



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**„Die ästhetischen Strukturen in Tim Burtons
Stop Motion Filmen. Filmvergleichsanalyse
von ‚Vincent‘ und späteren Filmen wie
‚The Nighmare before Christmas‘ und
‚Corpse Bride‘.“**

Verfasserin

Christina Lanzinger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, September 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 317
Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Univ. Prof. Mag. Dr. Ramon Reichert

Widmung

Diese Arbeit widme ich meinen Eltern, die mich bei jeder Entscheidung meines Lebens beraten und unterstützt haben und seien meine Wege auch noch so abwegig gewesen. Weiterer Dank gilt meinem Bruder, der mir immer ein großes Vorbild war und ist, und der mir in jeder Situation mit Rat und Tat zur Seite steht. Zum Schluss möchte ich diese Arbeit aber auch meiner besten Freundin widmen, die mit mir über ein Jahr hinweg, Monate, Wochen und Stunden über diese Arbeit philosophiert und diskutiert hat und mich immer wieder anspornte, vor allem gegen Ende, neue Wege und Denkweisen zu finden.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, am

Unterschrift

*„And the raven, never flitting, still is sitting, still is sitting
On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
And his eyes have all the seeming of a demon's that is dreaming,
And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor;
And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
Shall be lifted - nevermore!“*

Edgar Allan Poe

¹ Poe/Tamminga, „The Raven / De Raven“, S. 23.

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG.....	13
2. STOP MOTION GESCHICHTE UND DEFINITION	14
2.1. DEFINITION STOP MOTION	14
2.2. GESCHICHTE DES STOP MOTION FILM.....	16
2.2.1. Willis O'Brien.....	19
2.2.2. Ray Harryhausen.....	21
3. BASISFORSCHUNG FILMANALYSE	26
3.1. METHODEN DER FILMANALYSE.....	26
3.1.1. Knut Hackett – Film und Fernsehanalyse.....	27
3.1.1.1. Methodische Aspekte der Filmanalyse	27
3.1.1.2. Ablauf des Analysemodell.....	28
3.1.2. Werner Faulstich – Grundkurs Filmanalyse.....	29
3.1.2.1. Methodische Aspekte der Filmanalyse	29
3.1.2.2. Aufbau des Analysemodells.....	30
3.1.3. Helmut Korte – Einführung in die systematische Filmanalyse.....	31
3.1.3.1. Methodische Aspekte in der Filmanalyse	31
3.1.3.2. Ablauf des Analysemodells.....	33
3.2. KONSTRUIERTES ANALYSEMODELL	34
3.2.1. Aufbau des konstruierten Analysemodells	34
3.2.2. Zusammenfassung.....	47
4. TIM BURTON IM STOP MOTION FILM.....	48
4.1. KURZBIOGRAFIE	48
4.2. TIM BURTONS FILMGENRES	48
4.2.1. Definitionsversuch Musicalfilm	48
4.2.2. Definitionsversuch Horrorfilm	48
4.2.3. Definitionsversuch Märchen- und Fantasyfilm	49
4.2.4. Tim Burtons Filmgenre: Das fantastische Grusical.....	50
5. FILMANALYSE VON ‚VINCENT‘ ZUR GRUNDLAGEFORSCHUNG VON ÄSTHETISCHEN STRUKTUREN	52
5.1. GENRE	53
5.2. HANDLUNGSaufbau	54

5.2.1.	Übersicht der Charaktere	54
5.2.2.	Sequenzprotokoll von Tim Burtons ‚Vincent‘	54
5.2.3.	Spannungselemente	56
5.3.	SYMBOLS	56
5.3.1.	Exposition	56
5.3.2.	Konflikt seiner beiden Seiten:.....	59
5.3.3.	Der Wahnsinn wächst:.....	60
5.3.4.	Rettungsversuch durch die Mutter:	60
5.3.5.	Verfall des Wahnsinns:.....	61
5.3.6.	Ende:.....	62
5.4.	FIGURENANALYSE	64
5.4.1.	Vincent Malloy.....	64
5.4.2.	Mutter von Vincent	66
5.4.3.	Tante von Vincent	67
5.4.4.	Hund und Katze.....	68
5.5.	BILDANALYSE	68
5.6.	AUDITIVE ANALYSE	76
5.6.1.	Off Stimme	76
5.6.2.	Exposition	77
5.6.3.	Konflikt seiner beiden Seiten.....	78
5.6.4.	Der Wahnsinn wächst.....	79
5.6.5.	Rettungsversuch durch die Mutter	79
5.6.6.	Verfall dem Wahnsinn	80
5.6.7.	Ende.....	80
6.	ERFORSCHUNG DER ÄSTHETISCHEN STRUKTUREN VON TIM BURTON ANHAND ‚THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS‘ UND ‚CORPSE BRIDE‘ IM VERGLEICH ZU ‚VINCENT‘	81
6.1.	HANDLUNGSaufbau	82
6.1.1.	The Nightmare before Christmas.....	82
6.1.2.	Corpse Bride	85
6.1.3.	Erkenntnisse der Analyse des Handlungsbaus.....	87
6.2.	SYMBOLANALYSE	88
6.2.1.	Der Hund	88
6.2.2.	Der Baum.....	89
6.2.3.	Der Totenkopf.....	90
6.2.4.	Die Treppe.....	91
6.2.5.	Die Hände.....	92
6.2.6.	Erkenntnisse der Symbolanalyse.....	93

6.3. FIGURENANALYSE	94
6.3.1. <i>Der Hauptcharakter</i>	94
6.3.2. <i>Erste Erscheinung</i>	95
6.3.3. <i>Die Nebencharaktere</i>	97
6.3.3.1. Die Geliebte.....	97
6.3.3.2. Scurrile Gestalten	98
6.3.4. <i>Erkenntnisse der Figurenanalyse</i>	100
6.4. BILDANALYSE	101
6.4.1. <i>The Nightmare before Christmas</i>	101
6.4.1.1. Halloweenland.....	101
6.4.1.2. Christmas Town.....	102
6.4.1.3. Die Erde.....	102
6.4.2. <i>Corpse Bride</i>	103
6.4.2.1. Die Stadt.....	103
6.4.2.2. Der Wald.....	104
6.4.2.3. Die Unterwelt.....	105
6.4.3. <i>Erkenntnisse der Bildanalyse</i>	105
6.5. AUDITIVE ANALYSE	107
6.5.1. <i>Danny Elfman und Tim Burton</i>	107
6.5.2. <i>Erkenntnisse der auditiven Analyse</i>	107
7. CONCLUSIO	108
8. QUELLENVERZEICHNIS.....	110
8.1. LITERATURVERZEICHNIS	110
8.2. INTERNETQUELLEN	113
8.3. FILMVERZEICHNIS	113
9. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	114
10. ANHANG	118
11. ABSTRACT DEUTSCH	127
12. ABSTRACT ENGLISH	129
13. LEBENSLAUF.....	131

1. Einleitung

Die Forschungsarbeit behandelt den Stop Motion Film unter dem Einfluss von Tim Burton und seiner speziellen Ästhetik. Zu Beginn wird die Entwicklung des Stop Motion Films betrachtet um das Zusammentreffen mit Tim Burton erkennbar zu machen und zu zeigen wie dieser ihn beeinflusste.

Stop Motion Filmpioniere wie Willis O'Brien und Ray Harryhausen aber auch Georges Méliès waren entscheidend für den heutigen Stop Motion Film. Im Anschluss daran werden für die später folgenden Filmanalysen drei Analysetheorien vorgestellt und zu einem neuen Analyseschema zusammengefasst, welches den folgenden Filmen angepasst wird.

Um die ästhetischen Strukturen in Tim Burtons Stop Motion Filmen herausfiltern zu können wird sein erstes großes Werk ‚Vincent‘ im Detail analysiert und später mit Filmen wie ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ verglichen. Durch diese Vergleichsanalyse sollen die wesentlichen Gesichtspunkte von Tim Burtons Filmen aufgezeigt werden. Somit werden in dieser Forschungsarbeit die verschiedenen Charakteristika, welche wiederholt in Tim Burtons Stop Motion Filmen zu finden sind, erkannt und aufgeschlüsselt. Dabei werden in den folgenden Analysen seine Figuren, deren Umgebungen und Symbolwelten im Zentrum stehen.

Hiermit danke ich an dieser Stelle meinem Professor und Betreuer Herrn Mag. Dr. Ramón Reichert, der mir in diesem Jahr immer unterstützend und hilfreich zur Seite gestanden ist.

2. Stop Motion Geschichte und Definition

2.1. Definition Stop Motion

Um eine genaue Definition erstellen zu können müssen vorab die einzelnen Begriffe ‚Stop‘ und ‚Motion‘ geklärt werden.

Stop²:

Synonyme: Unterbrechung, Abbruch, Halt, Einhalt, Stillstand

Oberbegriff: Störung, Bewegungslosigkeit

Unterbegriff: Abschaltung, Aussetzen

Gegensatz: Bewegung

Motion³: engl. Bewegung

Synonym: Erschütterung

Oberbegriff: Handlung

Unterbegriffe: Vorwärtsbewegung, Verschiebung, Fahrt, Gangart

Gegensatz: Bewegungslosigkeit

Aus der Definition ergeben sich zwei Gegensätze die mit Hilfe der Kamera zu einer Einheit zusammengebracht werden. Die Grundlage des Stop Motion Films besteht also rein sprachlich gesehen aus *Stop*, also dem Stillstand, und *Motion*, der Bewegung. Kombiniert ergibt dies sozusagen eine stillstehende Bewegung. Durch den Stillstand des Films in der Kamera kann ein Objekt welches sich vor der Kamera befindet und das bewegungslos wäre durch kleinste Veränderungen ihrer Position für den Rezipienten in Bewegung versetzt werden.

Lambert Surhone und Miriam Timpledon definieren Stop Motion in ihrem Buch „Stop Motion“ als

„[...] (also known as Stop-action or frame-by-frame) [...] an animation technique to make a physically manipulated object appear to move on its

² „Stop“

<http://www.canoo.net/services/Controller?input=stop&MenuId=Search&service=canooNet&lang=de>, 12.12.10.

³ „Motion“

<http://www.canoo.net/services/Controller?input=bewegung&service=canooNet>, 12.12.10.

own. The object is moved in small increments between individually photographed frames, creating the illusion of movement when the series of frames is plays as a continuous sequence.“⁴

Stop Motion ist also ein Einzelbildverfahren welches zur Kategorie der Special Visual Effects im Bereich der Objektanimation zählt, und geht auf den Stopptrick zurück.

Definition Stopptrick

„Während der Aufnahme wird der Filmlauf unterbrochen und die Szenerie verändert, bevor der Kameramann weiterdreht. Im frühen Stummfilm, etwa in den Produktionen des französischen Trickpioniers Georges Méliès, ein beliebtes Verfahren, um Menschen und Gegenstände nach Belieben erscheinen oder verschwinden zu lassen.“⁵

Stop Motion hat somit die selbe Technik wie der Stopptrickfilm, wird in seiner Anwendung jedoch anders ausgeführt. Stop Motion soll dem Zuseher normalerweise ein starres unbewegliches Objekt, welches kein Eigenleben besitzt, in Bewegung zeigen. Diese Illusion entsteht durch minimale Veränderung des Objekts zwischen den einzelnen Bildern. Diese Objekte können zwei-dimensional sein, wie im Zeichentrick, oder drei-dimensional, mit Objekten oder angefertigten Puppen.

Zeichentrick:

Animationsfilm, in dem die scheinbare Bewegung durch Einzelbildphotographie gezeichneter Figuren entsteht.⁶

Beim Stop Motion Film wird vorrangig das Abfilmen von drei-dimensionalen Figuren gezeigt, dies wird auch als Puppentrickfilm bezeichnet. Dieser gilt laut Kellner als eine Unterkategorie der Objektanimation⁷.

⁴ Surhone/Timpdon, *Stop Motion*, S. 1.

⁵ Giesen, *Das Lexikon des Trick- und Animationsfilms*, S. 400.

⁶ <http://www.bender-verlag.de/lexikon/suchergebnis.php>, 15.12.10.

⁷ Vgl. Kellner, *Stop-Motion-Animation/Konzept und Produktion eines Brickfilms*, S. 7.

Kellner unterteilt die Objektanimation in folgende Bereiche:

- a) Puppentrickfilme (= Stop Motion)
- b) Knetfilme, auch bekannt als Claymation
- c) Collagefilme
- d) Pixellationen
- e) Brickfilme
- f) sowie Computeranimationsfilme⁸

Diese Einteilung trifft auch auf die Filme von Tim Burton zu, bei welchen alle Stop Motion Filme die er als Regisseur oder Produzent betreut hat auf dem Puppentrickfilm beruhen.

2.2. Geschichte des Stop Motion Film

Die Geschichte des Stop Motion Films beginnt schon weit vor dem ersten Stop Motion Film und setzt bei der Entstehung der festgehaltenen Bewegung ein. Stop Motion ist eine Filmtechnik welche erst entstehen konnte nachdem der Film bzw. die Fotografie erfunden wurde. Der Beginn des Stop Motion Films wurde von Thomas Edison 1885 gemacht, mit seinem Film ‚The Execution of Mary, Queen of Scots‘. In diesem Film verwendet er „Stop-motion substitution“⁹.

Substitution¹⁰: engl. substitution

Ersatz, Einsetzung

In diesem Film wird die Hinrichtung von Queen Mary dargestellt, gespielt von Robert Thomae. Der Film läuft ohne ersichtlichen Schnitt durch. Edison hat durch stoppen der Kamera Thomae durch einen Dummy ersetzt, welcher dann vom Henker geköpft wurde. Die Kamera wurde zwischen zwei Frames gestoppt, wie es auch beim heutigen Stop Motion Verfahren üblich ist, und war mit diesem Film der Begründer dieses Genres.

⁸ Kellner, Stop-Motion-Animation/Konzept und Produktion eines Brickfilms, S. 7.

⁹ Harryhausen/Dalton, *A Century of Stop Motion Animation*, S. 38.

¹⁰ Zwahrs, *Brockhaus*, S. 4631.

Ein Jahr später beschritt auch der französische Filmmacher Georges Méliès den Weg des Stop Motion Films. Er kreierte nicht nur die ersten Fantasy Filme sondern entwickelte auch viele innovative Filmtechniken wie zum Beispiel laut Harryhausen und Dalton „double exposure“ , „fades“ und „dissolves“.¹¹ Durch einen Zufall erfand Méliès 1886 das Stop Motion Verfahren oder wie er es nannte „stop-action“. Er filmte gerade eine Straßenszene für seinen Film ‚Place de l’Opéra‘ als seine Kamera ausfiel, dies geschah zwei Mal und am späteren Film war dann der „stop-action“ Effekt zu sehen. Méliès erkannte sofort das Potential und drehte noch im selben Jahr den Film ‚Escamontage d’une Dame Chez Robert Houdin‘ , auch ‚The Vanishing Lady‘ genannt.



Abb. 1 Madam setzt sich



Abb. 2 Tuch wird weggezogen



Abb. 3 Skelett statt Madam



Abb. 4 Madam wieder zurück

Im Film ‚Escamontage d’une Dame Chez Robert Houdin‘ platziert Méliès eine Frau auf einem Stuhl, wirft ihr ein Tuch über und als er es wegzieht ist die Dame wie durch Zauber verschwunden. Dann erscheint auf dem Sessel ein Skelett. Diesem Skelett legt Méliès, welcher selbst den Zauberer im Film spielt, wieder ein Tuch über und darunter erscheint wieder die Dame welche zuvor verschwunden war.

¹¹ Harryhausen/Dalton, A Century of Stop Motion Animation, S. 38.

Auch wenn Thomas Edison zeitlich gesehen ein Jahr vor Méliès dieses Verfahren verwendete, so war doch Méliès der Begründer dieser Technik, da er diese bewusst als Spezialeffekt in seinen Filmen einsetzte wie in ‚The Haunted Castle‘ 1896, ‚The Astronomer’s Dream‘ 1898 und in ‚Cinderella‘ 1899, mit der berühmten Szene in welcher sich der Kürbis in eine Kutsche verwandelt.



Abb. 5 Kürbis wird verwandelt



Abb. 6 Kutsche

Doch viele weitere Pioniere prägten den Stop Motion Film auch wenn er in seinen Anfängen noch nicht die Techniken beinhaltete welche heute zur Verfügung stehen.

James Stuart Blackton schuf 1897 den ersten Animationsfilm mit Spielzeugfiguren. Er experimentierte mit der Machart von Méliès und kam so auf die Idee „[...] filming inanimate objects which were moved between frames, to achieve movement [...]“¹². 1898 kreierte Blackton den Film ‚The Humpty Dumpty Circus‘, ein Kurzfilm welcher der erste Film war, der dreidimensionale Objekte zum Erzählen einer Geschichte verwendete. Viele weitere Filme mit Trickfilmszenen folgten, wie ‚The Enchanted Drawing‘ 1900 oder ‚A Visit to the Spiritualist‘ welcher im selben Jahr entstand.

Weitere Vorreiter des animierten Trickfilms in der Arbeit mit dreidimensionalen wie auch zweidimensionalen Objekten waren George Albert Smith mit seinem Film ‚Santa Claus‘ 1898, Robert William Paul mit Filmen wie ‚The Mysterious Rabbit‘ 1896 & ‚The ? Motorist‘ 1906, Edward Rogers welcher den ersten Stop Motion Farbfilm drehte ‚War in Toyland‘ um 1908 oder Émil Cohl der durch

¹² Harryhausen/Dalton, A Century of Stop Motion Animation, S. 37.

seine zahlreichen Animationsfilme als „[...] The Father of the Animated Cartoon“¹³ gilt. Auch Helena Smith Dayton, die erste weibliche Regisseurin im Animationsfilm, hat mit ihren Filmen, in welchen sie Clay Figuren verwendete, einen wichtigen Grundstein gelegt.

2.2.1. Willis O'Brien

Als der dreizehnjährige Wilis O'Brien sein Elternhaus verließ konnte noch niemand ahnen wie viel Kreativität und Kunstvisionen in ihm schlummerten, denn „[...] he would change three-dimensional animation from a children's novelty into an art form [...]“¹⁴.

Nach zahlreichen Jobs experimentierte er mit der Konstruktion von Figuren und deren Bewegung im Film durch Stop Motion Technik und produzierte einen Ein-Minütigen Testfilm. Durch diese Arbeit mit den Figuren entwickelte er schon früh einen eigenen Stil und der Produzent Herman Wobber war sofort von O'Briens Talent überzeugt.

1915 drehte Willis O'Brien für die von Wobber extra dafür gegründete Firma den Film ‚The Dinosaur and the Missing Link‘, welcher von großem Erfolg gekrönt war.

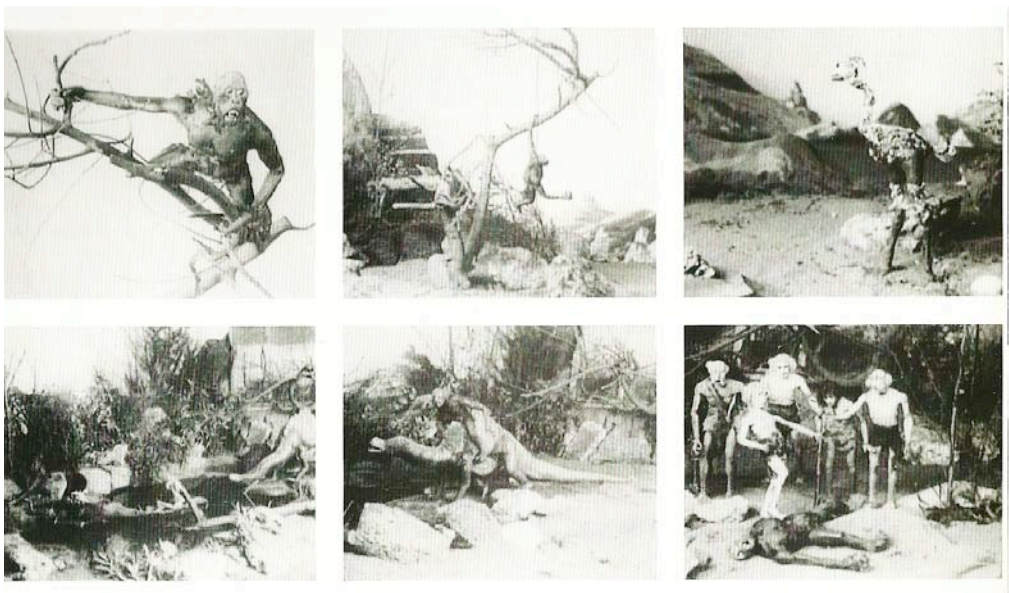


Abb. 7 ‚The Dinosaur and the Missing Link‘, S. 55

¹³ Harryhausen/Dalton, A Century of Stop Motion Animation, S. 42.

¹⁴ Harryhausen/Dalton, A Century of Stop Motion Animation, S. 54.

Edison kaufte die Bilder und brachte diese 1917 nochmals unter dem Namen ‚The Dinosaur and the Baboon‘ heraus. Noch 1915 fotografierte O’Brien den fünfminütigen Film ‚Birth of a Flivver‘ welchen Edison ebenfalls kaufte. Dieser war von O’Brien angetan und bot ihm einen Job in der Edison Company an. Dort entwickelte er unter anderem die Filme ‚R.F. D 10,000 B.C‘ 1916 und ‚Morpheus Mike‘ 1917. In diesen Jahren machte er wichtige Erkenntnisse im Umgang mit Stop Motion Film. In seinem letzten Film bei der Edison Company animierte er den Film ‚Mickey’s Naughty Nightmares‘ in welchem er zum ersten Mal eine Person und die Figuren separat filmte und später so zusammen schnitt als ob sie miteinander spielten.

1918 wurde der Produzent Major Herbert M. Dawley auf ihn aufmerksam, für welchen er den Film ‚The Ghost of Slumber Mountain‘ fotografierte, welcher 1919 erschien.

Ein weiterer Meilenstein für O’Brien war der Film ‚The Lost World‘ von 1925, welcher mit Hilfe der selben Technik umgesetzt wurde wie auch schon ‚The Ghost of Slumber Mountain‘.

Im Anschluss arbeitete er für die Firma RKO Pictures (Radio-Keith-Orpheum) für welche er den Film ‚Creations‘ entwickelte. Leider scheiterte dieses Projekt aus finanziellen Gründen, war aber der Grundstein für sein bekanntestes Werk ‚King Kong‘ von 1933 welches unter dem deutschen Titel ‚King Kong und die weiße Frau‘ bekannt wurde. Willis O’Brien hatte durch die Kenntnis bei seinen vorherigen Projekten die Technik bei ‚King Kong‘ perfektioniert. Jedes Licht, jeder Baum und jede Bewegung des Riesenaffens wurden genauestens durchdacht und machten die Einzigartigkeit dieses Films aus.



Abb. 8 ‚King Kong‘, S. 80

Durch den enormen Erfolg von ‚King Kong‘ wollte RKO-Pictures einen Nachfolgefilm mit dem Namen ‚Son of Kong‘ produzieren, welcher aber nur mit der Hälfte des Budgets von ‚King Kong‘ geplant wurde. Auch Geschichte, Dialog und vor allem das neue Modell des Kong konnten nicht überzeugen.



Abb. 9 ‚Son of Kong‘, S. 87

Nach diesem Misserfolg folgten Filme wie ‚The Last Days of Pompeii‘ (1935) und ‚Dancing Pirate‘ (1936). Keiner dieser beiden Filme konnte jedoch an den Erfolg von ‚King Kong‘ anknüpfen. 1946 schuf O’Brien unter Mitwirkung seines neuen Schülers Ray Harryhausen den Film ‚Mighty Joe Young‘ (‚Panik um King Kong‘) für welchen O’Brien 1950 den Oscar in der Kategorie Beste Spezialeffekte bekam. Danach folgten noch einige Produktionen wie ‚The Black Scorpion‘ von 1957 oder das Remake von ‚The Lost World‘ 1960. Der letzte Film an welchem O’Brien mitwirkte war ‚It’s a Mad, Mad, Mad, Mad World‘ 1963, in diesem Jahr verstarb Willis O’Brien als einer der Pioniere des Stop Motion Films.

2.2.2. Ray Harryhausen

Schon früh interessierte sich der 1920 in Los Angeles geborene Ray Harryhausen für Film und Theater. Dies wurde von seinen Eltern unterstützt und gefördert. Durch Filme wie ‚The Lost World‘ und ‚King Kong‘ sah sich Harryhausen berufen in diesem Geschäft zu arbeiten. Sein erster professionell fotografierter Film war ‚Evolution of the World‘ von 1938. Er formte Modelle von Sauriern und erweckte diese durch Bild für Bild Fotografie zum Leben.



Abb. 10 ‚Evolution of the World‘, Set,

Dieses Projekt war jedoch zu amateurhaft und Harryhausen bat Willis O’Brien um Hilfe. Durch ihn lernte Harryhausen den Kurzfilme Regisseur George Pal kennen und bekam seinen ersten Job als Animator bei einem Film, ‚Madcap Models‘ später bekannt als ‚Puppetoons‘.

Nach mehreren kleineren Produktionen nahm O’Brien Harryhausen unter Vertrag für den Film ‚Mighty Joe Young‘. Nach diesem Film beschloss Harryhausen seinen eigenen Weg zu gehen und animierte mehrere Kurzfilme welche in die Serie ‚The Fairy Tales‘ 1950 gehörten. In diese Serie zählten zwar nicht nur Märchen aber er interpretierte Geschichten wie ‚The Story of Hensel and Gretel‘ 1951 oder ‚Rapunzel‘ 1952 neu.

1952 konnte Harryhausen sein Wissen über Trickfilm und Stop Motion Technik an dem Film ‚The Beast from 20,000 Fathoms‘ zeigen. Bei diesem Film verwendete Harryhausen die so genannte „Dynamation“¹⁵. Diese Stop Motion Technik wurde auch schon von Willis O’Brien verwendet. Bei dieser Technik wird die zu animierende Figur zwischen zwei Glasscheiben gestellt. Auf diese Glasscheiben kann nun jeder Hintergrund projiziert werden, welcher der Animator für die jeweilige Szene benötigt um ein realistisches Bild zu schaffen. So kann Stop Motion mit echten Filmszenen kombiniert werden.

¹⁵ Harryhausen/Dalton, *A Century of Stop Motion Animation*, S. 102.



Abb. 11 ,The Beast from 20,000 Fathoms' Montage

Dieser Film war ein Meilenstein in der Filmgeschichte und war der Anfang der Godzilla Serie, welche durch die Nachahmung von japanischen Filmmachern entstand. Diese kopierten Harryhausens Film und gaben ihm den Namen ,Gojira' welcher später zu ,Godzilla' wurde.

Nach diesem großartigen Film drehte Harryhausen 1955 den Lowbudget Film ,It came from beneath the sea' und es folgten Filme wie ,The Animal World' 1956, bei welchem er wieder mit O'Brien zusammen arbeiten durfte, ,20 Million Miles to Earth' 1957 und ,The 7th voyage of Sindbad' 1958. Dieses Thema griff Harryhausen in den kommenden Jahren mehrmals wieder auf.



Abb. 12 Willis O'Brien mit Skelettfigur ,The 7th voyage of Sindbad'

Dieses Modell eines Skeletts verwendete Harryhausen bei dem 1963 animierten Film ,Jason and the Argonauts' wieder.



Abb. 13 Bildmontage ‚Jason and the Argonauts‘

Harryhausen hatte schon seit seiner Kindheit eine Präferenz für Science Fiction und kehrte dazu immer wieder zurück. Nach ‚Jason and the Argonauts‘ fotografierte Harryhausen die Geschichte ‚First Men in the moon‘ von H.G. Wells. Aber auch von den Dinosaurierfilmen kam er nicht los und deshalb animierte er 1966 ‚One Million Years BC‘ welcher wieder ein Meilenstein der Filmgeschichte wurde.



Abb. 14 Set ‚One Million Years BC‘

1969 folgte ein weiterer Film mit Kreaturen der Vorzeit welcher auf den Skizzen und Ideen von Willis O’Brien basierte, ‚The Valley of Gwangi‘.



Abb. 15 Zeichnung von O'Brien



Abb. 16 Set ,The Valley of Gwangi'

Doch da ,The Valley of Gwangi' nur wenig erfolgreich war wendete sich Harryhausen 1973 wieder der Serie von Sindbad zu. 1973 animierte er ,The Golden Voyage of Sindbad' und gleich im Anschluss darauf 1977 ,Sindbad and the eye of the tiger'.

Ray Harryhausens letzter veröffentlichter animierter Film folgte im Jahr 1981 mit dem Titel ,Clash of the Titans'. Viele Folgeprojekte wie ,Sindbad and the 7 wonders of the world' 1981 oder ,Sindbad on Mars' 1982 gingen verloren.

Ray Harryhausen, der mittlerweile in England lebt, war einer der größten Pioniere im Stop Motion Film. Durch Weiterentwicklung von Techniken anderer Vorreiter wie Willis O'Brien ebnete Harryhausen den Weg für den heutigen Stop Motion Film und dessen Ästhetik.

Durch diese Pioniere im Tricktechnikbereich wurde großartige Vorarbeit für die zukünftigen Stop Motion Produktionen wie die von Tim Burton geleistet. Die Entwicklung und Forschung an der Technik der Bild zu Bild Aufnahme ist der Vorreiter für viele weitere große Werke und Stop Motion Filme welche bis heute Anwendung finden, auch wenn die Stop Motion Technik in ihrer ursprünglichen Form in der heutigen Zeit zum größten Teil für Kinder- und Jugendfilme eingesetzt wird, da die Stop Motion Technik von der Animationstechnik im 21. Jahrhundert fast vollständig abgelöst wurde. Dennoch werden auch heute noch von Zeit zu Zeit Filme mit dieser aufwendigen Technik produziert. Ohne Harryhausen oder Willis O'Brien wäre dies jedoch nie möglich gewesen.

3. Basisforschung Filmanalyse

3.1. Methoden der Filmanalyse

Filmanalyse:

„Filmanalyse meint die Analyse des einzelnen Filmes, und zwar des einzelnen Filmes als ein Ganzes.“¹⁶

Zur Analyse der zwei später folgenden Filme ‚Vincent‘ und ‚The Nightmare before Christmas‘ von Tim Burton werden drei Filmanalysetheorien aufbereitet und miteinander kombiniert. Durch die Kombination verschiedener Analysemethoden soll für die kommende Auseinandersetzung mit den drei Filmen, die für diese am Besten geeignete Methode gefunden werden. Dabei spielen die einzelnen Kriterien eine wichtige Rolle und müssen sorgfältig im Bezug auf die kommende Filmanalyse ausgewählt werden

Methoden:

Knut Hickethier – Film- und Fernsehanalyse (1993)

Werner Faulstich – Grundkurs Filmanalyse (2002)

Helmut Korte – Einführung in die Systematische Filmanalyse (2010)

Die Methoden dieser drei Theoretiker und ihre Intentionen werden kurz zusammengefasst und später bei dem konstruierten Modell in Einzelpunkten genauer betrachtet.

¹⁶ Kühne, Einführung in die Filmanalyse, S. 19.

3.1.1. Knut Hickethier – Film und Fernsehanalyse

3.1.1.1. Methodische Aspekte der Filmanalyse

Nach Hickethier ist die Filmanalyse immer ein wichtiger Teil in der Praxis um den Film in Teile zu zerlegen und somit Erkenntnisse darüber zu erzielen. Durch die „Versprachlichung“¹⁷ sollen Erkenntnisse formuliert werden, und somit eine Dekonstruktion des gesamten Filmes erzeugen. Er definiert diese wie folgt:

„ ... bedeutet Reduktion, und Film- und Fernsehanalyse muß sich bewußt sein, dass sie den Film, die Fernsehsendung nicht durch die Analyse >rekonstruiert<, sondern in der sprachlichen Beschreibung und Interpretation nur Annäherungsweisen herstellt. Filmanalyse ist deshalb immer nur ein >sekundärer< Text gegenüber dem >Primartext< des Films, der Fernsehsendung, des Videos.,“¹⁸

Doch dies ist nicht gleichbedeutend damit, dass man das Vergnügen am Film verliert, im Gegenteil. Durch das aufmerksame Zusehen bewirkt man mit seinem Wissen eine Genusssteigerung. Denn nur so lassen sich nicht offensichtliche Bedeutungspotentiale, Querverweise oder Muster im Film erkennen. Die Analyse eines Films soll seine Besonderheiten und seine Blickweisen in den Vordergrund stellen. Die Filmanalyse stellt somit einen Vermittler zwischen Film und Rezipienten dar. Dies bewirkt, dass die Erkenntnisse nicht „überzeitlich“ sondern „zeitgebunden“¹⁹ sind, denn jede neue Generation wird den Film unter anderen Gesichtspunkten betrachten. Die Bedeutungen und die Provokationen sind immer verschieden. Was vor 50 Jahren noch als höchst anstößig galt wird heute, am Anfang des 21. Jahrhunderts, kaum noch wahrgenommen. Die gesamte Interpretation fällt anders aus, so ist die Filmanalyse vorrangig als Erkenntnisgewinnung zu sehen, welche immer neue Betrachtungsweisen zeigt. Man kann laut Hickethier die Filmanalyse in sechs verschiedene Richtungen der methodischen Zugriffsweisen unterteilen, welche immer auf den Inhalt des jeweiligen zu analysierenden Films abzielt:

- Allgemein strukturalistischer Zugriff
- Biografisch
- Literar- oder filmhistorisch
- Soziologisch

¹⁷ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S.27.

¹⁸ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S.27.

¹⁹ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 28.

- Psychologisch
- Genrespezifisch²⁰

Daher meint Hickethier, dass es zwingend erforderlich ist, durch diese verschiedenen Perspektiven ein Erkenntnisziel zu setzen. Grob unterteilt Hickethier die Filmanalyse nochmals in zwei Richtungen, empirisch-sozialwissenschaftliche Methode und hermeneutisches Interpretationsverfahren.

Empirisch- sozialwissenschaftliche Methode:

Im Zentrum dieser Methode liegt die Inhaltsangabe, diese Richtung gab schon Gerd Albrechts Ansatz der Filmanalyse vor.

„Ziel der Inhaltsanalyse ist es, Strukturen in den Äußerungen in den Massenmedien auf eine objektivierbare, d.h. quantifizierbare Weise zu ermitteln. Fragestellungen müssen soweit >operationalisiert< werden, dass sie zu quantitativen Ergebnissen führen.“²¹

Hermeneutische Methode bzw. hermeneutischer Zirkel:

Diese Methode ist an der Textauslegung orientiert. Die bedeutet vor allem Interpretation und nicht „Verständlichmachen des Unverständlichen“²². Diese Methode geht von „[...] der Mehrdeutigkeit filmischer und televisueller Werke aus und versucht, diese Mehrdeutigkeiten erkennbar zu machen.“²³ Diese Methode verfährt zirkelförmig und bezieht sich immer wieder auf den Text und stellt so Interpretationserkenntnisse und Einzelbefunde auf.

3.1.1.2. Ablauf des Analysemodell

- I. Zur Analyse des Visuellen
- II. Zur Analyse des Auditiven
- III. Zur Analyse des Narrativen
- IV. Genre

²⁰ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 29.

²¹ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 31.

²² Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 33.

²³ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 33.

3.1.2. Werner Faulstich – Grundkurs Filmanalyse

3.1.2.1. Methodische Aspekte der Filmanalyse

Die Aspekte dieser Filmanalyse sieht Faulstich in der Aufteilung der Filmanalyse. Er zerteilt die Analyse in mehrere Analysen in welcher verschiedene Teile des Films genauer betrachtet werden.

Werner Faulstich unterscheidet zwischen:

- Film als Medienanalyse
- Der Spielfilm als ‚Literatur‘
- Der Spielfilm als Traum

Diese drei unterschiedlichen Ausrichtungen ergeben für ihn ein Grundmodell der Analyse. Keiner dieser Aspekte kann ausgelassen werden oder ohne den anderen funktionieren. Dabei wird aber nur das Medium Spielfilm beleuchtet.

Film als Medienanalyse ist ein hoch komplexes Produkt und kann von verschiedenen Positionen aus begutachtet werden. Filmanalyse als Kinoanalyse, Zuschaueranalyse und Regieanalyse sind alles Teile der Medienanalyse. Je nach Film und Forschungsgebiet muss der Analyst einen Standpunkt wählen um eine entsprechende Analyse anfertigen zu können.

Egal welcher Ausgangspunkt gewählt wird, Spielfilm kann immer als ‚Literatur‘ gesehen werden.

„Beim Spielfilm handelt es sich um ein komplexes ästhetisches Produkt – um „Literatur“: Der Film ist ein Einzelmedium, vergleichbar dem Buch, dem Radio, der Zeitung oder dem Fernsehen.“²⁴

Hierbei soll durch Methoden der Film aufgeschlüsselt werden und die versteckten Ebenen in der Geschichte und Beziehungen der Personen durch die Analyse aufgezeigt werden.

Ziel ist es also „etwas über den Film in Erfahrung zu bringen, das vorher nicht bekannt war“²⁵.

²⁴ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 18.

²⁵ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 21.

Ebenso hilfreich ist die Sicht auf den Spielfilm als Traum. Als Traum der vom Regisseur in Bilder gefasst wurde und vom Rezipienten in seinen eigenen verwandelt wurde. Auch wenn dies auf die breite Masse zutrifft und der Traum nicht nur eine Person sondern das gesamte Zielpublikum aus der Realität in eine neue Welt holen soll. Dabei spricht Werner Faulstich zwei wesentliche Punkte an, das Symbolisieren und das Splitten.

Symbole geben Personen, Orten oder Dingen eine zusätzliche Funktion und Aussagekraft. Dies bezieht sich aber nicht auf jeden Film sondern wird oft durch das Genre oder die Geschichte bestimmt.

Das Splitten bedeutet laut Faulstich

„[...]Verschleiern durch Aufspalten und Verteilen auf verschiedene Gegenstände oder Ereignisse oder Personen. [...] die Funktion deutlich [...] ist [...] das Bemühen, die eigentliche Bedeutung zu zerreißen, Zusammenhänge auszuklammern, Aspekte neu zu verschachteln und damit das eigentlich Gemeinte „unkennlich“ zu machen.“²⁶

Werner Faulstich zeigt auf, dass die Analyse aus verschiedenen Aspekten wie Traum, Produkt und ‚Literatur‘ besteht, welche im Zusammenspiel die Analyse des Spielfilms im Kino ergeben. Jeder Teil erfüllt seinen Zweck und kann nicht einfach ausgelassen oder ersetzt werden.

3.1.2.2. Aufbau des Analysemodells

- I. Filmanalyse als Produktanalyse: Grundmodell und Genres
- II. Die Handlungsanalyse
- III. Die Figurenanalyse
- IV. Die Analyse der Bauformen
- V. Die Analyse der Normen und Werte: Interpretation

²⁶ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 23.

3.1.3. Helmut Korte – Einführung in die systematische Filmanalyse

3.1.3.1. Methodische Aspekte in der Filmanalyse

In dieser methodischen Filmanalyse werden das Bild, der Ton und der dadurch erzeugte Spannungsaufbau ins Zentrum gerückt. Korte beobachtet dabei die Wahrnehmung des Rezipienten und wie diese durch das vertonte Bild gelenkt werden kann. Korte schreibt dazu:

„Denn die rezipierte Botschaft als Summe filminterner und –externer Einflussfaktoren ist immer eine durch individuelle, situative und historisch-gesellschaftliche Variablen beeinflusste Konstruktion des Zuschauers oder in zugespitzter Formulierung – jeder Betrachter sieht einen eigenen (Meta-) Film.“²⁷

Die Konsequenzen die sich daraus für Korte ergeben sind, dass sich die Filmanalyse durch die jeweilige fachliche Betrachtungsform unterscheidet. Es wird aber getrennt zwischen dem Ersteindruck, welcher sich nach der ersten Filmsichtung spontan ergibt, und der systematischen Filmanalyse die nur durch mehrmaliges genaues Ansehen des Films entsteht. Bei dieser Analyseform wird versucht beide Parts durch ein systematisch angelegtes Schema miteinander zu verbinden. Korte bezieht sich bei der Theorie der Filmanalyse auf Albrecht, welcher die Punkte Produktionsfakten, Filmische Gestalt, Filmische Welt, Filmische Funktion und Filmische Absicht beschreibt. Albrecht beurteilt die Filmanalyse wie folgt:

„Die Beschränkung der Filmanalyse allein auf den Film, ohne Berücksichtigung seiner Einbettung in eine zeitgeschichtliche, von weltanschaulichen und sozialen Konstellationen bediente Situation, verkennet jedoch, dass auch der Film selbst [...] von der jeweiligen Gegenwart, in der er entstand, geprägt ist, übersieht auch, dass man selbst bei der Filmanalyse als untersuchender, Konstatierender und Deutender von der eigenen geschichtlichen Bedingtheit sich nicht freimachen kann, so dass die Analyse von den vielfältigen Faktoren der Situation, aus heraus geschieht, notwendig beeinflusst ist, [...] Kunst und Kommunikation geschehen nicht um ihrer selbst willen, sonder – neben der Bedeutung, die sie für ihren Autor im Sinne der Selbstentfaltung haben – immer im Hinblick auf den Adressaten.“²⁸

Korte sieht darin den Schlüssel der Analyse, durch den Zuseher wird das Analyisierte zu dem was es ist, dies würde ohne den Zuseher nicht geschehen.

Bevor Helmut Korte mit der Analyse des Films beginnt stellt er die Materialrecherche in den Vordergrund, da diese auch die Basis der späteren Analyse

²⁷ Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 16.

²⁸ Albrecht (196, 236) Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 19.

ist. Hierbei werden vier Faktoren einzeln betrachtet die bei der späteren systematischen Analyse helfen.

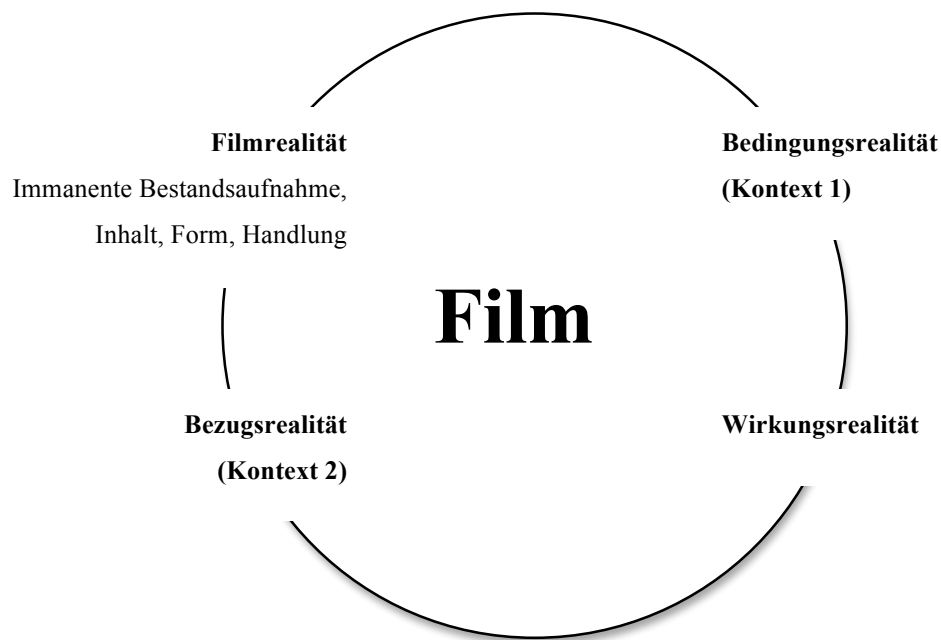


Abb. 17 Korte, Modell der Filmanalyse S. 23.

Filmrealität

Hier werden die Rohdaten des Filmes aufgezeichnet, wie die mitwirkenden Personen, Ort, Wendepunkt des Films, welche Umsetzung wurde verwendet. Dies hilft dabei den Film in seinen Einzelteilen zu sehen und bei der Analyse genau zu betrachten. Die Bereiche werden nacheinander analysiert und ergeben mit den folgenden Teilen den Grundbau der Filmanalyse.

Bedingungsrealität (Kontext 1)

Dabei ist die inhaltliche Gestaltung des Films gemeint. Eingesetzte Technik sowie der Bezug auf Filme, welche in dieser Zeit mit der selben Art des zu analysierenden Films entstanden sind. Außerdem wird der/die RegisseurIn betrachtet und dessen/deren Arbeiten.

Bezugsrealität (Kontext 2)

Problemaufarbeitung welche im Film zentrales Thema ist und der Bezug zur Realität.

Wirkungsrealität

Welches Publikum wird angesprochen und warum. In welchem Kontext wurde der Film gezeigt, außerdem werden die Dauer der Ausstrahlung und die Orte der Ausstrahlung aufgezeigt.

Diese Punkte sind nur ein Rohkonzept der später folgenden Analyse und sollen als Basis dienen. Durch diese Recherche von Informationen erhält man ein Grundgerüst auf welches sich die Filmanalyse stützen kann. Nach dem jeweiligen zu betrachtenden Film muss beurteilt werden, welche Bereiche dieser Basis mehr Anspruch erheben. Jeder dieser Teile ist wichtig jedoch wird der Fokus unterschiedlich gewählt.

Neben diesen vier Basisbereichen wird nun die inhaltliche Struktur von Personen, Handlung und Handlungsablauf, Personenkonflikte, Ton, Bildsprache und Kamera in wieder einzelne Bereiche unterteilt. Dadurch schafft Korte ein immer tieferes Eindringen in den Film auf eine sehr klar strukturierte Art. Dazu zieht Korte die Stellung, dass

*„Dieses Ideal-Modell [...] natürlich nicht statisch [ist], sonder im weitesten Sinn dynamisch zu verstehen, als erweiterungsfähige und gegebenenfalls zu modifizierende Anregung für das eigene – auf die jeweilige erkenntnisleitende Fragestellung bezogene – Untersuchungsdesign, wobei allerdings auf bei unterschiedlicher Gewichtung auf keinen der drei [folgenden] Analysebereiche verzichtet werden kann“.*²⁹

3.1.3.2. Ablauf des Analysemodells

- I. Inhaltsbeschreibung des Handlungsablaufes
- II. Problematisierung und Fragestellung
- III. Formal-inhaltliche Bestandsaufnahme
- IV. Analyse und Interpretation³⁰

²⁹ Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 29.

³⁰ Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 75.

3.2. Konstruiertes Analysemodell

Aus diesen drei verschiedenen Ansätzen der Filmanalyse wird für die folgende Filmanalyse ein eigenes Analysemodell erstellt um auf bestimmte Aspekte des jeweiligen Films, in diesem Fall Stop Motion Filme, besser eingehen zu können. Der Ansatz der drei unterschiedlichen Analyseschemata ist zwar ähnlich haben aber ihre Schwerpunkte sind unterschiedlich gesetzt.

Auch die Abfolge der zu analysierenden Grundteile eines Films variieren bei den drei Filmanalysetheoretikern. Dieser Aufbau wird aufgelöst und neu zusammengesetzt. Dabei werden zwar die Abfolgen der jeweiligen Analysearten beachtet, werden aber auch auf die Filme abgestimmt. Der Aufbau von Hickethier und Korte ist vollkommen anders als der Aufbau von Faulstich. Die folgende Analyse orientiert sich aber am ehesten nach seinem Aufbau, da dieser strukturell am Besten ist.

3.2.1. Aufbau des konstruierten Analysemodells

- I. Genre
- II. Handlungsaufbau
- III. Symbole
- IV. Personen- bzw. Figurenanalyse
- V. Bildanalyse
- VI. Auditive Analyse

I. Genre

Zu Beginn werden das Genre und dessen Subgenres ermittelt. Dies dient vor allem der im Anschluss folgenden Symbolanalyse. Durch das Genre kann wie Hickethier sagt ein „narratives Grundmuster“³¹ erkannt werden.

„Kein audiovisuelles Produkt steht für sich allein, sondern bezieht sich immer auf andere, steht in einem kulturellen Traditions- und Gebrauszusammenhang, der andre Produkte berührt und miteinbezieht.“³²

³¹ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 202.

³² Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 199.

Ein Film ist nicht nur auf ein Genre zu beziehen sondern weist auch Subgenres auf. Diese werden durch „Erzählmuster, Themen und Motive“³³ zugeordnet. Genres lassen den Zuschauer bereits Erwartungen an den Film mit einbringen und besitzen ein „narratives Grundmuster“³⁴. Dieses gibt der Geschichte schon einen bestimmten Verlauf und Symbole vor. Mit diesem Handlungsverlauf und auch dessen Symbolen kann gespielt werden und sie können bewusst eingesetzt und gebrochen werden.

„Genres können in diesem Sinne als Geschichten generierende Systeme verstanden werden, in denen Mythen tradiert werden, [...] sind [...] immaterielle Institutionen medialen Erzählens, sie sind aber zugleich kulturell und historisch eingebunden und Teil der massenmedialen Unterhaltung“³⁵

Jedes verwendete Genre im Film ist „unterschiedlich stark konventionalisiert“³⁶ und kann Klischees enthalten und bestärken so wie diese auch bewusst brechen. Auch einzelne Szenen können genreweisend sein dabei aber nicht für den gesamten Film sprechen und so Subgenres erzeugen. Auch Faulstich ist dieser Meinung und bestätigt dieses Genremuster. Bei Faulstich wird die Handlung als Basis gesehen, in der Personen agieren. Diese handeln und agieren auf eine bestimmte Art und Weise miteinander und dieses Handeln wird zum Schluss interpretiert. Dabei wird zu Beginn vor allem das jeweilige Genre betrachtet. Dieses besteht aus bestimmten Kennzeichen die einen Film ausmachen, eine Art Handlungsmuster. Faulstich definiert das Genre als „ein spezifisches Erzählmuster mit stofflich-motivlichen, dramaturgischen, formal-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar“³⁷. Aber ein Film besteht nicht nur als einem Genre sondern auch aus mehreren Subgenres. Dies ist auch nur eine Richtung die der Film vorgibt, er muss sich nicht strikt an das Schema eines Genres halten sondern kann es verändern und mit anderen Subgenres verbinden. Faulstich kombiniert in seiner Analyse das Grundmodell also mit den Genres. Denn um einen Film analysieren zu können ist es wichtig das Genre und die Subgenres festzulegen um darauf eine Analyse stützen zu können.

³³ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 202.

³⁴ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 202.

³⁵ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 203.

³⁶ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 204.

³⁷ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 29.

II. Handlungsanalyse

„Das filmische und televisuelle Erzählen und Darstellen bezieht sich auf einen breiten kulturellen Kontext der Vermittlung von Welt, auf eine Form von Sinnstiftung und Sinnvermittlung durch die besondere Art der Organisation der Welt im Akt des Erzählens.“³⁸

Zu Beginn der Handlungsanalyse steht ein kurzer Überblick in die Geschichte und deren Ablauf. Dabei ist die bei Hickethier angesprochene Story, Fabel und Thema ein wesentlicher Punkt.

- Story, beschreibt die Zeit, die Situation und die Figuren und deren Charakteristika, ebenso die Konflikte und Entwicklung der Geschichte.
- Fabel, auch ‚plot‘ genannt, beschreibt das Thema der Geschichte und fixiert die wichtigsten Momente.
- Thema, „[...] weitere Reduktion, es beschreibt den grundsätzlichen Konflikt, um den es geht, die »Grundfrage des Films« [...]“³⁹

Hierbei legt Hickethier auch einen Schwerpunkt auf die Bedeutungsschichten in der Filmanalyse welche aus Denotation und Konnotation besteht. Dies wird bei diesem Punkt ausgelassen, da es hierbei vor allem um Symbole und Zeichen geht. Dieser Punkt wird in Punkt III. Symbole extra abgehandelt.

Die Handlungsanalyse ist bei allen drei Filmtheoretikern ein wichtiger Punkt, da es einen Überblick über den gesamten Film wiedergibt. Daher kommt hier die Aufstellung eines Sequenzprotokolls nach Korte zum Einsatz, welches einen Überblick über den formalen Aufbau des Films gibt.

³⁸ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 109.

³⁹ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 113.

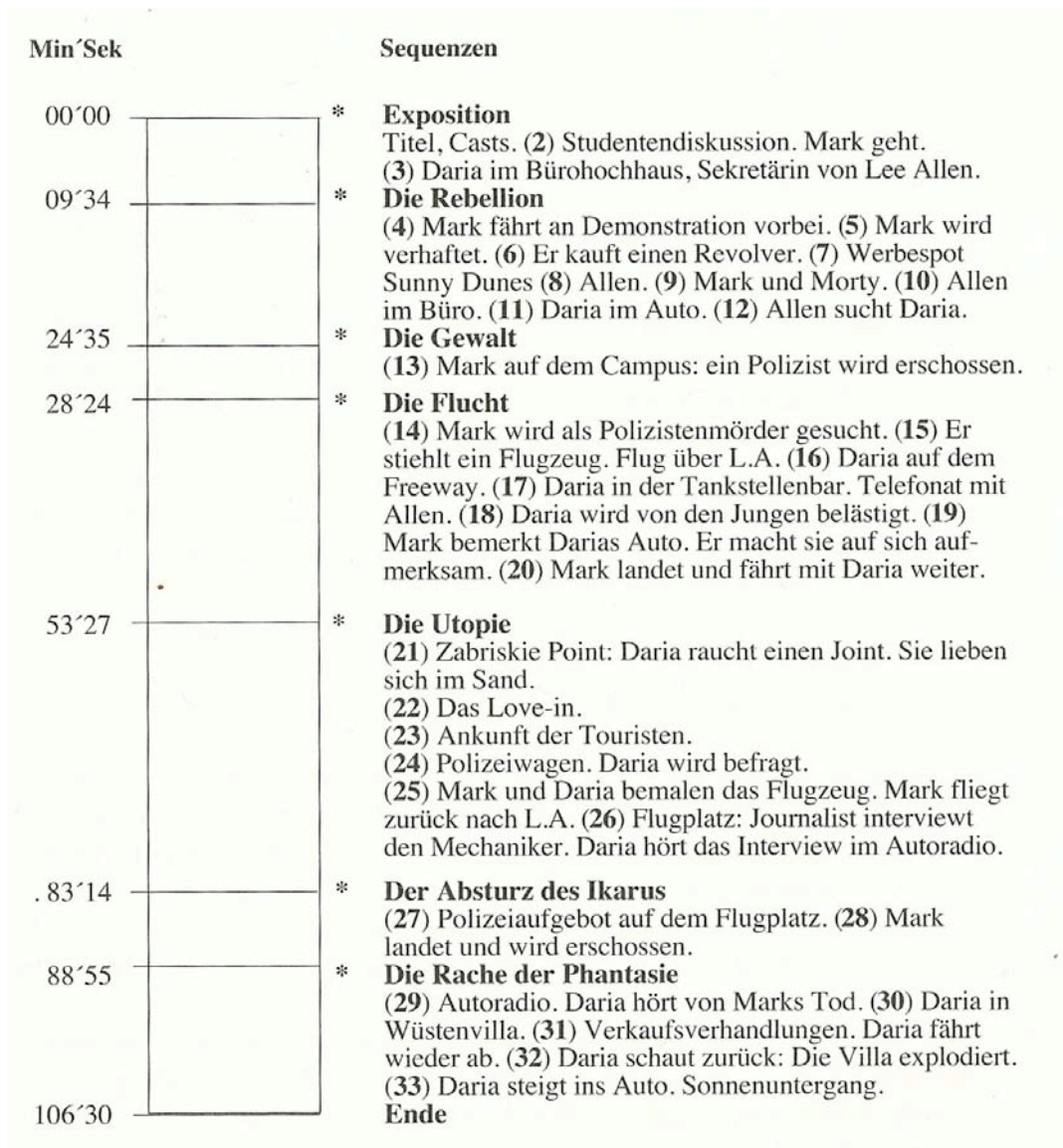


Abb. 18 Sequenzgrafik des Films *Zabriskie Point* S. 84

Tabellenbeschreibung:

Links werden die Minuten und Sekunden aufgeführt an welchen man ablesen kann, wie lange die jeweilige Sequenz dauert. Durch die Markierung der Querbalken zwischen Zeitanzeige und Sequenzen kann man ohne genaueres Minutenzählen ablesen wie lange eine Sequenz ungefähr dauert und in welchem Verhältnis sie zu den restlichen Sequenzen steht. Rechts werden die Sequenzen betitelt. Die Nummerierung zeigt die Handlungsabfolge mit einer jeweiligen kurzen Beschreibung des Geschehens und den jeweiligen Personen. Die Grafik repräsentiert den gesamten Film und dessen Aufbau und verschafft dem Analytiker einen Überblick welcher später in Einzelschritten analysiert wird.

Weiteren Einfluss auf den Handlungsablauf hat der Aufbau von Spannungselementen. Im Film können Spannungselemente aus verschiedenen Handlungen bezogen werden. Durch die Abfolge bestimmter Ereignisse kann die Spannung vorangetrieben oder teilweise wieder gelöst werden um einen neuen Spannungsbogen zu bilden. Diese Spannung wird durch den Hauptdarsteller, durch dessen Wissensstand und dessen Erlebnisse beeinflusst.

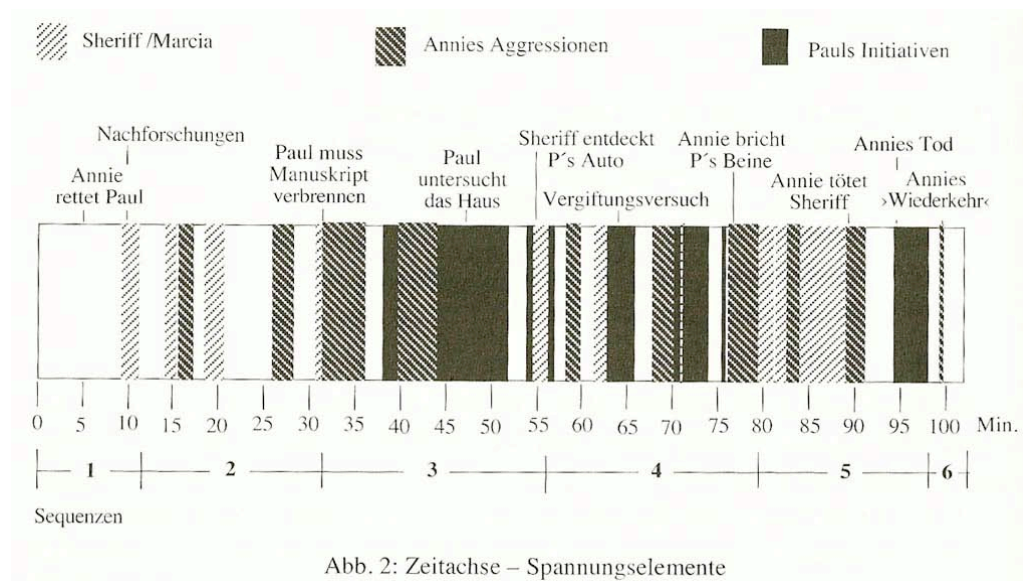


Abb. 19 Spannungselemente des Films *Myser* S. 142.

Durch die Abwechslung der Spannungselemente durch die einzelnen Personen wird diese immer weiter aufgebaut. Durch das zeitweilige Auftreten von Nebendarstellern wird die Spannung immer wieder neu entfacht.

Durch Parallelhandlungen, welche neben der Haupthandlung statt finden, wird die Spannung bis zum Endpunkt immer weiter gedehnt. Der Rezipient lebt mit der Hauptfigur des Filmes mit und dies wird durch kleinere Spannungsbögen, die immer wieder im Film aufgebaut und durch bestimmte Ereignisse beendet werden am Hauptspannungsbogen festgehalten. Es können sich auch mehrere Spannungselemente, welche nicht am selben Handlungsort stattfinden, an einem bestimmten Punkt treffen und zu einem gemeinsamen Spannungselement werden oder parallel zueinander stattfinden und sich gegenseitig aufheben. Diese Spannungselemente sind Teil der Spannungsbögen und werden sequenzweise erweitert. Die Erstellung eines solchen Spannungsdiagramms gibt Aufschluss über die Spannungselemente und deren Zusammenhang mit den Ereignissen und beteiligten Personen.

Also werden in der Handlungsanalyse folgende Punkte behandelt:

- Kurzzusammenfassung
- Sequenzprotokoll
- Spannungselemente

Dies sorgt für einen guten Gesamt- und Zeitüberblick über den gesamten Film und seinen Spannungselementen- und Bögen und kann als Grundgerüst betrachtet werden.

III. Symbole

Nach der Analyse der Handlung und deren Aufbau können schon Bögen zu den Symbolen gezogen werden. Diese Symbole können, müssen sich aber nicht nach der Handlung richten. Ebenso das Genre, die Handlungen der Personen, die Handlungsorte und die Taten spielen dabei eine wichtige Rolle. Faulstich nimmt in seinem Punkt 5, Analyse der Normen und Werte – Von den Symbolen zur Message, darauf Bezug.

Symbole werden im folgenden als Zeichen oder Hinweise auf allgemeine, übergreifende Bedeutungen und Sinnkonzepte verstanden, z.B. das Kreuz als Symbol für das Christentum, die Nationenflagge als Symbol für eine Nation, der Ring als Symbol für die eheliche Verbindung.

Im Film können also alles und jeder ein/e BedeutungsträgerIn sein. Dies bezieht sich auf Namen, Orte, Gegenstände oder Handlungen die dem Rezipienten etwas nicht Offensichtliches, etwas Verstecktes zeigen wollen. Es kann aber auch eine Bedeutung unterstreichen wie bei den Namen. Der Name sagt etwas über die Person, das Haustier oder den Gegenstand aus, er charakterisiert seinen/seine TrägerIn. Besonders Hickethier betont diese Bedeutungsschichten. Diese werden in der Filmtheorie in Modelle aufgespaltet bei welchen zwischen dem Text der Geschichte, die Geschichte welche durch den Ablauf des Films entsteht und das Geschehen selbst unterschieden wird.

„Eine Geschichte setzt also ein Geschehen voraus, und die Geschichte eignet sich dieses Geschehen dadurch in spezifischer Weise an, dass sie es mit Erzählkonzepten verbindet.“⁴⁰

Denotation und Konnotation

„Unterschieden wird in der Beziehung zwischen dem Verhältnis des Zeichen zu den Phänomenen der Realität, für die es steht, als ikonisch, symbolisch und indexikalisch.“⁴¹

- *Ikonisch*, alle analog abgebildeten Darstellungen z.B. Fotografie
- *Symbolisch*, sprachliche Zeichen
- *Indexikalisch*, ein Zeichen steht für ein anderes Zeichen, spiegelt in sich diese Bedeutung wieder, z.B. Zeichen des Thermometers ist Zeichen für Temperatur.⁴²

In Folge werden auch Filmlexika bzw. Symbollexika zum Einsatz kommen in welchen Symbolen Bedeutungen zugewiesen werden. Symbole sind essentiell für diese Analyse, weil sie versteckte Handlungsakte aufdecken können.

IV. Personen- bzw. Figurenanalyse

Zu Beginn werden alle wichtigen Figuren beschrieben um einen Eindruck über die Person und deren Charakter zu schaffen.

Bei der Figurenanalyse finden sich neben dem Hauptcharakter auch zahlreiche Nebencharaktere welche auch in ihrer Wichtigkeit Unterschiede aufweisen können. Sie stützen den Hauptcharakter, haben Einfluss auf ihn oder sind einfach nur Gegner die ebenso bedeutungsvoll sind. Die meisten Spielfilme sind aber von der Handlung und nicht von den Figuren bestimmt, da der Film als visuelles Medium nur eine begrenzte Möglichkeit aufweist nicht nur das Äußere sondern auch das Innere der ProtagonistInnen zu zeigen.

Doch der Protagonist ist im Zentrum des Films. Er muss nicht immer der typische Held sein, er kann auch eine Art Anti-Held sein und dennoch als Sympathieträger auf das Publikum wirken. Bestimmt kann die Hauptperson durch die Dauer der Auftritte, und wie oft sich diese wiederholen, werden.

⁴⁰ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 114.

⁴¹ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 115.

⁴² Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 116.

Der Hauptakteur muss aber nicht immer alleine im Film stehen wie auch schon bei Filmpaaren wie Max und Moritz können durchaus auch zwei Personen im Mittelpunkt stehen. Aber sie müssen auch nicht immer hauptsächlich zusammen agieren. Faulstich bezieht sich hierbei auf das Beispiel eines Vampirs und einer biedereren Hausfrau.⁴³ Beide sind im Zentrum der Geschichte und sind dabei nicht immer zusammen wie Max und Moritz die ihre Abenteuer gemeinsam erleben.

Neben den besonderen Charaktereigenschaften und der Häufigkeit des Auftretens der Hauptperson muss auch besonderes Augenmerk auf das erstmalige Erscheinen des Helden gelegt werden. Vieles lässt sich aus dem ersten Auftritt ablesen, ist er schüchtern oder mutig, in welcher Umgebung befindet er sich, wie agiert er/sie mit den anderen Personen und wie reagieren sie auf sein/ihr Erscheinen? Ist er der Held oder der Außenseiter? Diese Position in der Gesellschaft kann sich während des Films auch jederzeit verändern.

Nicht ganz so differenziert bei den Figuren ist es im Märchen. Hierbei wird eine grobe Unterscheidung getroffen zwischen Gut und Böse. Der/die ProtagonistIn ist bei den Guten und wechselt auch die Position nie. Die Hauptfigur dabei führt durch den Film und dient der „Vermittlung der Moral, der Message“⁴⁴

Beim Stop Motion Film soll außerdem die Darstellung von Mimik und Gestik in diesem Analyseschema einen Platz finden. Dies ist für die spätere Forschungsfrage der Ästhetik von Tim Burtons Stop Motion Filmen von zentraler Bedeutung.

Bei der Figurenanalyse werden also folgende Punkte betrachtet:

- Kurzzusammenfassung der Person mit Aussehen und Eigenschaften
- Ermittlung der Hauptcharaktere durch Aufstellung einer Zeitleiste der Erscheinungsdauer
- Betrachtung des/der Heldin bzw. der Hauptpersonen und zentralen Nebenpersonen
- Mimik und Gestik, anhand ausgewählter Figuren
- Daraus ergibt sich ein tieferer Einblick in die vorhergehende Handlungsanalyse. Durch die Charaktere und deren Handlungen lassen sich Handlungsstränge und -abfolgen besser herausheben.

⁴³ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 98.

⁴⁴ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 107.

V. Bildanalyse

Die Bildanalyse hat zwei große Schwerpunkte. Zum einen der Ablauf der Bilder, sowie deren Länge, Ausführung und Kamerabewegungen und zum anderen das visuelle Bild welches in den folgenden Filmanalysen der zentrale Punkt sein wird. Kamerabewegung und Länge der Einstellungen hingegen sind zweitrangig und werden nur punktuell Beachtung finden.

Mit visuellem Bild sind in diesem Fall das Licht und die Farbe gemeint. Wie sind Handlungsorte aufgebaut, unterliegt das Filmbild einem wiederkehrenden Farbschema, ist dies Personen abhängig? Das Bild sollte schon immer einen Teil der Realität abbilden, welcher nicht vorhanden war um nicht vorhandenes sichtbar zu machen. Das Bild in seiner ältesten Form, also der Zeichnung, ging über zum fotografischen Bild, welches ein direkter Vorläufer des Filmbildes war. Das fotografische Bild zeigte einen Teilausschnitt der Realität. Diese war vom Künstler arrangiert und ist ein wichtiger Bestandteil des Filmbildes welches vom/von RegisseurIn geschaffen wird. Das kinematographische Bild hält einen Augenblick der Bewegung fest und bildet diesen wieder ab.

Wichtig bei der Abbildung des Bildes ist vor allem der Rahmen welcher um ein Filmbild liegt. Er kann Objekte ein- und ausschließen, „[...] er hebt das Abgebildete von den visuellen Erscheinungen der Wirklichkeit ab, isoliert es, löst es aus dem optischen Konstellationen heraus [...]“.⁴⁵ Durch diese Isolation entstehen Stimmungen und die Atmosphäre des Films bzw. der jeweiligen Sequenz. Dieser Rahmen oder auch Rahmung wird in der Filmsprache Frame genannt und ist ein essentieller Teil der Analyse. Durch das Sehen oder nicht Sehen eines Objektes, einer Person oder eines Ortes wird der Film gezielt in eine Richtung gelenkt und bestimmt dadurch die Wirkung auf den Zuseher.

Neben dem Rahmen spielt aber auch die Abfolge von Bildern eine tragende Rolle, was auch als Bildfolge bezeichnet wird. Diese gibt dem Zuseher Teile einer Geschichte vor, welche im Film jedoch nie zur Gänze erzählt werden. Der Rezipient wird von einer Handlung zur nächsten geführt welche zusammengesetzt den Film ergeben. Gleichzeitig muss der Handlungskern ersichtlich sein.

⁴⁵ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S. 46.

Neben Raumgestaltung ist auch die Lichtgestaltung ein essentieller Teil des Filmes, der Raum wird dadurch geprägt und kann dem Zuseher Objekte und Personen enthüllen oder diese verborgen halten. Sie dient gleichzeitig auch der Schaffung von Gefühlen beim Zuseher, es entsteht eine bestimmte Atmosphäre. Dabei bestehen drei Grundrichtungen. Zum Ersten der „Normalstil“, der Raum wird der jeweiligen Tageszeit und Raumbefindlichkeit entsprechend neutral ausgeleuchtet. Zum Zweiten der „Low-Key-Stil“, welcher vor allem für dramatische Szenen verwendet wird, es gibt wenig Kontraste und Flächen verschwimmen ineinander. Als dritte Grundrichtung steht im Gegensatz dazu der „High-Key-Stil“⁴⁶ bei welchem die Räume hell ausgeleuchtet werden und alle Personen und Objekte gut erkennbar sind. Es entsteht eine angenehme, freundliche Atmosphäre.

Neben der allgemeinen Beleuchtung des filmischen Raums wird das Licht in Kategorien wie Vorderlicht, Gegenlicht, Seitenlicht, Führungslicht, wirkliches und künstlich erzeugtes Licht unterteilt.

„Das Licht erzeugt eine bestimmte Atmosphäre, die Stimmungen des Wohlbefindens oder der Anspannung, auslösen, die eine Situation als gefährlich oder friedvoll, als unheilvoll, lebendig oder dynamisch erscheinen lassen.“⁴⁷

Faulstich bestärkt Hickethiers Aussage und argumentiert, dass mit Licht im Film

„[...]ein Spannungsfeld erzeugt [wird], das wieder auf die unterdrückenden Abgründe der eigenen Seele verweist, auf den Film als Traum. Das durch Licht erzeugte Spannungsfeld belässt Figuren im Halbdunkel, macht sie vielschichtig und gegensätzlich, befördert die Verwicklung der Erzählstränge, unterwirft Figuren den Gesetzen des Raums. Undurchsichtigkeit, Verrätselung, Ambiguität und Bedrohung sind vielleicht die Schlüsselbegriffe zur Beschreibung der erzeugten Effekte.“⁴⁸

Für Faulstich spielt auch Farbe im Film eine ebenso tragende Rolle wie Licht und Raum. Sie dient laut Faulstich als atmosphärisches Stilmittel und kann sowohl ein Symbolträger als auch handlungshinweisend sein.⁴⁹

Dieser Meinung ist auch Helmut Korte und bezeichnet den Einsatz des Filmbildes, welches aus Handlung, Licht und Ort besteht, als ebenso grundlegend für die

⁴⁶ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S 79.

⁴⁷ Hickethier, Film- und Fernsehanalyse, S 81.

⁴⁸ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 149.

⁴⁹ Vgl. Faulstich *Grundkurs Filmanalyse*, S. 150.

Wirkung des Films wie den Einsatz von Farbe.⁵⁰ Nicht nur Stimmung kann durch Farbe ausgedrückt werden, auch eine klare Abgrenzung des Handlungsortes oder Figurencharakterisierung kann damit bewirkt werden. Dies betrifft nicht nur einzelne Szenen, sondern können im Film, durch Wiederholungen der gleichen Farbgebung, die Handlung unterstützen. Orte die Ähnlichkeiten aufweisen, oder die die selbe Wirkung ausstrahlen sollen, können durch das Licht gekennzeichnet werden. Handlungsorte, die einen bestimmten Farbraum widerspiegeln, können Auskunft darüber geben wenn Personen auftauchen, die aus einem anderen Handlungsort kommen und im Verhältnis zur gegebenen Farboptik dem Rezipienten einen Hinweis über dessen Herkunft geben. Diese Person kann durch sein eigenes Farbverhalten Klischees unterstreichen und brechen oder aufzeigen ob sie zu den Guten oder Bösen gehört. Bei der Filmanalyse ist das Farbspektrum eines Films entscheidend für die Orientierung und Zuweisung der Symbolik der Orte des Handlungsgeschehens. Korte zieht dafür nochmals den Film ‚Zabriskie Point‘ zur Analyse heran. Dieser eröffnet mit einem „*aggressiven Orange*“⁵¹ Ton und wechselt bei dem späteren Ortswechsel in die Wüste zu natürlichen Orange- und Brauntönen. Auch Objektfarben weisen bei diesem Film auf Ortszugehörigkeit hin, wie das Auto der Hauptakteurin, welches ein von der Sonne ausgebleichenes Violett aufweist und auf die Natur in welche sich die Besitzerin begeben wird, hindeutet. Farbe ist somit ein zentrales Thema welches bei der Analyse eines Films berücksichtigt werden muss.

Somit müssen in diesem Punkt folgende Aspekte analysiert werden:

Visuelles Bild

- Raumgestaltung
- Licht
- Farbe

Technisches Bild: Kamerabewegung und Montage nur für Schlüsselszenen falls notwendig

⁵⁰ Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 109.

⁵¹ Korte, Einführung in die Systematische Filmanalyse, S. 111.

VI. Auditive Analyse

Die auditive Analyse beschäftigt sich mit Dialogen, Geräuschen und der Filmmusik. Je nach Filmgenre wird Musik unterschiedlich eingesetzt. Es wird für Spielfilme die keine Musikfilme sind die Musik teilweise extra produziert und teilweise wird Musik verwendet die von Künstlern/innen ohne Zusammenhang mit dem Film aufgenommen wurde. Dies muss an den jeweiligen Stil des Films angepasst werden und unterstreicht die Handlung des Films und die Wahrnehmung des Rezipienten. Musik und Ton bringen Geräusche mit sich die den Zuseher in Spannung versetzen können oder in tiefste Trauer stürzen.

Hierzu kann das von Helmut Korte entwickelte Musikprotokoll verwendet werden, mit welchem die einzelnen Musikstücke mit der Handlung aus dem Sequenzprotokoll von Punkt III. Handlungsanalyse abgeglichen werden. Daraus soll hervorgehen, ob die Handlung von den Musikstücken unterstützt und getragen wird. Auch im Bezug auf die in den jeweiligen Sequenzen erscheinenden Personen kann ein Musikprotokoll Einblick auf Personen und deren Gefühle geben.

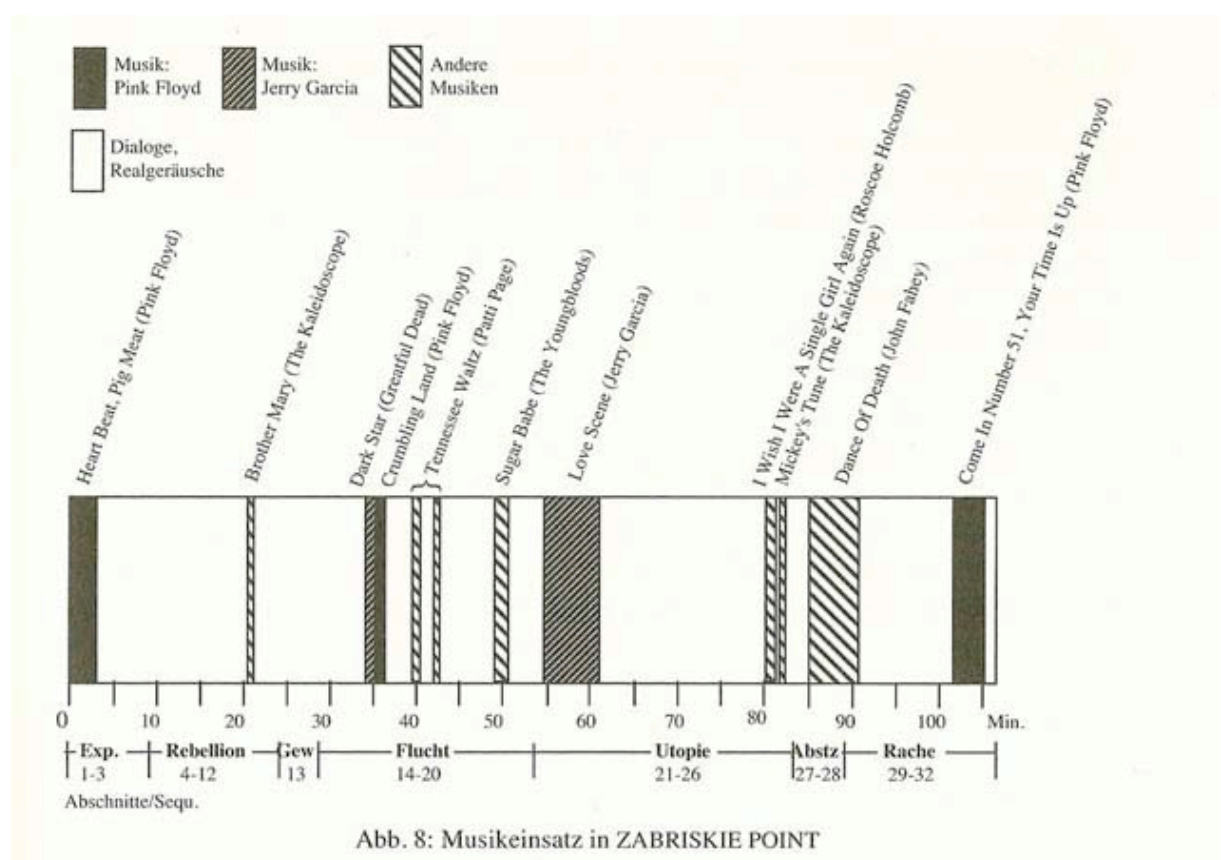


Abb. 20 Musikprotokoll des Films *Zabriskie Point* S. 115

Bei der Musik wird auch der Herkunftsort betrachtet, ob diese außerhalb der Diegese kommt oder im Film einen Abstammungsort, wie Straßenmusiker oder Radio besitzt. Diese Art der Musik wird unterschieden zwischen On und Off Musik.

On Musik bedeutet, dass die Musik und deren Ursprung im Bild zu sehen ist, sie ist Teil der Filmwelt. Off Musik kommt von Außen und ist nicht teil der Diegese. Laut Faulstich dient die Filmmusik der unterschwelligen Emotionalisierung der Filmhandlung.⁵² Dabei werden zwei Arten von Musiktechnik angewendet. Leitmotivtechnik, bei welcher der/die Protagonist/in eine eigene Erkennungsmusik erhält um die Figur noch besser charakterisieren zu können und die allgemeine Stimmungstechnik, bei welcher die jeweilige Szene oder das jeweilige Bild musikalisch umgesetzt wird um beim Zuseher bestimmte Emotionen zu wecken. In Musikfilmen werden durch den Einfluss der Musik gesamte Handlungsereignisse unterstrichen und Handlungsprozesse begonnen oder abgeschlossen.

Nicht nur Musik ist im Film von essentieller Bedeutung sondern auch Dialoge und Geräusche. Geräusche können mehrere Reaktionen im Rezipienten hervorrufen. Er kann sich durch diese gestört fühlen, sie können die Situation unterstützen oder gegen laufen. Die Stimmung wird auch von den Geräuschen im Film erzeugt und ist maßgeblich am späteren Analyseergebnis beteiligt.

Der Dialog zwischen den Figuren gibt dem Rezipienten Information und ist handlungsweisend. Dabei wird zwischen Monolog und Dialog unterschieden. Die eine Form kann zu jeder Zeit in die andere übergehen. Der Dialog ist mit der Kamera verbunden und kann durch Kameraperspektive und Einstellung unterstützt werden.

Auf Dialoge und Geräusche wird bei der folgenden Filmanalyse, wie bei der Bildanalyse nur dann zurück gegriffen, wenn es sich um Kernaussagen und -szenen handelt.

⁵² Vgl. Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S.141

3.2.2. Zusammenfassung

Diese speziell auf die folgenden Filme zugeschnittene Filmanalyse dient der Erforschung von Tim Burtons Stop Motion Filmen. Durch sie soll die Kernforschungsfrage, worin bestehen die ästhetischen Strukturen in seinen Filmen, beantwortet werden können.

4. Tim Burton im Stop Motion Film

4.1. Kurzbiografie

Tim Burton begann seine Karriere 1979 bei Disney und hatte seinen ersten Durchbruch mit seinem Kurzfilm ‚Vincent‘ welcher 1982 veröffentlicht wurde. Es folgten Stop Motion Produktionen wie, ‚The Nightmare before Christmas‘ 1993, ‚James und der Riesenpfirsich‘ 1996 und ‚Corpse Bride‘ 2005. Tim Burton besticht in seinen Filmen durch neue Wege und außergewöhnliche Charaktere. „My process is that I look at all these characters and get a *feeling* out of them that I find to be meaningful.“⁵³ Aber nicht nur seine Figuren, der gesamte Film besticht durch seine Andersartigkeit.

„[...] my way is with a certain amount of intellectualization of the themes, but there’s a cut-off point- where I have a strong enough ideas of what’s going on, and then I cut it off an just try to deal with it intuitively.“⁶⁴

4.2. Tim Burtons Filmgenres

4.2.1. Definitionsversuch Musicalfilm

Der Musicalfilm als Genre kommt von den Bühnen des Broadways und ist die filmische Umsetzung dieser speziellen Theaterform. Ein klassisches Merkmal des Musicals ist, dass die beinhaltete Musik als „manner of presenting narrative material“⁵⁵ definiert wird. Dies bedeutet, dass der Film von der Musik lebt und die Handlung in Songs nicht nur gezeigt sondern auch wörtlich kommentiert wird. Das Musical hat in sich keine bestimmte vom Genre vorgebende Handlung. Es kann ebenso Horror- als auch ein Gangsterthema beinhalten.

4.2.2. Definitionsversuch Horrorfilm

Das zentrale Thema im Horrorfilm ist laut Langford

„the boundaries of sanity and madness, of the conscious and unconscious minds, of the external surfaces of the body and the flesh and organs within, pre-eminently the boundaries of life and death“⁶⁶.

⁵³ Breskin, *Innver Views*, S. 328.

⁵⁴ Breskin, *Inner Views*, S. 326.

⁵⁵ Altman, *Film/ Genre*, S.32.

⁵⁶ Langford, *Film Genre*. S.158.

Ebenfalls unumgängliche Bestandteile dieses Filmgenres sind die Charaktere, die diesen Film bevölkern. Der personifizierte Tod spielt eine ebenso große Rolle wie die Untoten und die Lebenden. Diese Aussage unterstützt und erweitert Fred Botting. Er erwähnt ebenso in seiner Definition des Horrorfilms diese drei Figurpositionen und fügt eine weitere hinzu, „the haunted“⁵⁷. Mit dieser Position bestimmt Botting Figuren welche weder untot noch lebendig sind, z.B. Opfer eines Vampirbisses vor ihrer Verwandlung oder ihrem Tod.

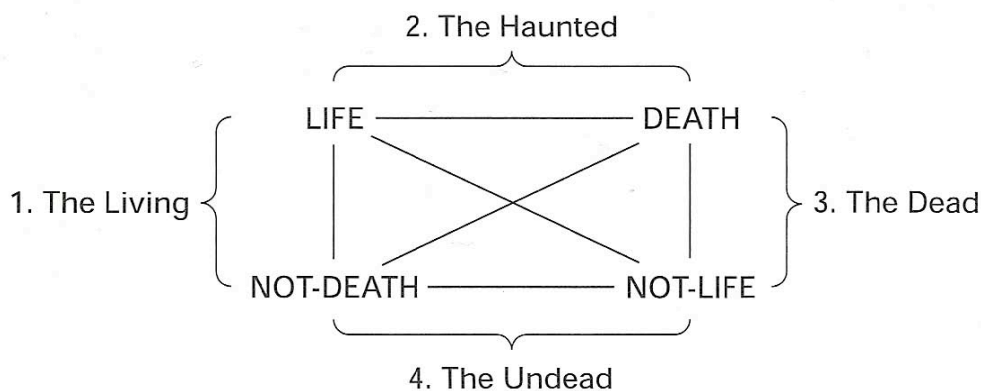


Abb. 21 Bottings Figurenpositionen im Horrorfilm, S. 77

4.2.3. Definitionsversuch Märchen- und Fantasyfilm

„[...] losgelöst von konkreten Orten und Zeiten, von existenziellen Menschheitserfahrungen: von Liebe und Hass, Geburt und Tod, Friede und Krieg, Traue und Verrat. Die auftretenden Figuren handeln dabei als Repräsentanten grundlegender menschlicher Haltungen und Eigenschaften.“⁵⁸

Dies bedeutet, dass im Märchen- und Fantasyfilm Geschichten von Personen erzählt werden die eine naive Weltanschauung besitzen. Die Welt in der diese Charaktere leben ist fantastisch und nicht an irdischen Gegebenheiten gebunden. So kann es Hexen, Zauberer und Monster geben ohne, dass dies ungewöhnlich ist. Der Gute ist gut und der Böse ist böse. Beim Märchenfilm wird der Rezipient an einem Punkt dieser Welt hinzu geschaltet, an welchem sich etwas Wesentliches verändert. Ein Bösewicht kommt an die Macht oder der Gute ist mit seinem Leben nicht zufrieden. Es steht eine Veränderung an, welche durch den Weg des/der Held/in im Film aufgezeigt wird. Der/Die Held/in muss diesen Weg antreten um

⁵⁷ Botting, *The Gothic*, S. 77.

⁵⁸ Friedrich, *Fantasy- und Märchenfilm*, S. 9.

das Gleichgewicht wieder herstellen zu können und am Ende siegt der/die Held/in über das Böse. „Mit der Bewährung in extremer Gefahr findet ein Reifeprozess statt, eine Initiation alter Abhängigkeiten.“⁵⁹ Der/die Held/in muss somit nicht nur das Böse besiegen er/sie macht zugleich eine persönliche Entwicklung durch in welcher sich der Charakter ebenfalls zum Guten wendet. Liebe ist in allen Märchen ein wichtiger Bestandteil, nicht immer in Form einer Liebesgeschichte aber dennoch ist meist die Liebe die treibende Kraft der Figuren.

4.2.4. Tim Burtons Filmgenre: Das fantastische Grusical

Zusammenfassend kann man festhalten, dass Tim Burton seine Stop Motion Geschichten in den immer wiederkehrenden Filmgenres Horror, Märchen und Musical ansiedelt. Dies gilt auch für die im Folgenden analysierten Filme. Alle Stop Motion Filme von Tim Burton sind in erster Linie Kinderfilme und tragen deshalb den Märchencharakter in sich. Gesamt kann man daher bei Tim Burtons Stop Motion Filmen vom fantastischen Grusical sprechen.

Merkmale:

- *Musical* – alle Stop Motion Filme bis auf ‚Vincent‘ beinhalten gesungene Untermalung des Films.
- *Horror* – Tim Burtons Figuren stammen aus allen Welten, der Unterwelt ebenso wie der irdischen Welt. Lebendige, Untote und der Tod selbst, welcher auch in Gestalt von anderen Persönlichkeiten wie Jack Skellington auftreten kann, sind Charaktere seiner Filme
- *Märchen und Fantasy*: seine Personen begeben sich in den Kampf mit Gut und Böse und finden sich dabei in fantastischen Welten wieder. Sie gehen auf eine Reise, der/die Held/in steht dabei im Mittelpunkt und siegt am Ende über das Böse bzw. das Unheil welches zuvor Überhand genommen hat.

⁵⁹ Friedrich, *Fantasy- und Märchenfilm*, S. 12.

Diese drei Merkmale beinhalten die Stop Motion Filme von Tim Burton, bei ‚Vincent‘ noch nicht so ausgeprägt wie bei ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Coprse Bride‘. Auch im Film ‚Vincent‘ zieht der Protagonist in einen Kampf, ein Kampf mit seinem Geist. Nur die Liebe zu seiner Mutter lässt ihn immer wieder zurückkehren. Auch bei einem Kurzfilm weicht Tim Burton nicht von seiner fantastischen Filmart ab und gibt so seinen Filmen einen unvergleichbaren Charakter.

5. Filmanalyse von ‚Vincent‘ zur Grundlageforschung von ästhetischen Strukturen



Abb. 22 Bilder zum Film Vincent

Credits:

- 1982
- Sprache: Englisch
- Länge: 05:52 Minuten
- Farbe: Schwarz-Weiß
- Animation: 2D & Stop Motion
- geschrieben von Tim Burton

Vincent Malloy ist ein siebenjähriger Junge der etwas anders ist als seine gleichaltrigen Zeitgenossen. Vincent ist so sehr in seinen düsteren Fantasien gefangen, dass er nach und nach im Film dem Wahnsinn verfällt. Es ist nicht zu ermitteln ob es sich bei diesem Verfall um Traumsequenzen oder die Realität handelt.

Tim Burton selbst sagt:

„I certainly saw pictures of [Caligari], in any monster book there were pictures of it. But I didn't see [the film] until fairly recently. I think it probably has more to do with being inspired by Dr. Seuss. It just happens to be shot in black and white, and there's a Vincent Price/Gothic kind of thing that makes it feel that way.“⁶⁰

Dieses melancholische Drama schuf Tim Burton 1982 als er bereits als Animator bei Disney arbeitete. Er wurde als Vorfilm von Tim Hunters ‚TEX‘ im Kino gezeigt. Der Film Vincent beginnt mit Flötenmusik und wird von einer Off Stimme abgelöst:

⁶⁰ MacMahan, The Films of Tim Burton, S. 83.

*„Vincent Malloy is seven years old –
He’s always polite and does what he’s told.*

*For a boy his age he’s considerate and nice –
But he wants to be just like Vincent Price.⁶¹*

Der gesamte Film ist ein einziger Reim welcher von Tim Burton selbst verfasst wurde. Für Tim Burton war dieser Film der Durchbruch und verschaffte ihm die Möglichkeit weitere Filme dieser düsteren und skurrilen Art zu verwirklichen.

5.1. Genre

„Vincent“ ist durch das Fehlen von ständiger Hintergrundmusik nicht das typische fantastische Grusical, welches vorab als neues Genre definiert wurde. Jedoch weist er die Charaktereigenschaften des Horrorfilms ebenso auf wie die des Märchenfilms. Man kann diesen Film also als Vorläufer für die kommenden Produktionen sehen, welche durch ihre Länge mehr Raum für Ideen, Charaktere und Musik lassen. Allgemein ist „Vincent“ ein Kurzfilm und besteht aus einer Mischung aus Horror, Fantasy und Märchenfilm. Dies begründet sich auf den Figuren, Monstern und dem Weg den Vincent, der Hauptcharakter im Film, antritt. Er kämpft gegen das Böse und den Wahnsinn, es begegnen ihm Kreaturen die zum Teil zu den Toten und zum Teil zu den Untoten gehören, diese sind Merkmale für den Horrorfilm. Die Liebe zu seiner Mutter ist ein weiteres Indiz für den Märchenfilm. Einzige Abweichung stellt die Niederlage im Kampf am Ende des Films dar. Vincent kann sich dem Wahnsinn nicht länger entziehen und gibt auf.

⁶¹ Burton, Original Poem Vincent Anhang S. 111.

5.2. Handlungsaufbau

5.2.1. Übersicht der Charaktere

Hauptcharakter:

- Vincent Malloy

Nebenfiguren:

- Vincent's Mutter
- Vincent's Tante
- Vincent's Katze
- Vincent's Hund Abercrombie

Vincent Malloy ist ein siebenjähriger Junge. Er lebt mit seiner Schwester, einem Hund und einer Katze bei seiner Mutter. Er ist kein normaler Junge, er liest lieber Horrorgeschichten von Edgar Allan Poe als Märchen und wird aber durch diese Erzählungen zusehends immer wahnsinniger. Vincent Malloy ist zudem ein großer Verehrer von Vincent Price und denkt, dass er selbst dieser sei.

Er sieht sich selbst auch als verrückten Professor welcher ein verstecktes Labor besitzt in dem er dann Experimente mit Tieren wie seinem Hund Abercrombie oder auch Menschen durchführt um daraus neue ungewöhnliche Monster zu erschaffen. Wie mit seiner Tante, als er sich ausdenkt, dass er sie für sein Figurenkabinett in Wachs taucht.

Vincent überträgt im Wahnsinn Gruselgeschichten aus Büchern auf sich selbst und so wird er, nachdem er im Blumenbeet seiner Mutter seine bei lebendigem Leibe vergrabene Frau gesucht hat, mit Hausarrest bestraft. Doch für ihn ist es nicht Hausarrest sondern eine lange Haftstrafe nach welcher er stumm ist und nur noch schreiben kann. Seine Mutter will ihm das noch ausreden, doch als sie das Zimmer verlässt erliegt Vincent dem in seinem Kopf durch Horrorgeschichten entwickeltem Wahnsinn.

Das nun anschließende Sequenzprotokoll ist ein Überblick über den gesamten Kurzfilm. Er ist, wie die klassische Tragödie, in 5 Akte unterteilt welche die wichtigsten Handlungspunkte unterstützen sollen.

5.2.2. Sequenzprotokoll von Tim Burtons ‚Vincent‘

Min‘Sek	Sequenzen
00‘00	Exposition: (1) Credits. (2) Katze kommt hinter dem Baum hervor und setzt sich vor Mauer, Titel erscheint. Katze klettert in ein Haus. (3) Vincent spielt auf einer Flöte und streichelt die Katze. (4) Erste Verwandlung in Vincent Price.
01‘03	Konflikt seiner beiden Seiten: (5) Vincent, unverwandelt, kommt in ein Zimmer mit seiner Schwester, Katzen und seinem Hund. (6) Verwandlung in wahnsinnigen Professor und Erschaffung eines Zombie-Hundes. (7) Vincent streift mit seinem Hund durch den Nebel (8) Wandert ziellos durch dunkle Räume. (9) Vincent begegnet seiner Tante. (10) wieder Verwandlung. (11) Verwandelt malt und liebt Vincent.
02‘33	Der Wahnsinn wächst: (12) Vincent liebt von seiner lebendig begrabenen Frau und will sie befreien. (13) Mutter findet Vincend grabend im Blumenbeet und verbannt ihn auf sein Zimmer in welchem er zusehens dem Wahnsinn verfällt. (14) Brief an seine Mutter über seinen Geisteszustand
03‘49	Rettungsversuch durch die Mutter: (15) Seine Mutter ist nicht überzeugt, will ihm davon überzeugen dass er ein kleiner Junge ist. (16) Mutter verlässt das Zimmer.
04‘12	Verfall des Wahnsinns: (17) Vincent wieder allein in seinem Zimmer, er wandelt umher. (18) Seine kreierte Zombies und die Tante in Wachs gegossen greifen nach ihm. (19) Vincent will die Tür erreichen, fällt aber zu Boden. (20) Schwach zitiert er zum Ende Edgar Allen Poe.
05‘52	Ende

Alle Gestalten von denen er gelesen und geträumt hat versuchen ihn auf ihre Seite zu ziehen und schließlich fällt Vincent zu Boden und spricht mit letzter Kraft die Schlussworte, welche von Edgar Allan Poe inspiriert sind:

*“and my soul from out that shadow
that lies floating on the floor
shall be lifted?
Nevermore...”⁶²*

⁶² Burton, Original Poem Vincent Anhang S. 112.

5.2.3. Spannungselemente

Die Spannungselemente des Films treten vor allem bei den Verwandlungen von Vincent auf. Dies lässt sich auch an der Musik und der Stimme des Erzählers fest machen, was auch im Punkt 4.1.6 Auditive Analyse genauer behandelt wird. Durch jede Verwandlung kommt er der Übernahme durch den Wahnsinn ein Stück näher. Jedoch verwandelt er sich während des Films mehrmals in beide Charaktere, in Vincent Price und den verrückten Wissenschaftler. Die Verwandlungen sind die wesentlichen Elemente der Spannung, diese Spannungen werden durch einen Erwachsenen oder einen Ortswechsel wieder gelöst.

Also sind die Spannungselemente die Verwandlungen von Vincent Malloy in eine seiner Persönlichkeiten. In diesen einzelnen Verwandlungen treten von der Verwandlung bis zur Entwandlung kleine Spannungsbögen auf. Der Hauptspannungsbogen kann vom kleinen normalen Jungen zur sterbenden Zweitpersönlichkeit Vincent Price gezogen werden.

Wie bei dieser Zusammenfassung zu erkennen ist, zeichnet sich das Hauptthema Wahnsinn und die Entstehung des Wahnsinns in den eigenen Gedanken ab. Durch die Fantasie treibt sich Vincent Malloy selbst in den Wahnsinn und zeigt Züge von Gut und Böse bzw. wahnsinnig welche sich ablösen und am Ende eine Seite in diesem Fall der Wahnsinn überhand nimmt und Vincent in die Tiefe reißt, dargestellt durch das zu Bodenfallen am Ende.

5.3. Symbole

Die Analyse der Symbole geht in der Reihenfolge nach dem Sequenzprotokoll des Films vor. Es soll die Bedeutungsebenen des Films hervorheben und die Handlung unterstreichen. Hierbei kann festgestellt werden welche Intentionen der Macher Tim Burton bei diesem Film hatte.

5.3.1. Exposition

Der Baum: der Baum steht für die Verbindung des Spirituellen mit der Menschheit, sowie für „Wachstum[s] [von] Begabungen und Fähigkeiten“⁶³.

⁶³ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 36.

Dies ist zu Beginn des Films ein wichtiger Aspekt. Er stellt Vincent dar welcher einsam in einem leeren Raum steht. Die Umgebung in welcher der Baum steht ist ebenso kahl und leer wie das Zimmer von Vincent.



Abb. 23 Expositon, 00'00'08



Abb. 24. Vincents Zimmer, 00'00'29

Vincent hat, wie der Baum, zwei Seiten. Zum einen seine natürliche Seite, er ist ein kleiner Junge der mit Mutter und Schwester zusammen in Frieden lebt, und zum anderen ist er spirituell mit dem Wahnsinn verbunden. Er gibt sich anderen Welten hin in welchen er sein und tun kann was er möchte. Vincent verwandelt sich in Vincent Price und ebenso in einen verrückten Professor. Die Äste des Baumes stehen für die Vielschichtigkeit seiner Fantasien und wie sie sich immer weiter ausbreiten und Vincent Malloy langsam übernehmen. Ast für Ast, Stück für Stück nehmen seine Wahnvorstellungen zu, ebenso wie ein Baum mit der Zeit immer weiter wächst.

Die Mauer: Vordergründiges Symbol für Schutz und Abgrenzung. Diese zwei Funktionen können auch auf Vincent und sein Verhalten umgelegt werden. Der Wahnsinn der ihn überkommt schafft durch die Halluzinationen eine Schutzmauer nach Außen in die Freiheit und schafft somit Abgrenzung zu seiner Familie.

Die Mauer wird aber auch noch als „Symbol des Übergangs vom nicht-sakralen zum sakralen Raum“⁶⁴ gesehen. Dies stimmt mit dem zuvor beschriebenen Symbol des Baumes überein und der Wechsel von der Natur in den Wahnsinn vollzieht die schwarze Katze.

Die Katze: Die Katze kann als Verbindungselement von zwei Welten gesehen werden. Sie kommt zu Beginn der Exposition hinter dem Baum hervor und hält vor der Mauer inne auf welcher der Titel des Films und zu gleich der Name des

⁶⁴ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 185.

Hauptcharakters zu sehen ist. Sie verbindet den Baum durch die beschriftete Mauer mit dem Namen Vincent und mit ihm als Person. Die Katze nimmt dann noch den Weg über die Mauer, sie geht von einer Welt in die andere. Von der Außenwelt und der Freiheit in das Haus von Vincent in welchem er sich zum Ende des Films gefangen sieht.

Die Flöte: Die Form der Flöte kann als „Phallussymbol“⁶⁵ gedeutet werden und gibt uns Aufschluss über das Geschlecht und unterstreicht dieses. Der Klang kann auch als Stimme betrachtet werden, sie steht ebenso als Verbindung zwischen zwei Welten. In diesem Fall für die Verbindung von Mensch und Tier. Die Flöte zieht die Katze magisch an. Die Katze ist die Verbindung zum Wahnsinn. Vincent zieht den Wahnsinn durch sein Flötenspiel wie durch Geisterhand an. Vincent stoppt sein Flötenspiel erst, als die Katze ihn leicht anstupst. Kurz nach dieser ersten Geste der Zuwendung der Katze wird die erste Verwandlung von Vincent gezeigt.

Gestreiftes Hemd: Vincent trägt ein schwarz-weiß, quer gestreiftes Hemd.



Abb. 25 Vincent spielt Flöte, 00'00'36



Abb. 26 Buster Keaton in ‚Convict 13‘

Dieses Hemd erinnert an die Kleidung von Gefangenen. Dies unterstützt die Theorie der Gefangenheit in seinen Wahnvorstellungen. Er kann nicht ausbrechen und dem Wahnsinn entgegentreten, er ist sein eigener Gefangener.

Vincent Price: Vincent Price steht als Idol für Tim Burton im Mittelpunkt dieses Films. Es ist eine Hommage an ihn und stellt eine Verbindung zum Horrorfilm dar. Vincent Price hat bis zu dieser Zeit schon in zahlreichen Horrorfilmen mitgewirkt.

⁶⁵ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 95.

5.3.2. Konflikt seiner beiden Seiten:

Der Hund: Wie auch schon die Katze ist der Hund „[...] Wächter an der Schwelle zur anderen Welt [...]“⁶⁶. Er ist ein Schutz für seinen Besitzer und immer an dessen Seite, wie auch bei Vincent. Sein Hund ist sein erstes Versuchsobjekt und bleibt dennoch bei ihm. Da der Konflikt in Vincent im Verlauf des Films immer größer wird, möchte er aus seinem Beschützerhund einen Zombie kreieren um trotz des voranschreitenden psychischen Wahnsinns seine treuen Freund weiter an seiner Seite zu haben.



Abb. 27 Symbol Hund, 00'01'03



Abb. 28 Symbol Hund, 00'02'05

Der Lichtschalter: der Lichtschalter, auch in Abb. 27 am linken Bildrand zu erkennen, ist eingeschaltet als Vincent den Raum betritt. Das Licht zeigt die normale Welt ohne Wahnsinn und Kampf. Es erleuchtet den gesamten Raum was durch die weißen Wände noch unterstützt wird. Vincent möchte sich aber der Fantasie hingeben und betätigt den Lichtschalter um in seine andere, eigene Welt zu gelangen. Hier kann er den Wechsel zwischen den Welten noch selbst steuern ohne, dass diese überhand nehmen, dennoch fühlt er sich schon stark zu dieser Seite hingezogen.

Der Springclown: Vincent dreht an einer Kurbel, die sich an einer Box befindet, welche ein Baby in den Händen hält. Es sieht aus wie ein Kinderspielzeug, der Springclown. Das Baby stellt die „Unschuld“⁶⁷ dar welche den Wahnsinn in den Händen hält und den Vincent durch das Kurbeln freisetzen kann. Dies geschieht auch, jedoch kommt der Clown nicht aus der Box sondern aus dem Hinterhalt, wie auch die Horrorfantasien die immer öfter auf Vincent einstürzen.

⁶⁶ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S.133.

⁶⁷ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 149.



Abb. 29 Symbol Springclown, 00'01'19



Abb. 30 Symbol Springclown, 00'01'22

Der Nebel: Die Undurchsichtigkeit des Nebels stellt den Geisteszustand von Vincent dar, er verliert an Klarheit und kann sich selbst nicht mehr richtig zu Recht finden. Vincent streift im Nebel umher und verliert sich darin nach und nach selbst, er weiß nicht welchen Weg er einschlagen soll, aus dem Nebel heraus oder darin versinken.

5.3.3. Der Wahnsinn wächst:

Der Turm: Die Höhe und das Hinaufschreiten in den Turm ist der Versuch von Vincent aus dem wachsenden Wahnsinn zu fliehen. Er sieht es jedoch als Verlies, als dunklen Ort an den er verbannt wurde. Jedoch steht der Turm für einen „Ort des Lichtes“⁶⁸ also der Befreiung. Seine Mutter, die ihn später auch aus seinen Wahnvorstellungen holen will, sendet Vincent in den Turm, dies zieht einen Bogen zum späteren Versuch des Abwendens des Wahnsinns ihrerseits.

5.3.4. Rettungsversuch durch die Mutter:

Die Tür: In dieser Sequenz steht die Tür für den Übergang von der Realität zur Fantasie bzw. Wahnvorstellung. Die Mutter kommt plötzlich durch diese herein und möchte, dass Vincent den Raum bzw. seine Fantasiewelt verlässt. Die Tür und der Türrahmen sind von Schatten gezeichnet, jedoch ist die Öffnung hell erleuchtet und man sieht nur Licht aber keinen bestimmten Ort an dem die Mutter Vincent mitnehmen möchte. Der Versuch Vincent von der einen auf die andere Seite zu ziehen ist der letzte Versuch im Film und wäre auch der letzte Ausweg für Vincent gewesen der aber nicht auf seine Mutter hört.

⁶⁸ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 298.



Abb. 31 Symbol die Tür, 00'03'25

5.3.5. Verfall des Wahnsinns:

Der Schatten: Im Schatten von Vincent ist nicht er zu sehen sondern sein mutierter Hund, er hat sich quasi selbst zum Zombie gemacht ohne dies wirklich bemerkt zu haben. Vincents Innerstes hat sich verändert und dies wird ihm durch seinen verwandelten Schatten vor Augen geführt.



Abb. 32 Symbol Schatten, 00'04'25

Der Totenkopf: Vincents Kopf erscheint im Blitzlicht als Totenkopf und gibt Aufschluss auf seine „geistige Kraft“⁶⁹. Diese vermittelt den Eindruck immer mehr zu schwinden, der Kampf scheint aussichtslos. Der Totenkopf ist aber ebenso ein Zeichen für die „Vergänglichkeit“⁷⁰ und weist auf das Vergehen von Vincents normalen Leben als kleiner Junge hin. Es wandelt sich in puren Wahnsinn dem er nun gnadenlos ausgeliefert ist und dem er auch nicht mehr entsagen kann, er hat ihn zu tief in seinen Kopf dringen lassen und dieser hat ihn von innen heraus verändert.

⁶⁹ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S 242.

⁷⁰Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S 242.



Abb. 33 Symbol Totenkopf, 00'04'31

Die Hand: Viele knochige Skeletthände greifen nach Vincent, er versucht ihnen zu entkommen aber er ist in den Händen der Halluzination gefangen und kann sich nicht befreien. Die Hand als Symbol zeigt das Machtverhältnis auf in welchem sich die zu ergreifende Person befindet. Es ist die Hand der dunklen Seite die Vincent selbst durch seine Fantasien erschaffen hat. Sein Verstand hat dem Wahnsinn somit die Überhand gelassen und ist nun darin gefangen.



Abb. 34 Symbol Hand, 00'03'34

5.3.6. Ende:



Abb. 35 Symbol Beerdigung, 00'05'02

Am Ende liegt Vincent flach auf dem Boden. Es sieht aus als wäre er in einem Sarg aufgebahrt worden und schon tot. Die Regungslosigkeit und die Lage seines Körpers symbolisiert das Ende. Das Ende des Kampfes gegen die Wahnvorstellungen. Das Ende des Fluchtversuchs. Das Ende des Film.

Wie man anhand der aufkommenden Symbole im Film erkennen kann, benutzt Tim Burton diese ganz gezielt um neben dem Handlungsstrang einen weiteren Bedeutungsstrang zu bilden. Die Symbole sind Vorzeichen, Vorwarnung, Erkennungsmerkmale und Bedeutungsträger zu gleich. Es lässt sich somit über die Symbole von Anfang bis Ende ein Bogen ziehen. So ist zu Beginn die Katze schon ein Anzeichen für die mystische Welt und die beiden Seiten im Leben von Vincent. Dies wird durch den Hund noch weiter unterstützt welcher den Nebel, in welchen Vincent vor dem kompletten Ausbruch des Wahnsinns noch ziellos herumirrt, als Wegbegleiter hat. Bis zum Schluss bei welchem sich sein Kopf zu einem Totenkopf formt und dem Wahnsinn freie Hand lässt ihn zu übernehmen, bis er schließlich und endlich aufgibt und zu Boden fällt und wie schon vom Irrsinn beerdigt daliegt um sich seinem Schicksal hinzugeben.

5.4. Figurenanalyse

- Hauptcharakter: Vincent Malloy
- Mutter von Vincent
- Tante von Vincent
- Hund und Katze

5.4.1. Vincent Malloy

Kurzbeschreibung:

Vincent Malloy lebt mit seiner Mutter und seiner Schwester in einem Haus. Er besitzt drei Katzen und einen Hund. Vincent Malloy hat eine sehr lebhaftes Fantasie und ein besonderes Interesse an Horrorgeschichten und Gedichten von Edgar Allan Poe. Seine Fantasie geht so weit, dass Vincent wirklich denkt er sei selbst eines seiner Idole, Vincent Price. Durch diese immer länger werdenden Fantasien treibt sich Vincent selbst in den Wahnsinn.

Die drei Persönlichkeiten des Vincent Malloy:



Abb. 36 Unschuld
normaler Junge



Abb. 37 Verbindungsmann
Vincent Price



Abb. 38 Wahnsinn
Wissenschaftler

Vincent als normaler Junge ist artig und höflich, spielt mit seinen Tieren, ist jedoch ein Einzelgänger und Außenseiter. Seine zweite Persönlichkeit, welche nicht von psychischer Natur ist sondern der reinen Fantasie entsprungen ist stellt in seinem Geist die Verbindung zum Wahnsinn her. Im Film ausgedrückt durch einen verrückten Wissenschaftler welcher Experimente mit seinen Tieren und Verwandten durchführt. Wie auch schon bei den Symbolen wurde hier auf die stufenweise Veränderung des Charakters Vincent geachtet. Die Verwandlungen werden immer wieder durch außenstehende, verwandte Personen unterbrochen die Vincent immer wieder aus seiner eigenen, gruseligen Welt zurück holen.

Bedeutung des Namens:

Vincent: der Siegende⁷¹, diese Bedeutung kann als Ironie gesehen werden. Vincent versucht über seine anderen Persönlichkeiten zu siegen. Jedoch versuchen auch seine anderen beiden Charaktere über die Person Vincent zu triumphieren. Am Ende gewinnt die Figur Vincent Price, von welchem der Name auch abgeleitet werden kann. Der Ursprung für den Namen des Hauptcharakters kann also unterschiedliche Gründe aufweisen. Aber beide ergänzen sich miteinander. Die Bedeutung des Siegenden kann als roter Faden durch den gesamten Film gezogen werden, denn es besteht ein dauernder Kampf seiner Persönlichkeiten und dem übergreifenden Wahnsinn.

Persönlichkeitsspaltung des Charakters Vincent:

Vincent lebt in einer Fantasiewelt in welcher er zugleich Vincent Price und ein verrückter Wissenschaftler ist. Es geht aus dem Film jedoch nicht exakt hervor, ob dies eine Wahrnehmungsstörung ist, ob Vincent also unter einer Multiplen Persönlichkeitsstörung⁷² leidet, oder ob alles nur ein sehr durchdachtes Spiel ist. Am Ende des Films gibt es keine Zurückverwandlung in den Jungen Vincent, er bleibt Vincent Price. Diese Tatsache weist auf eine Störung hin, er kann sich selbst nicht gewollt zurückverwandeln.

Der Wahnsinn von welchem Vincent befallen ist könnte für ihn als Bedrohung gesehen werden und ist somit der Auslöser dieser Störung denn, „es werden multiple Personen erschaffen, an die das Unerträgliche delegiert werden kann“⁷³.

Erstauftritt des Hauptcharakters – Exposition:

Das erste Mal erscheint Vincent in einem kleinen weißen Raum, von welchem man die Bedeutung nicht kennt. Vincent kehrt auch während des Films nicht in diesen Raum zurück. Er spielt auf einer Flöte, ganz ruhig und in sich gekehrt. Die Flöte wurde bei den Symbolen schon als Verbindung zur anderen Welten erörtert, mit welcher Vincent seine Katze magisch lockt. Dies stellt den ersten Bezug zum Mystischen her, er scheint wie in Trance während er auf der Flöte spielt bis die Katze ihn anstupst. Dieses anstupsen vermittelt den ersten Berührungspunkt. Er

⁷¹ Lindau, Die schönsten Vornamen für Ihr Baby, S.172

⁷² Schneider, *Ich bin Wir. Die Multiple Persönlichkeit*, S. V. Definition Multiple Persönlichkeit auch bekannt als Dissoziative Persönlichkeitsstörung: „[...] das Bewusstsein eines Menschen [...] [kann] [...] in Stücke gehen [...] und in ein und dem selben Körper in mehreren getrennten Persönlichkeiten [weiterleben], S. XII.

⁷³ Schneider, *Ich bin Wir*, S. XII.

kuschelt mit seiner Katze und plötzlich, von einem Moment auf den anderen, findet die erste Verwandlung statt. Der Junge wird von Vincent Malloy zu Vincent Price. Die Katze immer noch auf dem Arm haltend, stößt er eine Rauchwolke seiner Zigarette aus. Ein Teil vom echten Vincent Malloy wird vom imaginierten Charakter Vincent Price ausgestoßen und aus seinem Körper vertrieben um Platz für den Wahnsinn zu schaffen. Der Wahnsinn zeigt sich also schon in der Exposition des Films und gibt einen ersten Hinweis auf die Entwicklung des Charakters.

Der Erstauftritt von Vincent Price ist, wie auch der Erstauftritt von Vincent Malloy, in der Exposition und bildet die erste Verwandlung. Der Erstauftritt des verrückten Wissenschaftlers erfolgt jedoch erst in der sechsten Sequenz. Dort verwandelt er sich mutwillig, um dem Alltag mit Schwester und Haustieren zu entfliehen. Die Verwandlung findet in Form von Abschalten des Lichtes statt und beinhaltet einen Ortswechsel, vom Gemeinschaftszimmer in sein Labor.

Man kann am Verlauf der Verwandlungen sehen, dass Vincent Malloy sich als erstes in Vincent Price und dann erst in den verrückten Wissenschaftler verwandelt. Jedoch erscheint Vincent Price zwischen der endgültigen Verwandlung zum Wissenschaftler, welcher vom Wahnsinn befallen ist, noch ein Mal und ebenso stirbt Vincent Malloy als Vincent Price. Es entsteht eine Verschmelzung zwischen der Persönlichkeit Vincent Price und der Persönlichkeit des Wissenschaftlers. Beide zusammen machen einen so großen Teil aus, dass sich Vincent am Ende nicht mehr retten kann und als Vincent Price zu Boden fällt. Die Auseinanderhaltung der Persönlichkeiten findet über deren Kleidung statt, denn Vincent Price trägt einen Mantel und der Wissenschaftler einen weißen Laborkittel und Handschuhe.

5.4.2. Mutter von Vincent

Die Mutter von Vincent ist ein Nebencharakter, dies begründet sich mit ihrer nur zweimaligen Erscheinung im Film. Sie ist aber wichtiger Bestandteil und stellt den Bezug zur Wirklichkeit her. Es werden von der Mutter von Vincent nur der Unterkörper und Oberkörper gezeigt, der Kopf ist jedoch immer außerhalb des Filmbildes.



Abb. 39 Vincents Mutter, 00'02'56



Abb. 40 Vincents Mutter, 00'03'52

Für diese Art der Darstellung der Mutter bzw. der Erwachsenen im Film kann es mehrere Gründe geben. Einerseits stellt es den kleinen Jungen Vincent ins Zentrum den Films, er ist ein Kind, klein und unwissend. Die Mutter steht als Erwachsene über ihm, sie ist so groß, dass das Bild sie nicht ganz erfassen kann. Andererseits ist sie in zwei Sequenzen die Bezugsperson zur Wirklichkeit. Sie holt Vincent als ‚Übermensch‘ aus seiner Traumwelt heraus und versucht ihn durch Ermahnungen, wie auch der strenge Finger in Abb. 40 zeigt, in der realen Welt zu behalten und ihn von seinen Wahnvorstellungen zu befreien.

5.4.3. Tante von Vincent

Vincents Tante wird wie seine Mutter ohne Kopf gezeigt. Sie ist jedoch, anders als die Mutter, nicht nur ein Bezugspunkt zur realen Welt sondern ist zugleich auch noch ein Versuchsobjekt für die Persönlichkeit des verrückten Wissenschaftlers. Seine Tante kann, im Gegensatz zu seiner Mutter, Vincent nicht in der Wirklichkeit halten. Trotz ihrer Anwesenheit gelingt es einer seiner Persönlichkeiten, nämlich dem Wissenschaftler, die Welt wieder in die Wahnvorstellung zu kippen und die Tante in dem Maße auszuschalten indem er sie in Wachs taucht. Er macht sie also für Vincent unschädlich indem er sie unbeweglich macht. Als Vincent sich zum Ende des Films erneut versucht sich aus seiner Halluzination zu befreien erscheint die Tante noch einmal als Erinnerung an die wirkliche Welt. Jedoch zerfließt sie, wie auch die Chance des Entfliehens, vor seinen Augen.



Abb. 41 Vincents Tante, 00'01'40



Abb. 42 Tante wird zum Objekt, 00'01'50



Abb. 43 Wiederkehr der Tante, 00'04'40



Abb. 44 Symbol der Wirklichkeit, 00'04'41

5.4.4. Hund und Katze

Vincents Hund und auch seine Katze sind, wie schon bei den Symbolen definiert, Verbindungselemente zwischen den zwei Welten. Die Katze als erster Anstoß zur Verwandlung und der Hund der sich bereitwillig als Opfer für Experimente hingibt. Der Hund als Opfer kehrt jedoch in der Endhalluzination, als Verbindung zur realen Welt in die Vincent nicht mehr zurück kann, wie auch die Tante, wieder.

Dies zeigt auf, dass die Symbole in diesem Kurzfilm nicht nur Gegenstände und Personen sind sondern, dass sie dem Zuseher eine unterschwellige Botschaft mitgeben möchten. All diese Symbole sind miteinander verbunden, und unterstützen die Handlung und das Geschehen.

5.5. Bildanalyse

Die Bildanalyse beschäftigt sich bei Vincent mit zwei wesentlichen Punkten. Zum Einen mit der Farbe, es ist zwar ein Schwarz-Weiß Film, jedoch geben auch diese Farben wichtige Einblicke in den Film. Zum Anderen ist das Licht von essentieller Bedeutung, denn ohne Licht entsteht keine sichtbare Bewegung und somit kein Film.

Das Farbspektrum welches in Vincent angewendet wurde besteht aus vielen Weiß-, Schwarz- und Grautönen. Vincent wurde 1982 herausgebracht, in einer Zeit in welcher der Farbfilm schon lange Einzug in die Kinos und die Wohnzimmer gehalten hatte. In diesem Film werden vor allem die Räume durch ihr Farbverhalten voneinander getrennt.



Abb. 45 Vincents Vorgarten, 00'00'11

Die Außenwelt ist in drei Farben unterteilt. Diese Farben und deren Einteilung finden sich im gesamten Film wieder.

Der Baum welcher komplett in Schwarz dargestellt ist verbindet sich mit dem Boden. Es ist keine klare Abtrennung zwischen dem Boden und beim Baum zu erkennen. Wie schon aus der Symbolanalyse bekannt, steht der Baum für das Spirituelle und das Wachstum, also wächst bildlich etwas in diesem Film heran, was durch die Farbe Schwarz, die mit dem Tod, der Leere aber auch mit dem Mystischen in Zusammenhang gebracht wird und ein Anzeichen für Vincents Wahnsinn darstellt.

Die graue Wand, welche sich klar vom Baum und vom weißen, bedeckten Himmel abgegrenzt, zieht eine Linie zwischen dem Baum und in Folge zu Vincents Haus und Zimmer.



Abb. 46 Wand und Vincents Zimmerfenster, 00'00'28

Der bedeckte Himmel welcher keine Wolken, Regen oder Sonnenschein aufweist unterstützt die ruhige aber auch etwas gedrückte Stimmung in diesem Szenario. Es kann anhand der Lichtstimmung nicht festgestellt werden um welche Tageszeit es sich hierbei handelt, ausgeschlossen werden kann nur die Nacht. Das Licht ist diffus und es sind keine Schatten zu erkennen. Die Außenwelt ist in ihrer Wirkung sehr neutral, es gibt trotz des bestehenden Schwarz-Weiß Films keine extremen Farbkontraste.



Abb. 47 Vincents Zimmer, 00'00'44

Vincents Zimmer ist wie schon der voran gegangene Ort klar in dieser Dreifarbigkeit gehalten. Vincent stellt durch seinen Pullover, welcher klar schwarz-weiß gestreift ist, eine Verbindung zwischen der weißen Wand und dem dunkel gemusterten Boden dar. Der Raum ist völlig leer, es sind weder Spielzeug noch Möbel zu sehen. Es ist wie die bereits beschriebene Örtlichkeit ein neutraler Raum. Ein Raum der wie der Junge nicht viel über sich preis gibt. Licht scheint durch das Fenster, es ist so hell, dass von der Außenwelt nichts zu erkennen ist. Es scheint als kommt die Katze aus dem Nichts, eine schwarze Kreatur die auf den innerlich

zerrissenen Vincent zusteuert. Es überwiegt in diesem Zimmer aber dennoch die Helligkeit und das Dunkle hält sich noch zurück.



Abb. 48 das Labor, 00'01'08

Die Übernahme der Dunkelheit erfolgt im ersten wesentlichen Ortswechsel, vom klaren, hellen Raum zum wenig ausgeleuchteten Labor. Vincent ist nur von einem Lichtkegel umschlossen welcher von einem unbekannten Oben auf ihn herabscheint. Trotz des harten weißen Lichtes sind wenig Schatten zu erkennen. Es wird nur ein Drittel des Raumes ausgeleuchtet, nur der Teil in welchem Vincent zu sehen ist. Die Farbpalette ist nun viel dunkler als die Farbpalette zu Beginn.



Das Licht wirkt wie ein Scheinwerfer, welches die Person die zu sehen ist ins Zentrum der Aufmerksamkeit des Zusehers stellt. Vincent hebt sich vom Hintergrund mit seinem rein weißen Laborkittel vollkommen ab. Er ist der helle Lichtblick in dieser düsteren Kammer. Diese Kammer stellt die Gedanklichkeit des Wahnsinns dar in welcher der verrückte Professor zum ersten Mal erscheint. Er begibt sich, durch einen schwarzen Gang zu seinen Erfindungen, welche durch die Dunkelheit kaum erkennbar sind. Alles liegt noch im Schatten verborgen und wird erst mit der Zeit erkennbar.



Abb. 49 das Labor, 00'01'18

Die Schatten im Bild beginnen zu dominieren. Licht und Dunkelheit beginnen sich immer mehr voneinander zu trennen. Wo zuvor noch diffuses Licht herrschte und alles in ähnlichen Grautönen gehalten war, ist jetzt Schwarz und Weiß, Licht und Dunkel klar getrennt.



Abb. 50 Wechsel von Raum und Personen, 00'01'27

Vincent kommt aus einem hellen Raum, welcher von Licht vollkommen ausgefüllt ist und geht in die Dunkelheit. Diese Dunkelheit wird von seiner Tante unterbrochen und stellt den Personenwechsel dar. Es erscheint der neutrale, klare Raum.



Abb. 51 Vincent als Professor, 00'01'36



Abb. 52 wieder verwandelt, 00'01'37

Jedoch ist dieser Zusammenhang von Raum und Persönlichkeit nicht immer vorhanden. Vincent als Vincent Price tritt ebenso wie die Persönlichkeit des Professors auch im neutralen Raum auf, dabei aber immer nur wenige Sekunden. Der Film spielt in den Szenen mit Licht und Schatten, in welchen Vincent vom Wahnsinn befallen ist. Es lässt sich ein direkter Zusammenhang vom Bild zum voranschreitenden Wahnsinn herstellen. Die ausgeprägten Phasen in welchen er Vincent Price oder der verrückte Professor ist sind durch klare Schatten, hartes Licht und Dunkelheit im Bild zu erkennen. In Szenen in welchen Vincent ein kleiner Junge ist und nur sekundenweise in eine andere Person schlüpft ist das Licht hell und diffus. Es sind keine Schatten zu erkennen, der gesamte Raum ist hell ausgeleuchtet und weist keine bedrohliche Stimmung auf. Der Farbraum ist somit nicht nur auf den Ort sondern auch auf Personen bezogen. Das Farbschema von Vincent, dem kleinen Jungen, ist gesamt am hellsten. Vincent als Vincent Price stellt den Übergang dar und das Farbschema ist von Grau dominiert, jedoch auch dunkel gehalten. Vincent als verrückter Professor stellt die dunkle Seite dar, das gesamte Farbschema ist von dunklem Grau bis Schwarz gehalten. Die zwei von Vincent entwickelten Persönlichkeiten stellen durch ihre Farbschemata den Wechsel von hell zu dunkel dar, dies symbolisiert den Wahnsinn und den Verfall seines Geisteszustandes.



Abb. 53 Vincent, 00'00'42



Abb. 54 Vincent Price, 00'01'57



Abb. 55 Professor, 00'02'45

In der Hälfte des Kurzfilms sieht man Vincent eine Treppe hinaufsteigen, das gesamte Bild ist in Schwarz und Weiß unterteilt. Von dieser Szene an verdunkelt sich der gesamte Film. Auch bei Vincents Rückverwandlungen in einen kleinen Jungen bleibt das Bild von Schwarz dominiert. Es gibt keine Rückkehr in den neutralen Raum, die Dunkelheit hat auch den kleinen Jungen erreicht. Selbst in Momenten in welchen seine Mutter im Bild zu sehen ist, bleibt alles schwarz.



Abb. 56 steigt Treppe hinauf, 00'03'03



Abb. 57 Mutter schimpft, 00'03'50

In den nächsten Einstellungen wird der endgültige Übergriff des Wahnsinns sichtbar, dieser ist durch bedrohliche Dunkelheit ausgedrückt. Es folgen schauernde Bilder welche nur durch das kurze Aufblitzen eines hellen Lichtes zu erkennen sind. Die Schatten an den Wänden werden immer größer und überlagern den gesamten Raum. Das wenige Licht lässt Vincents Kopf wie einen Totenkopf erscheinen, die Angst und die Wahnvorstellungen nehmen immer weiter zu. Hände die aus dem Nichts zu kommen scheinen greifen nach Vincent, der Wahnsinn will ihn fassen. Er will dem Wahnsinn entkommen und sieht die Tür. Der Versuch des Entkommens wird unterstützt von einem letzten Bild in welchem der Boden und auch die Tür erhellt sind. Die Wände sind nicht mehr zu erkennen, alles andere ist schwarz. Er wandelt noch auf hellem Boden der ihn zur Tür geleiten soll.



Abb. 58 die Angst, 00'04'16



Abb. 59 Schatten, 00'04'25



Abb. 60 Totenkopf, 00'04'25



Abb. 61 die Hände, 00'04'34



Abb. 62 der Verfall, 00'04'43



Abb. 63 die Tür, 00'04'50

Doch der Wahnsinn siegt und ebenso die Dunkelheit, Vincent nur noch von einem dünnen Licht bestrahlt wird von der Dunkelheit verschlungen. Vincent treibt immer weiter in die Dunkelheit hinaus, bis nichts mehr von ihm zu erkennen ist.

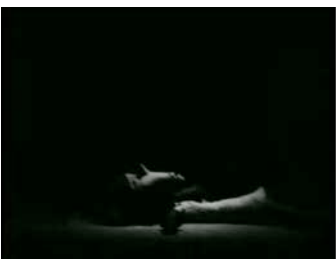


Abb. 64 Das Ende, 00'05'00

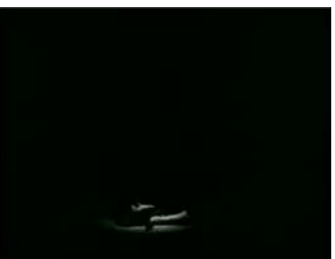


Abb. 65 Das Ende, 00'05'04

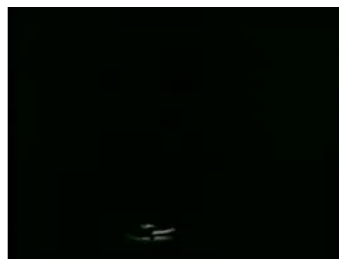


Abb. 66 Das Ende, 00'05'09

5.6. Auditive Analyse

Bei der auditiven Analyse dieses Kurzfilms wird unterschieden zwischen Musik, Geräuschen und der Erzählstimme. Auf Dialoge und Monologe der einzelnen Charaktere wurde im gesamten Film verzichtet. In Folge werden die zum Teil einzelnen Sequenzen und zum Teil zusammengefasste Sequenzen des Kurzfilms analysiert um den Ton und die Geräuschwiedergabe zu analysieren und wiederkehrende Motive und Themen zu finden.

Analyseschema:

Seq.Nr.: zeigt an welche Sequenz bzw. Sequenzen analysiert werden

Ton an: gibt die Zeit an, wann der Toneinsatz stattfindet

Ton aus: gibt die Zeit an, wann der Toneinsatz zu Ende ist

Dauer: zeigt die Dauer des Musik- bzw. Geräuscheinsatzes an

Darauf folgt die Beschreibung der gesamten Sequenz oder mehrerer Sequenzen, falls die Musik oder der Ton im Allgemeinen über eine einzelne Sequenz hinaus geht.

5.6.1. Off Stimme

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
3 – 20	00'00'35	00'05'17	00'04'42
Erzählstimme: Vincent Price Die Erzählstimme kommt aus dem nicht diegetischen Raum und somit aus dem Off. Der Erzähler in diesem Fall ist kein Erzähler im eigentlichen Sinn. Er berichtet zwar die Handlung, jedoch tut er dies in Gedichtform. Er liest im Hintergrund das Gedicht ‚Vincent‘ vor, welches Tim Burton geschrieben hat. Er beschreibt die Bilder und das Geschehen, gibt dem Zuseher aber weder Vorausschau noch einen Rückblick. Der Zuseher erhält also keine zusätzlichen Informationen welche der Hauptcharakter nicht hat. Die Stimme verändert sich jedoch während des Films je nach Situation. In den Sequenzen, in welchen Vincent ein kleiner Junge ist, ist die Stimme sehr ruhig und gelassen und ohne Spannung. Doch sobald in einer Szene etwas Bedrohliches passiert, wie zum Beispiel die erste Verwandlung, 00'00'45, wird auch die Stimme bedrohlicher aber noch nicht beängstigend. Diese Art der Erzählung zieht sich über den gesamten Film. Die Geschichte bzw. das Gedicht wird so erzählt als hätte der Zuseher kein Bild und			

Passagen der Angst müssen auch so gesprochen werden, sodass der Rezipient einen Einblick in die nun bedrohliche Szene erhält.

5.6.2. Exposition

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
2 – 4	00'00'08	00'01'03	00'00'55

Der Einstieg in den Film durch Töne erfolgt mit einem Vogelgezwitscher. Man kann keinen Vogel erblicken aber es sind ein kahler Baum und eine Steinmauer im Bild zu sehen was darauf hin deutet, dass ein Vogel vielleicht im Baum oder hinter der Mauer sitzt. Der Vogel ist ein Anzeichen für die Umgebung außerhalb eines Gebäudes, das Bild stellt einen Garten oder im Allgemeinen die freie Natur dar. Es ist jedoch anzunehmen, aufgrund des Wissens der freien Natur, dass der Vogel, auch wenn er nicht zu sehen ist, zur Diegese gehört.

Noch während des Vogelgezwitschers ertönt leise aus dem Nichts, jetzt also aus dem Off Bereich, eine Flötenmelodie. Diese Melodie, ‚The Streets of Cairo‘ oder wie es auch genannt wird ‚The Poor Little Country Maid‘ ist das Einstiegsthema im Film Vincent. Geschrieben wurde dieses Lied von Sol Bloom und es wird vor allem in amerikanischen Cartoons verwendet, in welchen Bauchtänzerinnen zu sehen sind oder orientalische Gegenstände oder Orte aufscheinen.

Zu diesem Zeitpunkt der Geschichte ist dem Rezipienten noch nicht bekannt wo der Ursprung dieser Musik liegt. In Sequenz 3 klettert die Katze in das Haus und man sieht den kleinen Vincent der auf einer Flöte spielt, also der Ursprung der Musik. Die als orientalisch bekannten Töne stellen eine Verbindung zur Schlangenbeschwörung her. Dies ist ein wichtiger Faktor, denn vom Schlangenbeschwörer kann man einen Bogen zum ‚Rattenfänger von Hameln‘ ziehen, welcher Ratten mit einer Flöte angelockt hat. Dies tut Vincent mit seiner Katze. Nachdem er sie angelockt hat folgt die erste Verwandlung bei welcher das Thema von ‚The Street of Cairo‘ nochmals aufgegriffen wird und durch ein Klavierspiel das jetzt aus dem Off kommt ersetzt. Grund dafür ist die Verwandlung. Vincent der Junge wird zu Vincent Price.

Die Verwandlung ist nicht nur am Klang der Musik zu erkennen, auch die Katze die kurz vor der Verwandlung noch beruhigend geschnurrt hat lässt ein lautes Pfauchen los als sie den verwandelten Vincent erblickt.

5.6.3. Konflikt seiner beiden Seiten

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
5 – 11	00'01'03	00'02'33	00'01'30

Diese Sequenzen beginnen mit dem Klang der Tür die Vincent öffnet. Die Herkunft dieses Geräusches ist offensichtlich und unterliegt keiner weiteren Bedeutung. Vincent betätigt den Lichtschalter und mit dieser Betätigung erfolgt ein Ortswechsel. Mit diesem Ortswechsel gibt es auch einen akustischen Wechsel von Hintergrundstille zu dramatischer Orgelmusik. Es fliegen Fledermäuse vorbei von welchen man den Flügelschlag hören kann. Die Orgelmusik kann als Verweis zum Film ‚Das Phantom der Oper‘ gesehen werden bei welchem der Protagonist ebenfalls ein verstecktes Leben führt welches durch Orgelmusik unterstrichen wird. Dieses versteckte Zweitleben führt auch Vincent, in dieser Sequenz als verrückter Wissenschaftler. Es gibt einen Übergang von der Orgelmusik zum Ton seiner Experimente welche nun im Bild zu sehen sind, 00'01'18. Jedoch ist immer noch dumpfe Musik im Hintergrund zu hören.

Im Vordergrund stehen aber nun seine Erfindungen die ebenso Töne von sich geben. Diese Töne sind jedoch nicht unerwartet denn Vincent dreht an einer Kurbel für einen Springclown welcher auch diesen typisch orgelartigen Klang von sich gibt. In Folge dessen springen vom oberen rechten Bildrand mehrere Metallfedern aus dem Maul eines Ungeheuers. Der Klang der Federn ist ebenso typisch für diese und die Orgelmusik des Springclowns wird langsamer und neigt sich dem Ende zu. Mit dem Einstellungswechsel ist auch der Ton des Springclowns nicht mehr zu hören, jedoch ist nun die Hintergrundmusik wieder klar zu erkennen. Die Musik, die nun neben der Erzählstimme im Mittelpunkt steht, hat Ähnlichkeit mit einer Flöte. Dies ist eine Anspielung auf den Beginn des Films und kann als Anzeichen für eine Zurückverwandlung in den normalen Vincent gesehen werden.

Wieder durch den Klang eines Lichtschalters, welcher in dieser Sequenz von Vincents Tante betätigt wird, lässt Vincent sich zurückverwandeln und die dramatische Musik stoppt abrupt.

Jedoch hält diese Rückverwandlung nicht lange an. Nur wenige Sekunden später verwandelt sich Vincent wieder in den verrückten Professor und mit dieser Verwandlung kommt auch die dramatische Hintergrundmusik zurück. Alle

weiteren Objekte welche in Folge zu sehen sind, wie zum Beispiel der Eimer mit kochendem Wachs oder die elektrisch aufgeladene Kappe des Versuchsobjektes Abercrombie, haben alle für ihre Art typische Geräusche.

5.6.4. Der Wahnsinn wächst

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
12 – 14	00'02'33	00'03'49	00'01'16

Die Hintergrundmusik, welche ständig einen düsteren Klang mit sich bringt, wird bei Spannungsszenen intensiver und baut die Spannung mit der Erzählstimme weiter auf. Dies ist vor allem in der Sequenz 12 ersichtlich, in welcher Vincent von seiner lebendig begrabenen Frau liest und die Musik zu einem dramatischen Höhepunkt ansteigt.

Aber sobald Vincent sich zurück verwandelt, was immer passiert wenn Erwachsene ins Bild treten, ist die dramatische Musik sofort zu Ende und alles verstummt sodass nur noch der Erzähler im Vordergrund bleibt. Teilweise ist ein leises Flötenspiel zu vernehmen welches nach diesen zahlreichen Wiederholungen als Vincents Leitmotiv gesehen werden kann, da es immer dann gespielt wird wenn der junge, nicht verwandelte Vincent im Bild zu sehen ist. Der Wahnsinn in Vincent ist nun jedoch schon so weit fortgeschritten, dass er sich als Vincent Price sieht obwohl die Mutter im Zimmer steht. In der Musik wurde dies so gelöst, dass immer wenn Vincents Mutter im Bild ist die Orgelmusik verstummt, jedoch kehrt diese sofort wieder zurück, sobald Vincent allein im Bild zu sehen ist.

In Sequenz 14 ist die Musik aber nur ganz dezent im Hintergrund. Diese Musik beginnt hier langsam dem Flötenspiel von Vincent zu ähneln, was auf die Verschmelzung aller drei Figuren zurückzuführen ist.

5.6.5. Rettungsversuch durch die Mutter

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
15 – 16	00'03'49	00'04'12	00'00'23

In diesen beiden Sequenzen ist kein Ton aus dem Hintergrund zu erkennen, es ist lediglich die Stimme des Erzählers zu hören, welcher wie aus dem Munde der Mutter zu Vincent spricht. Abgeschlossen wird Sequenz 16 mit dem Zuknallen der Tür.

5.6.6. Verfall dem Wahnsinn

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
17 – 20	00'04'12	00'05'17	00'01'05
Sofort als die Tür geschlossen ist, ertönt wieder das Orgelspiel und das Grollen eines Gewitters unterstützt die dramatische Musik. Dazu mischt sich ein flötenspiellähnlicher Klang der aber nicht deutlich zu erkennen ist. Die Klänge verändern sich blitzartig mit den Bildern welche in diesen Sequenzen zu erkennen sind. Alles ist von Schwarz im Bild dominiert und wird von der Orgelmusik unterstützt. Auch das Wanken von Vincent wurde durch einen langen Ton musikalisch untermalt bis er schließlich mit einem harten Klang zu Boden fällt und die Orgelmusik immer langsamer und immer leiser wird bis die Klänge fast nicht mehr zu hören sind. Nun übernimmt der Sprecher wieder die Rolle von Vincent und spricht seine letzten Worte.			

5.6.7. Ende

Seq.Nr.	Ton an	Ton aus	Dauer
Abspann	00'05'17	00'05'52	00'00'35
Beim Abspann wird noch einmal das Lied von Vincent gespielt, genauso wie er es zu Beginn des Films wiedergegeben hat. Langsam und melodisch, 'The Streets of Cairo'.			

6. Erforschung der ästhetischen Strukturen von Tim Burton anhand ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ im Vergleich zu ‚Vincent‘

Bei dieser Vergleichsanalyse werden nun die ästhetischen Strukturen von Tim Burtons Filmen ermittelt. Dabei stehen die Analysepunkte im Mittelpunkt die bereits bei ‚Vincent‘ angewendet wurden:

- Handlungsaufbau
- Symbole
- Personen- bzw. Figurenanalyse
- Bildanalyse
- Auditive Analyse

Auf das Festlegen der jeweiligen Genres und Subgenres wird in Folge verzichtet, da diese schon ausführlich bei den Definitionsversuchen der Genres festgehalten wurden. ‚The Nightmare before Christmas‘ ist ebenso ein fantastisches Grusical wie auch ‚Corpse Bride‘. Beide erfüllen die Merkmale dieses neuen Filmgenres.

Durch den Abgleich mit den zwei weiteren Filmen soll bei jedem Punkt festgestellt werden, ob es sich um ein wesentliches Merkmal von Tim Burtons Filmen handelt. Aus diesen einzelnen Analyseteilen soll die Kernfrage nach den ästhetischen Strukturen in seinen Filmen geklärt werden. Die Analyse der beiden Filme sowie der Vergleich mit dem vorangegangenen Film ‚Vincent‘ erfolgt aus Übersichtsgründen gleichzeitig. Um die Übereinstimmungen in den Filmen noch deutlicher sichtbar zu machen bleibt der Analysevorgang, welcher in Punkt 3.2. Konstruiertes Analysemodell entwickelt wurde, gleich.

6.1. Handlungsaufbau

6.1.1. The Nightmare before Christmas

Hauptcharaktere:

- Jack Skellington, der Kürbiskönig
- Sally, umschwärmt Jack

Nebenfiguren:

- Niki Graus, der Weihnachtsmann
- Oogie Boogie
- Doctor Finkelstein, Besitzer von Sally
- Der Bürgermeister, Gehilfe von Jack und Verwalter von Halloweenland
- Furcht, Angst & Schrecken, Gehilfen von Oogie Boggie
- Zero, Hund von Jack

Dazu kommen noch viele Einwohner von Halloweeland, welche nicht namentlich genannt werden und bei Festen und Versammlungen in Erscheinung treten.

Kurzüberblick:

In diesem Film, welcher wie ‚Vincent‘ auf einem Gedicht beruht das sich im Anhang befindet, geht es um ein Gefühl der Leere welches Jack Skellington, der Kürbiskönig und Herrscher über Halloweenland, nach einem erneuten Schreckensangriff auf die Menschheit verspürt. Über Jahre hinweg hat er die Menschen und vor allem die Kinder in der irdischen Welt zu Halloween erschreckt. Doch in diesem Jahr ist etwas anders. Er verspürt nicht mehr die selbe Freude wie in früheren Jahren. Als der Rest der Stadt noch feiert, macht sich Jack aus dem Staub um zu überlegen was ihm fehlt. Durch Zufall kommt er in einen Teil des Waldes, der an die Stadt grenzt, in welchem er noch nie zuvor gewesen ist. Er findet mehrere Bäume mit Türen darauf und öffnet neugierig eine dieser Türen. Er wird von einem Luftstrom hinein gezogen und findet sich in Christmas Town wieder. Dort lernt er alles über Weihnachten. Wieder zu Hause angekommen beschließt er diesen fröhlichen Feiertag zu übernehmen.

Er weiht alle in sein Vorhaben ein und gibt jedem eine Aufgabe. Eine ganz besondere Aufgabe erteilt er an die drei Monster Furcht, Angst und Schrecken, Gehilfen des Oogie Boogie Man. Diese drei sollen den echten Weihnachtsmann schnappen, sodass Jack seinen Platz einnehmen kann. Sally, die heimlich in Jack

verliebt ist, hat jedoch eine schlimme Vorahnung, dass dieses Vorhaben scheitern wird. Sie berichtet Jack von ihren Ängsten, der ignoriert jedoch diese Warnung.

Nach einigen Wochen der Vorbereitung und der Planung ist es endlich so weit, der Weihnachtsmann wurde entführt und Jack kann mit einem Schlitten und Rentieren aus Skeletten zur Erde reisen und den Kindern Geschenke bringen. Sally, welche das Eigentum eines wahnsinnigen Wissenschaftlers ist, versucht den Start von Jack zu verhindern indem sie Nebel über Halloweenland ziehen lässt. Jedoch hat sie nicht mit Zero, Jacks Hund, gerechnet. Dieser besitzt wie Rentier Rudolf eine leuchtend rote Nase und weist Jack den Weg zur Erde. Jack beginnt sogleich mit dem verteilen der Geschenke, leider haben seine Untertanen aber nur schauerliche und gruselige Geschenke angefertigt und die Stadtbewohner schießen Jack in seinem Schlitten vom Himmel.

Er überlebt, ist aber in sich zerbrochen, denn er weiß nicht was er tun soll damit er wieder glücklich ist. Währenddessen bringen die drei kleinen Monster den Weihnachtsmann zu Oogie Boogie um ihn zu opfern. Sally möchte ihm helfen und wird selbst gefangen genommen. Im letzten Moment rettet Jack den Weihnachtsmann und Sally. Der Weihnachtsmann verzeiht Jack und rettet das Weihnachtsfest.

Jack erkennt, dass er ebenso in Sally verliebt ist und dass die zuvor noch nicht gefundene Liebe der Auslöser für seine innerliche Leere und seine Verzweiflung war.

Da in diesem Falle eine Sequenzanalyse nicht zur Erforschung der Ästhetik in Tim Burtons Filmen von tragender Bedeutung ist wird an dieser Stelle und bei dem folgenden Film ‚Corpse Bride‘ darauf verzichtet. Es wird nur eine Kurzaufstellung der relevanten Handlungszüge bei beiden Filmen anhand vom Aufbau des klassischen Dramas aufgezeigt.

h‘min‘sek

Relevante Handlungszüge

00‘00‘00		Exposition: Vorstellung der Personen und dem Ort des Geschehens Auftritt des Helden, Jack Skallington Jack ist unglücklich, macht einen Spaziergang mit seinem Hund Kürbiskönig Jack findet Christmas Town Wieder zurück überlegt Jack Weihnachten zu übernehmen
00‘19‘12		Steigende Handlung Jack gibt eine Stadtversammlung um die Neuigkeiten zu überbringen Sally warnt ihn vor dieser Entscheidung Jack ignoriert die Warnung Nikki Graus, der Weihnachtsmann, wird entführt Die Stadt bereitet sich auf Weihnachten vor Sally versucht Jacks Abfahrt zu verhindern
00‘50‘10		Höhepunkt Jack kann durch seinen Hund Zero doch noch starten und die Geschenke an die Kinder der Welt austragen
00‘57‘57		Fallende Handlung Die Geschenke werden verabscheut und Jack wird vom Himmel geschossen Währenddessen soll der Weihnachtsmann eine Opfergabe an Oggyboogy werden Sally will ihn befreien, wird aber selbst gefangen genommen
01‘05‘33		Lösung des Konflikts Jack rettet Sally und den Weihnachtsmann Der Weihnachtsmann rettet das Weihnachtsfest Jack entdeckt seine Liebe für Sally und wird glücklich
01‘16‘00		Ende

6.1.2. Corpse Bride

Hauptcharaktere:

- Victor Van Dort, zukünftiger Ehemann
- Emily, die Leichen Braut

Nebenfiguren:

- Victoria Everglot, Braut von Victor
- Nell Van Dort, Victors Mutter
- William Van Dort, Victors Vater
- Maudeline Everglot, Victorias Mutter
- Finis Everglot, Victorias Mutter
- Lord Barkis Bittern, Betrüger
- Pastor Gallswells, Pfarrer der Gemeinde

Zu diesen Nebenfiguren zählen noch Dienstboten und Kinderfrauen in der Menschenwelt, sowie Verstorbene und Skelette in der Unterwelt

Kurzüberblick

Victor, der Sohn einer reichen aber nicht bedeutenden Familie soll an die junge Victoria Everglot verheiratet werden um den gesellschaftlichen Stand der Familie Van Dort zu verbessern. Familie Everglot ist zwar angesehen in der Gemeinde, aber durch ihr verschwenderisches Leben verarmt und steht kurz davor mittellos auf der Straße leben zu müssen. Victor ist sehr aufgeregt als er mit seinen Eltern für die Hochzeitsprobe zum Haus der Braut fährt. Dort angekommen ziehen sich beide Elternpaare zusammen zurück um die Details der anstehenden Vermählung zu besprechen. Währenddessen begegnen sich Victor und Victoria in der Eingangshalle und verlieben sich schlagartig ineinander. Das Hochzeitspaar ist beruhigt und die beiden Familien begeben sich in die Kirche zu Pastor Gallswell um die Zeremonie zu proben.

Leider schafft Victor es einfach nicht sein Ehegelübde richtig aufzusagen und versucht es immer und immer wieder bis es dem Pfarrer zu bunt wird und er Victor nach Hause schickt um zu üben. In der Zwischenzeit tritt Lord Barkis Bittern zum ersten Mal auf und gibt sich als reicher Graf aus, jedoch ist er vollkommen verarmt.

Victor begibt sich zu dieser Zeit in den Wald um sein Eheversprechen noch einmal gründlich zu üben, es gelingt ihm von Mal zu Mal besser und als er es richtig aufgesagt hat, steckt er zum Abschluss Victorias Ehering auf einen Ast.

Leider ist der Ast der Finger von Emily, der Leichen Braut (im Englischen Corpse Bride) und diese ist nun der Meinung, rechtmäßig mit Victor verheiratet zu sein. Überglücklich nimmt sie Victor mit in die Unterwelt und stellt ihn dort all ihren Freunden vor. Victor überlegt sich eine List und überzeugt Emily davon, dass sie seine Eltern kennenlernen soll. Diese willigt ein und sie begeben sich durch einen Zauber an die Oberfläche.

Dort angekommen geht Victor vor um wie versprochen seine Eltern aufzusuchen, jedoch geht er zu Victoria um ihr alles zu erklären. Diese wartet schon ungeduldig auf Victor, denn sie muss Lord Barkis Bittern heiraten falls Victor nicht auftauchen würde.

Während Victor seiner Victoria alles erklären will überrascht Emily die beiden und ist so wütend, dass sie Victor sofort wieder mit in die Unterwelt nimmt.

Victor sitzt in der Unterwelt fest und überlegt, ob er nicht doch wie versprochen Emily heiraten soll. Zur gleichen Zeit an der Oberfläche beginnt die Hochzeit von Victoria und Lord Barkis, nach der Trauung gibt es ein Bankett für alle Hochzeitsgäste. Zur selben Zeit schlägt Victor Emily vor die Hochzeit in sein Heimatdorf zu verlegen und alle Gestalten aus der Unterwelt mitzunehmen. Die Gruselgesellschaft platzt in die Hochzeitsgesellschaft und begibt sich in die Kirche um die Trauung zu vollziehen. Es ist aber nicht nur eine Trauung, denn Victor muss sterben um für immer mit Emily vereint zu sein. Victor fügt sich seinem Schicksal und als er während der Hochzeitszeremonie einen Becher mit vergiftetem Wein trinken will, um seinem Leben ein Ende zu setzen, erblickt Emily Victoria und beschließt Victor für sie frei zu geben.

Doch Lord Barkis stört diese Zusammenführung, da er ja noch mit Victoria verheiratet ist. Es stellt sich heraus, dass Emily auch mit Lord Barkis verlobt war und dieser sie wegen ihres Vermögens getötet hat. Aus lauter Übermut und Triumph trinkt Lord Barkis vom vergifteten Wein und stirbt.

Emily gibt Victor frei und ist nun erlöst. Victor und Victoria sind glücklich und können endlich für immer zusammen sein.

h'min'sek

Relevante Handlungszüge

00'00'00		Exposition: Vorstellung der Personen und dem Ort des Geschehens Erster Auftritt von Victor Zusammentreffen mit seiner zukünftigen Braut Missglückte Hochzeitsprobe Victor begibt sich zum Üben in den Wald
00'15'02		Steigende Handlung Victor übt sein Eheversprechen Anstecken des Eherings an Emilys Finger Die Unterwelt Rückkehr an die Oberfläche Victor besucht Victoria um ihr alles zu erklären
00'37'55		Höhepunkt Emily findet Victor bei Victoria und nimmt ihn für immer mit in die Unterwelt
00'54'21		Fallende Handlung Victor ist verschollen und Victoria muss den Lord heiraten In der Unterwelt gibt sich Victor seinem Schicksal hin Hochzeit von Victoria und Lord Barkis Hochzeit von Victor und der Leichen Braut Emily erblickt Victoria und sieht ihren Fehler ein Lord Barkis stört die Versöhnung von Victor und Victoria
01'10'33		Lösung des Konflikts Lord Barkis trinkt den vergifteten Wein und stirbt Emily, die Leichen Braut ist erlöst Victor und Victoria sind endlich für immer vereint
01'17'00		Ende

6.1.3. Erkenntnisse der Analyse des Handlungsaufbaus

Vincent wurde, auch wenn dieser ein Kurzfilm ist, wie ein klassisches Drama aufgebaut, ebenso wie auch die beiden Spielfilme. In der Exposition werden die jeweiligen Charaktere und Schauplätze vorgestellt. Darauf folgt eine steigende Handlung, in welcher sich ein Problem auftut. Bei Vincent sind es seine ersten Verwandlungen, Jack Skellington versucht auf den Grund des Leere Gefühls zu stoßen, und Victor muss Victoria erklären warum er eine Leiche als Braut hat. Darauf folgen ein Höhepunkt, eine fallende Handlung und die Lösung des jeweiligen Konflikts. All diese Punkte können in allen drei Filmen gefunden werden. Jedoch ist dies der Aufbau eines klassischen Dramas und nicht eine spezieller Handlungsablauf.

Daraus ist zu schließen, dass beim Handlungsaufbau dieser drei Filme auf ein klassisches Modell zurück gegriffen wurde, und hierbei kein spezielles ästhetisches Merkmal für Tim Burtons Filme vorliegt.

6.2. Symbolanalyse

Bei der Symbolanalyse werden die wiederkehrenden Elemente aller Filme aufgeschlüsselt und in direkten Vergleich gestellt. Dabei soll ermittelt werden, ob diese gezielt eingesetzt wurden und ob sie die jeweilige Handlung als Symbol unterstützen.

6.2.1. Der Hund



Abb. 67 Abercrombie 00'02'04

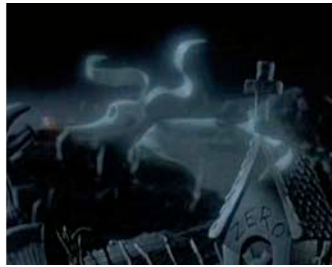


Abb. 68 Zero, 00'05'58



Abb. 69 Scraps, 00'28'39

In jedem dieser drei Filme wurde dem Hauptcharakter ein Begleittier in Form eines Hundes zugesprochen. Er ist der Wächter und unterstützt die Entwicklung des Charakters. Jeder dieser Hunde hat eine besondere Eigenschaft und eine andere Erscheinungsform, welche dem jeweiligen Szenario angepasst wurde.

Vincent's Hund: Abercrombie, ein Hund aus Fleisch und Blut, welcher seinem verrückten Herrchen treu zur Seite steht, bei jeder Persönlichkeitsform. Im Gegensatz dazu entflieht Vincent's Katze, als sie Vincent Price erblickt und steht nicht zu Vincent. Sein Hund lässt alles mit sich machen und bleibt an seiner Seite. Er ist ein Bindeglied zwischen Vincent's Welten und holt Vincent nie aus seiner Fantasie zurück sondern erlebt diese mit ihm gemeinsam.

Jack's Hund: Zero ist ein Geisterhund und lebt zum Teil auf dem Friedhof von Halloweenland und zum Teil bei Jack Skellington. Als Jack die ersten Zweifel plagten geht er mit Zero spazieren. Er ist an seiner Seite und verharrt Stunden lang wartend als Jack Christmas Town entdeckt. In Jack's größter Not, als er wegen des Nebels nicht als Weihnachtsmannersatz starten kann, ist Zero die Rettung. Er bleibt auch während der Katastrophe, als Jack vom Himmel geschossen wird, bei seinem Herrchen.

Victors Hund: Scraps, ein Hund der nur noch aus Knochen besteht, ist ein Geschenk von Emily an Victor zur Hochzeit. Victor ist schockiert als er nur die einzelnen Knochen erblickt. Als er jedoch begreift, dass dies sein verstorbener Hund ist, ist das sein erster Lichtblick des Tages. Von diesem Zeitpunkt an bleibt auch Scraps an Victors Seite.

Wie man erkennen kann, haben alle drei Hunde den selben symbolischen Charakter des Beistandes. Sie treten nur als Nebenfiguren in Erscheinung, unterstützen den Hauptcharakter des jeweiligen Films aber den gesamten Film über und sind meist ein Retter in der Not. Ebenso sind sie ein Anzeichen für das Mystische und geben Hinweis auf eine andere Welt. Abercrombie welcher allen Persönlichkeiten von Vincent treu ergeben ist und diese Welten miteinander verbindet. Zero der mit Jack von einer Welt zur anderen geht um ihn zu leiten. Und Scraps, den Victor in der Unterwelt findet und ihn an die Zeit in der Oberwelt denken lässt und somit den Gedanken zur Lösung seines Problems ankurbelt.

6.2.2. Der Baum



Abb. 70, 00'00'11



Abb. 71, 00'08'48



Abb. 72, 00'15'29

Wie schon bei der Symbolanalyse von Vincent festgestellt wurde, weist der Baum wie auch der Hund eine Verbindung der Menschen bzw. der Figuren mit dem mystischen auf und bedeutet ebenso „Wachstum[s] [von] Begabungen und Fähigkeiten“⁷⁴. Außerdem „verkörpert der Wald [den] Aspekt des Unbewußten, der [...] [als] [...] magischer Bereich wunderbaren Geschehens dargestellt ist“⁷⁵

Der Baum in Vincent: Dieser weist mit dem Wachstum der Fähigkeiten auf das Wachstum des Wahnsinns hin und das Vincent sich bald mit mehreren Welten auseinander setzen muss, welche er unbewusst kreierte. Dies trifft ebenso auf den

⁷⁴ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 36.

⁷⁵ Beit, *Symbolik des Märchens*, S.46.

Film ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ zu und betrifft in allen drei Filmen den Hauptcharakter und nicht die Nebenfiguren.

Jack und der Baum. Jack ist deprimiert nach dem diesjährigen Halloween und bringt seinen Kummer am Friedhof durch ein monologartiges Lied zum Ausdruck. Am Ende des Songs geht Jack auf einen Wald zu, welcher einen Baum als Eingang hat. Dieser Baum wirkt bedrohlich, als komme ein Unheil auf Jack zu wenn der diesen Wald betritt. Ein magischer, schauderhafter Ort der das Geschehen des Films verändert. Und dies tritt mit dem Fund der Tür zu Christmas Town auch ein. Diese Tür ist ebenfalls in einem Baum und öffnet die Pforte zu einer anderen Welt.

Victor und der Baum. In dem Film ‚Corpse Bride‘ wandert der verzweifelte Victor durch den Wald, als suche er einen Ausweg aus seiner Misere. Der Wald lässt auch ihn wachsen und befähigt Victor sein Eheversprechen richtig aufzusagen.

Der Wald bzw. der Baum spielt somit in allen drei Filmen eine tragende Rolle. Sie symbolisieren die Verlorenheit des Charakters und stellen Hilfe zur Entwicklung dar. Ebenso ist der Wald als Ganzes, als Zwischenwelt von mehreren Welten in den jeweiligen Filmen zu sehen, ein Ort welcher zwei andere Orte miteinander verbindet. Ein Weg zur Lösung des zentralen Problems.

6.2.3. Der Totenkopf



Abb. 73 Totenkopf, 00'03'38



Abb. 74 Jacks Kopf, 00'07'47



Abb. 75 Totenkopf, 00'18'57

Der Totenkopf, ist ein immer wiederkehrendes Symbol, auch innerhalb der drei Filme. Der Kopf als Totenkopf ist ebenso in allen Filmen zu finden, wie auch der Totenkopf als Requisit.

Jack singt im Film ‚The Nightmare before Christmas‘: “[...] I can take off my head, to recite Shakespearean in quotations [...]”⁷⁶. Der Bezug auf Shakespeares Hamlet und der Andeutung auf die Worte: „Sein oder Nichtsein; das ist hier die Frage [...]”⁷⁷ ist ein Verweis auf den Geistes- und Lebenszustand des Hauptcharakters in den jeweiligen Filmen. Vincent schwebt zwischen Wahn und Wirklichkeit, Jack will nicht mehr der sein der er jetzt ist und Victor muss sich entscheiden ob er lebendig sein will, aber dann sein Versprechen nicht hält oder ob er zu seinem Wort steht und sterben muss.

Der Totenkopf ist ein Symbol des Todes und des Vergehens der Zeit. Zeit ist auch in den Filmen ein essentieller Faktor. Die Zeit läuft allen Hauptfiguren durch die Finger und sie müssen schnell handeln sonst müssen sie sich ihrem Schicksal ergeben.

6.2.4. Die Treppe



Abb. 76 Vincent, 00'03'03



Abb. 77 Jack, 00'24'21



Abb. 78 Victor, 00'30'32

Die Treppe steht für das „[...] Unbewusste oder generell in unheimliche Gefilde [...]”⁷⁸ steigen. Vincent steigt im Gegensatz zu Jack und Victor von Links nach Rechts hinauf. Vincent ergibt sich dabei dem von der Mutter auferlegten Schicksal, er begibt sich allein in seinen Turm, in welchem niemand auf ihn wartet, jedoch erwarten ihn dort Unheimliche Gestalten, von denen er noch nichts ahnt. Von Links nach Rechts gehen bedeutet ebenso zurück gehen, Vincent geht zurück zu seinen Persönlichkeiten welche dort im Geheimen weiter wachsen können, dies geschieht für Vincent jedoch unbewusst.

Jack und Victor steigen hingegen die Treppen von Rechts nach Links hinauf. Sie gehen auf etwas Neues zu. Es wartet jemand auf sie, der den jeweiligen Charakteren

⁷⁶ Thompson, Tim Burton's The Nightmare before Christmas, S 31.

⁷⁷ Shakespear, *Hamlet*, S. 60.

⁷⁸ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, S. 285

bei seinem Problem helfen soll, jedoch ahnen diese nicht welches Unheil sie damit auslösen.

Jacks Treppenaufstieg führt ihn zu Doctor Finkelstein, welcher ihm mit den fliegenden Rentieren helfen soll. Doch mit dieser Hilfe schafft Jack es in die Menschenwelt zu gelangen in welcher er fast zu Tode kommt. Ebenso ist Dr. Finkelstein der Besitzer von Sally und Jacks wahrem Problem, dem Leben ohne Liebe, welches er erst zum Ende des Films herausfindet und durch den Bund mit Sally kommt sein Leben wieder ins Gleichgewicht.

Victor steigt in dieser Szene mit Emily die Treppen hinauf, um sich aus dem Schlamassel und der Unterwelt zu befreien. Zumindest denkt Victor, dass dies die Lösung seines Problems sei. Ein weiser Alter schickt Victor und Emily mit einem Zauberspruch auf die Erde, diese Tat löst jedoch noch mehr Unheil aus als Victor gedacht hat.

Die Treppen sind ein Zeichen für einen Weg, den der Protagonist geht, um sich aus etwas zu befreien. Jedoch ist dieser Gang ein unheilvoller und stützt die Figuren noch weiter ins Unglück.

6.2.5. Die Hände



Abb. 79 Vincent, 00'04'33



Abb. 80 Sally, 00'56'45



Abb. 81 Emily, 00'16'54

Wie schon bei der Symbolanalyse zum Film Vincent beschrieben ist, wird die Macht hier zur Aussage. Die Macht, welche die Hand besitzt die nach jemanden oder etwas greift. Der Ergriffene steht im Machtverhältnis unter der Hand, dies muss aber nicht immer in einer bedrohlichen Situation statt finden. Die Hand kann auch jemanden an die Hand nehmen um diesem den Weg zu zeigen oder dieser Person zu helfen.

Im Falle von Vincent ist die Hand eine Wahnvorstellung welche er selbst kreiert hat. Diese wird so stark, dass sie mit Händen nach ihm greift um ihn vollkommen zu umschlingen und ihn noch mehr in den Wahnsinn zu ziehen. Auch im Film ‚Corpse Bride‘ fühlt sich Victor von der Hand bedroht, welche seine eigene fest umklammert. Diese Hand, welche zu Emily der Leichen Braut gehört, hat durch das Versprechen das Victor gerade gegeben hat die Macht über ihn als Ehemann zu verfügen. Dieser Machtkampf überdauert den gesamten Film und erst als Emily selbst von einem anderen Machtkampf erlöst wird, als ihr ehemaliger Verlobter stirbt, kann sie auch von Victor lassen und sich selbst befreien.

Die Befreiung durch Hände steht auch bei ‚The Nightmare before Christmas‘ im Zentrum. Sally versucht durch ihre losgelösten Hände Niki Graus, den Weihnachtsmann, aus den Fängen von Oogie Boogie zu befreien.

Die Hand kann also ein Hilfsmittel aber ebenso eine Bedrohung sein. Die losgelöste Hand übernimmt den Machtanspruch der Person von welcher sie stammt und übergibt dieses Macht in dem sie sich wieder an ihren rechtmäßigen Platz begibt.

6.2.6. Erkenntnisse der Symbolanalyse

Aus dieser Vergleichsanalyse geht hervor, dass Tim Burton Symbole sehr gezielt in seinen Filmen einsetzt. Dies würde noch kein ästhetisches Merkmal ausmachen, da der Einsatz von Symbolen eine gängige Methode der FilmemacherInnen ist um einem Film Bedeutungsschichten hinzuzufügen. Jedoch kann man anhand dieser Symbole erkennen, dass Tim Burton bestimmte Symbole immer wieder in seinen Filmen einsetzt. All diese Symbole weisen auf Wege, Entscheidungen und Machtverhältnisse hin, sie werden also nicht nur wiederholt eingesetzt, sondern bedeuten auch das Selbe. Durch diese ähnlichen Bedeutungen bekommen die Filme von Tim Burton einen ganz speziellen und eigenen Charakter und somit auch eine bestimmte ästhetische Struktur. Anhand dieser Symbolvergleiche kann festgehalten werden, dass Tim Burton diese speziellen Symbole für die selben Bedeutungen einsetzt und so einzigartige Filme schafft, ohne die Symbole offensichtlich in den Vordergrund zu stellen.

6.3. Figurenanalyse

Bei der Figurenvergleichsanalyse soll durch die Gegenüberstellung von ähnlichen Charakteren eine Wiederkehr von Charakterzügen aufgezeigt werden. Neben dem Hauptcharakter werden auch Nebenfiguren analysiert. Abgesehen von den Eigenschaften der Personen werden auch die ersten Erscheinungen dieser betrachtet. Aufgrund der wenigen Charaktere im Film ‚Vincent‘ werden, um den Vergleich deutlicher sichtbar zu machen, auch Figuren analysiert die nur in den beiden anderen Filme vorkommen. Skurrile und schauderhafte Gestalten werden ebenfalls Erwähnung finden.

6.3.1. Der Hauptcharakter



Abb. 82 Vincent 00'00'46



Abb. 83 Jack 00'20'57



Abb. 84 Victor

Die Hauptcharaktere in diesen drei Tim Burton Filmen sind alle männlich und auch wenn sie unterschiedlich alt sind und ebenso unterschiedlichen Status aufweisen so haben doch alle drei etwas gemeinsam. Alle drei Figuren sind ruhige und in sich gekehrte Personen. Sie sind Einzelgänger auch wenn sie von Menschen umgeben sind die sie lieben und unterstützen. Diese Tatsache muss zum Teil noch entdeckt werden. Vincent ist erst sieben Jahre alt und überrascht mit einer beeindruckenden Fantasie. Diese teilt er aber nicht mit vielen sondern verbringt die meiste Zeit mit sich selbst in der Fantasiewelt. Dies trifft ebenso auf Jack Skellington zu. Zwar strahlt er nach außen eine gefestigte Persönlichkeit aus, innerlich ist er jedoch sehr traurig, weiß aber nicht warum. Auf der Suche nach Etwas das diese Leere in seinem Körper füllen kann stößt er auf Christmas Town und beschließt Weihnachten zu übernehmen. Er ist begeistert und tüftelt zu Hause weiter an seinem Plan. Auch er tut dies allein, er erhält zwar Unterstützung von den Bewohnern der Stadt, die Idee entwickelt er aber alleine. Victor ist, wie Vincent und Jack, ein verschlossener junger Mann der vor allem wenn es um Frauen geht sehr schüchtern und unsicher ist. Schüchternheit und Unsicherheit anderen Personen gegenüber vereint alle drei Charaktere, auch wenn die Ausprägung dieser

Charaktereigenschaften unterschiedlich stark ist. Doch nicht bei jedem kann man diese Selbstzweifel auf den ersten Blick erkennen.

6.3.2. Erste Erscheinung

Erster Auftritt Vincent: Kurzer Rückblick zu 5.4.1 Vincent Malloy

Vincent steht ruhig in seinem Zimmer, er spielt Flöte und seine Katze kommt um mit ihm zu kuscheln. Vincent wirkt wie ein ruhiger netter Junge der nichts zu verbergen hat. Jedoch erfolgt auch hier seine erste Verwandlung in Vincent Price, was auf einen tiefgründigen Jungen hinweist welcher mehr Eigenschaften besitzt als man zu Beginn vermuten möchte.

Erster Auftritt Jack Skellington:

Jack wird am Ende des ersten Liedes ‚This is Halloween‘ mit den Worten:

„Skeleton Jack might catch you in the back and scream like a banshee make you jump out of your SKIN! [...] Our man Jack is King of the Pumpkin Patch. Everyone hail to the Pumpkin King now.“⁷⁹



Abb. 85 Vogelscheuche, 00'03'01



Abb. 86 Entflammte Vogelscheuche, 00'03'17



Abb. 87 Jack taucht auf, 00'03'28



Abb. 88 Jacks Präsentation , 00'03'34

Ein Bürger aus Halloweenland zieht eine auf einem Pferd sitzende Vogelscheuche mit einem Kürbis als Kopf. Alle huldigen dieser. Die Vogelscheuche nimmt eine

⁷⁹ Thompson, *Tim Burton's The Nightmare before Christmas*, S 27.

brennende Fackel und steckt sich selbst damit in Brand. Brennend tanzt die Vogelscheuche herum bis sie schließlich in den Brunnen springt und als Jack Skellington wieder auftaucht.

Jack strahlt nach außen das große und starke Oberhaupt dieser Stadt und dieser Halloween Welt aus, jedoch erfährt man im gleich darauf folgenden Lied ‚Jack’s Lament‘, welches wie ein Monolog von Jack gestaltet ist, wie sehr er innerlich verletzt und einsam ist.

Erster Auftritt Victor Van Dort:

Bei Victor gibt sein erster Auftritt gleich Aufschluss über seine Persönlichkeit. Es wird ein Bild von einem kleinen, sehr traurig und ängstlich wirkenden Jungen gezeigt der gerade mit seinem Hund spielt. Eine Hand kommt ins Bild, diese hält eine Feder und zeichnet einen Schmetterling. Es ist Victor. Nach der Vollendung der Zeichnung lässt er den eingesperrten Schmetterling frei.



Abb. 89 Victor mit seinem Hund, 00'00'17



Abb. 90 Victor schaut erfreut 00'00'40



Abb. 91 Victor in seinem Zimmer, 00'00'46



Abb. 92 Schmetterling frei 00'00'56

Diese Handlung der Figur gibt dem Rezipienten Hinweise über dessen Persönlichkeit und ist ein Einblick auf das kommende Geschehen. Victor, welcher schon als kleiner Junge einsam und verlassen gewirkt hat, bekam Unterstützung von seinem treuen Gefährten Scraps. Auch in seinem großen Zimmer wirkt der nun schon viel ältere Victor immer noch einsam und verlassen jedoch scheint es ihn nicht zu stören. Er gibt sich seiner eigenen Welt hin und findet Gefallen am

malen. Als er den eingeschlossenen Schmetterling fertig skizziert hat lässt er ihn frei. Dies zeigt, dass ihm andere Wesen nicht gleichgültig sind und er ein gutes Herz hat.

Alle drei Charaktere weisen bei ihrer ersten Erscheinung verschiedene Charakterzüge auf. Sie sind etwas skurril aber dennoch sofort der Held der Geschichte. Das folgende Geschehen ist ein „Prozeß einer inneren Entwicklung in einem zeitlichen Hintereinander von Ereignissen“⁸⁰ das der Hauptfigur widerfahren muss um die innerlichen Probleme zu lösen. Jedoch sind diese drei Individuen sich sehr ähnlich.

6.3.3. Die Nebencharaktere

Diese bestehen aus wichtigen Nebencharakteren und unwichtigen Charakteren. Die wichtigen Nebencharaktere sind für die Handlung essentiell und können den Hauptcharakter unterstützen.

6.3.3.1. Die Geliebte

Auch wenn Vincent nur ein kleiner Junge ist, gibt es gleich zwei Lieben in seinem Leben, seine Mutter und seine, in seiner Fantasie entstandenen, Frau. Da seine Frau nur ein Gemälde ist kann wenig über ihren Charakter gesagt werden. Seine Mutter, bei welcher nie der Kopf zu sehen ist, stellt einen Rettungsanker in die reale Welt dar. Die „[...] Ablösung [gelingt] nur schrittweise [...]“⁸¹ jedoch siegt am Ende der Wahnsinn über die geliebte Mutter. In den beiden anderen Filmen ist die geliebte Person ebenso zurückhaltend und schüchtern wie die Hauptcharaktere selbst.

Im Film ‚The Nigthmare before Christmas‘ ist Sally, die eigentlich Eigentum von Dr. Finkelstein ist, heimlich in Jack verliebt. Sie kann ihre Liebe nicht offen zeigen, jedoch möchte sie Jack immer beschützen. Sally wurde von Doktor Finkelstein aus vielen Teilen zusammen gesetzt, ähnlich dem Monster in dem Film ‚Frankenstein‘.

⁸⁰ Beit, *Symbolik des Märchens*, S. 336.

⁸¹ Beit, *Symbolik des Märchens*, S. 139.



Abb. 93 Frankensteins Monster



Abb. 94 Sally, 00'17"10

Victoria Everglot, Victors versprochene Braut, ist wie Victor selbst sehr verschlossen und ruhig. Sie möchte es ihren Eltern recht machen und gibt sich dem ihr auferlegten Schicksal hin. Nachdem sie Victor kennen gelernt hat findet sie Gefallen an ihm und seiner ihr ähnlichen Persönlichkeit. Sie ist der Mensch, der Victor später an die irdische Welt bindet und für die er zurückkommen will.

Vincent's Mutter, Sally und Victoria lieben ihre Helden, die wie sie eine zweite Hälfte brauchen. Sie stellen immer die Verbindung zur realen Welt bzw. zur Heimat dar. Bei Vincent ist die Mutter der Weg aus seinen Wahnvorstellungen, Sally erlöst Jack von seiner inneren Leere und Victoria bleibt Victor treu und wartet auf ihn bis er von seinem Versprechen erlöst ist.

6.3.3.2. Scurrile Gestalten

Neben den Hauptcharakteren und den wichtigen Nebencharakteren gibt es in den drei Filmen auch skurrile Gestalten. Diese Gestalten sind im Film Vincent aufgrund seiner Länge nicht so ausgeprägt. Da diese aber in allen weiteren Spielfilmen von Tim Burton häufig Verwendung finden, werden hier für die Erforschung der ästhetischen Strukturen auch Charaktere verglichen, welche nur in den beiden Spielfilmen aufscheinen.

In den beiden Filmen 'The Nightmare before Christmas' und 'Corpse Bride' gibt es einen Nebencharakter der als Informationsträger in der jeweiligen Welt fungiert. In Halloweenland wird dieser Informant vom Bürgermeister dargestellt. Zwar ist Jack das Oberhaupt, wird aber von persönlichkeitsgespaltenen Bürgermeister unterstützt. Dieser Informationsträger, der alle wichtigen Ereignisse an die Gemeinde weiterleitet wird in 'Corpse Bride' durch einen schreienden Polizisten dargestellt. Beide Personen haben sonst nicht viel zu sagen. Die Informationsvergabe geschieht aber auf ähnliche Weise.

Der Bürgermeister in ‚The Nightmare before Christmas‘ gibt die Information nach einem Glockenläuten durch einen Lautsprecher bekannt, ebenso tut dies der Polizist im Film ‚Corpse Bride‘ er läutet eine Glocke und ruft dabei die Information aus. Diese Information ist für die Figuren im Geschehen, nicht für den Rezipienten, der weiß durch die vorangegangenen Sequenzen, was geschehen ist.



Abb. 95 Bürgermeister, 00'16'26



Abb. 96 Informationspolizist, 00'14'52

Neben diesen Figuren tauchen in den für den jeweiligen Film passende Gestalten auf. Der Bösewicht in den Filmen ist auch vom Charakter sehr gleich. Beide sind auf ihren Vorteil aus und versuchen den Hauptcharakter hinterlistig auszustechen. Der Ansporn der jeweiligen Bösen ist zwar verschieden, jedoch kennen auch beide kein Mitleid oder Erbarmen, sie wollen um jeden Preis ihr Ziel erreichen. Beide Personen sind hinterlistig und sehr intelligent. Sie verstehen es durch List an das Objekt ihrer Begierde zu kommen.



Abb. 97 Oogie Boogie, 01'02'41



Abb. 98 Lord Barkis, 01'07'51

Noch viele weitere bunte und gruselige Gestalten bevölkern die Orte dieser Filme jedoch kann ein Schluss aus den vorangegangenen Figurenanalysen gezogen werden. Tim Burton entwickelt seine Charaktere mit viel Bedacht. Einige sind selbst Symbole. Wie auch schon bei der Filmanalyse von Vincent bemerkt wurde, spielt Tim Burton auch gerne mit den Namen seiner Figuren. Und so ist es kein Zufall das im Film ‚Corpse Bride‘ das Brautpaar Victor und Victoria heißt, deren

Namen, ebenso wie Vincent, „der Siegende“⁸² bedeuten. Beide siegen am Ende gegen die von anderen Menschen in den Weg gestellten Probleme.

Dies gilt jedoch nicht für den Protagonisten Vincent, wie in der in Punkt 5.4. abgehandelten Figurenanalyse des Films ‚Vincent‘ bereits festgestellt wurde. In ‚The Nightmare before Christmas‘ gehen die Namen wie im klassischen Märchen auf ihren Träger zurück. Der Bürgermeister heißt Bürgermeister, Jack Skellington ist ein Skelett. Zu Beginn hat er einen Kürbis auf dem Kopf, weil er der Kürbiskönig ist.

6.3.4. Erkenntnisse der Figurenanalyse

Tim Burton prägt seine Filme durch die verschiedensten Charaktere. Diese werden aber nicht in jedem Film verändert. Er spielt gerne mit den Charakterzügen jedoch bleiben einige Faktoren immer bestehen. Sein Hauptcharakter ist in all seinen Stop Motion Filmen männlich⁸³ und ein Einzelgänger. Bei der Analyse der Hauptfiguren kann man anhand der Ähnlichkeiten einen Bogen über alle drei spannen.

Aber auch die Nebenfiguren weisen Analogien in ihren Merkmalen auf. Die Hauptnebenfigur ist eine Frau die den Helden der Geschichte unterstützt aber nicht immer seiner Meinung ist und ihn durchaus auch eines besseren belehrt. Ebenso ist der Bösewicht männlich, stellt aber nicht das Hauptproblem der Handlung dar.

Es ist festzuhalten, dass durch die speziellen Charaktere und deren Handlungen und Verhaltenszüge die Filme eine ganz besondere Ästhetik erhalten. Im Stop Motion Film sind diese Charaktere zusätzlich zu ihrer Persönlichkeit auch noch im Aussehen skurril und andersartig. Diese Skurrilität findet sich bei keinem anderen Stop Motion Filmmacher wieder und ist somit ein wesentliches Merkmal von Tim Burton.

⁸² Lindau, *Die schönsten Vornamen für Ihr Baby*, S. 171.

⁸³ Männlicher Hauptcharakter in Tim Burtons Filmen: Dies trifft ebenso auf seinen vorangegangenen Film ‚James und der Riesenpfirsich‘ zu.

6.4. Bildanalyse

Wie auch schon bei der Bildanalyse des Films ‚Vincent‘ werden die zwei zentralen Punkte die Farbkomposition und die Lichtgestaltung in den beiden Spielfilmen sein. Diese beiden Filme sind im Gegensatz zu ‚Vincent‘ Farbfilme, jedoch spielen auch diese mit dem schwarz-weiß Eindruck.

6.4.1. The Nightmare before Christmas

In diesem Film finden sich drei unterschiedliche Welten die dem Rezipienten durch ihre Farbgebung speziell präsentiert werden. Diese eigenen Farbschemata unterstützen den Eindruck des jeweiligen Ortes und trennen diesen klar von den anderen ab. Das Licht wird der jeweiligen Farbstimmung angepasst, alles ist jedoch ortsabhängig und verändert sich nicht mit den Personen oder der Handlung.

6.4.1.1. Halloweenland

Das Farbschema in Halloweenland besteht aus gedämpften Farbtönen, welche nach Tages- bzw. Nachtzeit variieren. Am Tag überwiegen helle Grautöne, gegen Abend herrschen aber auch Braun und dunkles Rot, hingegen in der Nacht wird filmtypisch alles in ein leuchtend blaues Licht getaucht, dies verursacht der immer vorhandene Mond.



Abb. 99 Tag, 00'10'43



Abb. 100 Abend 00'19'13



Abb. 101 Nacht. 00'05'30

Anhand der verschiedenen Farbschemata lässt sich die Veränderung der Tageszeit feststellen. Jedoch haben alle drei Bildsorten eine Ausprägung von dunklen gedeckten Tönen, welche das Merkmal für Halloweenland sind. Halloweenland sieht an jedem Tag aus wie der gruselige Feiertag selbst.

6.4.1.2. Christmas Town

Die Welt der Weihnachtszeit, eine immer fröhliche und zugleich kunterbunte Welt aus Zuckerguss und Weihnachtsbeleuchtung. Ein Ort an welchem an jedem Tag des Jahres Weihnachten ist.



Abb. 102 Die Stadt, 00' 13'46



Abb. 103 Innenräume, 00'14'43

Wie zur Weihnachtszeit ist Christmas Town über und über mit bunten Lichtern in Rot, Grün und Gelb geschmückt. Es besteht ein Unterschied zwischen Außen- und Innenraum. Im Freien dominiert neben dem blauen Mondlicht die Farbenwelt der Lichterketten. In den Häusern hingegen dominiert ein behagliches gelbes Licht. Es strahlt Wärme aus und versinnbildlicht die Stimmung die in Christmas Town herrscht. Die Mischung aus Rot, Weiß, Gelb und Grün ist typisch für Weihnachten. Gelb und Rot symbolisieren das Feuer und die Wärme des Lichts. Weiß ist ein Zeichen für Schnee und Grün ist die Farbe des Tannenbaums. Diese werden auch in Christmas Town typisch angewendet.

6.4.1.3. Die Erde

Die Welt, die am Weihnachtsabend schon gespannt auf den Weihnachtsmann wartet hebt sich klar von den beiden vorangegangenen Orten ab. Es ist ein neutraler Ort, an welchem sich alle Feiertage treffen und an dem jeweiligen Tag diese Emotion durch Dekoration ausdrücken. Diese gibt aber nur Stimmung an, überlagert aber das Sein der Welt nicht. Die Welt verhält sich jahreszeitentypisch und weist keine besondere Lichtstimmung auf. Es ist Nacht, der Himmel ist klar, der Mond scheint, wieder ist alles in ein bläuliches Licht getaucht. Sobald jedoch das Licht angeschaltet wird, werden die Zimmer voll ausgeleuchtet. Es dominiert ein gelblicher Ton.



Abb. 104 Die Welt bei Nacht, 00'52'47



Abb. 105 Digetisches Zimmerlicht, 00'53'09

6.4.2. Corpse Bride

Corpse Bride ist, wie auch schon ‚The Nighmare before Christmas‘, in seiner Farbe örtlich unterteilt. Jeder Handlungsort hat sein eigenes Farbschema, welches die Wirkung dieser Welten unterstützt und Aufschluss über die Menschen und Charaktere die diese Welt bevölkern gibt.

6.4.2.1. Die Stadt

Die Stadt in welcher Victor mit seiner Familie lebt ist klassisch viktorianisch gebaut. Hier findet sich in der Farbgebung kein Unterschied zwischen den Innenräumen der Gebäude und der Stadt selbst.



Abb. 106 Stadtplatz, 00'01'56



Abb. 107 Haus der Everglots, 01'00'20

Beide Bilder sind ins selbe Farbschema getaucht. Es finden sich vor allem dunkle Blau- und Grautöne wieder. Die Stadt besitzt ein düsteres Licht, die Sonne scheint nicht. Die Helligkeit bleibt somit in diesen Örtlichkeiten konstant⁸⁴. Diese Farben finden sich auch in den Innenräumen der Häuser wieder. Alles in gedeckten Farben, das Farbschema ist identisch mit dem der Außenwelt. Zum Teil sind die Räume durch Mangel an Licht noch ein Nuance dunkler als die Welt außerhalb der Häuser. „Filmästhetisch gilt Blau als Farbe der Nacht, der Kälte, des Dämonischen,

⁸⁴ Goldstein, *Wahrnehmungspsychologie*, Helligkeitskonstanz bedeutet, dass die achromatischen Farben eines Objekts – Weiß, Grau oder Schwarz – als gleichbleibend wahrnehmen, auch wenn man es mit Licht unterschiedlich beleuchtet. S. 145.

des Todes, der Erinnerung, der Trauer, der Melancholie.“⁸⁵ Dieser vorherrschende Blauton zeigt die Kälte auf, welche in dieser Stadt herrscht. Das Miteinander ist wenig freundschaftlich, jeder geht seinen Gang ohne dabei auf den anderen zu blicken. Unterstützt wird diese These durch Victorias Familie, welche sich nicht um das Wohl ihrer Tochter kümmert, sondern nur um den eigenen Wohlstand. Jeder Bürger hat sein eigenes Verlangen und strahlt anderen gegenüber Kälte und Unverständnis aus.

6.4.2.2. Der Wald

Der Wald, in welchen sich Victor über eine Brücke⁸⁶ begibt, ist zu Beginn des Films der Übergang zwischen der Stadt und der Unterwelt. Das Licht verändert sich, alles wirkt heller und das Blau, welches zuvor mehr ein Blaugrau war, verändert sich zu einem strahlenden Blau.

„Es ist der Tod, der liebevoll bläulich ist wie das Nichtsein. Denn das Nichtsein ist die unendliche Leere, ein leerer Raum ist blau, und es gibt nichts Schöneres und Tröstlicheres als die blaue Farbe.“⁸⁷

Als Victor die Brücke von der Stadt zum Wald überquert sind Licht und Farbe des Bildes noch identisch mit der in der Stadt. Erst als er den Wald erreicht ändert sich das Farbbild. Das Grau verschwindet und das Blau wird intensiver, ebenso strahlt das Licht heller, als würde der Mond durch die Bäume scheinen.



Abb. 108 Die Brücke, 00'15'00

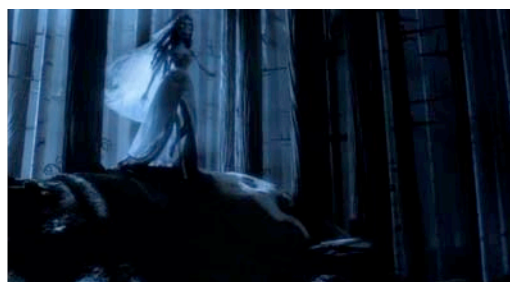


Abb. 109 Im Wald, 00'17'37

⁸⁵ Marshall, *Farbe im Kino*, S. 61.

⁸⁶ Müller-Kaspar, *Die Welt der Symbole*, Die Brücke ist ein Symbol des Übergangs. Ein beliebtes Bild ist die Brücke über einen Fluss, der diesseitige und jenseitige Welt von einander trennt. Die Brücke ersetzt dabei den ebenfalls gebräuchlichen Fährmann, der die Seelen der Verstorbenen über das Wasser geleiten. S.49.

⁸⁷ Marshall, *Farbe im Kino*, S. 59.

Die Veränderung des Farbschemas ist deutlich zu erkennen. Vorab war das gesamte Bild von dunklen Grau-Blautönen dominiert, es findet im Wald eine Aufhellung dieser Farben statt, es entstehen leuchtende Blautöne.

6.4.2.3. Die Unterwelt

Die Welt der Toten ist im Gegensatz zu der irdischen Welt bunter und farbenfroher. Diese Fülle an Farben spiegelt sich auch in den Bewohnern wieder. Die Stimmung der Unbeschwertheit und der Fröhlichkeit wird durch die Farbkomposition der Unterwelt unterstützt.



Abb. 110 die Bar, 00'20'17



Abb. 111 2nd Hand Shop, 00'26'22

Die Lichtstimmung ist strahlend aber dennoch gedämpft, es werden einzelne Bereiche des Filmbildes ausgeleuchtet, vor allem jene die die Farbe Grün aufzeigen. Dieses strahlende Grün drückt laut Marshall eine symbolische Spannung zwischen der Idylle und Bedrohung, zwischen gesunder Lebenserhaltung und verborgenem Gift aus.⁸⁸ Dies spiegelt die Gefühle von Victor ebenso wieder wie die Gefühle der Bewohner. Victor hat Angst, er will diesen unbekannten Ort wieder verlassen, er weiß nicht wie ihm geschieht. Die Bewohner hingegen freuen sich über den Neuankömmling und präsentieren ihm ihre Welt, in welcher sie nach ihrem Tod Freunde und Altbekannte wiedergefunden haben.

6.4.3. Erkenntnisse der Bildanalyse

Da das filmische Bild von ‚Vincent‘ schon vorab behandelt wurde, wurde dieses hier nicht extra analysiert, es wird aber darauf Bezug genommen. Alle drei Filme weisen eine in sich stimmige aber düstere Stimmung auf. Diese düstere und gruselige Atmosphäre ist sehr ungewöhnlich für Kinderfilme. Dies ist jedoch genau die Vorgehensweise von Tim Burton. Er setzt diese gruselige Dunkelheit bewusst ein. In den beiden letzteren Filmen dominieren die Farben Schwarz, Grau und

⁸⁸ Marshall, *Farbe im Kino*, S. 79.

Blau. Dieses Blau ist ein Symbol für den Tod und dessen Anwesenheit. Der Tod und das Jenseits spielen in allen seinen Filmen eine wichtige Rolle, auch wenn dies nicht immer als Tod gekennzeichnet ist. Die Farbe spielt mit den verschiedenen Welten aber das Blau ist in jeder Welt vorhanden. Nur bei ‚Vincent‘ ist dies aufgrund des Schwarz-Weiß Films nicht vorhanden. Aber auch im Film ‚Vincent‘ sind die Unterschiede der Räumlichkeiten in ihrer Ausprägung des Farbtons Schwarz und die Bildung von starken Kontrasten gut ersichtlich. Klar zu erkennen ist auch, dass diese Farbgebung, welche in den beiden anderen Filmen herrscht, eine Gleichheit aufweist welche durch Tim Burton ästhetisch definiert wurde.

6.5. Auditive Analyse

6.5.1. Danny Elfman und Tim Burton

Die Musik in Tim Burtons Filmen kann nicht als spezielles ästhetische Merkmal gesehen werden, da diese in den Filmen ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ von Danny Elfman komponiert wurde. Danny Elfman hat in ‚The Nightmare before Christmas‘ nicht nur alle Songs und Hintergrundmelodien geschrieben, er hat auch die Gesangsstimme des Hauptcharakters Jack Skellington gesungen. Jedoch schreibt Danny Elfman nicht exklusiv für Tim Burton, seine Musik wurde auch in Filmen wie ‚Mission: Impossible‘, ‚Man in Black‘, ‚Spiderman‘ oder ‚The Wolfman‘ verwendet.

Die Tatsache, dass in den Filmen ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ gesungen wird, ist auch nicht auf Tim Burton zurück zu führen, sondern auf das Genre sowie auf die Filmproduktion von Disney.

6.5.2. Erkenntnisse der auditiven Analyse

Dies verneint somit die Hypothese, dass Tim Burton in seinen Filmen eine spezielle auditive Ästhetik entwickelt hat welche seine Filme unverkennbar machen. Klar zu sagen ist aber, dass Danny Elfman und Tim Burton eine jahrelange Zusammenarbeit verbindet und dass Danny Elfman mit seiner Musik die Filme von Tim Burton geprägt hat. Also kann die auditive Ästhetik in Tim Burtons Filmen auch so betrachtet werden, dass er durch die ständige Zusammenarbeit mit Danny Elfman seinen Filmen bewusst eine bestimmte Ästhetik verleiht. Als Tim Burtons ästhetische Struktur würde dies dennoch nur dann gelten, wenn Danny Elfman nur für Tim Burton komponieren würde und für keine anderen Produktionen.

7. Conclusio

Diese Forschungsarbeit zeigt auf, dass in Tim Burtons Filmen nicht alle Elemente ästhetische Strukturen sind. Die ästhetischen Strukturen kennzeichnen sich dadurch, dass sie immer wiederkehrend, in Tim Burtons Stop Motion Filmen sind. Dies bezieht sich auf Genre, Charaktere und Bild.

Mit Hilfe der drei Filmanalysetheorien von Hickethier, Korte und Faulstich, konnte ein spezielles Analyseschema entwickelt werden, welche die ästhetischen Strukturen in Tim Burtons Filmen aufzeigt. Nicht bei jedem Punkt konnte ein wiederholtes Merkmal in Tim Burtons Filmen nachgewiesen werden.

Die Zusammenstellung von mehreren Filmgenres, welche Tim Burton immer gemeinsam in seinen Filmen zu Anwendung kommen ließ, ergab zusammen ein neues Genre, welches mit dem Namen fantastisches Grusical definiert wurde. Diese Definition war maßgebend für Tim Burtons Filme. Neben ‚Vincent‘ wurden ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘ für die Forschung herangezogen.

Als Forschungsergebnis hat sich gezeigt, dass die ästhetischen Strukturen in Tim Burtons Filmen durch die Charaktere und dem Bild zu Stande kommen. Die Charaktere in Tim Burtons Filmen haben, je nach Anwendung, die selben Eigenschaften. Der Hauptcharakter besticht durch seine Zurückhaltung ebenso wie durch seine Willenskraft. Angetrieben von dem Wunsch nach Liebe durchlebt er ein gruseliges Abenteuer, welches durch die Farben und das Licht im Bild gekennzeichnet ist. Jeder Ort in seinen Filmen weist eine eigene Farbwelt auf, diese wiederholt sich in seinen Filmen immer wieder. Der Tod und die Unterwelt werden durch blauen Mondschein charakterisiert, die irdische Welt hingegen durch einen neutralen Grauton.

Die Narration in seinen Stop Motion Filmen weicht jedoch nicht von gängigen Konventionen im Spielfilm ab. Der Stop Motion Film hat als zusätzlichen Effekt die Möglichkeit eigentlich unbewegliche Objekte zum Leben zu erwecken. Dies trifft aber auf jeden Stop Motion Film zu und nicht im Speziellen auf Tim Burtons Filme. Zwar bewegen sich seine Filme im Horror Genre, jedoch finden sich Monster und lebendige Skelette auch in klassischen Spielfilmen wieder. Die Handlungen, welche Tim Burtons Stop Motion Filme aufweisen haben keine

speziellen narrativen Charakteristika und sind ebenso Merkmale in seinen nicht animierten Filmen wie ‚Edward mit den Scherenhänden‘ oder ‚Sleepy Hollow‘.

Als Resultat dieser Arbeit können Narration und Ton als ästhetische Strukturen in Tim Burtons Stop Motion Filmen ausgeschlossen werden da diese ebenso in seinen nicht animierten Filmen zu finden sind und die Musik von Danny Elfman geschrieben wurde. Drei Merkmale bildeten sich jedoch bei der Analyse der Filme deutlich heraus. Diese schließen Genre, Figuren und Bild ein und prägen die Stop Motion Filme von Tim Burton signifikant.

8. Quellenverzeichnis

8.1. Literaturverzeichnis

Altman, Rick, *Film/Genre*, London: bfi Publishing ²2000.

Bassil-Morozow, Helena, *Tim Burton. The Monster and the Crowd: A Post-Jungian Perspective*, New York: Routledge 2010.

Beit, Hedwig, *Symbolik des Märchens. Versuch einer Deutung*, Bern: A. Fracke AG Verlag ⁶1981.

Books LLC, *Stop Motion Characters. The Nightmare Before Christmas Characters, Wallace and Gromit, List of the Nightmare Before Christmas Characters*, Memphis: Books LLC 2010.

Books LLC, *The Nightmare Before Christmas Characters. List of the Nightmare Before Christmas Characters*, Memphis: Books LLC 2010.

Botting, Fred, *The Gothic*, Cambridge: D.S. Brewer 2001.

Bouma, Pieter Johannes, *Farbe und Farbwahrnehmung. Einführung in das Studium der Farbreize und Farbempfindungen*, Eindhoven: 1951

Breskin, David, *Inner Views. Filmmakers in Conversation*, New York: Da Capo Press 1997.

Brierton, Tom, *Stop-Motion Filming and Performance. A Guide to Cameras, Lighting and Dramatic Techniques*, Jefferson: McFarland & Company Inc. 2006.

Bucher Gruppe, *Trickfilm. Nightmare Before Christmas, Corpse Bride – Hochzeit mit einer Leiche, Coraline, Team America: World Police*, Memphis: Books LLC 2010.

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink ²2008.

Feige, Marcel, *Das Neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy*, Berlin: Schwarzkopf & Scharzkopf Verlag GmbH ²2003

Friedrich, Andreas (Hg.), *Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm*, Stuttgart: Reclam 2003.

Graf, Natascha, *Düstere Bilder, skurrile Gestalten und märchenhafte Welten – Drei Filme Tim Burtons im Vergleich*, Marburg: Tectum Verlag 2009.

Harryhausen, Ray/Tony Dalton, *A Century of Stop Motion Animation. From Méliès to Aardman*, London: Aurum Press Ltd 2008.

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart Weimar: Metzler 1993.

Jenewein, Henri-Paul, *Stop Motion. Von Willis H. O'Brien und Ray Harryhausen zu Tim Burton*, Saarbrücken: VDM Verlag 2009.

Kamp, Werner/Manfred Rüssel, *Vom Umgang mit Film*, Berlin: Volk und Wissen Verlag GmbH & Co. 1998.

Korte, Helmut, *Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*, Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG ⁴2001.

Langford, Barry, *Film Genre. Hollywood and Beyond*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd 2005.

Lindau, F.C., *Die schönsten Vornamen für Ihr Baby. Herkunft, Bedeutung, Namenstage, Sternzeichen*, Stuttgart: Urania Verlag 2004.

Marshall, Susanne, *Farbe im Kino*, Marburg: Schüren Verlag GmbH 2005.

McMahan, Alison, *The Films of Tim Burton. Animating Live Action in Contemporary Hollywood*, New York: Continuum 2005.

Müller-Kaspar, Ulrike, *Die Welt der Symbole. Ein Lexikon von A bis Z*, Wien: Tosa Verlagsgesellschaft m.b.H. 2005.

Nida-Rümelin, Martine, *Farben und Phänomenales Wissen*, Wien: VWGÖ 1993.

Panati, Charles, *Populäres Lexikon religiöser Bräuche und Gegenstände. Von Altar bis Yin und Yang*, München: Piper Verlag GmbH 1999.

Poe, Edgar Allan/ D.A. Tamminga, *The Raven / De Raven*, Leeuwarden-Ljouwert: Friese Pers Boekerij 1984.

Schneider, Peter K., *Ich bin WIR. Die Multiple Persönlichkeit. Zur Geschichte, Theorie und Therapie eines verkannten Leidens*, Hg. Fuchs Erich/Fritz Oberbei, Mitw. Erich Fuchs/Fe Schneider-Rasch, 3 Bde., Rieden: Ars Una ²1997.

Shakespeare, William, *Hamlet. Prinz von Dänemark*, Hg. Dietrich Klose, Stuttgart: Reclam 2001.

Steinbrenner, Jakob/Stefan Glasauer (Hg.), *Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2007.

Surhone, Lambert M./Miriam T. Timplendon, *Stop Motion. Animation, Plasticine, Clay Animation, Object Animation, Direct Manipulation Animation, Traditional Animation, Puppetry, Pixilation, Time-lapse*, J. Stuard Blackton, Hg. Susan F. Marseken, Mauritius: VDM Publishing House Ltd 2009.

Thompson, Frank, *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas. The Film – The Art – The Vision*, New York: Disney Editions 2009.

Zwahr, Annette, *Brockhaus*, 5 Bde., Leipzig: F. A. Brockhaus GmbH 2004

8.2. Internetquellen

Tim, Burton, *Vincent. Tim Burton's Poem*, Hg. Mike Jackson,
<http://www.timburtontcollective.com/vincent.html>, 15.12.2010.

Tim, Burton, *The Nightmare before Christmas. Original Poem*, Hg. Mike Jackson,
<http://www.timburtontcollective.com/nmbcpoem.html>, 15.12.2010.

Canoo Engineering AG,
<http://www.canoo.net/services/Controller?input=bewegung&service=canooNet>,
03.05.2011.

Ray Harryhausen, www.rayharryhausen.com/biograph, 03.07.2011

8.3. Filmverzeichnis

Cinderella. Méliès Georges, 1899.

Convict 13, Keaton Buster/Edward F. Cline, 1920.

Corpse Bride. Tim Burton. Warner Bros. Entertainment Inc., 2005.

Escamontage d'une Dame Chez Robert Houdin. Méliès Georges, 1886.

Frankenstein, Thomas Edison, 1910.

Jason and the Argonauts. Harryhausen Ray, 1963.

King Kong. O'Brien Willis: RKO Pictures 1933.

One Million Years BC. Harryhausen Ray, 1966.

Son of Kong. O'Brien Willis: RKO Pictures 1933.

The 7th voyage of Sindbad. O'Brien Willis, 1958.

The Beast from 20,000 Fathoms. Harryhausen Ray, 1952.

The Dinosaur and the Missing Link. Willis O'Brien, 1915.

The Nightmare before Christmas. Tim Burton. Walt Disney Pictures, 1993.

The Valley of Gwangi. O'Brien Willis, 1969.

Vincent. Tim Burton. Walt Disney Pictures, 1982.

9. Abbildungsverzeichnis

<i>Abb. 1 Madam, Escamontage d'une Dame Chez Robert Houdin, 1886</i>	12
<i>Abb. 2 Tuch, Escamontage d'une Dame Chez Robert Houdin, 1886</i>	17
<i>Abb. 3 Skelett, Escamontage d'une Dame Chez Robert Houdin, 1886</i>	12
<i>Abb. 4 Madam, Escamontage d'une Dame Chez Robert Houdin, 1886</i>	17
<i>Abb. 5 Kürbis wird verwandelt, Cinderella, 1899, ...</i>	13
<i>Abb. 6 Kutsche, Cinderella, 1899, ...</i>	18
<i>Abb. 7 'The Dinosaur and the Missing Link', Harryhausen, The Century of Stop Motion, S.55</i>	19
<i>Abb. 8 King Kong, Harryhausen, The Century of Stop Motion, S. 80</i>	20
<i>Abb. 9 Son of Kong, Harryhausen, The Century of Stop Motion, S. 87</i>	21
<i>Abb. 10 Evolution of the World Set, www.rayharryhausen.com/biography</i>	22
<i>Abb. 11 The Beast from 20,000 Fathoms, www.rayharryhausen.com/biography</i>	23
<i>Abb. 12 The 7th voyage of Sindbad, www.rayharryhausen.com/biography</i>	23
<i>Abb. 13 Jason and the Argonauts, www.rayharryhausen.com/biography</i>	24
<i>Abb. 14 One Million Years BC, www.rayharryhausen.com/biography</i>	24
<i>Abb. 15 Zeichnung von O'Brien, www.rayharryhausen.com/biography</i>	20
<i>Abb. 16 The Valley of Gwangi, www.rayharryhausen.com/biography</i>	25
<i>Abb. 17 Filmanalysemodell, Korte, Grundkurs der Filmanalyse, S. 23</i>	32
<i>Abb. 18 Sequenzgrafik, Korte, Grundkurs der Filmanalyse, S. 84</i>	37
<i>Abb. 19 Spannungselemente, Korte, Grundkurs der Filmanalyse, S. 142.</i>	38
<i>Abb. 20 Musikprotokoll, Korte, Grundkurs der Filmanalyse, S. 115</i>	45
<i>Abb. 21 Figurenpositionen im Horrorfilm, Botting, Innver Views, S. 77</i>	49
<i>Abb. 22 Bilder zum Film Vincent, Vincent, 1982</i>	52
<i>Abb. 23 Expositon, Vincent, 1982, 00'00'08</i>	52
<i>Abb. 24. Vincents Zimmer, Vincent, 1982, 00'00'29</i>	57
<i>Abb. 25 Vincent spielt Flöte, Vincent, 1982, 00'00'36</i>	54
<i>Abb. 26 Busta Keatton in Convinct 13, http://25.media.tumblr.com/tumblr_ljxtphijjz1qb4tmyo1_500.jpg</i>	58
<i>Abb. 27 Symbol Hund, Vincent, 1982, 00'01'03</i>	55
<i>Abb. 28 Symbol Hund, Vincent, 1982, 00'02'05</i>	59
<i>Abb. 29 Symbol Springclown, Vincent, 1982, 00'01'19</i>	55
<i>Abb. 30 Symbol Springclown, Vincent, 1982, 00'01'22</i>	60
<i>Abb. 31 Symbol die Tür, Vincent, 1982, 00'03'25</i>	61
<i>Abb. 32 Symbol Schatten, Vincent, 1982, 00'04'25</i>	61

<i>Abb. 33 Symbol Totenkopf, Vincent, 1982, 00'04'31</i>	<i>62</i>
<i>Abb. 34 Symbol Hand, Vincent, 1982, 00'03'34</i>	<i>62</i>
<i>Abb. 35 Symbol Beerdigung, Vincent, 1982, 00'05'02</i>	<i>62</i>
<i>Abb. 36 Unschuld, Vincent, 1982, 00'00'42.....</i>	<i>59</i>
<i>Abb. 37 Verbindungsmann, Vincent, 1982, 00'00'49.....</i>	<i>59</i>
<i>Abb. 38 Wahnsinn, Vincent, 1982, 00'01'46.....</i>	<i>64</i>
<i>Abb. 39 Vincents Mutter, Vincent, 1982, 00'02'56.....</i>	<i>62</i>
<i>Abb. 40 Vincents Mutter, Vincent, 1982, 00'03'52.....</i>	<i>67</i>
<i>Abb. 41 Vincents Tante, Vincent, 1982, 00'01'40</i>	<i>63</i>
<i>Abb. 42 Tante wird zum Objekt, Vincent, 1982, 00'01'50.....</i>	<i>68</i>
<i>Abb. 43 Wiederkehr der Tante, Vincent, 1982, 00'04'40</i>	<i>62</i>
<i>Abb. 44 Symbol der Wirklichkeit, Vincent, 1982, 00'04'41</i>	<i>68</i>
<i>Abb. 45 Vincents Vorgarten, Vincent, 1982, 00'00'11</i>	<i>69</i>
<i>Abb. 46 Wand und Vincents Zimmerfenster, Vincent, 1982, 00'00'28.....</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 47 Vincents Zimmer, Vincent, 1982, 00'00'44</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 48 Das Labor, Vincent, 1982, 00'01'08.....</i>	<i>71</i>
<i>Abb. 49 Das Labor, Vincent, 1982, 00'01'18.....</i>	<i>72</i>
<i>Abb. 50 Wechsel von Raum und Personen, Vincent, 1982, 00'01'27.....</i>	<i>72</i>
<i>Abb. 51 Vincent als Professor, Vincent, 1982, 00'01'36.....</i>	<i>68</i>
<i>Abb. 52 wieder verwandelt, Vincent, 1982, 00'01'37.....</i>	<i>73</i>
<i>Abb. 53 Vincent, Vincent, 1982, 00'00'42.....</i>	<i>69</i>
<i>Abb. 54 Vincent Price, Vincent, 1982, 00'01'57</i>	<i>69</i>
<i>Abb. 55 Professor, Vincent, 1982, 00'02'45.....</i>	<i>74</i>
<i>Abb. 56 Vincent steigt Treppe hinauf, Vincent, 1982, 00'03'03.....</i>	<i>69</i>
<i>Abb. 57 Mutter schimpft, Vincent, 1982, 00'03'50.....</i>	<i>74</i>
<i>Abb. 58 die Angst, Vincent, 1982, 00'04'16</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 59 Schatten, Vincent, 1982, 00'04'25</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 60 Totenkopf, Vincent, 1982, 00'04'25.....</i>	<i>75</i>
<i>Abb. 61 die Hände, Vincent, 1982, 00'04'34</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 62 der Verfall, Vincent, 1982, 00'04'43</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 63 die Tür, Vincent, 1982, 00'04'50.....</i>	<i>75</i>
<i>Abb. 64 Das Ende, Vincent, 1982, 00'05'00</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 65 Das Ende, Vincent, 1982, 00'05'04</i>	<i>70</i>
<i>Abb. 66 Das Ende, Vincent, 1982, 00'05'09</i>	<i>75</i>
<i>Abb. 67 Abercrombie Vincent, 1982, 00'02'04.....</i>	<i>83</i>

<i>Abb. 68 Zero, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'05'58</i>	<i>83</i>
<i>Abb. 69 Scraps, Corpse Bride, 2005, 00'28'39.....</i>	<i>88</i>
<i>Abb. 70 Der Baum, Vincent, 1982, 00'00'11.....</i>	<i>84</i>
<i>Abb. 71 Der Baum, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'08'48.....</i>	<i>84</i>
<i>Abb. 72 Der Baum, Corpse Bride, 2005, 00'15'29</i>	<i>89</i>
<i>Abb. 73 Totenkopf, Vincent, 1982, 00'03'38.....</i>	<i>86</i>
<i>Abb. 74 Jacks Kopf, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'07'47.....</i>	<i>86</i>
<i>Abb. 75 Totenkopf, Corpse Bride, 2005, 00'18'57</i>	<i>90</i>
<i>Abb. 76 Vincent, Vincent, 1982, 00'03'03.....</i>	<i>86</i>
<i>Abb. 77 Jack, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'24'21</i>	<i>86</i>
<i>Abb. 78 Victor, Corpse Bride, 2005, 00'30'32.....</i>	<i>91</i>
<i>Abb. 79 Vincent, Vincent, 1982, 00'04'33.....</i>	<i>88</i>
<i>Abb. 80 Sally, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'56'45.....</i>	<i>88</i>
<i>Abb. 81 Emily, Corpse Bride, 2005, 00'16'54</i>	<i>92</i>
<i>Abb. 82 Vincent, Vincent, 1982, 00'00'46.....</i>	<i>89</i>
<i>Abb. 83 Jack, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'20'57</i>	<i>89</i>
<i>Abb. 84 Victor, Corpse Bride, 2005,.....</i>	<i>94</i>
<i>Abb. 85 Vogelscheuche, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'03'01.....</i>	<i>91</i>
<i>Abb. 86 Vogelscheuche, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'03'17.....</i>	<i>95</i>
<i>Abb. 87 Jack taucht auf, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'03'28</i>	<i>91</i>
<i>Abb. 88 Jacks Präsentation, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'03'34</i>	<i>95</i>
<i>Abb. 89 Victor mit seinem Hund, Corpse Bride, 2005, 00'00'17.....</i>	<i>92</i>
<i>Abb. 90 Victor schaut erfreut, Corpse Bride, 2005, 00'00'40</i>	<i>96</i>
<i>Abb. 91 Victor in seinem Zimmer, Corpse Bride, 2005, 00'00'46</i>	<i>92</i>
<i>Abb. 92 Schmetterling frei, Corpse Bride, 2005, 00'00'56.....</i>	<i>96</i>
<i>Abb. 93 Frankensteins Monster, Frankenstein, 1910, 00'06'04.....</i>	<i>93</i>
<i>Abb. 94 Sally, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'17'10.....</i>	<i>98</i>
<i>Abb. 95 Bürgermeister, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'16'26.....</i>	<i>95</i>
<i>Abb. 96 Informationspolizist, Corpse Bride, 2005, 00'14'52.....</i>	<i>99</i>
<i>Abb. 97 Oggie Boogie, The Nightmare before Christmas, 1993, 01'02'41</i>	<i>95</i>
<i>Abb. 98 Lord Barkis, Corpse Bride, 2005, 01'07'51</i>	<i>99</i>
<i>Abb. 99 Tag, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'10'43</i>	<i>97</i>
<i>Abb. 100 Abend, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'19'13.....</i>	<i>97</i>
<i>Abb. 101 Nacht, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'05'30</i>	<i>101</i>
<i>Abb. 102 Die Stadt, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'13'46.....</i>	<i>97</i>

<i>Abb. 103 Innenräume, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'14'43</i>	102
<i>Abb. 104 bei Nacht, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'52'47</i>	98
<i>Abb. 105 Zimmerlicht, The Nightmare before Christmas, 1993, 00'53'09</i>	103
<i>Abb. 106 Stadtplatz, Corpse Bride, 2005, 00'01'56</i>	99
<i>Abb. 107 Haus der Everglots, Corpse Bride, 2005, 01'00'20</i>	103
<i>Abb. 108 Die Brücke, Corpse Bride, 2005, 00'15'00</i>	100
<i>Abb. 109 Im Wald, Corpse Bride, 2005, 00'17'37</i>	104
<i>Abb. 110 die Bar, Corpse Bride, 2005, 00'20'17</i>	101
<i>Abb. 111 2nd Hand Shop, Corpse Bride, 2005, 00'26'22</i>	105

10. Anhang

Tim Burton, *Vincent original poem*

Vincent Malloy is seven years old
He's always polite and does what he's told
For a boy his age, he's considerate and nice
But he wants to be just like Vincent Price

He doesn't mind living with his sister, dog and cats
Though he'd rather share a home with spiders and bats
There he could reflect on the horrors he's invented
And wander dark hallways, alone and tormented

Vincent is nice when his aunt comes to see him
But imagines dipping her in wax for his wax museum

He likes to experiment on his dog Abercrombie
In the hopes of creating a horrible zombie
So he and his horrible zombie dog
Could go searching for victims in the London fog

His thoughts, though, aren't only of ghoulish crimes
He likes to paint and read to pass some of the times
While other kids read books like Go, Jane, Go!
Vincent's favourite author is Edgar Allen Poe

One night, while reading a gruesome tale
He read a passage that made him turn pale

Such horrible news he could not survive
For his beautiful wife had been buried alive!
He dug out her grave to make sure she was dead
Unaware that her grave was his mother's flower bed

His mother sent Vincent off to his room

He knew he'd been banished to the tower of doom
Where he was sentenced to spend the rest of his life
Alone with the portrait of his beautiful wife

While alone and insane encased in his tomb
Vincent's mother burst suddenly into the room
She said: "If you want to, you can go out and play
It's sunny outside, and a beautiful day"

Vincent tried to talk, but he just couldn't speak
The years of isolation had made him quite weak
So he took out some paper and scrawled with a pen:
"I am possessed by this house, and can never leave it again"
His mother said: "You're not possessed, and you're not almost dead
These games that you play are all in your head
You're not Vincent Price, you're Vincent Malloy
You're not tormented or insane, you're just a young boy
You're seven years old and you are my son
I want you to get outside and have some real fun."

Her anger now spent, she walked out through the hall
And while Vincent backed slowly against the wall
The room started to swell, to shiver and creak
His horrid insanity had reached its peak

He saw Abercrombie, his zombie slave
And heard his wife call from beyond the grave
She spoke from her coffin and made ghoulish demands
While, through cracking walls, reached skeleton hands

Every horror in his life that had crept through his dreams
Swept his mad laughter to terrified screams!
To escape the madness, he reached for the door
But fell limp and lifeless down on the floor

His voice was soft and very slow
As he quoted The Raven from Edgar Allan Poe:

*“and my soul from out that shadow
that lies floating on the floor
shall be lifted?
Nevermore...”*

Tim Burton, *The Nightmare Before Christmas original poem*

It was late one fall in Halloweenland,
and the air had quite a chill.
Against the moon a skeleton sat,
alone upon a hill.
He was tall and thin with a bat bow tie;
Jack Skellington was his name.
He was tired and bored in Halloweenland

"I'm sick of the scaring, the terror, the fright.
I'm tired of being something that goes bump in the night.
I'm bored with leering my horrible glances,
And my feet hurt from dancing those skeleton dances.
I don't like graveyards, and I need something new.
There must be more to life than just yelling,
'Boo!'"

Then out from a grave, with a curl and a twist,
Came a whimpering, whining, spectral mist.
It was a little ghost dog, with a faint little bark,
And a jack-o'-lantern nose that glowed in the dark.
It was Jack's dog, Zero, the best friend he had,
But Jack hardly noticed, which made Zero sad.

All that night and through the next day,

Jack wandered and walked.
He was filled with dismay.
Then deep in the forest, just before night,
Jack came upon an amazing sight.
Not twenty feet from the spot where he stood
Were three massive doorways carved in wood.
He stood before them, completely in awe,
His gaze transfixed by one special door.
Entranced and excited, with a slight sense of worry,
Jack opened the door to a white, windy flurry.

Jack didn't know it, but he'd fallen down
In the middle of a place called Christmas Town!
Immersed in the light, Jack was no longer haunted.
He had finally found the feeling he wanted.
And so that his friends wouldn't think him a liar,
He took the present filled stockings that hung by the fire.
He took candy and toys that were stacked on the shelves
And a picture of Santa with all of his elves.
He took lights and ornaments and the star from the tree,
And from the Christmas Town sign, he took the big letter C.

He picked up everything that sparkled or glowed.
He even picked up a handful of snow.
He grabbed it all, and without being seen,
He took it all back to Halloween.

Back in Halloween a group of Jack's peers
Stared in amazement at his Christmas souvenirs.
For this wondrous vision none were prepared.
Most were excited, though a few were quite scared!

For the next few days, while it lightnined and thundered,
Jack sat alone and obsessively wondered.
"Why is it they get to spread laughter and cheer

While we stalk the graveyards, spreading panic and fear?
Well, I could be Santa, and I could spread cheer!
Why does he get to do it year after year?"
Outraged by injustice, Jack thought and he thought.
Then he got an idea. "Yes. . .yes. . .why not!"

In Christmas Town, Santa was making some toys
When through the din he heard a soft noise.
He answered the door, and to his surprise,
He saw weird little creatures in strange disguise.
They were altogether ugly and rather petite.
As they opened their sacks, they yelled, "Trick or treat!"
Then a confused Santa was shoved into a sack
And taken to Halloween to see mastermind Jack.

In Halloween everyone gathered once more,
For they'd never seen a Santa before
And as they cautiously gazed at this strange old man,
Jack related to Santa his masterful plan:
"My dear Mr. Claus, I think it's a crime
That you've got to be Santa all of the time!
But now I will give presents, and I will spread cheer.
We're changing places I'm Santa this year.
It is I who will say Merry Christmas to you!
So you may lie in my coffin, creak doors, and yell, 'Boo!'
And please, Mr. Claus, don't think ill of my plan.
For I'll do the best Santa job that I can."

And though Jack and his friends thought they'd do a good job,
Their idea of Christmas was still quite macabre.
They were packed up and ready on Christmas Eve day
When Jack hitched his reindeer to his sleek coffin sleigh,
But on Christmas Eve as they were about to begin,
A Halloween fog slowly rolled in.
Jack said, "We can't leave; this fog's just too thick.

There will be no Christmas, and I can't be St. Nick."

Then a small glowing light pierced through the fog.

What could it be? . . It was Zero, Jack's dog!

Jack said, "Zero, with your nose so bright,

Won't you guide my sleigh tonight?"

And to be so needed was Zero's great dream,

So he joyously flew to the head of the team.

And as the skeletal sleigh started its ghostly flight,

Jack cackled, "Merry Christmas to all, and to all a good night!"

'Twas the nightmare before Christmas, and all though the house,

Not a creature was peaceful, not even a mouse.

The stockings all hung by the chimney with care,

When opened that morning would cause quite a scare!

The children, all nestled so snug in their beds,

Would have nightmares of monsters and skeleton heads.

The moon that hung over the new-fallen snow

Cast an eerie pall over the city below,

And Santa Claus's laughter now sounded like groans,

And the jingling bells like chattering bones.

And what to their wondering eyes should appear,

But a coffin sleigh with skeleton deer.

And a skeletal driver so ugly and sick

They knew in a moment, this can't be St. Nick!

From house to house, with a true sense of joy,

Jack happily issued each present and toy.

From rooftop to rooftop he jumped and he skipped,

Leaving presents that seemed to be straight from a crypt!

Unaware that the world was in panic and fear,

Jack merrily spread his own brand of cheer.

He visited the house of Susie and Dave;

They got a Gumby and Pokey from the grave.

Then on to the home of little Jane Neeman;
She got a baby doll possessed by a demon.
A monstrous train with tentacle tracks,
A ghoulish puppet wielding an ax,
A man eating plant disguised as a wreath,
And a vampire teddy bear with very sharp teeth.

There were screams of terror, but Jack didn't hear it,
He was much too involved with his own Christmas spirit!
Jack finally looked down from his dark, starry frights
And saw the commotion, the noise, and the light.
"Why, they're celebrating, it looks like such fun!
They're thanking me for the good job that I've done."
But what he thought were fireworks meant as goodwill
Were bullets and missiles intended to kill.
Then amidst the barrage of artillery fire,
Jack urged Zero to go higher and higher.
And away they all flew like the storm of a thistle,
Until they were hit by a well guided missile.
And as they fell on the cemetery, way out of sight,
Was heard, "Merry Christmas to all, and to all a good
night."

Jack pulled himself up on a large stone cross,
And from there he reviewed his incredible loss.
"I thought I could be Santa, I had such belief"
Jack was confused and filled with great grief.
Not knowing where to turn, he looked toward the sky,
Then he slumped on the grave and he started to cry.
And as Zero and Jack lay crumpled on the ground,
They suddenly heard a familiar sound.

"My dear Jack," said Santa, "I applaud your intent.
I know wreaking such havoc was not what you meant.
And so you are sad and feeling quite blue,

But taking over Christmas was the wrong thing to do.
I hope you realize Halloween's the right place for you.
There's a lot more, Jack, that I'd like to say,
But now I must hurry, for it's almost Christmas day."
Then he jumped in his sleigh, and with a wink of an eye,
He said, "Merry Christmas," and he bid them good bye.

Back home, Jack was sad, but then, like a dream,
Santa brought Christmas to the land of Halloween.

the end

11. Abstract Deutsch

Diese Forschungsarbeit behandelt die Stop Motion Filme von Tim Burton. Es wurden anhand von Filmanalysen die ästhetischen Strukturen in seinen Filmen aufgezeigt. Nach einer Einleitung in die Geschichte des Stop Motion Film und deren Pioniere folgten drei Filmanalysetheorien und deren Analysekonzepte. Es wurde aus diesen drei Theorien ein Analyseschema konstruiert, welches speziell für die folgenden Filme konzipiert wurde. Zudem fand ein Definitionsversuch von Tim Burtons angewendeten Genres, der Horrorfilm, der Märchen- Fantasyfilm und Musical, statt um auch hier schon die angewendete Ästhetik feststellen zu können. Im Detail wurde sein erster Stop Motion Film ‚Vincent‘ analysiert, dieser diente als Basis für die Vergleichsanalyse mit den Filmen ‚The Nightmare before Christmas‘ und ‚Corpse Bride‘. Analysiert wurden dabei der jeweilige Handlungsaufbau, die Charaktere und Figuren, das eingesetzte Licht und die Farbe des Filmbildes sowie der auditive Aufbau des Films. Anhand dieser Vergleichsanalysen konnte festgestellt werden, in welchen Punkten Tim Burton ästhetische Strukturen entwickelt hat.

Es konnten drei ästhetische Elemente bewiesen werden die als charakteristisch für Tim Burtons Filme anzusehen sind, dazu zählen das Genre, die Figuren und die Farb- bzw. Lichtkomposition.

12. Abstract English

This research paper deals with the Stop motion movies by Tim Burton. On the basis of film analysis the aesthetic structures in his movies were depicted. After a brief introduction of stop motion film and its pioneers followed the explanation of three theories of analytical film theory and their concepts of analysis. From these three theories a new scheme of analysis was constructed, which was designed especially for the following movie. Furthermore, an attempt of a definition of the genres used by Tim Burton was made to look for evidence in the aesthetic structures. These are horror, musical as well as fairy tale and fantasy film. The first stop motion movie 'Vincent' was analysed in greater detail and served as the basis for the reference analysis of 'The Nightmare before Christmas' and 'Corpse Bride'. In this, there was a focus on the individual construction of the narration, the characters and their personality traits, light, colour and the auditory. With the help of this reference analysis it was possible to determine in which areas Tim Burton has developed aesthetic structures.

It was proved that three aesthetic elements were characteristic for Tim Burton's movies, which include genre, characters and colour and light composition.

christina lanzinger

geburtstag	04.09.1986	
geburtsort	Wels	
staatsbürgerschaft	Österreich	
ausbildung	2011 – 2013	University of the Arts London, Design for Graphic Communication
	2008 – 2010	Die Graphische «Kolleg», Multimedia
	2006 – 2011	Universität Wien, Theater-, Film- und Medienwissenschaft
	2001 – 2006	Bundeshandelsakademie I Wels
	1997 – 2001	Hauptschule Wels/Neustadt
	1993 – 1997	Volksschule Wels/Neustadt
praktische erfahrung	2010	Projektleitung Werbekampagne Lesen brings
	2008	Kinderbetreuung bei Buchfestival Lesetopia
	2007	Teilnehmerbetreuung bei Leseveranstaltungen des Instituts Buch.Zeit Wels
sprachkenntnisse	Englisch – Wort und Schrift fließend	
	Französisch – Wort und Schrift Grundkenntnisse	
