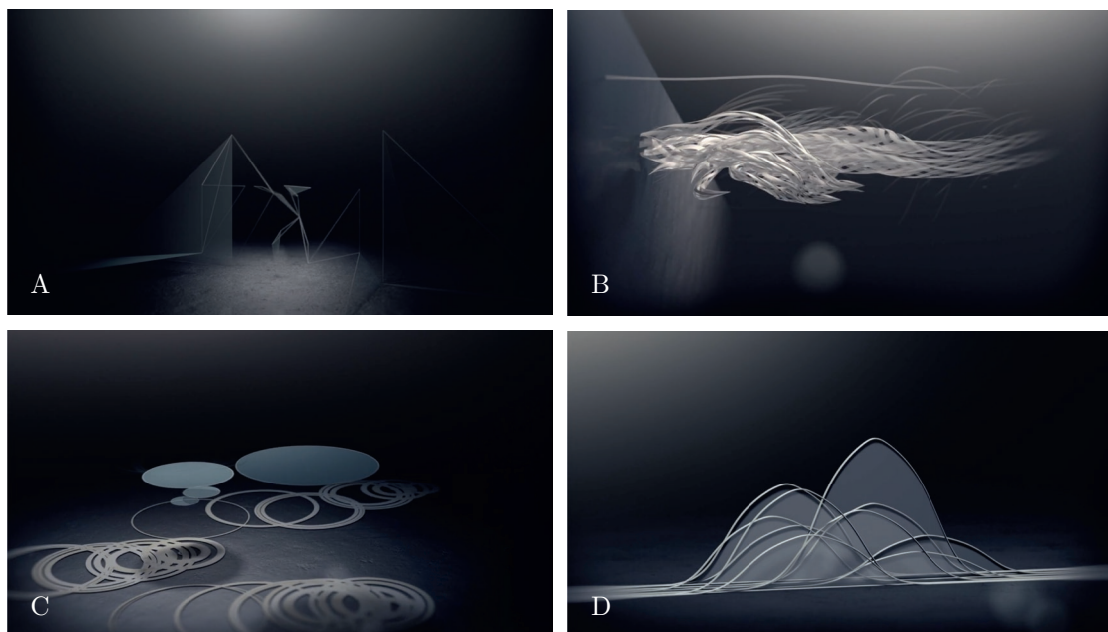
Die letzte bei Feyersinger definierte Art der Abstraktion bezieht sich auf den gedanklichen Prozess der Abstrahierung eines Sachverhaltes. Dieser steht der klaren Konkretisierung gegenüber und deutet auf einen geringeren Realitätsgrad hin (vgl. Abschnitt 2.2.1). Entscheidend für die Zugehörigkeit zur Wirklichkeitsebene ist dies jedoch nicht.

Die hier vorgestellte Kategorie der Abstraktion bezieht sich größtenteils auf Feyersingers erste Abstraktionsart. Es gibt nicht nur kein empfindendes Subjekt, es herrscht auch keine Gegenständlichkeit mehr vor – anders als beim Surrealismus –, Bewegung, Farben und Formen transportieren das audiovisuelle Geschehen ohne erkennbare Narration. Ein Film wie *Hen Hop* von Norman McLaren (1942) fällt somit nur sehr begrenzt unter diese Kategorie, da in dem Werk klar identifizierbar, wenn auch sehr reduziert, tanzende Hühner abgebildet sind.

Abstraktion wurde in Animationsfilmen schon in den 1920ern eingesetzt. Damals handelte es sich um äußerst simple Formen, die sich rhythmisch zur ihnen unterlegten Musik bewegten. Frühe Vertreter sind zum Beispiel Walter Ruttmann und Oskar Fischinger (siehe Abb. 4.18).

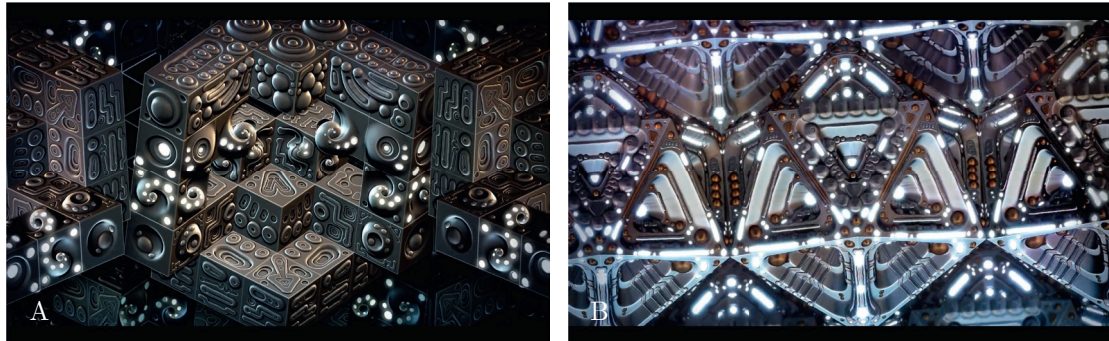


**Abbildung 4.18:** Frühe Werke der Abstraktion: Lichtspiel Opus (Bild A [TC=00:05:52]) von Walter Ruttmann und An Optical Poem von Oskar Fischinger (Bild B [TC=00:06:12]). Bildquellen: *Lichtspiel Opus*, Walter Ruttmann, 1921; *An Optical Poem*, Oskar Fischinger, 1938.



**Abbildung 4.19:** Abstrakte Bilder offenbaren im Film *Citius, Altius, Fortius* erst in der Bewegung ihre Verbindung zu bestimmten Sportarten. Gymnastik (Bild A [TC=00:00:33]), Schwimmen (Bild B [TC=00:01:10]), Basketball (Bild C [TC=00:01:58]) und Sprint (Bild D [TC=00:02:20]). Bildquelle: *Citius, Altius, Fortius*, Felix Deimann, 2014.





**Abbildung 4.20:** Geometrische Formen und Fraktale bilden eine abstrakte Filmwelt in *Inner Space Artifacts* von Ben Ridgway (Bild A, B [TC=00:00:33; 00:01:27]). Bildquelle: *Inner Space Artifacts*, Ben Ridgway, 2015.

Auch in Walt Disneys *Fantasia* (1940) besteht die Szene der Visualisierung der Toccata und Fuge d-Moll BWV 565 aus einer Abstraktion. Die Visualisierung von Musik durch diese Wirklichkeitskategorie hat also Tradition und wird auch heute noch oft in Musikvideos eingesetzt.

Die starke narrative Begrenzung bedeutet jedoch nicht, dass Animationsfilme, die der Abstraktion zugeordnet werden, kein Thema behandeln können. *Citius, Altius, Fortius* von Felix Deimann (2014) beschäftigt sich mit der Visualisierung von Bewegung (siehe Abb. 4.19). Zu diesem Zweck wurden die Motion Capture Daten von Olympioniken in abstrakte Formen gebracht, die sich ähnlich wie die Sportler selbst verhalten. Die Bewegungsmuster deuten die damit verbundene Sportart an, allerdings nur, wenn den Zuschauern die Hintergrundinformationen bekannt sind. Hier verweist das filmische Geschehen also auf etwas anderes als sich selbst, doch wird dieses visuelle Erlebnis nicht von einem Narrativ unterstützt und erfüllt somit noch die Kriterien der Abstraktion.

Abstrakte Arbeiten sind immer auf gewisse Weise experimentell. Dazu müssen sie sich nicht unbedingt mit einem Thema auseinandersetzen. Der Film *Inner Space Artifacts* von Ben Ridgway (2015) setzt stark auf fraktalartige Muster und geometrische Formen, die sich repetitiv aneinander reihen. Der hohe künstlerische Anspruch, der in diesem Fall besonders die starke Plastizität dreidimensionaler Ornamente hervorheben soll, steht vor jeder erkennbaren narrativen Sinnhaftigkeit. Die Abstraktion der Visualität wird hervorgehoben. Diese ist durch rein realfilmische Mittel nur sehr schwer bis gar nicht erreichbar. Denn bei der Aufnahme von nichtfilmischen Gegenständen, die in der nichtfilmischen Welt existieren, sind diese allzu leicht von den Betrachter\*innen erkennbar.

Bei der Wirklichkeitsebene der Abstraktion ist es also wichtig, dass die filmische Visualität und auch die auditive Untermalung keinen klar identifizierbaren Inhalt abbildet. Bei der Darstellung konkreter, nichtfilmischer Elemente darf der Verweis auf diese nicht eindeutig und ohne Hinweise erkennbar sein (wie es bei *Citius, Altius, Fortius* der Fall ist). Durch das Fehlen eines Narrativs werden Abstraktionswerke stark assoziativ und folgen keiner klaren Raumzeit mehr (siehe Abbildung 4.1). Das Gefühl steht beim Betrachten im Vordergrund, die Bilder sollen durch ihre Audiovisualität wirken.

## 4.7 Zusammenfassung

Im vorhergehenden Kapitel wurde anhand von spezifischen Filmanalysen in Kombination mit zuvor erläuteter Theorie ein Typologisierungsmodell für Wirklichkeitskategorien im Animationsfilm erstellt. Dieses basiert auf der Tatsache, dass – ähnlich wie in der nichtfilmischen Realität – auch filmischen Szenen Wirklichkeitsgrade zugeordnet werden können. So wurden anhand verschiedener Beispiele sechs verschiedene Wirklichkeitstypen extrahiert: Realität, Erinnerung, Imagination, Traum, Surrealismus und Abstraktion. Für alle Kategorien wurden wiederum klare Erkennungsmerkmale identifiziert und anhand praktischer Analysen erläutert.

Realität bildet klar das reale, physische Geschehen ab. Ereignisse werden über das stringent verlaufende Narrativ erklärt. Am Anfang gesetzte Regeln werden nicht gebrochen und Charaktere handeln der Geschichte entsprechend. Geräusche finden ihre Quelle im Bild und passen zum Dargestellten. Aktionen werden von den erwarteten Tönen untermalt (Gesetz der Synchronität, vgl. Abschnitt 3.3.6). Die Handlung spielt meistens in der Gegenwart und das Raum- Zeitkontinuum bleibt größtenteils erhalten. Es gibt jedoch die Möglichkeit dieses innerhalb einer Erzählung oder Dokumentation zu unterbrechen.

Die Wirklichkeitskategorie der Erinnerung ist der Realität sehr nah, nur ohne den Anspruch der Objektivität. Hier muss es immer ein sich erinnerndes Subjekt geben. Aus diesem Grund haben Erinnerungen meistens auch einen sehr emotionalen Hintergrund. Im Rahmen der Handlung erklären sie meistens bestimmte Ereignisse und sind deshalb immer in eine Realitätsebene eingebettet. Zeitlich sind sie in der Vergangenheit verortet. Deshalb verschafft sich der Animationsfilm auch im Darstellen dieser Kategorie gegenüber dem Realfilm einen klaren Vorteil, da Alterungsprozesse und das Voranschreiten zeitlicher Dauer leichter abgebildet werden können.

Noch freier in der zeitlichen Abfolge von Ereignissen ist die Kategorie der Imagination. Auch räumlich wird hier oft mit Perspektivenänderungen und Sprüngen gearbeitet. Die Subjektivität ist in ausgeprägterem Maße vorhanden als noch bei der Erinnerung. Dargestellt wird sie entweder durch ein Verändern oder durch ein Erweitern der Umwelt. Manchmal ist sogar die dahinter liegende Realität nicht mehr klar erkennbar. Der Vorteil des Animationsfilms wird auch hier in den vielfältigen Darstellungsoptionen und graphischen Möglichkeiten von mentalen Zuständen der Protagonist\*innen deutlich.

Die Kategorie des Traumes beinhaltet nicht mehr nur die Veränderung der Realität, sondern erschafft eine gänzliche neue Umgebung. Zeit und Raumkontinuum können hier ganz aufgehoben sein und physikalische Gesetze verlieren an Wirkung. Innerhalb eines Traumes kann alles passieren. Normalerweise verweist diese Kategorie aber inhaltlich auf die filmische Realität. Diese muss mitsamt dem schlafenden Subjekt zumindest einmal gezeigt werden, damit der Traum ersichtlich wird. Auch auf auditiver Ebene wird oft mit Veränderungen gespielt, die eine klare Dissonanz zwischen Bild und Ton herstellen.

Die nächste Kategorie des Surrealismus ist in Filmen schon frühzeitig abgebildet worden. Oft überschneidet sich dieser Typus mit dem des Traumes, nur dass es hier kein träumendes Subjekt gibt und die Umgebungsveränderungen nicht mit einem Charakter einhergehen müssen. Der Surrealismus im Animationsfilm kann sowohl auf narrativ als auch visuell ausgedrückt werden. So gibt es Filme, die zwar einen sehr bildlichen Inhalt darstellen, deren Handlung aber wirr und unzusammenhängend erscheint. Auf der anderen Seite steht der visuelle Surrealismus, bei dem Proportionen, Materialitäten und Größenverhältnisse gebrochen werden. Unabhängig von der Art des Surrealismus steht jedoch das Assoziative hier klar im Vordergrund.

Auch beim Typus Abstraktion, geht es mehr um die Emotionalität der Betrachterinnen, die

durch die abgebildeten Formen und Muster ausgelöst wird. Hier gibt es keinen klar erkennbaren Charakter oder eine nachvollziehbare Handlung mehr. Diese Kategorie verweist meistens auf sich selbst und wenn sie auf etwas anderes verweist, dann ist dieses nicht mehr als etwas Konkretes erkennbar. An die Stelle der Gegenständlichkeit treten abstrakte, visuelle Muster.

Jede Wirklichkeitskategorie weist also ihre eigenen Merkmale auf und zeigt durch verschiedene filmische Mittel wie divers Wirklichkeit in Animationsfilmen sein kann.

## Kapitel 5

# Fazit

Wirklichkeit umfasst so viele menschliche Wahrnehmungsarten, dass es schwierig ist, diese in genau zu untergliedern. Denn neben den klar bestimmbar objektiven Kriterien spielen hier insbesondere auch subjektive Betrachtungen eine Rolle. Psychische und emotionale Komponenten beeinflussen die Wahrnehmung von Wirklichkeit viel mehr als physische Logik. Dies wird mit einer Einleitung zur philosophischen Perspektive bereits zu Beginn der Arbeit deutlich gemacht.

Besonders wichtig ist deshalb das am Anfang stehende Kapitel zur Unterscheidung von Wirklichkeit und Realität, die eigens für die Typologisierung von Wirklichkeitszuständen im Animationsfilm im Rahmen dieser Arbeit entwickelt wurde. So beschreibt Wirklichkeit die individuell empfundene Wahrnehmung über den Zustand des Erlebens. Realität hingegen umfasst die physischen, allgemeingültigen Gegebenheiten der Außenwelt.

Im filmbezogenen Kontext gibt es zusätzlich noch den Begriff des *filmischen Realismus*. Dieser bezeichnet die im Film dargestellte Wirklichkeit und umfasst somit alle Typen der später vorgenommenen Kategorisierung. Animationsfilme haben in vielerlei Hinsicht mehr Möglichkeiten bei der Erschaffung von imaginierten Welten als Realfilme. Durch graphische und technische Mittel können sie die Grenzen der Darstellung erweitern und so Ideen abbilden, die real nicht existieren.

Bei der Erfahrung von Wirklichkeit gibt es verschiedene Faktoren, die zu unterschiedlichen Wahrnehmungseindrücken führen können. Einen sehr wichtigen Anteil haben natürlich die menschlichen Sinne, von denen jedoch nicht alle für ein filmisches Erleben essentiell sind. Aus diesem Grund sind bei der Betrachtung dieses Mediums vor allem der auditive und der visuelle Sinn hervorzuheben. Denn besonders die Synchrongität mit der diese beiden Sinneseindrücke auf das menschliche Bewusstsein einwirken, beeinflusst die Illusion der Wirklichkeitserfahrung.

Zusätzlich sind auch alle persönlichen Vorerfahrungen und kulturelles Wissen in der subjektiven Bewertung von Wirklichkeit wichtig. Menschen greifen hier auf einen großen Erfahrungsschatz zurück, über den sie den Istzustand mit dem Normalen vergleichen, um so Abweichungen von diesem feststellen zu können. Doch auch andere Parameter spielen eine wichtige Rolle. In einem filmischen Erleben sind vor allem Zeit und Raum leicht überprüfbare Faktoren. Diese können durch verschiedenste technische Mittel dargestellt und beeinflusst werden. Sprünge oder Verzerrungen führen auf dieser Ebene zu einem veränderten Eindruck.

Gemeinsam wirken all die verschiedenen Einflüsse auf das menschliche Bewusstsein ein und erschaffen so ein Narrativ der Situation. Dieses Narrativ beeinflusst sowohl im nichtfilmischen, wie auch im filmischen Prozess die Wahrnehmung von Wirklichkeit. Sobald es Unterbrechungen

in der Erzählstruktur gibt, ändert sich diese Wahrnehmung.

Über diese Merkmale und Erfahrungsparameter lassen sich in Animationsfilmen verschiedene Arten der Wirklichkeiten ausmachen. Zum die *Realität*, die flüssig dem Narrativ folgt und dieses klar strukturiert darstellt. Größere Zeitsprünge in die Vergangenheit erfolgen meist als *Erinnerung* und sind so diesem Typus zuzuordnen. Diese müssen jedoch immer subjektiver Natur sein und haben meistens eine Auswirkung auf die Gegenwart. Sobald der Animationsfilm um visuelle Elemente, die subjektiver Natur sind und den mentalen Zustand von Charakteren abbilden, erweitert wird, handelt es sich um die Kategorie der *Imagination*. Hier können besonders gut Gedanken- und Emotionszustände ausgedrückt werden. Einen anderen Zugang zur Darstellung von Gefühlen wählt der *Traum*. Träume sind in die Realität eingebunden zeigen den unbewussten Zustand der filmischen Charaktere, der nur im Schlaf erfahrbar ist. Zeit und Raum lösen sich auf genauso wie Objekte, denen neue Bedeutungen zugewiesen werden. Dies geschieht verstärkt auch beim *Surrealismus*, nur dass hier das Visualisierte nicht mehr von einer träumenden Person erdacht wird, sondern als Teil der filmischen Wirklichkeit existiert. Materialitäten verschwimmen und das Narrativ kann genauso seltsam werden, wie die Visualität. Keinerlei Zugang zu einem Narrativ hat die Kategorie der *Abstraktion*. Hier werden nur noch sich wandelnde Muster und Formen abgebildet, die auf nichts anderes verweisen, als auf sich selbst. All diese Arten der Wirklichkeit können einzeln oder gemeinsam in Animationsfilmen vorkommen.

Nachdem das Hauptaugenmerk dieser Arbeit eigentlich auf der Typologisierung liegen sollte, mag es sein, dass der Stellenwert, den die dahinter liegende Theorie erhalten hat, leicht disproportional anmutet. Die Ursache liegt darin begründet, dass in der Recherche zu dieser Arbeit deutlich wurde, wie wichtig auch allgemeine Überlegungen und vor allem Beobachtungen zur menschlichen Wahrnehmung bei der Entschlüsselung von Wirklichkeitserfahrung durch Animationsfilme sind. Deswegen wurden, in der Hoffnung die Leser\*innen dieser Arbeit mit genügend Verständnis für die tieferliegenden Prozesse der Narration von Wirklichkeit auszustatten, verschiedenste Themen eingehend beleuchtet. Ebenfalls sollte so der Schritt zur Typologisierung leichter und fundierter werden.

Denn ein Typologierungsmodell zu erstellen ist kein einfaches Unterfangen. In der Regel wird ein solches verlässlicher, je mehr Filme auf seinen Erstellungsprozess einwirken. Das in dieser Arbeit entwickelte System bezieht sich auf verhältnismäßig wenig Filme. Dennoch wurde versucht, die Typen so zu definieren, dass möglichst jede Wirklichkeitsart, die in Animationsfilmen vorkommen kann, unter eine bestimmte Kategorie fällt. Auch sollten die Merkmale nicht zu universell ausfallen und so immer genügend Möglichkeiten zur Unterteilung geben. Dennoch wurde im Rahmen dieser Arbeit eine Art der Wirklichkeitsdarstellung im Animationsfilm nicht thematisiert: Werke, in denen der Wirklichkeitszustand nicht eindeutig identifizierbar ist. Es gibt Filme, die in ihrer narrativen Struktur so gestaltet sind, dass die Interpretation dieser Geschichte sehr subjektiv und Betrachter\*innen abhängig sein kann. Hier fließen Zeiten so ineinander über, dass Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit im Handlungsverlauf nicht mehr unterschieden werden können. Erzähler und Charaktere werden die gleiche Person und trennen sich wieder. Ist hier Surrealismus oder doch Erinnerung am Werk? Sind die Geschehnisse Teil der Realität oder nur Imagination? Bei solchen Filmen zeigt das hier erstellte Modell die Grenzen jeder Kategorisierung auf. Eine Mischung aus den verschiedenen Typen, die zu verworren ist, um sie klar aufzuteilen in Kombination mit der individuellen menschlichen Wahrnehmung erschwert ein objektives Einordnen und lässt nur noch ein subjektives Entscheiden zu, welches wenig wissenschaftlich anmutet. Jedoch muss bedacht werden, dass ein Typologierungsmodell auch nur ein Werkzeug und nicht jedes Werkzeug in allen Situationen zweckmäßig ist. Deswegen

muss auch das hier entwickelte System als Hilfsmittel gesehen werden, jedoch nicht mit dem Anspruch in jeder Situation ausreichend sein zu müssen. Es kann dennoch viel über Erzählstrukturen und Techniken des Animationsfilms zur Darstellung von Wirklichkeitszuständen abbilden.

Natürlich konnte diese Arbeit nicht alle Themen behandeln und es gibt noch einige Fragen in Bezug auf die Wirklichkeit in Animationsfilmen, deren Erforschung spannend wäre. So wäre es interessant die erarbeiteten Kategorien einzeln oder auch in Bezug zueinander noch genauer zu untersuchen. Auch wie Zeit- und Raumsprünge sich auf diese auswirken, könnte genauer erforscht werden. Am spannendsten erscheint jedoch eine Untersuchung wie sich die Wirklichkeit im Animationsfilm auf das nichtfilmische Wirklichkeitserleben auswirkt. Können Animationsfilme das Weltbild der Betrachter\*innen nachhaltig verändern?

Es ist auf jedenfall faszinierend zu beobachten, wie viele Möglichkeiten es gibt Geschichten zu erzählen und wie elegant diese das Empfinden beeinflussen. Und gleich über welche Art der Wirklichkeit Animationsfilme letztendlich erzählen, schaffen sie es doch immer in der Realität der Rezipient\*innen Erinnerungen und Fantasien auszulösen um diese letztendlich in surrealistischen und abstrakten Träumen zum Leben zu erwecken.

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- Bazin, A. (2009). Was ist Film? Berlin, Deutschland: Alexander Verlag.
- Becker, A. (2004). Perspektiven einer anderen Natur. Zur Geschichte und Theorie der filmischen Zeitraffung und Zeitdehnung. Bielefeld, Deutschland: Transcript Verlag.
- Beiken, P. (2004). Wie interpretiert man einen Film? Stuttgart, Deutschland: Reclam Universal-Bibliothek.
- Bordwell, D. (1985). Narration in the fiction Film. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin.
- Feyersinger, E. (2013). Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus. *Montage AV*, 22(2), S. 33–44. Marburg, Deutschland: Schüren Verlag.
- Hickethier, K. (2007). Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart, Deutschland: Metzler.
- Geisslinger H. (2017). Soweit Geschichten tragen. In *Beyond Storytelling*. Hrsg von Chlopczyk J. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. Kap. 2, S. 5-10.
- Genette, G. (2010). Die Erzählung. Paderborn, Deutschland: Fink.
- Grodal, T. (1997). Moving Pictures. A new thorie of Film, Genres, Feelings and Cognition. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Hoerster, N. (Hrsg). (1985). Klassiker des philosophischen Denkens. Band 1. München, Deutschland: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG.
- Hooks, E. (2011). Acting for Animators. London, Great Britain: Routledge.
- Jauk, W. (2018). Basic instincts ... Kultivierung / Kulturen des auditiven Körperwissens. Auditives Wissen – implizites Körperwissen aus der Erfahrung des körperlichen Hörens bewegter Natur zur Orientierung in physikalischen und virtuellen dynamischen Umwelten. In *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*. Hrsg. von Brabec de Mori, B. & Winter, M. Darmstadt, Deutschland: Springer VS. Kap. 7, S. 135-156.
- Jörissen, B. (2007). Beobachtungen der Realität. Die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der neuen Medien. Bielefeld, Deutschland: transcript Verlag.
- Kammerl, R. (2011). Die konstitutive Kraft der Sinnlichkeit. In *Medialität und Realität: Zur konstitutiven Kraft der Medien*. Hrsg. von Fromme, J. Iske, S. & Marotzki, W. Wiesbaden, Deutschland: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. Kap. 9, S. 145-158.
- Kreuzer, S. (2014). Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst. Paderborn, Deutsch-

land: Wilhelm Fink.

Mikos, L. (2003). Film- und Fernsehanalyse. Deutschland, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbh.

Norden, J. van (2011). Was machst du für Geschichten? Didaktik eines narrativen Konstruktivismus. Freiburg, Deutschland: Centaurus Verlag & Media KG.

Orth, D. (2013). Narrative Wirklichkeiten. Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film. Marburg, Deutschland: Schüren Verlag.

Richter, S. (2008). Digitaler Realismus- Zwischen Computeranimation und Live-Action – Die neue Bildästhetik im Spielfilm. Bielefeld, Deutschland: Transcript Verlag.

Sandler, M.W. (2002). Photography. An Illustrated History. New York, New York: Oxford University Press, Inc.

Schrenk, F. (1997). Die Frühzeit des Menschen. Der Weg zum Homo sapiens. München, Deutschland: C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung.

Strobel B. (2017) Ontologie. In *Platon-Handbuch*. Hrsg. von Horn C., Müller J., Söder J. Stuttgart, Deutschland: J.B. Metzler. Kap. 23, S. 135-146.

Watzlawick, P. (1978). Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn Täuschung Verstehen. Deutschland, München: R. Piper & Co. Verlag.

Weber S. (2017) Wie Geschichten wirken. Grundzüge narrativer Psychologie. In *Beyond Storytelling*. Hrsg. von Chlopczyk J. Berlin/Heidelberg, Deutschland: Springer Gabler. Kap. 3, S. 11-21.

Weisedel, W. (1986). Die philosophische Hintertreppe. 34 große Philosophen in Alltag und Denken. München, Deutschland: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. London, Great Britain: Routledge.

Wells, P. (2007). Basics Animation 01: Scriptwriting. Lausanne, Schweiz: Ava Publishing.

## Audiovisuelle Medien

*Afternoon Class*. Animationsfilm. Seoro Oh. 2015. url: <https://vimeo.com/215498188> (besucht am 22. August 2018)

*An Optical Poem*. Animationsfilm. Regie: Oskar Fischinger. 1938. url: <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk> (besucht am 27. August 2018)

*Ark*. Animationsfilm. Regie: Grzegorz Jonkajtys. 2007. url: <https://vimeo.com/3116167> (besucht am 22. August 2018)

*Borrowed Time*. Animationsfilm. Regie: Lou Hamou-Lhadj, Andrew Coats. 2015.

*Citius, Altius, Fortius*. Animationsfilm. Regie: Felix Deimann. 2014. url: <https://vimeo.com/100576137> (besucht am 27. August 2018)

*Ein Andalusischer Hund*. Animationsfilm. Regie: Luis Buñuel, Drehbuch: Luis Buñuel, Salvador Dalí. 1929

*Everything I can see from here*. Animationsfilm. Regie: Sam Taylor, Bjorn Aschim. (2013). url: <https://vimeo.com/63823593> (besucht am 15. August 2018)

*Fantasia*. Animationsfilm. Producer: Walt Disney. United States: Walt Disney Productions.



1940

*Fantasmagorie*. Animationsfilm. Regie: Emile Cohl. 1908

*Fox and the Whale*. Animationsfilm. Regie: Robin Joseph. 2016. url: <https://vimeo.com/237551523> (besucht am 22. August 2018)

*Fulfilament*. Animationsfilm. Regie: Rhiannon Evans. 2015. url: <https://vimeo.com/204971001> (besucht am 19. August 2018)

*Hen Hop*. Animationsfilm. Regie: Norman McLaren. 1942.

*How To Be Confident*. Animationsfilm. Produktion: The School of Life. 2017. url: from <https://vimeo.com/202741473> (besucht am 23. August 2018)

*I am here*. Animationsfilm. Regie: Eoin Duffy. 2016. url: <https://vimeo.com/241250068> (besucht am 22. August 2018)

*Inner Space Artifacts*. Animationsfilm. Regie: Ben Ridgway. 2014. url: <https://vimeo.com/129710408> (besucht am 09. September 2018)

*Irinka et Sandrinka*. Animationsfilm. Regie: Sandrine Stoyanov, Drehbuch: Sandrine Stoyanov, Jean-Charles Finck. 2007. url: from <https://vimeo.com/25588636> (besucht am 19. August 2018)

*June – Life is Better When You Share the Ride*. Animationsfilm. John Kahrs. 2016. url: <https://vimeo.com/195672789> (besucht am 22. August 2018)

*La lune à un mètre*. Animationsfilm. Regie: Georges Méliès. 1989.

*La Nuit Je Danse avec la Mort (The Night I Dance With Death)*. Animationsfilm. Regie: Vincent Gibaud. 2017. url: <https://www.shortoftheweek.com/2017/11/14/night-dance-death/>

*Lichtspiel Opus*. Animationsfilm. Regie: Walther Ruttmann. 1921. url: <https://www.youtube.com/watch?v=aHZdDmYFZN0> (besucht am 27. August 2018)

*Oscuridad, Luz, Oscuridad*. Animationsfilm. Regie: Jan Svankmajer. 1990.

*Pidge*. Animationsfilm. Regie: Renee Zhan. 2014. url: <https://www.shortoftheweek.com/2016/12/15/pidge/> (besucht am 22. August 2018)

*Royale the Vote*. Animationsfilm. Production: We are Royale. 2016. url: <https://vimeo.com/189977467> (besucht am 20. August 2018)

*Russian Ark*. Animationsfilm. Regie: Alexander Nikolajewitsch Sokurow. 2002

*Sleeping with the Fishes*. Animationsfilm. Regie: Yousif Al-Khalifa. 2013. url: <https://www.shortoftheweek.com/2017/11/18/sleeping-with-the-fishes/> (besucht am 22. August 2018)

*The Cabinet Decision*. Animationsfilm. Regie: Mayan Engelman. 2014. url: <https://vimeo.com/101590980> (besucht am 19. August 2018)

*Une Tete Disparait*. Animationsfilm. Regie: Franck Dion Paris. 2016. url: <https://vimeo.com/274347313> (besucht am 22. August 2018)

*What I Forgot to Say*. Animationsfilm. Regie: Patrick Buhr. (2014). url: <https://vimeo.com/191831421> (besucht am 27. August 2018)

*Zipi y Zape y la Isla del Capitán: El cuento del Capitán*. Animationsfilm. Regie: Carlos Salgado. 2016. url: <https://vimeo.com/193916659> (besucht am 19. August 2018)

## Online-Quellen

Czepel, R. Aymara-Sprache: Zurück in die Zukunft. 2006. url: from <http://sciencev1.orf.at/science/news/144833> (besucht am 05. Juni 2018)

Hoffman, D. *TED. Do we see reality as it is?* 2015. url: [https://www.ted.com/talks/donald\\_hoffman\\_do\\_we\\_see\\_reality\\_as\\_it\\_is](https://www.ted.com/talks/donald_hoffman_do_we_see_reality_as_it_is) (besucht am 20. Mai 2018)

Hüther, G. *Das Gehirn ist eine Baustelle*. Faktor. 04/2011. url: <http://www.faktor-magazin.de/2011-2/> (besucht am 18. Mai 2018)

Irle, K. *Kinder wie die Zeit vergeht! Über Paradoxien in der Zeitwahrnehmung*. 2017. url: <http://www.forschung-frankfurt.uni-frankfurt.de/66791045/> (besucht am 05. Juni 2018)

Koelsch, S. Brain correlates of music-evoked emotions. 2014. url: from <https://www.nature.com/articles/nrn3666> (besucht am 07. Juni 2018)

Kurtis G. Gruters. *The eardrums move when the eyes move: A multisensory effect on the mechanics of hearing*. 2018. url: <http://www.pnas.org/content/early/2018/01/22/1717948115> (besucht am 07. Juni 2018)

Lupyan, G. & Ward, E. J. *Language can boost otherwise unseen objects into visual awareness*. 2013. url: <http://www.pnas.org/content/early/2013/08/08/1303312110> (besucht am 07. Juni 2018)

Schönfelder, V. *Wie viele Sinne hat der Mensch?* Spektrum - Die Woche. 2007. url: <https://www.spektrum.de/quiz/wie-viele-sinne-hat-der-mensch/867032> (besucht am 17. Mai 2018)

Thommen, J. P. & Wübbenhorst, K. *Typologie*. Gabler Wirtschaftslexikon. 2018. Wiesbaden, Deutschland: Springer Gabler. url: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/typologie-47226/version-270492> (besucht am 03. September 2018)

Wittmann, M., & Lehnhoff, S. *Age effects in perception of time*. Psychological reports, 97(3), 921-935. 2005. url: [https://www.researchgate.net/publication/7266174\\_Age\\_effects\\_in\\_perception\\_of\\_time](https://www.researchgate.net/publication/7266174_Age_effects_in_perception_of_time) (besucht am 05. Juni 2018)

Wulff, H. J. *Filmtraum als soziale Imagination. Mit einigen Bemerkungen zur Traumsequenz aus Chaplins THE KID*. 1997. url: <http://www.derwulff.de/2-71>. (besucht am 15. August 2018)