

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Narration und Attraktion in gegenwärtigen
Animationsfilmserien für Kinder“

Verfasserin

Andrea Streit

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

1. EINLEITUNG	Seite 4
Erkenntnisinteresse	
Methode	
2. KINDERFERNSEHEN IM KONTEXT VON NARRATION UND ATTRAKTION	Seite 6
Untersuchungsgegenstand	
Charakteristika Des Animationsfilm	
3. ELEMENTE DER NARRATION	Seite 21
Zugänge und Terminologie: Narration	
Das erzähltheoretische Analysemodell Gérard Genettes	
Plot versus Story	
Komik und Narration	
Analyseleitende Fragen zur Narration im Film	
4. ELEMENTE DER ATTRAKTION NACH TOM GUNNING	Seite 60
Das Komische in Bezug auf attraktive Elemente im Film	
Analyseleitende Fragen	
5. CONCLUSIO	Seite 67
6. QUELLEN	Seite 70

1. EINLEITUNG

Im Rahmen meiner sozialpädagogischen Tätigkeit habe ich die Erfahrung gemacht, dass Fernsehen eine der attraktivsten Freizeitbeschäftigungen von Kindern ist. Es entsteht der Eindruck, dass es Kindern dabei nicht nur darum geht, eine Geschichte erzählt zu bekommen. Vielmehr kann es kindlichen Bedürfnissen ebenso entgegenkommen, durch das bewegte Bild und die durchgängige Tonebene unterhalten zu werden, gerade ohne zwingend einer Geschichte folgen zu müssen. Komische Elemente nehmen dabei stets einen besonderen Stellenwert ein.

Aus diesen Beobachtungen hat sich mein Interesse daran entwickelt, die Merkmale der unterschiedlichen Mach- und vor allem Wirkungsarten von Kinderfernsehsendungen herauszuarbeiten, um sie zueinander in Beziehung setzen zu können.

ERKENNTNISINTERESSE

Die in dieser Arbeit behandelten Formate *Das Dschungelbuch* und *Cosmo und Wanda - Wenn Elfen helfen*, liefen im Herbst 2014 zeitgleich im Fernsehen. Wie lassen sich die auf KIKA laufende Kinderanimationsfilmserie *Das Dschungelbuch* und das auf Nickelodeon laufende Format *Cosmo und Wanda* auf der Ebene von Narration und Attraktion unterscheiden?

Ist es so, dass attraktive Elemente den Prozess der Entfaltung der Geschichte und das Verständnis des Publikums stören, oder verhalten sich diese Momente wie Pausen, die das Geschehen lediglich unterbrechen?

In den Selbstbeschreibungen der TV-Sender wird deutlich, dass KIKA als öffentlich-rechtlicher Sender seinen Bildungsauftrag als Qualitätsmerkmal in den Vordergrund rückt. Nickelodeon hingegen macht darauf aufmerksam, dass es im ausgestrahlten Programm um Spaß und Unterhaltung für die ganze Familie geht.

Inwiefern können Elemente der Attraktion bzw. Narration als Indikator für Unterhaltung bzw. Bildung gesehen werden, und kann aus der Analyse der Fernsehsendungen hinsichtlich dieser Merkmale der Schluss gezogen werden, dass im Unterhaltungsfernsehen (Nickelodeon) gehäuft Elemente der

Attraktion vorherrschen, bzw. umgekehrt, im Bereich des Bildungsfernsehens Elemente der Narration überwiegen?

METHODE

Innerhalb dieser Arbeit wird anhand der Methode der kommunikationswissenschaftlich orientierten Film- und Fernsehanalyse weitgehend nach Lothar Mikos Theorie zur Film- und Fernsehanalyse aus 2003, das Verhältnis von Narration und Attraktion in den oben genannten TV-Serien untersucht. Die Ergebnisse beziehen sich lediglich auf die ausgewählten Aspekte der Serien und nicht auf eine Interpretation des Ganzen, da hierfür mehrere zusätzliche Analyseebenen herangezogen werden müssten. Lothar Mikos weist in der Einleitung seiner Theorie und Methode der *Film- und Fernsehanalyse* darauf hin, dass filmische Strukturen innerhalb der Analyse immer auf dreifache Art und Weise zu befragen wären:

„erstens im Hinblick auf die inhaltliche und erzählerische Kohärenz eines Films, zweitens im Hinblick auf die gestalterischen Mittel, die auf die Aufmerksamkeit und Wahrnehmung der Zuschauer zielen, und drittens im Hinblick auf den kommunikativen Prozess und dessen Kontexte, denn der Sinn eines Filmes oder einer Fernsehsendung realisiert sich erst in der Rezeption durch den Zuschauer.“¹

Er geht von einem allgemeinen leitenden Interesse in der Analyse aus und beschreibt fünf Ebenen, auf die sich das konkrete Erkenntnisinteresse richten kann: „Inhalt und Repräsentation, Narration und Dramaturgie, Figuren und Akteure, Ästhetik und Gestaltung sowie Kontexte.“² Mikos stellt die Ebenen zueinander in Bezug, meint jedoch, dass die Untersuchung einzelner Ebenen in der Analyse ebenfalls als sinnvoll erscheint. In der vorliegenden Arbeit steht der Aspekt der Narration und Dramaturgie im Mittelpunkt.

Um die Ebene der Narration überhaupt analysieren zu können, wird es notwendig, sich mit ihrer Systematik auseinanderzusetzen. Gérard Genettes Modell der Erzähltheorie ³ gilt als Standardwerk innerhalb der Literaturwissenschaft und wirkt weit darüber hinaus. Markus Kuhns

¹ Mikos, Lothar, *Film und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK 2003, S.11.

² Ebd. S.39.

³ Genette, Gérard, *Die Erzählung*, München: Wilhelm Fink Verlag ²1998.

*Filmnarratologie*⁴ ist eine systematische Übertragung des erzähltheoretischen Analysemodells von Genette auf den Film und wurde von diesem punktuell auf diesen übertragen.

Der Aspekt der Komik wird weitgehend anhand Henri Bergsons *Essay über die Bedeutung des Komischen*⁵ sowie Gerald Masts Theorie zum *komischen Plot*⁶ betrachtet. Um die Bedeutung der Attraktion innerhalb der Serien sichtbar zu machen, ist es Voraussetzung, Parameter dafür zu definieren. Unter Berücksichtigung von Tom Gunnings Aufsatz *Das Kino der Attraktionen*⁷ werden Merkmale der Attraktion begrifflich gemacht und für die Analyse als Fragestellungen an das Material umgeformt.

2. KINDERFERNSEHEN IM KONTEXT VON NARRATION UND ATTRAKTION

Kinderfernsehen

Kinder und Jugendliche der heutigen Generation wachsen, als Digital Natives, mit Tablets, Smartphones und Spielekonsolen auf. Sie sind also von Technik in vielen verschiedenen Variationen umgeben, und trotz wachsender Bedeutung des Internets nimmt das Fernsehen nach wie vor eine wesentliche Rolle im Freizeitverhalten ein. Nach der KIM-Studie des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest war das Fernsehen 2012 für Kinder zwischen sechs und 13 Jahren das wichtigste Medium.⁸ Des Weiteren gaben die Befragten das Fernsehen als das Medium an, auf das sie am wenigsten gern verzichten. Ein Viertel der Kinder entschied sich hingegen für Computer und Internet. Zudem ergab die KIM-Studie 2012 eine tägliche Nutzung des Fernsehens von

⁴ Kuhn, Markus, *Filmnarratologie, Ein erzähltheoretisches Analysemodell*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2013.

⁵ Bergson, Henri, *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Aus dem Französischen von Roswitha Plancherel-Walter, Frankfurt a.M.: Luchterhand Literaturverlag 1988.

⁶ Mast, Gerald, *The Comic Mind: Comedy and the Movies*, Chicago/London: The University of Chicago Press² 1979.

⁷ Gunning, Tom: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, *METEOR, Texte zum Laufbild 4*, Wien: PVS Verleger 1996, S.25ff

⁸ Vgl. MPFS, *KIM Studie 2012*, <http://www.mpfs.de/index.php?id=548> Zugriff am 23.12.2014.

79% der befragten Kinder und Jugendlichen, wohingegen die Internetnutzung auf 22% kam.

Durchschnittlich sahen Kinder zwischen drei und 13 Jahren 2013 in Deutschland 89 Minuten pro Tag fern.⁹ Die Zahlen schwanken in den Jahren davor nur leicht, es lässt sich also feststellen, dass sich die Dauer des Fernsehkonsums nicht verändert hat.

Die Entwicklung des deutschen Kinderfernsehens ist eng mit den Vorstellungen aus der Medienpädagogik verbunden, die sich mit dem Einfluss der Medien auf die kindliche Entwicklung beschäftigt. So war es beispielsweise so, dass es bis in die 1960er Jahre Strömungen gab, die davon ausgingen, vor allem jüngere Kinder vor dem Fernsehen bewahren zu müssen, um deren positive Entwicklung nicht zu gefährden.¹⁰ Martin Keilhacker war ein Verfechter dieser Bewahrpädagogik, der aber zugleich aufzeigte, wie Medien Bildung fördern könnten, in Form von Schulfernsehen etwa.

Bis 1995 war es so, dass es kein durchgehendes Kindervollprogramm im deutschsprachigen Fernsehen gab, und das Kinderprogramm sowohl im öffentlich-rechtlichen als auch im Privatfernsehen zu festgelegten Zeitfenstern auf den herkömmlichen Fernsehsendern lief.

NICKELODEON war auf diesem Gebiet Pionier, indem man sich ab 1995 explizit an SeherInnen im Kinder- und Jugendlichenalter wandte. 1997 zog der öffentlich-rechtliche Bereich mit dem Kinderkanal Kika nach. Super RTL startete sein Kinderprogramm 2001 und sendet zwischen 6:00–20:15 Uhr im Format „TOGGO“, das sich an Kinder und Jugendliche richtet.

Der Umstand der veränderten Angebotsstruktur lässt die Vermutung aufkommen, dass vor 1995 gezielter ferngesehen wurde. Heute ist es so, dass Kinder und Jugendliche zu jeder Tageszeit Zielgruppenangebote im Programm finden und beim "Durchzappen" dort hängen bleiben, wo das Angebot am attraktivsten scheint.

⁹ STATISTA, *Durchschnittliche tägliche Fernsehdauer in Deutschland im Jahr 2013*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/152389/umfrage/durchschnittliche-fernsehdauer-pro-tag/> Zugriff am 23.12.2014.

¹⁰ vgl. Kurwinkel, Tobias, Schmerheim, Philipp, *Kinder und Jugendfilmanalyse*, Konstanz: UVK 2013, S.73.

Das legt nahe, dass auf das Erzählen von Geschichten weniger Wert gelegt wird als auf das Setzen von Sinnesreizen, die schneller wahrgenommen, und wie wir aus der Werbung wissen, in ihrer Prägnanz und Lautstärke anziehen und Wirksamkeit entfalten.

Auf der anderen Seite funktionieren Serien, die auf gezieltes Fernsehschauen abzielen, mit ihren immer gleichbleibenden Grundmustern und vor allem regelmäßigen Ausstrahlungszeiten auch sehr gut, nicht nur im Kinderfernsehen.

Das serielle Format

In *Reclams Sachlexikon des Films* wird Serie als der Begriff für „mehnteilige, zumeist fiktionale Produktionen, die aufbauend auf eine jahrhundertealte Tradition seriellen Erzählens, sich im Kino der 1910er Jahre (...) etablieren, dann aber vor allem mit dem ungeheuren Programmbedarf des Fernsehens zu einer eigenständigen Form werden.“¹¹

Einzelne Folgen aus seriellen Formaten werden im Normalfall über einen längeren Zeitraum regelmäßig gezeigt und lassen sich somit sehr einfach in den Alltag einbinden. Gerade die untersuchten Formate sind oft Teil des „Zu-Bett-Geh-Rituals“ für Volksschulkinder, da sie gegen 19:30 Uhr zu Ende sind und somit die Möglichkeit eines ritualisierten Tagesabschlusses bilden können.

Informationen zu den TV-Sendern, aus deren Angebot die gewählten Serien stammen

KIKA

KIKA steht für "Kinderkanal" und ist ein öffentlich-rechtlicher TV-Kanal für Kinder und Jugendliche, der von ARD und ZDF betrieben wird.

Gesendet wird seit 1997 täglich zwischen 6:00 und 21:00 Uhr. (bis 2003 nur bis 19:00 Uhr). Das Angebot umfasst Serien, Spielfilme, Magazinprogramme, Dokumentationen, Informationssendungen, Specials und Thementage.¹² Als

¹¹ Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*, Stuttgart: Philipp Reclam jun.³ 2011, S.648.

¹² Vgl. KIKA, *Über den Sender*,

http://www.kika.de/erwachsene/ueber_den_sender/institution/institution100.html

Zugriff am 22.12.2014.

öffentlich-rechtliches Spartenprogramm macht der Sender auf seiner Homepage auf seine besondere Verantwortung aufmerksam: „KiKA hat einen Bildungsauftrag: KiKA informiert, bildet, berät, unterhält. Dabei soll er den spezifischen Bedürfnissen einer heterogenen jungen Zielgruppe gerecht werden.“¹³ Auf der Internetseite des ZDF wird zudem beschrieben: „Das Programm ist selbstverständlich werbefrei. Der KiKA vermittelt Selbstbewusstsein, kein Markenbewusstsein, und wirbt für positive Werte, nicht für Produkte,“¹⁴ wobei auf Produktplatzierungen wie in der Sendung „Baumhaus“ hingewiesen sein soll, in der als Preise für, von Kindern eingesendeten Zeichnungen, Merchandisingartikel verschenkt werden.

Sitz des Kinderkanals ist in Erfurt beim MDR; Programmfragen und Planung werden von einer Programmkommission, deren VertreterInnen von ARD und ZDF kommen und unter Vorsitz des Programmgeschäftsführers entschieden.¹⁵

Der Kinderkanal verweist in seinen Internetauftritten mehrfach auf den Gedanken des verantwortungsvollen Fernsehens:

„Mit seinem Programm und seinen programmvertiefenden Angeboten möchte KiKA die soziale, emotionale und kognitive Entwicklung der Kinder fördern. Der Sender schafft in verschiedensten Bereichen Denkanstöße, schafft Lern- und Übungsfelder und begleitet die Heranwachsenden aktiv dabei, in einer von Medien durchdrungenen Welt einen ausgewogenen Umgang mit Medien zu erlernen.“¹⁶

Zu diesem Anspruch gehört neben anderem auch, Kinder und Jugendliche zum Abdrehen des Fernsehgeräts zu motivieren bzw. es ihnen nicht unnötig schwer zu machen, das zu bewerkstelligen, wie der ehemalige Programmgeschäftsführer Franz Beckmann in einem Zeitschriftenartikel beschreibt:

„Ein Beispiel: Um 19.00 Uhr hat der KI.KA nach wie vor höchste Einschaltquoten und ist häufig Marktführer. Trotzdem zeigen wir nach dem Sandmann eine Verabschiedung, in der eigentlich nichts passiert

¹³ Ebd.

¹⁴ vgl. ZDF, *Programminfo zu Kika*, <http://www.zdf.de/programme-und-partnerprogramme-der-zdf-familie-25584854.html> Zugriff am 22.12.2014.

¹⁵ vgl. ARD, *Programminfo zu Kika* http://www.ard.de/home/intern/fakten/abc-der-ard/Der_Kinderkanal_ARD_ZDF_KiKA/487334/index.html Zugriff am 25.12.2014.

¹⁶ Kika, *Über den Sender*,

http://www.kika.de/erwachsene/ueber_den_sender/institution/institution100.html Zugriff am 25.12.2014.

außereinem ‚Gute-Nacht-Gruß‘. Diese bewusst gebaute Bremse hat nur ein Ziel: Eltern sollen die Chance haben, ihre Kinder ins Bett zu schicken. Wir wollen, dass der Fernseher für die Kleinen ausgeschaltet wird. Ausgerechnet an dem Punkt, an dem die meisten Kinder den KI.KA sehen, motivieren wir zum Abschalten!“¹⁷

Genau nach diesem ‚Gute-Nacht-Gruß‘ wurde im Herbst 2014 *Das Dschungelbuch* gezeigt, dessen Episode *Appu in Gefahr* ein Gegenstand der Analyse dieser Arbeit ist.

NICKELODEON

NICKELODEON, in seiner Kurzform auch NICK genannt, fällt in den Bereich des Privatfernsehens und war, wie eingangs beschrieben, der Anbieter mit dem ersten Vollprogramm mit der Zielgruppe Kinder und Jugendliche.¹⁸ Nickelodeon ist der deutschsprachige Sender des US-amerikanischen Medienkonzerns Viacom. Das Tagesprogramm von 6:00 bis 21:00 Uhr richtet sich an Kinder und Jugendliche; danach läuft das Programm des deutschsprachigen US-Ablegers Comedy Central, der sich an Jugendliche und junge Erwachsene richtet.

Nickelodeon als Begriff verweist auf die Bezeichnung für die ersten ortsfesten amerikanischen Kinos, deren Vorstellungen gegen die kostengünstige Bezahlung eines "Nickels" – umgangssprachlich in den USA für die 5-Cent-Münze – besucht werden konnten und der Unterhaltung der breiten Masse dienten.

Unterhaltung für die breite Masse der Kinder und Jugendlichen gehört zu den Leitgedanken des Senderprofils, wie die Selbstbeschreibung auf dessen Internetseite deutlich macht:

„Nickelodeon ist der Ort, an dem Spaß an erster Stelle steht. Dabei geht es auch mal verrückt zu, aber eins verlieren wir nie aus den Augen: Die Qualität unserer Sendungen und die altersgerechte Platzierung in unserem Tagesprogramm. Nickelodeon sendet kein Trash-Fernsehen für Kinder, sondern wählt verantwortungsvoll die besten Inhalte aus.

¹⁷ Frank Beckmann, „KI.KA. Kinderfernsehen mit Mehrwert“ in *TELEVISION* (18/2005/2) http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/18_2005_2/beckmann.pdf
Zugriff am 25.12.2014.

¹⁸ Zwischen 1998 und 2005 war der Sender eingestellt, seit 2005 sendet er wieder.

Weltweit werden unsere Serien in über 169 Ländern ausgestrahlt und in mehr als 30 Sprachen übersetzt. So bringen wir das Zuhause der beliebtesten Kinderserien der Welt in das Zuhause der Kinder.“¹⁹

Erwartungsgemäß verweist der Sender auch auf seinen Qualitätsanspruch und pädagogischen Auftrag. Der Programmdirektor Markus Arndorfer beschreibt dies in einem Artikel in TELEVISION 2005 folgendermaßen:

„NICKs altersgruppenspezifisches Programm hilft Eltern, die geeigneten Sendungen für ihre Kinder zu finden. Qualitativ hochwertiges Kinderfernsehen muss auf die Bedürfnisse der Kinder eingehen, sie in ihrer Entwicklung unterstützen und zum Denken anregen und vor allem auch Spaß machen, denn Spaß ist die Grundlage für spielerisches Lernen.“²⁰

Als Kritikpunkt gegenüber Privatsendern gilt, dass Werbung, Branding oder Merchandising dort im Allgemeinen eine zentrale Rolle spielen. Nickelodeon bewegt sich zudem als Privatunternehmen stärker als subventioniertes öffentlich-rechtliches Fernsehen im Spannungsfeld zwischen Quotendruck und Qualitätsanspruch. Auch der große Anteil an Animationsfilmen führt immer wieder zu Kritik.

UNTERSUCHUNGSGEGENSTAND

Allgemeine Sendungs- und Produktionsinformationen zu den gewählten Serien

Um einen Einblick in die gewählten Serien zu schaffen, sollen die Formate hier kurz vorgestellt werden, um in der nachfolgenden Analyse ein besseres Verständnis der Inhalte zu ermöglichen.

Für die Auswahl der zwei Serien, die in dieser Arbeit analysiert werden, orientiere ich mich am Angebot, das auf zwei beliebten Kinderkanälen zur Kinderprimetime angeboten wurde. Die Beliebtheit liest sich daran ab, dass zur

¹⁹ NICK, *Was ist Nickelodeon*, http://www.nick.de/static/was_ist_nickelodeon Zugriff am 14.01.15.

²⁰ Markus Arndorfer, „NICK- Die Welt mit Kinderaugen sehen“ *TELEVISION*, 18/2005/2 http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/18_2005_2/andorfer.pdf Zugriff am 14.01.2014.

Primetime KIKA mit 21,3% Marktanteil, gefolgt von Super RTL 19,3% und Nickelodeon 9% zu den meistgesehenen Fernsehprogrammen der Drei- bis Dreizehnjährigen gehört.²¹

Im Herbst 2014 wurden etwa zeitgleich gegen 19:00 Uhr auf dem KIKA *Das Dschungelbuch*, und auf Nickelodeon *Cosmo und Wanda* gezeigt.

Die Auswahl der Episoden, die untersucht werden, erfolgte zufällig, und der serielle Charakter wurde stichprobenartig überprüft. Die analysierten Folgen sind auf DVD erhältlich, und diese waren Arbeitsgrundlage dieser Untersuchung.²²

Die beiden Serien richten sich nach eigenen Angaben in den jeweiligen Internetauftritten der TV Sender an Kinder ab sechs Jahren. Auf der DVD wird *Das Dschungelbuch* für Kinder ab vier Jahren beworben, jedoch durch die FSK ab sechs klassifiziert, und *Cosmo und Wanda* ohne Altersbeschränkung gemäß FSK freigegeben.

DAS DSCHUNGELBUCH

Das Dschungelbuch ist eine 3-D-Animationsserie, die seit 2011 im deutschsprachigen Raum ausgestrahlt wird. Bei der 3-D-Version der Serie handelt es sich um eine Neuadaption der Geschichten, die bereits 1989 als Serie produziert wurden. Am bekanntesten ist sicher Walt Disneys Filmadaption aus dem Jahr 1967 unter der Regie von Wolfgang Reithermann. Auch die neue 3-D-Serie beruht, teilweise recht frei, auf der literarischen Vorlage des englischen Klassikers *The Jungle Book* (1894) von Rudyard Kipling.

KIKA bietet auf seiner Internetseite kika.de folgende Informationen zum Inhalt der Serie:

„Mogli ist ein Findelkind, das in den wilden Bewohnern des Dschungels eine neue Familie gefunden hat. Wie ein liebevoller Vater und Lehrer ist Balu. Der Bär bringt dem Jungen die Gesetze des Dschungels bei, auch

²¹ APA Meldung, „Disney Channel peilt zweistelligen Marktanteil an“, in *Der Standard*, 30.10.2014, <http://derstandard.at/2000007496875/Disney-Channel-peilt-zweistelligen-Marktanteil-an> Zugriff am 21.12.2014.

²² *The Jungle Book (Das Dschungelbuch)*, Tapaas Chakravarti, Siddharth Vasudeva, 2010-2014, (DVD Staffel 1) DQ Entertainment. Licensed by ZDF Enterprises, 2013. *A Fairly OddParents (Cosmo & Wanda, Wenn Elfen helfen)*, Gary Conrad, 2001, DVD (Vol.1, Der Kinohit des Jahres), Viacom International Inc., 2011.

wenn Mogli dem Unterricht manchmal lieber entgehen würde. Viel lieber würde er mit Panther Baghira durch die dichten Wälder stromern.“²³

Die Ereignisse der einzelnen Folgen basieren auf der literarischen Vorlage, ohne jedoch ausführlich ins Geschehen einzuführen. Dass Mogli seine Eltern verliert und als Findelkind im Dschungel aufwächst, wird innerhalb der Episoden nur angedeutet. Es wird offensichtlich davon ausgegangen, dass das Sujet, sei es aus der Lektüre des Buchs oder – wahrscheinlicher – vorangegangenen Verfilmungen als Realfilm²⁴ oder Zeichentrickfilm bekannt ist.

Synopsis der ausgewählten Episode

***Appu in Gefahr aus Das Dschungelbuch*²⁵**

Mogli hilft dem Elefantenkind Appu, das, nachdem es von seiner Familie weggelaufen ist, in die so genannten kalten Höhlen, Tempelruinen, wo die Affen leben, gelangt. Diese jagen Appu durch die Ruinen. Dabei bricht unter seinen Gewicht hinter ihm ein Bogen ein, und er sitzt hilflos auf einer Steinsäule fest. Mogli, Balu und Baghira hören seine Hilferufe, und Mogli entwickelt einen Plan, um ihm zu helfen. Die dazukommende Elefantenfamilie zwingt die Affen zur notwendigen Mithilfe beim Bau einer Behelfsbrücke zur Säule. Die Rettungsaktion gelingt.

COSMO UND WANDA – Wenn Elfen helfen

Cosmo und Wanda, im englischen Original „The Fairly Odd Parents“ ist eine 2-D-Zeichentrickserie, die seit 2001 im deutschsprachigen Fernsehen gezeigt wird.

²³KIKA, *Information zur Sendereihe*, <http://www.kika.de/das-dschungelbuch/sendereihe1598.html> Zugriff am 21.12.2014

²⁴Die erste Verfilmung als Realfilm war *Jungle Book* von 1942 durch die Korda-Brüder, Zoltan Korda als Regisseur, Alexander Korda als Produzent und Vincent Korda als Ausstatter mit Sabu Dastagir in der Hauptrolle. 1997 folgte eine zweite Realfilmadaption: *The Second Jungle Book: Mowgli & Baloo* unter der Regie von Duncan McLachlan. Bemerkenswert erscheint, dass der Disney-Konzern nach seinem bekannten Zeichentrickfilm von 1967 eine Realfilmversion *The Jungle Book* unter der Regie von Stephen Sommers herausbrachte.

²⁵ (Originaltitel: *The Bridge*) Staffel 1, Folge 21, (10 Min.) Buch: Jimmy Hibbert, Regie: Tapaas Chakravavarti/ Siddharth Vasudeva. Nach dem gleichnamigen Roman von Rudyard Kipling, DQ Entertainment International 2009–2011.

Auf der Homepage des Privatsenders Nickelodeon, der auch Mitproduzent der Serie ist, findet sich folgender Text zur Beschreibung, worum es in der Serie geht:

„Der junge Timmy Turner lebt mit seinen Eltern in dem fiktionalen nordkalifornischen Städtchen Dimmsdale. Als Einzelkind wird er oft seiner Babysitterin Vicky ausgesetzt, die ihn meist grob behandelte. Deshalb wurden ihm zwei Elfen zur Seite gestellt, die ihm jeden Wunsch erfüllen. Denn es ist bekannt, dass jedes Kind, das es besonders schwer hat, solche helfenden Elfen als Ausgleich für ihr Leid bekommen. Timmys beiden Elfen heißen Cosmo und Wanda, und tarnen sich als Goldfische in seinem Aquarium. Im Verlauf einer Geschichte nutzt Timmy nun seine freien Wünsche um Alltagsprobleme oder andere Missstände zu lösen. Mit seinem Wunsch verursacht er jedoch meist mehr Schaden als das er ihm oder anderen Personen hilft. Daher kommt es auch mal vor dass Timmy seinen Wunsch durch erneuten Einsatz der Elfen wieder rückgängig macht ("Ich wünsche dass alles wieder so wird wie vorher") und eine Lehre aus der Sache zieht.“²⁶

Synopsis der ausgewählten Episode

***Falsch oder Richtig? aus der Serie Cosmo und Wanda – Wenn Elfen helfen*²⁷**

Nachdem er in der Schule durch seinen Lehrer vor der Klasse vorgeführt worden ist, wünscht sich Timmy verärgert von seinen Elfen, immer Recht zu haben – und macht dann in verschiedenen Situationen tatsächlich die Erfahrung, auf einmal Recht zu behalten. Daraufhin verdächtigt ihn sein Lehrer, helfende Elfen zu haben, was Timmy abstreitet. Indem er auch darin Recht haben muss, verursacht er versehentlich, dass diese verschwinden. Um sie wieder zu aktivieren, nimmt er sich vor, jemanden zu finden, dem er erzählen kann, dass er helfende Elfen hat, und sie – weil er Recht hat – damit zurückholt. Dabei steht er vor der Hürde, dass der Zauber, an die die Regel gebunden ist, dass er nicht darüber sprechen darf. Als einen Ausweg begibt er sich auf die Suche nach ignoranten Menschen, die ihm nie richtig zuhören.

²⁶ NICK, *Information zur Sendereihe*, <http://www.nick.de/shows/290-cosmo-8-wanda> Zugriff am 21.12.2014 22:06. (Fehlerhafte Zeichensetzung im Original.)

²⁷*Falsch oder richtig?* (Originaltitel Mr. Right)Staffel 4, Folge 4b (10 Min.)

Buch: Jack Thomas; Storyboard: Ian Graham, Aaron Rozenfeld; Regie: Gary Conrad
Viacom International Inc. 2001–2004.

Dabei trifft er auch auf den Schulschläger Francis, dem er, als er von diesem bedroht wird, nicht nur einen Skorpion in die Faust wünscht, sondern auch ein Wespennest. Aufgrund der starken Schwellung infolge von Wespenstichen hört Francis nichts mehr, und Timmy kann ihm nun von der Existenz seiner helfenden Elfen erzählen. Diese erschienen daraufhin wieder, und er kann sein ‚Immer Recht haben‘ rückgängig wünschen.

CHARAKTERISTIKA DES ANIMATIONSFILM

Animationsfilm und seine Techniken

Im alltäglichen Gebrauch ist der Begriff Animationsfilm noch immer nicht ganz geläufig. Ein Film wird je nach Machart als Realfilm oder, eben ungenau, als Zeichentrickfilm, bezeichnet. Der Zeichentrickfilm ist jedoch nur eine Unterart des Animationsfilms, zu dessen Genre er – neben Puppentrick, Silhouettenfilm und Legetrick²⁸ – zählt.

Unterschieden wird zwischen 2-D-Animation und 3-D-Animation. Zur zweidimensionalen Animation gehört, was man sich unter dem klassischen Zeichentrickfilm vorstellt, da in der 2-D-Animation flache Figuren oder Objekte gezeichnet oder ausgeschnittene Figuren oder Objekte gelegt werden. Der zweidimensionale Animationsfilm existiert seit den Anfängen des Films. Als erster Zeichentrickfilmemacher gilt Émile Chôl, der 1908 den Film *Fantasmagorie* schuf, der in Paris uraufgeführt wurde.

Unter den Begriff des dreidimensionalen animierten Films fallen die Modellanimation, in welcher Objekte bewegt werden, aber auch Puppentrickfilme, die jeweils mit dem Stop-Motion-Verfahren hergestellt werden. Die dort angewandten Tricks wurden und werden oft mit dem Realfilm kombiniert. Das Beispiel von Segundo de Chomóns 1912 entstandenen Film *Métamorphoses* macht anschaulich, dass das Verfahren schon sehr früh Anwendung fand.

In der computeranimierten 3-D-Animation wird das Dreidimensionale allerdings vom Computerprogramm errechnet und somit nur simuliert.

²⁸ vgl. Friedrich, Andreas (Hg.), *Filmgenres, Animationsfilm*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2007, S.10.

Der „Trick“ beim Animationsfilm ist der gleiche, wie im Realfilm: Wir sehen eine Folge von Einzelbildern, die aneinandergereiht werden, und die uns somit die Illusion einer Bewegung vermitteln. Der Bewegungseindruck entsteht über die Trägheit des Auges, die darauf beruht, dass die Netzhaut das Gesehene Einzelbild minimal länger festhält, während bereits das nächste Bild folgt. Das menschliche Gehirn ist in diesem Fall nicht in der Lage, die einzelnen Bilder zu unterscheiden, und der Eindruck von Bewegung entsteht. Die einfachste künstlerische Nutzung dieses Effekts ist wohl das Daumenkino.

Andreas Friedrich beschreibt in einer Einführung zum Animationsfilm den Unterschied zwischen Real- und Animationsfilm grundlegend:

„Beim Animationsfilm wird jedes Bild ‚Frame by Frame‘ (einzelbildweise, im Bereich der 3D Animation meist als Stop-Motion bezeichnet) separat aufgenommen, während im Realfilm mit der Kamera eine Folge von Bildern festgehalten wird. Beim Realfilm wird also echte Bewegung auf Zelluloid gebannt und später mittels der Projektion rekonstruiert. Beim Animationsfilm dagegen wird vom Künstler eine Reihe von Einzelbildern erschaffen und die Illusion der Bewegung somit erzeugt.“²⁹

Er folgert daraus die völlige kreative Freiheit vor allem in Bezug auf die Aneinanderreihung bzw. Verknüpfung der Bildfolgen und postuliert: „Unmöglich ist nur, was sich nicht denken bzw. zeichnen, modellieren oder im Computer berechnen lässt.“³⁰

Daraus ist zu erschließen, dass für eine Bewegungsherstellung, rechnet man mit den üblichen 24 Bildern pro Sekunde, auch vierundzwanzig Mal pro Sekunde die Entscheidungsmöglichkeit vorliegt, wie der Bewegungsablauf hergestellt wird. Dieser Punkt ist vor allem für die Erzeugung von Komik wesentlich, da diese oft in Zusammenhang mit Bewegungselementen steht, worauf später noch eingegangen wird. Aber auch hinsichtlich der Narration zeigt sich hier, dass möglich ist, was gewünscht wird, da Einzelbilder nicht erst gefunden und abgefilmt werden müssen, sondern gezeichnet werden.

Für die Untersuchung der Elemente des Attraktiven bedeutet dies ebenfalls, dass sie sehr frei und im Vergleich zum Realfilm weit weniger aufwändig (ein)gesetzt werden können.

²⁹ Vgl. Friedrich, *Filmgenres, Animationsfilm*, S.10f.

³⁰ Ebd., S.10f.

Bei den Animationsfilmen, die in dieser Arbeit untersucht werden, handelt es im Falle von *Cosmo und Wanda* um einen 2-D-Animationsfilm.

Bei *Das Dschungelbuch* wird mit dem vollcomputeranimierten 3-D-Verfahren gearbeitet, das mittels CGI³¹ animiert. Auch im 3-D-Verfahren werden die Bilder zweidimensional ausgegeben, es gibt jedoch einen Unterschied, wie Klaus Kohlmann ausführt:

„Auch wenn sie sich augenscheinlich auf dem Bildschirm von anderen 2-D Grafiken nicht unterscheidet bzw. gemäß den traditionellen Abbildungsmitteln wie Papier, Leinwand oder Bildschirm nur als zweidimensionales Abbild präsentiert, so können Objekte (...) einer 3-D Grafik, im Gegensatz zum 2-D Pendant innerhalb der Software jederzeit in ihrer räumlichen Position verändert werden und somit eine neue Perspektive ergeben, wobei die neue Position eines Objekts meist umgehend auf dem Bildschirm physikalisch korrekt als 2-D-Grafik ausgegeben wird.“³²

Die rechnerische Bewerkstelligung einer Positionsveränderung bedeutet also eine Erweiterung, was die Möglichkeiten von Perspektive und Kamerabewegungen anbelangt, da sich die Kamera virtuell durch einen Raum bewegen und daraus andere Eindrücke schöpfen kann, als im zweidimensionalen Bereich.

Die Prinzipien der Animation

Ollie Johnstons und Frank Thomas veröffentlichten 1981 das Buch *„Illusion of Life: Disney Animation“*³³, in dem sie eine Auflistung von zwölf grundlegenden Prinzipien der Animation vornahmen. Sie fassten darin, ausgehend von Erfahrungen früher Animatoren der Walt Disney Company, zusammen, was für die Erstellung der Illusion von lebendigen Figuren und deren Lebenswelt von Bedeutung ist. Es geht dabei vor allem darum, wie erzielt wird, dass die Animationen realistisch und flüssig wirken. Im Folgenden sollen die Prinzipien,

³¹ CGI (=Computer-Generated-Imagery) ist der englische Fachausdruck für Bilder, die mithilfe der 3-D-Computergrafik erzeugt wurden.

³² Kohlmann, Klaus, *Der computeranimierte Spielfilm, Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld: Transcript 2007, S. 39

³³ Thomas, Frank/ Johnston Olli: *The Illusion of Life. Disney Animation*, New York: Walt Disney Productions 1981.

die noch heute in unterschiedlichen Interpretationen Anwendung finden, kurz umrissen werden:

1. *Squash and Stretch* bedeutet, dass die Figuren oder Objekte gequetscht oder zusammengedrückt werden, also mit Elastizität ausgestattet werden, wobei das Gesamtvolumen der Form erhalten bleiben muss.³⁴

2. *Anticipation* deutet darauf hin, dass Bewegungen besser lesbar werden bzw. natürlicher wirken, wenn die Hauptbewegung einer Figur oder eines Objektes durch eine Gegenbewegung eingeleitet wird. Die Bewegung wird dadurch angekündigt.³⁵

3. *Staging*: Hierbei geht es darum, die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen auf die gewünschte/ richtige Stelle zu lenken. Wichtiger Aspekt hierbei sind die Silhouetten der Figuren, die bestmöglich gezeigt werden sollten, um die Bewegung besser lesen zu können.³⁶

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* bezieht sich auf unterschiedliche Techniken, einen Bewegungsablauf zu zeichnen, der je nachdem dynamisch oder geplanter wirkt. Die *Pose to Pose*-Aktion findet in der Computeranimation Anwendung.³⁷

5. *Follow Through and Overlapping Action* dient als Bezeichnung dafür, wenn Bewegungen von einzelnen Elementen einer Figur (wie beispielsweise Haare) zeitversetzt weitergeführt werden und über den Endpunkt der Hauptbewegung hinausschießen, um erst dann zu stoppen. Meistens pendelt sich die Animation in die Schlussposition ein. *Overlapping Action* bezeichnet, dass nicht alle Elemente einer Figur oder eines Objekts eine Bewegung gleichzeitig ausführen oder beenden. Die Endphase einer Bewegung geht schon in die nächste Animation über. Die Grenzen zwischen den beiden Begriffen verlaufen fließend.³⁸

³⁴ Vgl. Ebd., S. 47–51.

³⁵ Vgl. ebd. S. 51–53.

³⁶ Vgl. ebd. 53–56.

³⁷ Vgl. ebd. 56–59.

³⁸ Vgl. ebd. S. 59–62.

6. *Slow In and Slow Out* hat mit der Beschleunigung und dem Abbremsen von Figuren oder Objekten zu tun, die zumeist langsam begonnen und beendet und in der Mitte der Bewegung am schnellsten dargestellt wird.³⁹

7. *Arcs*: Um Animationen lebendiger wirken zu lassen, werden Bewegungslinien nicht geradlinig gezeichnet. Anstatt dessen werden nichtlineare Kurven wie Bögen und Parabeln gestaltet.⁴⁰

8. *Secondary Action* ist die Bezeichnung dafür, dass es neben der Hauptbewegung einer Figur auch noch eine zweitrangige oder unterstützende Bewegung gibt. Die animierte Bewegung wirkt dadurch natürlicher und realistischer.⁴¹

9. *Timing* bezieht sich auf die Bewegungsdauer der Figuren oder Objekte und beschreibt die Notwendigkeit, sich darüber Gedanken zu machen, wie schnell sich Figuren aufgrund ihres Körpers bewegen können.⁴²

10. *Exaggeration* hat damit zu tun, dass gezeichnete Figuren durch Übertreibung bzw. Karikatur besonders charakterisiert werden können, wobei jedoch darauf zu achten ist, dass die Bewegungen noch angemessen wirken.⁴³

11. *Solid Drawing* bezieht sich auf die Grundfertigkeiten hinsichtlich des Zeichnens in Punkto Perspektive und Proportion, die auch innerhalb der Bewegung nicht verloren gehen sollen.⁴⁴

12. *Appeal* zielt darauf ab, dass ein Charakter entweder sympathisch oder einladend wirken soll und Identifikation erlaubt, oder auch als ein böser Charakter fesselt. Das entspricht dem Charisma des lebenden Schauspielers. Die Posen sollen klar und ansprechend dargestellt werden.⁴⁵

Inwieweit sich die aufgestellten Prinzipien auch in den gewählten Animationsserien niederschlagen, und welche davon vorzugsweise Anwendung finden, wird sich in der Analyse der Episoden zeigen.

³⁹ Vgl. ebd. S. 62.

⁴⁰ Vgl. ebd. S. 62 f.

⁴¹ Vgl. ebd. S. 63 f.

⁴² Vgl. ebd. 64 f.

⁴³ Vgl. ebd. 65 f.

⁴⁴ Vgl. ebd. 66–68.

⁴⁵ Vgl. ebd. S. 68 f.

Weitere Besonderheiten des Animationsfilms

Anthropomorphismus

Beliebtes Stilmittel im Comic, Animationsfilm und in der Kinderliteratur ist der Anthropomorphismus. Tiere werden anthropomorph dargestellt, indem man ihnen menschliche Verhaltensweisen zuschreibt. Viele der bekanntesten Figuren im Kinderfernsehen sind, wie ihre Vorbilder im Comic, anthropomorphe Tiere, so beispielsweise Mickey Mouse oder Donald Duck.

Abstraktion

Auch auf das Element der Abstraktion soll hier noch hingewiesen werden, da es nicht nur ein wesentliches Stilmittel im Comic ist, sondern auch zu den genretypischen Elementen des Animationsfilms gehört. Der amerikanische Comickünstler und -theoretiker Scott McCloud beschreibt mit dem Vorgang der Abstraktion im Comic die Beschränkung auf das Wesentliche. Unter dem Wesentlichen versteht er das, was notwendig ist, um das Gezeichnete, also Bezeichnete, noch zu verstehen bzw. wiederzuerkennen.⁴⁶ Auch wenn Details durch diese Reduktion verschwinden, bleibt also die Bedeutung bestehen oder verstärkt sich in manchen Fällen sogar. Was bleibt, ist eine Vorstellung des Charakters, die es dem/der RezipientIn erleichtert, sich in ihn hineinzusetzen und somit auch in seine Gefühlslage. Auf narrativer Ebene ist genau dieses Mitempfinden mit der Figur wichtig, da es erleichtert, Zusammenhänge zu begreifen zu können. Denn dieses Erschließen ist eine Leistung des Betrachters/der Betrachterin: „Je stärker ein Bild von der ‚Realität‘ abstrahiert, desto mehr erfordert es – wie Wörter – bewusstes Erfassen.“⁴⁷

Formensprache

Bildhafte Symbole sind Kennzeichen von Comics, deren Bilderfolgen als Ausgangsmaterial eines Animationsfilms betrachtet werden können. Die Symbole stehen für etwas, das nicht wahrgenommen werden kann und daher sinnbildlich dargestellt werden muss. So gibt es etwa die sogenannten Speedlines, die im Bereich der Darstellung von Bewegung als Verstärker eingesetzt werden.

⁴⁶ vgl. McCloud, Scott, *Comics richtig lesen*, Hamburg: Carlsen 1994, S. 54ff.

⁴⁷ Ebd., S. 57.

Bildsymbole können dabei metaphorisch oder oft auch übertrieben eingesetzt werden, so wie Tropfen für das Schwitzen aus Angst oder das Weinen stehen. Eine Reihe weiterer Piktogramme wie Sterne, Wölkchen, Blasen, Rauchspiralen finden sich neben anderen symbolhaft dargestellten Phänomenen wie beispielsweise der Korona, die auch als highlighting bezeichnet werden kann.

3. ELEMENTE DER NARRATION

Die Narratologie, als die Wissenschaft vom Erzählen, geht davon aus, dass ein und dieselbe Geschichte auf viele verschiedene Art und Weisen erzählt werden kann. Dabei stehen der Inhalt des Erzählten und seine Präsentation in ständiger Wechselwirkung. Bei der Untersuchung der Narration sind die Analyse der Erzählung und die Herausarbeitung ihrer Struktur von elementarem Interesse. Eine Filmanalyse konzentriert sich in der Regel auf eine ausgewählte, bestimmte Ebene des untersuchten Films. Als Medium wird der Film als komplexe Einheit von verschiedenen Zeichensystemen wahrgenommen. Die Ebene des Gesprochenen verschmilzt beispielsweise mit der visuellen Ebene, und die verschiedenen anderen Zeichensysteme – so wie Töne und Geräusche – komplettieren diesen Verschmelzungsprozess.

Im Rahmen des folgenden Analyseprozesses ist es daher erforderlich, die einzelnen Erzählebenen differenziert zu betrachten, das heißt, das multiple Zeichensystem des Films aufzugliedern. Es soll darum gehen, wie Narration erzeugt wird. Ich möchte mich dabei darauf konzentrieren, welche Mittel/Werkzeuge die Sendungen heranziehen, um solche Geschichten zu erzählen, in welchen Komik eine wesentliche Rolle spielt. Um diese komischen Effekte zu erzielen, gibt es ein großes Repertoire von Herangehensweisen.

Es ist dagegen nicht Ziel dieser Analyse, zu untersuchen, wie der Film, oder vielmehr die Serie, auf Kinder wirkt, was in die kognitive Filmpsychologie fallen würde. Es soll jedoch vorausschickend darauf hingewiesen werden, dass Film auf Erwachsene in der Regel anders wirkt als auf Kinder und Jugendliche, nicht nur deshalb, weil sich die Fähigkeit der Wahrnehmung und der daraus resultierenden Bedeutungsbildung aus entwicklungspsychologischer Sicht verändert.

Der Versuch des Fernsehwissenschaftlers Lothar Mikos, die Frage nach Narration und Dramaturgie in Bezug auf die Fernsehanalyse zu klären, steht ebenfalls in Zusammenhang mit der Bedeutungsbildung bei den ZuschauerInnen:

„Die Narration oder Erzählung besteht in der kausalen Verknüpfung von Situationen, Akteuren und Handlungen zu einer Geschichte; die Dramaturgie ist die Art und Weise, wie diese Geschichte dem Medium entsprechend aufgebaut ist, um sie im Kopf und im Bauch der Zuschauer entstehen zu lassen.“⁴⁸

Es geht also nicht unbedingt darum, wie Bedeutung entsteht, auch wenn außer Frage steht, dass diese im/in der RezipientIn kognitiv und emotional erst erzeugt wird und nicht im Film selbst eingeschrieben ist.

Zugänge und Terminologie: Narration

Der Fachausdruck Narration und seine Begrifflichkeit regen schon seit jeher zu vielerlei Versuchen von Definitionen an.

Die Definitionen unterscheiden sich in mehrfacher Hinsicht und haben zumeist doch einen gemeinsamen Bedeutungskern. Ich möchte vornehmlich Definitionen von Markus Kuhn heranziehen, da dieser sich explizit auf Narrativität im Film bezieht, während andere Definitionen im Kontext der Erzählung und somit im literaturwissenschaftlichen Zusammenhang zu sehen sind.

„Als *narrative* Werke im *engeren* Sinne fasse ich Repräsentationen auf, in denen eine Geschichte (das ist mindestens eine Zustandsveränderung) von einer oder mehreren nicht anthropomorph zu verstehenden narrativen Instanz(en) durch ein beliebiges Zeichensystem vermittelt oder kommuniziert wird.“⁴⁹

Kuhn bezieht sich in diesem Punkt auf das Modell von Gérard Genette⁵⁰, der in seiner Theorie zur Erzählung ebenfalls die Mittelbarkeit des Erzählens in den Mittelpunkt stellt. Kuhn hebt ihm Unterschied zu Genette darauf ab, „dass auch eine nicht-sprachliche narrative Vermittlung für möglich gehalten wird.“⁵¹

⁴⁸ Mikos, Lothar, *Film und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK 2003, S43.

⁴⁹ Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 55.

⁵⁰ Genette, *Die Erzählung*, München: Wilhelm Fink Verlag ²1998.

⁵¹ Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 55.

Dabei operiert er jedoch noch mit einer weiteren, anders gelagerten Definition von Narrativität und Erzählung, um den Unterschied zwischen Film und Drama zu verdeutlichen. Kuhn orientiert sich in der, wie er sie nennt, *weiten Definition von Narrativität* am Vorschlag des deutschen Slawisten und Narratologen Wolf Schmid⁵² und führt diese folgendermaßen aus: „Narrativität im weiteren Sinne sind Repräsentationen, die die Veränderung eines Zustands oder einer Situation darstellen.“⁵³

Geht man davon aus, dass im Film, also auch in den einzelnen Episoden der gewählten Animationsserien, kurze Geschichten erzählt werden, die über die Veränderung eines Zustandes bzw. einer Situation erzeugt werden, kann Kuhns *weiter Definition* von Narrativität zugestimmt werden. Er selbst räumt ein, dass über das Modell der *engen Definition* diskutiert werden kann, was ihn zur, für die Entwicklung seines Analysemodells grundlegenden Frage führt, wie im Film erzählt wird. Insofern grenzt Kuhn den Film vom Drama ab, das für ihn nur narrativ im *weiteren* Sinne ist, da in diesem zwar Zustandsveränderungen dargestellt werden, aber in der Regel ohne vermittelnde Instanz.⁵⁴

Fragt man nach einem Kinobesuch eine/n ZuschauerIn danach, was er/sie gesehen hat, bekommt man zumeist eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse im Film geschildert. Dass diese nicht ausschließlich auf sprachlicher Ebene vermittelt wurden, versteht sich bei einem audiovisuellen Medium von selbst. Kuhn nennt in diesem Zusammenhang zusammenspielende Elemente, die, neben den sprachlichen Aspekten, zur narrativen Vermittlung beitragen: Kamera, Montage, Mise-en-scène.⁵⁵ Daraus erschließt sich, dass es, wenn es darum geht, *Wie im Film erzählt wird*, zwei Ebenen gibt: Einerseits wird die Geschichte über das Mittel der Sprache transportiert, auf der anderen Seite gibt es noch die Ebene, die mit kinematographischen Mitteln arbeitet. Kuhns Auffassung von erzählerischer Vermittlung unterscheidet sich hier von Genettes darin, dass er „auch eine nicht-sprachliche narrative Vermittlung für möglich“⁵⁶ hält. Kuhns *Filmnarratologie* ist eine systematische Übertragung des

⁵² Schmid, *Elemente der Narratologie*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2014.

⁵³ Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 55.

⁵⁴ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, S.55f.

⁵⁵ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, S.73.

⁵⁶ Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 55.

erzähltheoretischen Analysemodells von Genette auf den Film, weshalb auf dieses im nächsten Kapitel noch weiter eingegangen werden soll.

Ereignisse bzw. Zustandsveränderungen erzeugen, wenn sie verkettet werden, das Geschehen einer Geschichte. Es liegt es daher nahe, sich mit den Begriffen Zustandsveränderung und Ereignis auseinander zu setzen. Die Bedeutung des Begriffes des Ereignisses im narratologischen Sinn definiert Kuhn mit der Feststellung, dass ein Ereignis eine „spezifische Form der Zustandsveränderung“⁵⁷ sei. Er stellt im Weiteren die Frage, „ob man die Bedingungen näher bestimmen kann, die aus eine Zustandsveränderung ein Ereignis machen.“⁵⁸ Er hält sich bei der Antwort darauf an Wolf Schmid's Modell, das von zwei unverzichtbaren Bedingungen ausgeht und von weiteren Kriterien der Ereignishaftigkeit, die aus fünf Punkten bestehen.⁵⁹ Zum einen nennt er die *Faktizität*, zum anderen die *Resultativität*. Eine Zustandsveränderung muss demnach in der erzählten Welt faktisch realisiert sein und zum Abschluss gebracht werden. Schmid verweist jedoch auch darauf, dass der reale Akt des Wünschens ein Ereignis darstellen kann.⁶⁰ Dies erscheint mir vor allem in Hinsicht auf *Cosmo und Wanda* als bedeutsam, da die Serie ja auf dem Wünschen aufgebaut ist.

Die fünf weiteren Merkmale der Ereignishaftigkeit reiht Schmid hierarchisch und weist darauf hin, dass diese in unterschiedlichem Maße realisiert sein können. Die zwei ersten Merkmale dieser Hierarchie sind *Relevanz* und *Imprädiktabilität*. Das bedeutet, dass die Zustandsveränderung als wesentlich empfunden werden muss und, dass es eine Abweichung vom Erwarteten in der erzählten Welt geben muss. Er bezeichnet die beiden Kriterien außerdem als subjektabhängig.⁶¹ Die nächsten drei – und somit untergeordneten – Kriterien benennt er mit *Konsekutivität*, *Irreversibilität* und *Non-Iterativität*. Zustandsveränderungen sind demnach ereignishaft, wenn sie folgenreich für die Figur sind und Werte bzw. Normen der erzählten Welt erschüttern und, was die *Irreversibilität* anbelangt, unwahrscheinlich sind. Bezogen auf die *Non-*

⁵⁷ Ebd., S. 66.

⁵⁸ Ebd., S. 55.

⁵⁹ Vgl. Schmid, *Elemente der Narratologie*, S.20ff.

⁶⁰ Vgl. Ebd., S 14.

⁶¹ Vgl. Schmid, *Elemente der Narratologie*, S.16f.

Iterativität gilt nach Schmid sogar, dass der Grad an Ereignishaftigkeit dann gegeben ist, wenn ausgeschlossen werden kann, dass er sich wiederholt.⁶²

Das Erkenntnisinteresse diese Arbeit liegt nun genau in der Verkettung. Wie wird die Geschichte erzählt, wie werden die Ereignisse im Film verknüpft, und wie ist das Geschehen konstruiert?

Ein Blick auf die Theoriegeschichte des Erzählens verdeutlicht, dass die Terminologie uneinheitlich gesetzt wird. Die Herangehensweise an das Material ist bei den meisten ErzähltheoretikerInnen jedoch ähnlich. Es geht darum, *wann*, *was* und *wie* etwas erzählt wird. Daraus erschließen sich für das *Wie* auch die Fragen: Wer erzählt? Wer spricht? Wer zeigt? Genette teilt in seiner Theorie der Erzählung die Analysekriterien in drei grobe Kategorien ein, die, vereinfacht gesagt, diesem *Wann*, *Wer* und *Wie* entsprechen.

Das erzähltheoretische Analysemodell Gérard Genettes

Gérard Genettes Abhandlungen *Discours du récit* aus 1972 und *Nouveau discours du récit* aus 1983, die er 1984 zu *Die Erzählung*⁶³ zusammenführte, gelten als Standardwerke der Erzähltheorie bzw. -analyse.

Als ersten Punkt in seinen Ausführungen führt er die „*Zeit der Erzählung*“⁶⁴ an, die wiederum in drei Unterbereiche aufgeteilt wird: *Ordnung*, *Dauer* und *Frequenz*. Um die *Ordnung* einer Geschichte zu verstehen, ist es notwendig, zwischen *erzählter Zeit* und *Erzählzeit* zu unterscheiden. Die *erzählte Zeit* bezieht sich auf die Zeit in der Geschichte und somit auf den Zeitraum, über den sich die Geschichte inhaltlich erstreckt.⁶⁵ Was den Film betrifft, kann also gesagt werden, dass die *Erzählzeit* der Dauer des Films entspricht. Erzählzeit und erzählte Zeit stimmen meistens nicht überein, und Unstimmigkeiten in der Abfolge der Ereignisse und dem sprachlichen Ablauf der Erzählung treten auf. Solcherlei Anachronien gibt es in unterschiedlichen Formen. Analepsen und Prolepsen dienen dazu, sich der Vergangenheit bzw. der Zukunft zuzuwenden und werden als entweder retrospektiv oder prospektiv bezeichnet.

⁶² Vgl. Ebd., S.17f.

⁶³ Genette, *Die Erzählung*, München: Wilhelm Fink Verlag 21998.

⁶⁴ Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S.21.

⁶⁵ Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S.21f.

Unterschieden werden kann jeweils zwischen der internen und der externen Form.⁶⁶

Dauer

Die *Dauer* einer Geschichte bezieht sich auf das Verhältnis zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, die, wie bereits erwähnt, nicht übereinstimmen muss und dies in den seltensten Fällen auch tut. Dieses Verhältnis wird von Genette auch Erzählgeschwindigkeit genannt. Sie setzt sich aus vier von ihm beschriebenen Elementen bzw. Geschwindigkeiten zusammen, die unterschiedliche Funktionen haben, und das Tempo der Narration bestimmen. Die *Zusammenfassung* kann mit einer Zeitraffung innerhalb der Geschichte verglichen werden, wohingegen in der *deskriptiven Pause* das Voranschreiten der Geschichte angehalten wird, um einen Kommentar einzufügen oder Beschreibungen auszuführen. Die Zeit der Geschichte, also die erzählte Zeit, schreitet somit nicht voran, während die Erzählzeit sich enorm ausdehnen kann.

In der *Ellipse* ist genau das Gegenteil der Fall. Unendlich viel erzählte Zeit kann in sehr wenig Erzählzeit gepackt werden, indem ein Zeitsprung gemacht wird.⁶⁷ Sind Erzählzeit und erzählte Zeit kongruent, spricht Genette von einer *Szene*, was beispielsweise im Fall eines Dialoges zwischen zwei Figuren der Fall wäre.⁶⁸

Modus

Als zweiten Analysepunkt beschreibt Genette die Fragen um den *Modus* der Erzählung, die sich den Themen *Distanz/ Mittelbarkeit* und *Fokalisierung* widmen. Er beschäftigt sich hier mit den Fragen, wie mittelbar das Erzählte präsentiert wird, und aus welchem Blickwinkel oder von welchem Standpunkt aus die Geschichte erzählt wird.

Die Frage „Wer nimmt wahr? bzw. sieht“ wird von Genette von der Frage „Wer spricht?“ getrennt. Wobei es bei der Frage „Wer spricht“ um die von ihm so bezeichnete *Fokalisierung* geht, die eine Form der „Informationsregulierung“

⁶⁶ Vgl. Ebd., S.22ff.

⁶⁷ Vgl. Ebd., S.61ff.

⁶⁸ Vgl. Ebd., S.78f.

darstellt. Durch diese Wahl oder eben Nichtwahl eines Fokus, wird die Vermittlung der narrativen Information beeinflusst.⁶⁹

Genette stellt drei unterschiedliche *Fokalisierungstypen* auf, die auch als Perspektivmöglichkeiten gesehen werden können: *Nullfokalisierung*, *externe Fokalisierung* und *interne Fokalisierung*.⁷⁰ Diese sind durch das Verhältnis des Erzählerwissens zu den jeweiligen Figuren bestimmt. Er unterstreicht, dass die verschiedenen Fokalisierungstypen innerhalb eines Erzähltextes wechseln und nur selten durchgängig auftreten, auch wenn Genette davon ausgeht, dass in vielen Fällen einzelne Fokalisierungstypen dominieren.⁷¹

Unter einer *Nullfokalisierung* versteht Genette literarische Erzählungen oder eben Teilbereiche davon, die keine bestimmte Figurenperspektive haben, was zutrifft, wenn der Erzähler/ die Erzählerin in einer Geschichte präsenter ist als die Figuren und daher auch mehr weiß als die Figuren. Es gibt hier keine Beschränkung des ErzählerInnenblickfeldes, und innere sowie äußere Handlungsabläufe werden gleichermaßen wahrgenommen. Innerhalb der *internen Fokalisierung* wird der Blickwinkel einer Figur eingenommen, was dem point of view entspricht, während in der *externen Fokalisierung* das Innenleben der Figur den RezipientInnen verschlossen bleibt. Es wird also von außen beobachtet, und es gibt keine Einsicht in die Emotionen oder Gedanken der Figuren innerhalb des Erzähltextes.⁷² Anwendung findet diese Form der Fokalisierung besonders oft in Abenteuergeschichten oder Krimis. Als ideales Beispiel der *internen Fokalisierung* kann der innere Monolog herangezogen werden.

Stimme

Schließlich gibt Genette als dritten Analysefaktor den Begriff der *Stimme* an, mit dem sich, wie bereits beschrieben, Kuhn im Sinne einer filmspezifischen Betrachtungsweise konkreter beschäftigt hat.

Genette beschreibt damit das Verhältnis von erzählendem Subjekt und dem Erzählten. Zudem geht es um das Verhältnis von erzählendem Subjekt und

⁶⁹ Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S. 132ff.

⁷⁰ Vgl. Ebd., S.134.

⁷¹ Vgl. Ebd., S.136.

⁷² Vgl. Ebd., S.136ff.

RezipientIn. Wenn also die *Perspektive* danach fragt, auf wen der Fokus im betrachteten Abschnitt einer Geschichte gerichtet ist, ist es, mit Blick auf Genettes Begriff der *Stimme*, so, dass hier der Fokus auf der Dimension der Erzählstimme selbst gerichtet wird. Es dreht sich um die Frage nach dem Subjekt und dem Ort des Erzählens, was die Frage ‚Auf welcher Ebene wird erzählt?‘ impliziert. Genette beschreibt das auch damit, dass die Stimme den „Anwesenheitsgrad der narrativen Instanz“⁷³ darstelle.

Genette versteht das Erzählen als einen Prozess, der in Bezug zum Erzählten gesehen werden muss. Er unterteilt die Instanz der *Stimme* in Teilbereiche, die die Relationen zwischen Stimme und Geschichte erfassen sollen: die *Zeit der Narration*, die narrativen *Ebenen* und die *Person*.

Bezogen auf den Zeitpunkt des Erzählens unterscheidet Genette zwischen *früherem Erzählen*, *gleichzeitigem Erzählen* und *späterem Erzählen*. Während das frühere Erzählen etwas Prophetisches, in die Zukunft Weisendes hat, bei dem ein großer zeitlicher Abstand zwischen Erzählen und Erzähltem vorherrscht, ist es beim *gleichzeitigen Erzählen* so, dass Erzählen und Erzähltes zusammenfallen.

Späteres Erzählen zeichnet sich nach Genette dadurch aus, dass es einen großen zeitlichen Abstand zwischen Erzähltem und Erzählen gibt, was als Normalfall beschrieben werden kann.⁷⁴

Genettes Unterbegriff der *Ebene* weist darauf hin, dass jede Erzählung ein räumlich-zeitliches Universum schafft, das Diegese genannt wird. Er unterscheidet dabei folgende Relationen, um die Handlungsebenen voneinander abzugrenzen.

Als *extradiegetisch* wird eine außerhalb der Binnenhandlung liegende Rahmenhandlung gesehen. *Intradiegetisch* ist die (eigentliche) Diegese, die innerhalb der Rahmenhandlung liegt. Als *metadiegetisch* wird eine innerhalb einer intradiegetischen Binnenhandlung liegende weitere Binnenhandlung bezeichnet.⁷⁵

⁷³ Ebd., S.119.

⁷⁴ Vgl. Ebd., S.154ff.

⁷⁵ Vgl. Ebd., S.163f.

Genette geht grundsätzlich von einem Unterschied innerhalb der Ebenen aus und führt aus, dass die narrativen Ebenen Aufschluss über die relative Position des narrativen Aktes zur erzählten, diegetischen Welt geben.

„Jedes Ereignis, von dem in einer Erzählung erzählt wird, liegt auf der nächsthöheren diegetischen Ebene zu der, auf der der hervorbringende narrative Akt dieser Erzählung angesiedelt ist.“⁷⁶

Der dritte und letzte Teilbereich die *Stimme* betreffend, bezieht sich auf die *Person*. Hier unterscheidet Genette zwischen *homodiegetischem* und *heterodiegetischem* Erzähler, je nachdem, ob der Erzähler in der Geschichte als Figur anwesend ist oder nicht. Der Erzähler ist zudem nicht gleich Autor, es geht in dieser Kategorie um die Positionierung des Erzählers zur erzählten Welt.⁷⁷

Geht es also um die Erzählperspektive, kann zusammengefasst werden, dass der Erzähler bei Genette Teil der Diegese sein kann, aber nicht muss.

Während sich die Beschreibungen von *Distanz* und *Fokalisierung* auf den Bereich des *Modus* beziehen, und somit auf die Fragestellung „Wer sieht?“, bezieht sich die Begrifflichkeit der *Diegese* auf die *Stimme* und somit die Frage „Wer spricht?“. Genettes Begriff der Fokalisierung bezieht sich darauf, was der Erzähler über Figur und Diegese weiß. Bei den Begriffen *Distanz* und *Mittelbarkeit* nimmt er Bezug auf die Art der Rede innerhalb des Erzählten.

Mikos versteht das Erzählen wie Genette grundsätzlich als prozesshaft:

„In ihm wird eine Geschichte in der Zeit entfaltet, die in der Regel an bestimmbar Orten spielt, wo Figuren handeln. Über das erzählte Raum-Zeit-Kontinuum wird eine mögliche Welt geschaffen, die plausibel gestaltet sein muss.“⁷⁸

Genettes Theorie kommt aus der Literaturwissenschaft. Es ist daher zu prüfen, ob diese Theorie mit dem Film in Verbindung gebracht werden kann. Die gemeinsamen narrative Elemente von Literatur und Film liegen im Bereich der Zeit, des Raums, der Handlung, der Figuren und der Perspektive. Darüber

⁷⁶ Ebd., S. 163.

⁷⁷ Vgl. Ebd., S.175f.

⁷⁸ Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.123.

hinaus sind im Film jedoch Elemente zu finden, die in der Literatur nicht vorkommen, wie beispielsweise die Tonebene, zu der auch die Musik zählt, die Kamerabewegungen aber auch Inserts.

Plot versus Story

Um narrative Strukturen erkennen zu können, bedarf es nach Mikos einer Unterscheidung zwischen *Plot* und *Story*.

„Während die *Story* einen kausal-logischen Zusammenhang ergibt, der sich in ihrer Kohärenz offenbart, muss der *Plot* die einzelnen Elemente nicht nach dem Ursache-Wirkungs-Prinzip darstellen.“⁷⁹

Der *Plot* gibt die Handlung und somit die Ereignisse wieder, die passieren, während sich die *Story* damit beschäftigt, wie und warum die Dinge der Handlung passieren und den verknüpfenden Zusammenhang zwischen den einzelnen Ereignissen herstellt. Für Kuhn ergibt sich die *Story*, oder wie er es bezeichnet, das *Geschehen*, aus den Ereignissen, die sich zu einem Geschehen aneinanderreihen und chronologisch aufeinanderfolgen.⁸⁰ Den *Plot*, den er auch als *Geschichte* bezeichnet, definiert er folgendermaßen:

Das Geschehen als eine Reihe von Ereignissen wird zur Einheit einer Geschichte integriert, wenn die Ereignisfolge zusätzlich zum chronologischen auch einen kausalen Zusammenhang aufweist, sodass die Ereignisse nicht nur aufeinander, sondern auseinander folgen.⁸¹

Mikos misst der Unterscheidung zwischen *Plot* und *Story* eine hohe Bedeutung zu, da Geschichten unterschiedlich erzählt werden und somit auch unterschiedlich vom Zuschauer/ der Zuschauerin rezipiert werden könnten, was die *Story* überhaupt erst hervorbringe. Das Publikum, so Mikos, müsse aus den zum *Plot* gehörenden abgebildeten Ereignissen aktiv Zusammenhänge herstellen, um die *Story* hervorzubringen.⁸²

Er folgert daraus, dass „die Geschichte (...) auf Annahmen und Schlussfolgerungen (basiert), die der Film oder der Fernsehtext dem Publikum nahe legt“⁸³ und empfiehlt, in einer Analyse generell herauszuarbeiten, „mit

⁷⁹ Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.128.

⁸⁰ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 66.

⁸¹ Kuhn, *Filmnarratologie*, S. 66.

⁸² Vgl. Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.130.

⁸³ Ebd., S.132.

welchen Elementen des Plots in Verbindung mit welchen ästhetischen Darstellungsmitteln welche kognitiven und emotionalen Aktivitäten der Zuschauer angeregt werden.“⁸⁴ Dass hierfür im Film/ der Sendung vorkommende *handlungsleitende Themen* eine Rolle spielen, ist nachvollziehbar, da diese mit Themen aus dem eigenen Alltag korrespondieren und somit Auslöser für Emotionen darstellen können. Dieser Umstand ist, wie Mikos abschließend in seinem Kapitel zur Narration und Dramaturgie kurz erwähnt, besonders im Fernsehen für Kinder und Jugendliche von Bedeutung, weil so die Zusammensetzung einer Geschichte im Kopf mit Alltagswissen unterstützt bzw. erst möglich gemacht wird.

Neben diesen Gegebenheiten wirkt im Zuschauer/ in der Zuschauerin die Neugier auf das, was in einer Geschichte als nächstes passiert bzw. wie sie enden wird. Zu Beginn wird die Geschichte etabliert, das heißt, die Figuren werden vorgestellt, Schauplätze eingeführt, bevor „der Prozess der Entfaltung“⁸⁵ weiter geht und sich die Zustandsveränderungen abwickeln. Die Dramaturgie ist dafür zuständig, dass dies in einer Art und Weise passiert, dass das Publikum auch Lust hat, der erzählten Geschichte zu folgen bzw. überhaupt in der Lage ist, ihr folgen zu können.

Üblicherweise kann in einer Erzählung von einer 3-Akt-Struktur ausgegangen werden, auf die schon Aristoteles in seiner Poetik hingewiesen hat und dessen Schema bis ins frühe 19. Jahrhundert die geschlossene Form des Dramas bestimmt hat. Aristoteles' Theorie gilt als Basis für jede dramatische Handlung.

„(...) Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, (...) während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht. Demzufolge dürfen Handlungen, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an die genannten Grundsätze halten.“⁸⁶

⁸⁴ Ebd.

⁸⁵ Ebd., S.123.

⁸⁶ Aristoteles, *Poetik*, Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 2003.

In den 1980er Jahren wurde Syd Field mit dem von ihm beschriebenen *Paradigma der dramatischen Struktur* von Drehbüchern bekannt. Auch er greift auf die Poetik zurück und strukturiert Drehbücher, also audiovisuelle Texte, in drei Teile, die durch die sogenannten *Plot Points* getrennt werden.⁸⁷ Das vielzitierte, aber auch kritisierte Modell bezieht sich auf die Dramaturgie des klassischen Hollywoodfilms und ist daher für die Analyse eines etwa 10-minütigen seriellen Formates nicht geeignet. Trotzdem kann die Grundstruktur des linearen Erzählens mit Wendepunkten innerhalb der Geschichte für die Analyse der in dieser Arbeit gewählten Serien in abgewandelter Form berücksichtigt werden. Zumal davon auszugehen ist, dass Kinderserien, aufgrund des Wissens um entwicklungspsychologische Gegebenheiten hinsichtlich Wahrnehmung des jungen Publikums, in linearer Weise erzählt werden, um die RezipientInnen nicht zu überfordern.

Grundsätzlich soll angemerkt werden, dass in beinahe allen Filmen als Ausgangspunkt der Geschichten ein Problem oder ein Konflikt auftaucht, was nach einer Lösung verlangt. Diese Versuche und Wege der Problemlösung schlagen sich in der Handlung nieder und treiben diese voran. Grob gesagt, kann dies auch so dargestellt werden: Anfangs ist die Welt in Ordnung, sie gerät in Unordnung und will wieder in Ordnung, also in ein Gleichgewicht, gebracht werden.

Komik und Narration

Unterhaltung muss nicht immer mit Komik verbunden sein, gerade im Kinderfernsehen gewinnt man jedoch den Eindruck, dass hier großer Wert auf den Spaß gelegt wird. Im Sinne eines Erkenntnisinteresses innerhalb der Analyse erscheint es mir zielführend, den Begriff der Komik als Schwerpunkt heranzuziehen und zu hinterfragen, wann Komik in der Serie auftaucht, was das Komische ist und wie es hergestellt wird.

„Ähnlich wie Spannung und Suspense entsteht auch Komik durch Strukturen des Plots, die allerdings nicht nur mit dem narrativen Wissen der Zuschauer

⁸⁷ Vgl. Field, Syd, *Das Drehbuch. Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. Hg. Andreas Meyer und Gunther Witte. Übs. Carl-Ludwig Reichert. München/Leipzig: List 1987.

korrespondieren, sondern auch mit dem generellen Weltwissen.“⁸⁸ Wie zuvor beschrieben, sind also auch die komischen Elemente in der Erzählung des Films bzw. der Fernsehserie angelegt, es bedarf aber des Publikums, um die Zusammenhänge und somit die Komik tatsächlich herzustellen. Mikos geht, genauso wie Henri Bergson, wie später noch dargelegt wird, davon aus, dass Komik generell durch Inkongruenz entsteht, und führt hinsichtlich der Rezeption des Films/ der Serie aus: "Es findet ein Spiel mit den Erwartungen und dem Wissen der Zuschauer statt, das in einer komischen Situation oder Aktion gelöst wird."⁸⁹ Im Folgenden werden Strukturen komischer Geschichten, aber auch komische Mittel beschrieben, um sie im Anschluss innerhalb der Analyse zu überprüfen.

Formen von komischen Strukturen

Die komische Struktur kann auch mit den Erwartungen brechen, die vom Rezipienten/ von der Rezipientin an die narrative Struktur, beispielweise eines Genres, gestellt werden.

Mikos verweist hierzu auf den amerikanischen Filmwissenschaftler Gerald Mast, der in seinem Buch *„The Comic Mind: Comedy and the Movies“*⁹⁰ acht Formen komischer Plots⁹¹ unterscheidet, die hier im Folgenden beschrieben werden sollen:

1. Young lovers finally wed despite obstacles

Mast verweist in seinen Gedanken zur Charakteristik komischer Plots darauf, dass die Strukturen einzelner Punkte auch in ernsthaften Plots zu finden wären, wie beispielsweise im ersten Punkt, wenn es um ein Liebespaar geht, das sich findet, wieder verliert und nach komplizierten Hindernissen schließlich doch

⁸⁸ Ohler, Peter, *Kognitive Filmpsychologie, Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, Münster: MAKs 1994, S.35.

⁸⁹ Vgl. Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.140.

⁹⁰ Vgl. Mast, *The Comic Mind*, S.4ff.

⁹¹ Mast verwendet den Begriff „Plot“, spricht jedoch vom Erzählsystem auf der Leinwand. Nachdem in der Arbeit zuvor die Unterscheidung zwischen Plot und Story getroffen wurde, möchte ich Irreführung vorbeugen und darauf verweisen, dass Mast hier von den Formen der komischen „Story“ ausgeht, was in der weiteren Verwendung seines „Plot“-Begriffes hier jedoch keine Berücksichtigung finden wird.

wieder zueinander findet.⁹²

2. Intentional parody of some other film or genre

In diesem zweiten Punkt nimmt Mast Bezug auf einen der bedeutendsten Vertreter der sogenannten Alten Komödie, den Griechen Aristophanes:

„The next three comic plots are all distillations of elements that were combined in Aristophanic Old Comedy.“⁹³

Er schreibt dazu, dass schon Aristophanes seinerseits Euripides parodiert habe, was deutlich macht, wie lange dieses Stilmittel schon funktioniert. Der parodierende Plot wirkt absichtlich künstlich und imitiert die Imitation.

3. Reductio ad absurdum (exaggeration to the point of absurdity)

Mast beschreibt hier eine Struktur, in der ein simpler menschlicher Fehler bzw. unpassendes Verhalten in einer sozialen Frage zu chaotischen Zuständen und absurden Situationen führt.⁹⁴

4. Investigating the workings of a particular society.

In dieser Erzählstruktur geht es um die Handlungen und Konflikte der Gesellschaft. Es ist davon auszugehen, dass es sich um Konflikte handelt, die aus den Missverständnissen aufgrund sozialer Unterschiede entstehen. Diese Schwierigkeiten im Miteinander können im Film als Ausgangspunkt für komische Situationen dienen.⁹⁵

5. Journey of the picaresque hero

Für die Struktur dieses Plots beschreibt Mast die Konzentration auf die Hauptfigur des Films, die zugleich pikaresker Held ist. Im Zentrum stehen seine abenteuerlichen Erlebnisse und die Handlung, die sich daraus ergibt. Als Beispiele führt er Romanhelden wie Don Quixote oder Huck Finn bzw. für den Film Charlie Chaplin an.⁹⁶

6. Riffing: goofing or miscellaneous bits of gagery

Auch hinsichtlich dieser Strukturen verweist Mast auf das Beispiel Chaplin und bezeichnet damit eine Art rhythmische Serie von Gags:

⁹² Vgl. Mast, *The Comic Mind*, S.4.

⁹³ Ebd., S.5.

⁹⁴ Vgl. Ebd., S.6.

⁹⁵ Vgl. Ebd., S.6.

⁹⁶ Vgl. Ebd., S.7.

„The Sennett riffing film stake some initial situation-perhaps a place (a beach, a lake, a field), an event (auto races, a dance contest, a circus), an object (Tin Lizzies), an animal (lion), and then run off a series of gags that revolve around this central situation. The only sources of such a film's unity (other than the place, event, thing, or animal) are the performers' tendency to reappear from gag to gag and the film's unceasing rhythmic motion. Pace and motion become unifying principles in themselves.“⁹⁷

7. Successful accomplishment of the difficult task

Mast beschreibt für diese Plotstruktur eine schwierige Aufgabe, die die Hauptfigur zu erfüllen hat, und verweist darauf, dass diese Art der Struktur auch in melodramatischen, romantischen und Abenteuerfilmen zu finden ist. Den Unterschied zwischen Komik und Ernsthaftigkeit verortet er in der Schaffung eines komischen Klimas.⁹⁸

Mikos beschreibt dessen Entstehung nach Mast folgendermaßen:

„Das komische Klima kann bereits durch den Titel des Films angeregt werden. Die Zuschauer werden einen komischen Film erwarten und die Informationen des Plots unter diesen Gesichtspunkten verarbeiten. Thema und Charaktere können ebenfalls ein komisches Klima schaffen, wie er Filmemacher, der eine selbstreflexive Ebene einführt, die dem Zuschauer deutlich macht, dass die Handlung nicht ernstgemeint ist.“⁹⁹

8. Central figure discovers an error he has been committing

In seinem letzten Punkt zur Unterscheidung der komischen Strukturen geht Mast auf einen Protagonisten ein, der einen Fehler, den er in seinem Leben gemacht hat, entdeckt, und wiedergutmachen möchte. Auch hier spielt die Evozierung eines komischen Klimas eine Rolle.¹⁰⁰

Mikos macht darauf aufmerksam, dass innerhalb der Film- und Fernsehanalyse die erwähnten Plotstrukturen offengelegt werden können¹⁰¹ und gibt eine Art Raster vor, nach welchem Filme bzw. Fernsehsendungen untersucht werden können. Die Auflistung dieser analyseleitenden Fragen ist im Anschluss an das Kapitel zur Komik in dieser Arbeit zu finden und dient als Ausgangspunkt für

⁹⁷ Ebd., S.7.

⁹⁸ Vgl. Ebd., S.8.

⁹⁹ Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.141.

¹⁰⁰ Vgl. Mast, *The Comic Mind*, S.8f.

¹⁰¹ Vgl. Mikos, *Film und Fernsehanalyse*, S.141.

die Untersuchung der vorgestellten Serienepisoden von *Das Dschungelbuch* und *Cosmo und Wanda*.

Elemente der Komik

Neben Mast, der sich mit den komischen Formen beschäftigt hat, möchte ich einen zweiten, klassischen Theoretiker des Komischen zu Wort kommen lassen. Henri Bergson, Literaturnobelpreisträger von 1927, veröffentlichte 1900 unter dem Titel *Le rire* einen *Essay über die Bedeutung des Komischen, Das Lachen*.¹⁰² Dieser Essay gilt neben Freuds *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten* als einer der wesentlichen Grundlagentexte, wenn es darum geht, eine Theorie des Komischen zu beschreiben. In Freuds Theorie geht es vornehmlich um Techniken der Verdichtung und der Verschiebung, was bedeutet, dass zwei Aussagen mit unterschiedlichen Bedeutungsinhalten zu einer Aussage verdichtet werden bzw. dass der Sinngehalt einer Aussage von einer Bedeutungsebene auf die andere verschoben wird.¹⁰³ Bei Bergson und dessen Gedanken zum Komischen hingegen, spielt die Inkongruenz eine bedeutende Rolle, auf die hier detaillierter eingegangen werden soll.

Bergsons Theorie der Komik

Um das Komische in den ausgewählten Serien systematisch untersuchen zu können, bedienen wir uns, als einem theoretischen Unterbau, Bergsons Überlegungen dazu, worin und wie sich komische Strukturen und Mittel zeigen. Dieser hat mit seinem *Essay über die Bedeutung des Komischen* daran gearbeitet, eine Wesensbestimmung vorzunehmen, die er damit beginnt, drei Ausgangsthese aufzustellen:

„Erstens: Es gibt keine Komik außerhalb dessen, was wahrhaft menschlich ist.“¹⁰⁴

¹⁰² Bergson, Henri, *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Aus dem Französischen von Roswitha Plancherel-Walter, Frankfurt a.M.: Luchterhand Literaturverlag 1988.

¹⁰³ vgl. Freud, Sigmund, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor*, Frankfurt a.M.: Fischer 1998, S.57ff.

¹⁰⁴ Bergson, *Das Lachen*, S.14.

Bergson geht davon aus, dass alles, was als lustig empfunden wird, in Zusammenhang mit dem Mensch steht, und führt hierfür Beispiele an. So beschreibt er, dass etwa eine Landschaft wohl

„schön, lieblich, großartig, langweilig oder häßlich sein (kann), komisch ist sei nie. Man lacht über ein Tier, aber nur weil man einen menschlichen Zug oder einen menschlichen Ausdruck an ihm entdeckt hat.“¹⁰⁵

In gleicher Weise verhält es sich nach Bergson mit Dingen:

„Zweitens: Das Lachen ist meist mit einer gewissen Empfindungslosigkeit verbunden.“¹⁰⁶

Bergson erläutert diesen Gedanken, indem er weiter ausführt, dass

„die Komik offenbar nur unter der Bedingung erschüttern kann, daß sie auf einen möglichst unbewegten, glatten seelischen Boden fällt. Gleichgültigkeit ist ihr natürliches Element. Das Lachen hat keinen größeren Feind als die Emotion.“¹⁰⁷

Er räumt ein, dass auch über einen Menschen gelacht werden kann, „für den wir Mitleid oder Zärtlichkeit empfinden“ (...), dann aber müßten wir diese Zärtlichkeit, dieses Mitleid für eine kurze Zeit unterdrücken.“¹⁰⁸ Das Lachen erfordert also eine gewisse Loslösung und Gleichgültigkeit. Bergson betont hier das Intellektuelle vor dem Intuitiven, indem das Komische auf eine ruhige und gelassene Seele treffen müsse.¹⁰⁹ Diese Meinung ist schwer nachvollziehbar, zieht man in Betracht, dass Lachen auch ohne Verstand erfolgen kann wie beispielsweise beim bloßen Mitlachen oder zum Ausdruck von Emotionen wie Freude.

Im dritten Punkt geht er auf den Intellekt ein, an den sich die Komik wendet. Er gibt zu bedenken, dass

„dieser Intellekt mit anderen in Verbindung bleiben muss, da wir die Komik nicht genießen würden, wenn wir uns allein fühlten. (...) Um das Lachen zu verstehen, müssen wir es wieder in sein angestammtes Element versetzen, und das ist die Gesellschaft; wir müssen seine nützliche Funktion bestimmen und das ist eine soziale Funktion.“¹¹⁰

¹⁰⁵ Ebd.

¹⁰⁶ Ebd.

¹⁰⁷ Ebd.

¹⁰⁸ Bergson, *Das Lachen*, S.15.

¹⁰⁹ Vgl. Ebd., S.15.

¹¹⁰ Ebd., S.15f.

Das Komische ist also auch eine spezielle Form der Kommunikation, hat mit Interaktion zu tun und wird dadurch zu einem Gruppenphänomen.

Arten der Komik nach Bergson

Bergson geht in seinem *Essay über die Bedeutung des Komischen* von der Inkongruenz als Mittel des Komischen aus. Für ihn entsteht Komik aus der Unfähigkeit des Menschen, sich an sein Umfeld anzupassen, was wiederum als Steifheit wahrgenommen werden kann. Diese Steifheit hat etwas Mechanisches, was den Gegensatz zum Lebendigen darstellt und somit eine Inkongruenz hervorbringt, die komisch wirkt.¹¹¹ Dieser grundlegende Gedanke, dass das Komische immer in Verbindung mit dieser mechanischen Steifheit oder Starrheit auftritt, kann als Merkmal gesehen werden, auf das sich seine weiteren Ausführungen stützen. Anhand der Aspekte der *Bewegungskomik*, der *Situations- und Wortkomik*, *Charakterkomik* untersucht Bergson in seinem Essay unter Zuhilfenahme vieler Beispiele das Wesen des Komischen. Sie sollen hier kurz erläutert werden, um im Anschluss innerhalb der Analyse als Untersuchungswerkzeug zu dienen.

Bewegungskomik

Zunächst soll Bergsons Frage „Was ist eine komische Physiognomie?“¹¹² betrachtet werden, die sich mit der Komik der Formen und wiederum mit der Beweglichkeit beschäftigt. In der verzerrten Form der Grimasse wirkt ein Gesicht komisch, da die Steifheit den beweglichen, lebendigen Gesichtsausdruck überlagert und dadurch auch verfremdet. Bergson geht also davon aus, dass Komik sich daraus konstituiert, dass etwas Mechanisches etwas Lebendiges überlagert.¹¹³

Für die Komik der Gebärden und Bewegungen trifft zu, wenn Bergson schreibt:

¹¹¹ vgl. Ebd., S.17ff.

¹¹² Ebd., S. 24.

¹¹³ Vgl. Ebd., S.39.

"Komisch sind die Haltungen, Gebärden und Bewegungen des menschlichen Körpers genau in dem Maß, wie uns dieser Körper an einen gewöhnlichen Mechanismus erinnert."¹¹⁴

Situations- und Wortkomik

Was die komischen Mittel in Bezug auf Situations- und Sprachkomik anbelangt, kommt Bergson wiederum auf Mittel der komischen Verfremdung zu sprechen.

„Komisch ist jede Anordnung von ineinandergreifenden Handlungen und Geschehnissen, die uns die Illusion von wirklichem Leben und zugleich den deutlichen Eindruck von mechanischer Einwirkung vermittelt.“¹¹⁵

Bergson bezieht sich hier auf die (komische) Situation auf der Theaterbühne und führt beispielsweise die Komödien von Molière an. „Im zeitgenössischen Lustspiel wird die Repetition in allen ihren Formen angewendet.“¹¹⁶ Die *Repetition* ist nun auch eines der Merkmale des Komischen und bezieht sich hier auf Situationen oder Sprachfiguren, die wie automatisch mehrmals wiederkehren. Bergson gibt den Hinweis, dass sich hier und in der im Folgenden beschriebenen Begrifflichkeit der *Inversion* ein Gesetz bewahrheitet:

„Hat sich eine komische Szene oft genug wiederholt, so bildet sie eine ‚Kategorie‘, ein Modell. Sie wirkt an sich lustig, ganz unabhängig von den Ursachen, die bewirkt haben, daß wir sie lustig fanden. In der Folge werden wir auch neue Szenen wenn nicht *de iure*, so doch *de facto* lustig finden, sofern sie der Modellszene auch nur entfernt ähnlich sind. Sie vermitteln uns mehr oder weniger deutlich ein Bild, von dem wir wissen, daß es komisch ist. (...) Sie strahlt ihre Komik auf eine Reihe anderer Szenen aus. (...) komisch wirkt nun schon eine Anspielung (...)“¹¹⁷

Bergson führt den Begriff der *Inversion* an, den er mit „verkehrte Welt“ bzw. „bestohlener Dieb“¹¹⁸ erklärt, und verweist darauf, dass es hier „im Grunde immer um eine Vertauschung der Rollen geht und um eine Situation, die sich gegen den richtet, der sie herbeigeführt hat“¹¹⁹.

¹¹⁴ Ebd., S.28.

¹¹⁵ Ebd., S. 52.

¹¹⁶ Ebd., S.64.

¹¹⁷ Ebd., S.67.

¹¹⁸ Ebd., S.66.

¹¹⁹ Ebd. S.66f.

Bei seiner Beschreibung der *Interferenz der Serien* beschreibt er eine Situation, die mehrere Deutungen zulässt und aus völlig unterschiedlichen Ereignissen entstanden ist. Er führt hier die Verwechslungskomödie an, die diesem Grundmuster folgt.¹²⁰

Geht es um Wortkomik, weist Bergson darauf hin, dass es nicht dasselbe wäre, „ob die Sprache Komik ausdrückt oder Komik erzeugt.“¹²¹ So lasse sich der erste Fall in andere Sprachen übersetzen, und im zweiten Fall wäre die Komik nicht übersetzbar, da die Sprache selber komisch wäre und mit Wortwahl und Satzbau zu tun habe.¹²² Bergson geht davon aus, dass es sich bei der Wortkomik gleich verhält wie bei den Ereignisreihen, die infolge von Repetition, Inversion oder Interferenz komisch werden können.¹²³

Wichtig erscheint mir außerdem, zu erwähnen, dass Bergson das Lachen als gesellschaftliches Korrektiv versteht, wie das folgende Zitat deutlich macht:

„Was das Lachen hervorrufen und korrigieren möchte, das ist dieses Starre, Fixfertige, Mechanische im Gegensatz zum Beweglichen, immerfort Wechselnden und Lebendigen, es ist Zerstreuung im Gegensatz zur Aufmerksamkeit, Automatismus im Gegensatz zu freiem Handeln.“¹²⁴

Charakterkomik

Bergson geht im dritten Kapitel seines Essays davon aus, dass ein Charakter „das, was in einem Menschen an einen eingebauten, automatisch funktionierenden Mechanismus erinnert, etwas, das bewirkt, daß wir uns selbst wiederholen, und folglich dazu führt, daß andere uns nachahmen können“¹²⁵, ist. So gesehen, kann jeder Charakter als komisch bezeichnet und mit einem Typ verglichen werden, der sich wiederum in eine Art Rahmen fügen lässt.¹²⁶ Dieser Rahmen ist vergleichbar mit dem Weltwissen, vor allem dann, wenn es sich um Rahmen handelt, die von der Gesellschaft entwickelt wurden. Dass ein Rahmen

¹²⁰ Vgl. Ebd., S.67f.

¹²¹ Ebd., S.71.

¹²² Vgl. Ebd., S.71.

¹²³ Vgl. Ebd., S.79.

¹²⁴ Ebd., S.86.

¹²⁵ Ebd., S.97.

¹²⁶ Vgl. Ebd., S.97f.

nicht beweglich und somit als starr bezeichnet werden kann, erschließt den Bezug zur Steifheit und der Inkongruenz, die der Komik innewohnt.

So wie die Wort- der Situationskomik folgt, münden beide in die Charakterkomik: „Steifheit, Automatismus, Zerstreutheit, Ungeselligkeit greifen hier ineinander über, und aus dem Gemisch setzt sich die Charakterkomik zusammen.“¹²⁷

Wenn Tragödienfiguren eng mit dem Handeln verknüpft sind, können typisierte Figuren in der Komödie, ohne an Komik zu verlieren, in eine andere Handlung versetzt werden. Sie werden nach Bergson charakterisiert durch ihre Gesten, Haltungen und Bewegungen. „Die Komödie lenkt unsere Aufmerksamkeit auf die Gesten anstatt auf die Taten. Die Handlung ist gewollt, auf jeden Fall bewußt; die Geste entzieht sich dem Bewusstsein, sie ist automatisch.“¹²⁸

Die komische Gestalt ist daher ein Typ, zu dem das Publikum eine völlig andere Haltung hat als zu einem Helden¹²⁹ der Tragödie. Er lässt eine völlige Einfühlung nicht zu, ist durch Beobachtung und aus der Distanz geschaffen, und die Beobachtungen bleiben dabei an der Oberfläche:¹³⁰ „Allzu tief in die Persönlichkeit eindringen, die äußere Wirkung auf allzu intime Ursachen zurückführen, hieße die Komik einer Wirkung aufs Spiel setzen und letzten Endes preisgeben.“¹³¹

Bergsons Bedingungen für die Charakterkomödie sind somit: „Ungeselligkeit der dargestellten Person, Empfindungslosigkeit des Zuschauers (...) und der Automatismus. Wir haben von Anfang an auf ihn verwiesen. Wirklich komisch ist nur, was automatisch vollbracht wird.“¹³²

An anderer Stelle führt er aus: „Wir haben erklärt, daß die komische Gestalt aus geistigem oder charakterlichem Trotz, aus Zerstreutheit, aus Automatismus sündigt. Der Komik liegt eine Versteifung zugrunde, die bewirkt, daß jemand stur seinen Weg verfolgt, auf niemanden hört und nichts hören will.“¹³³

¹²⁷ Ebd., S.97.

¹²⁸ Ebd., S.94f.

¹²⁹ Bergsons Text stammt aus 1900. Damals wusste man noch nicht, dass es auch Heldinnen gibt.

¹³⁰ Vgl. Ebd., S.108.

¹³¹ Ebd., S.109.

¹³² Ebd., S.96.

¹³³ Ebd., S.117f.

Komik entwickelt sich, nach Bergson, somit immer aus einer gewissen Diskrepanz heraus – einer Diskrepanz zwischen dem Natürlichen und dem Mechanischen.

Geht es um die Paradigmen des Komischen, kann mit den Worten Beatrix Müller-Kampels, die sich in ihrer Forschungsarbeit an der Universität Graz eingehend mit dem „Lachen und dem Komischen“ beschäftigt hat, gesagt werden:

„So gut wie alle Definitionen des Komischen laufen bei der Erfassung der Gegenstandsattribute hinaus auf: Diskrepanz, Kontrast und Inkongruenz; Antagonismen, Oppositionen und Divergenzen; Dichotomien, Kontraste und Konflikte.“¹³⁴

In der vorliegenden Arbeit sollen die Mittel des Komischen innerhalb der Analyse auf der Ebene der Narration untersucht und angewendet werden. Inkongruenz kann, was narrative Prozesse anbelangt, dadurch entstehen, dass mit Erwartungen das Weltwissen betreffend gebrochen wird. Daraus erschließt sich, dass alle Mittel, die den normalen Zustand einer Situation, einer Person oder eines Objekts verfremden, Inkongruenz hervorrufen. Was die Mittel des Animationsfilms angeht, bedeutet das im Speziellen, dass die *Prinzipien der Animation*¹³⁵ per se Mittel zur Erzeugung von Komik darstellen. Methoden wie beispielsweise die Verzerrung, Verformung, Verschiebung, Verdichtung, Über- und Untertreibung, Inversion, Wiederholung und Dekontextualisierung sind daher für die Analyse der komischen Strukturen der Serien bedeutsam.

Analyseleitende Fragen zur Narration im Film

Mikos bietet in seinem Band zur Film- und Fernsehanalyse einen Katalog von analyseleitenden Fragen¹³⁶ an, die hier zum Ausgangspunkt für die Analyse der ausgewählten Fernsehtexte dienen:

¹³⁴ Müller-Kampel, Beatrix, „Komik und das Komische. Kriterien und Kategorien“, *Lithes, Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie* 7/ März 2012, S.12
http://lithes.uni-graz.at/lithes/beitraege12_07/heft_7_gesamt.pdf Zugriff am 8.1.2015.

¹³⁵ Thomas/ Johnston: *The Illusion of Life*, 1981, S.47-69.

¹³⁶ Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 149f.

- Welche Informationen bietet der Plot?
- Wie bietet er diese Informationen an?
- Was wird im Film nicht gezeigt, ist aber wichtig, um die Geschichte zu verstehen?
- Welche Hypothesen und Erwartungen sind mit einem Ereignis verknüpft?
- Welche Hypothesen werden in den nächsten Sequenzen verknüpft?
- Welche Erwartungen werden bestätigt, welche enttäuscht?
- Wo wird auf bereits mitgeteiltes Wissen verwiesen?
- Wie fügt sich dieses Wissen zur Geschichte zusammen?
- Welches Vorwissen muss ein Zuschauer mitbringen um den Film oder die Fernsehsendung verstehen zu können?
- Wie geht der Film- oder Fernsehtext mit seinen Informationen um, wie baut er das Wissen beim Publikum auf?
- Wer weiß mehr: die Figuren oder die Zuschauer?
- Wo finden sich Ellipsen, an denen das Weltwissen der Zuschauer gefordert ist, um Leerstellen im Film aufzufüllen?
- Welches Wissen um Erzählmuster und filmische Darbietungsmittel ist erforderlich, um den Film zu verstehen?
- Gibt es typische Handlungsmuster und -situationen?
- Welche handlungsleitenden Themen bietet der Text an und für welche Personen oder Personengruppen?
- Wie ist das Wissen in komischen Szenen zwischen Protagonisten und Zuschauern verteilt?
- Gibt es in dem Film oder der Fernsehsendung eine komische Figur? Wodurch ist sie gekennzeichnet?
- Wie sind die visuellen Gags inszeniert?
- Mit welchem Wissen und welchen Erfahrungen der Zuschauer spielen witzige Dialoge?

Plotinformationen *Das Dschungelbuch*

Zwei Elefantengeschwisterkinder spielen, geraten in Streit, und eines der beiden, Appu, läuft beleidigt von seiner Schwester und damit der Elefantenfamilie davon. Der Elefantenkind bewegt sich orientierungslos durch den Dschungel. Durch das unangenehme Zusammentreffen mit der Schlange und einen weiteren Schrecken, ein aus dem Dunkel eines hohlen Baums lugendes Augenpaar, gerät er in Panik und stößt beim Davonrennen auf die Affen, die in einer alten, verfallenen Tempelstadt leben. Währenddessen schläft Balu, der Bär, an einen Baum gelehnt und schnarcht. Sein Atem bewegt eine Spinne, die an ihrem Faden hängt, beim Einatmen immer wieder gefährlich in Richtung von seinem Maul. Mogli beobachtet das Geschehen mit Baghira, dem Panther, von einem Ast darüber aus.

Die Affen jagen das Elefantenkind durch die Ruinen, deren Anführer setzt sich auf dessen Rücken, die anderen jubeln und machen sich über den Elefanten lustig. In der Zwischenzeit macht sich Appus Familie aus Sorge im weiten Dschungel auf die Suche nach ihm. Als Appu mit dem Affen auf seinem Rücken panisch über die Ruinen rennt, bricht ein Steinbogen hinter den beiden zusammen. Der Elefant kann nun weder vor noch zurück und steht meterweit oberhalb des Bodens auf einer Steinsäule. Dem Affen gelingt es dagegen spielend, nach unten zu klettern. Auf dieser Säule ruft Appu, von Häme des Affenpublikums begleitet, verzweifelt nach Hilfe. Mogli, Baghira und Balu erscheinen auf der Szene und suchen nach einer Lösung. Mogli möchte aus Lianen eine Hängebrücke zu Appu bauen, scheitert jedoch, weil das Seil reißt. Balu appelliert an die Affen mit versöhnlichen Worten, bei der Rettung mitzuwirken. Erst auf die drohenden Gesten des mit seiner Familie eingetroffenen Elefantenvaters unterstützen diese den Brückenbau. Die Rettungsaktion gelingt gemeinsam, Appu glückt die Rettung über die gebaute Brücke, die nach seinem Darüberschreiten, wie eine Wiederholung des Einstürzens des Steinbogens, in sich zusammenstürzt, und die Elefantenfamilie ist wieder vereint. Alle gehen nach Hause.

An den „Heimatbaum“ zurückgekehrt, überlistet Mogli Balu, als der mit dem Unterricht beginnen möchte: Mogli nimmt die Spinne, die zuvor Balus Schlaf gestört hat, zum Vorwand, jagt sie davon und verschwindet hinter ihr im

Dschungel. Er entgeht so der Lehereinheit, wie Baghira amüsiert anmerkt. Balu erkennt erst so Moglis List und rennt Mogli nach.

Die Plotstruktur gleicht Gerald Masts Klassifizierung der *Journey of he picaresque hero*¹³⁷ aus dessen Theorie zum komischen Plot. Nicht nur die Erlebnisse der Hauptfigur der Serie, Mogli, werden gezeigt, sondern Appu rückt als der eigentliche Protagonist dieser Episode in den Mittelpunkt, was auch, abweichend vom Original, dem deutschen Titel der Episode entspricht. Dessen Abenteuer und Weg aus der kritischen Situation ist der eigentliche Plot der Geschichte und entspricht darin, wie Mast in seiner Erklärung der Strukturen deutlich macht, nicht ausschließlich den Kriterien eines komischen Plots, sondern findet auch Anwendung im Drama oder Roman.

Der Plot von *Cosmo und Wanda*

Timmy wird in der Schule von seinem Lehrer im Kunstunterricht schikaniert. Auch zu Hause erwartet ihn seine sadistische Babysitterin Vicky, die ihm ebenfalls nicht Recht geben will und zudem seine Comicsammlung im Kamin verbrennt, um sich Marshmallows zu grillen. Verärgert wünscht Timmy sich daraufhin, von seinen Elfen, immer Recht zu haben, was ihm gewährt wird. Mit dem kommenden Tag erfüllen sich nacheinander alle Dinge, die er sich „zurechtwünscht“. Vorangeht stets ein Dialog zur Vergewisserung über eine kontroverse Situation, bei der es auf ein Rechthaben Timmys hinausläuft. Dies gelingt beim Frühstück mit seinen Eltern, wo er Waffeln anstatt Müsli bekommt, im Schulbus, wo er erstmals Zugang zur „popular-kids-section“ hat und die vormaligen beliebten Kids wunschgemäß in Nerds verwandelt werden und dieser Zone des Busses verwiesen werden. In der Schule trifft er auf den Schläger Francis, dem er einen giftigen Skorpion in die Faust wünscht. Der Skorpion sticht Francis, dessen Hand daraufhin anschwillt.

Im Unterricht unterhält sich Timmy mit seinen Elfen, die, als Figuren getarnt¹³⁸, auf dem anspielungsreichen Cover seines Geschichtsbuch anwesend sind. Wanda rät Timmy, seinen Wunsch zurückzunehmen, was dieser ablehnt.

¹³⁷ Vgl. Mast, *The Comic Mind*, S.7.

¹³⁸ Im US-amerikanischen Kontext ergibt sich hier aus implizierten Wissen des Publikums, auch von Kindern und Jugendlichen, zusätzliche Komik: Bei der Ansicht

Auf die Frage des Lehrers, wie viele Bundesstaaten die USA haben, antwortet er 49. Diese faktisch unrichtige Antwort verwandelt sich aufgrund des Zaubers in eine richtige, indem aus dem Schullautsprecher bekannt gegeben wird, dass Nord- und Süddakota ihre Unstimmigkeiten beseitigt hätten und nun zu einem Bundesstaat vereinigt wären. Timmys Lehrer vermutet die helfenden Elfen, um die er weiß, dahinter und spricht Timmy darauf an. Er streitet ab, Elfen zu haben, und führt damit, weil er mit jeder Aussage Recht behält, versehentlich deren Verschwinden herbei. Er hofft, dass der Zauber trotzdem noch wirkt und wünscht sich mit Erfolg, dass die Schule früher zu Ende ist. Angesichts des Dilemmas, einerseits zu bekräftigen, dass er helfende Elfen hat, um sie, Recht habend, wieder herbeizuzaubern, andererseits, sein Geheimnis nicht mitteilen zu dürfen, verlässt er die Schule mit dem Plan, jemandem davon zu erzählen, der ihm normalerweise nicht zuhört. Er kommt zu Vicky, die ihn jedoch nicht nur nicht ignoriert, sondern sogar seine Leiden auf Film dokumentieren will. Timmys Weg führt ihn zu seinem Freund AJ, der ihn aber ebenfalls nicht ignoriert und stattdessen erforschen will, wie er vorausahnen konnte, dass der Unterricht früher endet. Daraufhin trifft er auf den Schulschläger Francis, der ihn wieder vor die ritualisierte Frage stellt, was er wohl hinter seinem Rücken versteckt halte. Erfahrungsgemäß wartet dort die geballte Faust, und eine Tracht Prügel droht. Auch dieses Mal hat Timmy aufgrund des Zaubers Recht und wünscht seinem Intimfeind ein Wespennest dorthin. Die Wespen stechen daraufhin Francis Körper, der stark anschwillt, so dass er nichts mehr sehen und hören kann. Timmy testet, ob er wirklich nichts hören kann, indem er ihm einen Ringerweltmeister – einen Wrestler – hinter den Rücken zaubert, auf dessen Ansprache Francis nicht reagiert und verprügelt wird. Timmy hat nun

auf dem Geschichtsbuch handelt es sich um eine in Stein gemeißelte Verkörperung amerikanischer politisch-gesellschaftlicher Werte. Die vier Präsidentenköpfe des National Monument am Mount Rushmore in Dakota gelten als "Shrine of Democracy". Sie sind nicht nur als Filmkulisse in eine Reihe von Realfilmen wie Hitchcocks *North by Northwest* (1959) mit Cary Grant bekannt. Indem in der US-Sitcom *ALF, Hail to the Chief*, Staffel 2, Episode 11 (1987), Alfs Kopf hinzugefügt wurde, liegt hier sogar ein Filmzitat aus einem komischen Zusammenhang vor. Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Mount_Rushmore_National_Memorial; http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Rushmore. In ähnlicher Weise, aber nicht komisch, wird in die Serie das berühmte Gemälde *American Gothic* von Grant Wood, ebenfalls Inbegriff oder Ikone von US-Kultur, eingebaut.

die Gelegenheit, dem nicht aufnahmefähigen Francis zu erzählen, dass er im Recht ist, wenn er behauptet, helfende Elfen zu haben. Cosmo und Wanda tauchen daraufhin wieder auf, und Timmy wünscht sich, dass alles wieder so ist wie vorher, was den Zauber aufhebt; diese Bitte um Rücknahme eines Wunschs, der sich als Last erweist, hat Vorbilder.¹³⁹

Um sicherzugehen, dass der Wunsch auch tatsächlich aufgehoben ist und Tommy nicht länger Recht hat, versetzt ihn Cosmo durch einen Zauber in die Situation, in der er als Bombenentschärfer entscheiden muss, welchen Kontakt er durchschneidet, und alternativ dazu in die Lage, in der er Francis begegnet, der ihn aus Rache mit Wespen, Skorpionen und seiner neuer Ringerfreundin bedroht. Cosmo und Wanda unterhalten sich darüber, dass Timmy diese Gewalt gut überstehen könne.

Nach Gerald Masts Theorie zum komischen Plot¹⁴⁰ gleicht die narrative Struktur dieses Plots dem Punkt der *Reductio ad absurdum*, was aus den chaotischen Zuständen durch das ‚Immer-im-Recht-Sein‘ des Protagonisten der Serie hervorgeht. Diese führen in absurde Situationen, was sich vor allem in den gewalttätigen Verletzungen, die dem Schlägertypen Francis zuteil werden, ausdrückt.

Wie werden Informationen angeboten?

Dauer und Modus

Die Erzählzeit der Folge *Falsch oder Richtig?* von *Cosmo und Wanda* beträgt 10 Minuten und 42 Sekunden. Aus den mehr als 250 Einstellungen gehen 248 Schnitte hervor, das heißt, dass durchschnittlich alle zweieinhalb Sekunden Einstellungen montiert werden. Die erzählte Zeit erstreckt sich über zwei Tage, was bereits nahelegt, dass innerhalb der Narration mit *Ellipsen* gearbeitet wird.

¹³⁹ Die Geschichte um einen erfüllten Wunsch, der sich als ein Fluch erweist, erinnert an Vorlagen wie die antike Sage um den König Midas, der sich, zum Dank, von Dionysos einen Wunsch erfüllen lassen kann. Er bittet darum, dass sich alles, was er berührt, in Gold verwandelt – und verwandelt damit auch sein Essen zu Gold. Diese bittere Erkenntnis führt dazu, dass er ebenfalls um die Rücknahme seines Wunschs bittet.

¹⁴⁰ Vgl. Mast, *The Comic Mind*, S.6.

Erzählt wird aus der Sicht von Timmy, dem Protagonisten der Serie, was bedeutet, dass die Wahrnehmung an die Figur gebunden ist, was Genettes Begrifflichkeit der *internen Fokalisierung* entspricht. Dies wird besonders in jener Sequenz (ab 17:44) deutlich, in der Timmy seine Elfen ‚verloren‘ hat und einen inneren Monolog bzw. ein Selbstgespräch darüber führt, jemanden finden zu müssen, dem er unbemerkt erzählen kann, dass er doch helfende Elfen hat. In dieser Figurenrede wird Timmys Handlungsplanung veranschaulicht, und das Publikum wird über die problematische Situation informiert, die aus den vorangegangenen Einstellungen erwachsen ist. Wie in fast jeder Erzählung wechselt die Fokalisierung auch in *Falsch oder Richtig?* und weist durchaus auch Sequenzen auf, in denen unfokalisiert erzählt bzw. kommentiert wird. Das veranschaulicht das folgende Beispiel: Timmy fährt im Schulbus und hat es, dank des erfüllten Wunsches geschafft, die „popular kids section“ zu betreten. Sein erneutes ‚Rechthaben‘ komplementiert die vormals populären, privilegierten Kids aus ihrer angestammten Zone nach vorne, zu den normalen oder sogar als Verlierertypen gezeichneten Kindern im Bus. Die beiden landen neben Elmer, dem "Kind mit der Eiterbeule". Elmer kommentiert deren Ankunft auf der Bank neben sich und somit die Situation selbst damit, dass „er und seine Beule nicht belästigt werden wollen“ (15:22) Die Perspektive, aus der Elmers Kommentar gezeigt wird, erweitert den Wissenshorizont in dieser kurzen Szene von der bisherigen internen Fokalisierung auf eine Nullfokalisierung, die sich somit vom Blickwinkel Timmys abwendet.

In der Folge *Appu in Gefahr* der Serie *Das Dschungelbuch* beträgt die Erzählzeit 10 Minuten und 42 Sekunden und ist somit annähernd gleich lang wie die Episode von *Cosmo und Wanda*, obwohl viel weniger Schnitte vorliegen, und zwar 142, also etwa alle 4,5 Sekunden Einstellungen montiert werden.

Die erzählte Zeit erstreckt sich etwa über einen Tag, und aufgrund vieler dialogischer Strukturen kann in Genettes Sinn von einem *gleichzeitigen Erzählen* in weiten Teilen der Geschichte gesprochen werden. Diese wird natürlich von Ellipsen gebrochen, so entsteht etwa bei der Suche der Elefantenfamilie nach Appu der Eindruck, als hätte sie wesentlich länger gesucht, als die Erzählzeit vorgibt. Nachdem die drei Elefanten sich auf den Weg

gemacht haben, wird der Dschungel aus Vogelperspektive (05:21) in einer Totalen gezeigt, und man hört, ohne es sehen zu können, Appus Schwester suchend nach seinem Bruder rufen. Der Eindruck der langen Suche wie nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen entsteht zusätzlich aufgrund der Montage, wodurch die Unüberschaubarkeit des großen Waldes verstärkt wird; die Aufsicht auf die Baumkronen in einer Totalen verhindert eine Einsichtnahme und macht den Dschungel zu einer gestaltlosen Masse ohne Orientierungspunkte.

Subjektiv macht auch die Sequenz des Brückenbaus einen sehr langen Eindruck; allerdings kann eine derartige Brücke realistisch unmöglich in knapp 40 Sekunden entstehen. Dennoch deutet das darauf hin, dass die zeitlichen Relationen der Ereignisse, wenn auch alle verkürzt, in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander stehen.

Hinsichtlich Fokalisierung ist festzustellen, dass die Wahrnehmung nicht an eine Figur der erzählten Welt gebunden ist, aber von einem konkreten Punkt in dieser ausgeht, was der *externen Fokalisierung* gleichkommt. So wird etwa das Geschehen rund um die Elefantenfamilie am Anfang der Episode aus einer Beobachtungsperspektive gezeigt. Die Kamera hat ihre Position in den meisten Einstellungen in Untersicht, wobei sich im Vordergrund sehr oft Grasbüschel, Sträucher oder Steine befinden. Dem/ der ZuschauerIn wird so das Gefühl vermittelt, als wäre er/sie geheime/r BeobachterIn der Situation, was an Tierdokumentationen erinnert, in welchen ähnlich gearbeitet wird. Wir beobachten also den Streit der Elefantenkinder aus dem „Versteck“, und folgen, abwechselnd in aufsichtiger und untersichtiger Kameraperspektive, dem davonlaufenden Elefantenkind Appu. Mit den Worten „Ich hab den Rüssel voll von diesem blöden Spiel“ (Minute 01:06) – was Bergson als "Wortwitz" bezeichnen würde – macht sich Appu davon. Hier wird eine übliche Redensart situationsgerecht verwendet, aber komisch verfremdet, indem die Rede von der "Nase" oder "Schnauze" auf die Anatomie von Elefanten übertragen wird. Der Elefant befindet sich nun auf unbekannten Wegen durch den Dschungel, bis er schließlich Angst bekommt. In den Einstellungen, die zwischen die Bilder dieses Weg montiert werden, geht aus dem Dialog der Elefanteneltern hervor, dass sich die Elefantenmutter Sorgen um den Sohn macht, der alleine im Dschungel

unterwegs ist. Wir erfahren dadurch, dass es nicht der Normalzustand ist, dass ein Elefantenkind durch den Dschungel spaziert. Abwechselnd folgen also Einstellungen von davonlaufendem Elefantenkind und den miteinander darüber kommunizierenden Eltern, die sich schließlich auf den Weg machen, um das Kind zu suchen. Nachdem Appu in Schwierigkeiten geraten ist und klar ist, dass er nicht wieder so rasch bei seinen Eltern auftauchen wird, kann von einem abgeschlossenen Ereignis laut den Kriterien von Wolf Schmid gesprochen werden. Die Informationen werden aus den Dialogen der Elefanten sowie aus dem Geschehen, dem auf audiovisueller Ebene gefolgt wird, bezogen. Die Informationsvermittlung erfolgt sehr ausführlich und scheint darauf angelegt zu sein, dass dem Plot auch gefolgt werden kann, wenn einzelne Handlungen und Ereignisse nicht erfasst wurden. In diesem Sinne erfolgt eine Informationsbestätigung auf sprachlicher Ebene.

Stimme

In der Folge *Appu in Gefahr* gibt es zwei Handlungsebenen: die um Mogli und Balu, sowie die um die Elefantenfamilie. Beiden ist gemein, dass Figuren Handlungen vollziehen, was nach Genette als *intradiegetisch* bezeichnet wird. Die Ebene der Elefantenfamilie kann jedoch auch als *metadiegetisch* im Sinne Genettes benannt werden, da es sich um eine weitere Binnenhandlung innerhalb der Diegese handelt. Als die der Diegese vorgelagerte Erzählebene wäre demnach das Wissen um die Rahmenhandlung des *Dschungelbuchs* zu sehen, die als *extradiegetisch* bezeichnet wird. Hierzu zählt auch die Intromusik, deren Text Informationen darüber vermittelt, wer Freunde und wer Feinde von Mogli sind. Außerdem ist es so, dass die Geschichte des *Dschungelbuchs* in Grundzügen als allgemein bekannt vorausgesetzt werden kann.

Die Folge *Falsch oder Richtig?* von *Cosmo und Wanda* beginnt mit einem *Establishing Shot*, der das Schulgebäude, durch das wehende Sternenbanner in den USA verortet, zeigt. Auf Audioebene wird durch ein Glockenklängen erzählt, dass der Unterricht gerade begonnen hat oder zu Ende ist. Erst die nächste Einstellung macht mit einer Überblendung ins Innere des Gebäudes

deutlich, dass die Stunde gerade angefangen hat. Auch in dieser halb-totalen Einstellungsgröße, die die Rücken der SchülerInnen sowie frontal den Lehrer vorne am Pult zeigt, findet sich ein Hinweis auf den Kontext: Auf der Tafel – über der wiederum die amerikanische Flagge zu sehen ist – steht der Text „Art Appreciation Day“, und wir hören den Lehrer dies auch aussprechen. Darauf folgt die erste komische Sequenz, in welcher der Lehrer, das Wort „Verständnis“, entgegen der üblichen Erwartungen hinsichtlich pädagogisch vermittelten Kunstverständnisses verwendet. Mit den Worten „Hier ist die Kunst.“ zieht er ein Gemälde hinter seinem Rücken hervor, das, als ein kanonisierter Bestandteil der amerikanischen bildenden Kunst, wenigstens von allgemeingebildeten amerikanischen Erwachsenen leicht als „American Gothic“ (1930) von Grant Wood identifiziert wird. Wer die Rezeption des Gemäldes kennt, das selbst als Karikatur von Spießigkeit gedeutet und häufig parodiert wurde, mag darin eine zusätzliche komische Ebene sehen: Ist das Porträt des bebrillten Farmers womöglich eine Spiegelung des bebrillten bornierten Lehrers? Dieser schreit in der nächsten Einstellung in extremer Untersicht drohend in die Klasse „Also habt Verständnis!“. Verständnis wird also verordnet, angeordnet, als beruhe es auf reinem Gehorsam. Erwartet werden würde, dass Kunstverständnis auf weniger aggressive Art und Weise vermittelt wird. Diese Inkongruenz erzeugt, wie im Kapitel über Bergson beschrieben, das Komische dieser Situation, die noch komischer wird, wenn sie als Flehen um ein Verständnis für Typen wie den Lehrer gedeutet wird. Dass "gothic", wenn es nicht als Nomen gebraucht wird, wie in "Gothic Novel" – Schauergeschichte, Horrorgeschichte – die Bedeutung "grausig", "erschreckend", "barbarisch" haben und mit dem fürchterlichen Lehrer in Verbindung gebracht werden könnte, bringt ein weiteres komisches Element ein.

Ähnlich wie in der Episode des *Dschungelbuchs* beginnt auch *Falsch oder Richtig?* damit, dass nach einer Kränkung bzw. Schikane jemand die Gruppe – in diesem Fall die Schulklasse – beleidigt verlässt. Anders als beim *Dschungelbuch* geht Timmy nicht ins Unvertraute, "in die weite Welt", und verirrt sich, sondern macht sich gezielt auf den Weg nach Hause. Wenigstens dort – und dies ergibt sich aus der personalen Erzählsituation – erwartet er, endlich wieder Recht haben zu können. Bis zu diesem Punkt der Geschichte

sind, mit der Schule und dem Nachhauseweg, zwei Schauplätze der Geschichte eingeführt, der Schulbus, Timmys Zuhause und die Türschwelle des Nachbarjungen AJ kommen hinzu. In der Episode gibt es nur eine erzählte Welt, die, wie bereits gezeigt, eng an die Sichtweise Timmys angelegt ist. Metadiegetische Ebenen blitzen auf, haben jedoch wenig narrative Funktion oder Inhalte. In den letzten Einstellungen der Folge wird Timmy als der Bombenentschärfer in einem Hochhaus gezeigt. In diese Situation wurde er von Cosmo zum Zweck der Überprüfung der Rückgängigmachung des Wunsches gezaubert. (21:29) Dieser massive Ortswechsel ist nur scheinbar ein Wechsel in eine weitere Diegese außerhalb der intradiegetischen Welt, da innerhalb dieser (neuen Welt) auf sprachlicher Ebene darauf verwiesen wird. Timmy fragt Cosmo, ob er sich sicher wäre, dass dies der einzige Weg wäre, seine Fehlbarkeit zu überprüfen, woraufhin Cosmo diesem Ersuchen nachkommt und alle Beteiligten mittels eines abermaligen Zaubers in die ursprüngliche Welt zurückversetzt.

Hypothesen und Erwartungen an ein Ereignis

Indem ein Ereignis aus der Episode isoliert betrachtet wird, soll exemplarisch dessen Verknüpfung mit Hypothesen und Erwartungen geleistet werden, wie Mikos als eine seiner analyseleitenden Fragen aufwirft.

Im Sinne der Ereignishaftigkeit nach Wolf Schmid bedarf es einer Zustandsveränderung, wie sie in der, im Folgenden beschriebenen Szene vorliegt.

In der behandelten Episode der Serie *Das Dschungelbuch* wird zu Beginn gezeigt, wie sich Appu nach einem Konflikt mit seiner Schwester beleidigt von der Elefantenfamilie abwendet. Er reagiert nach einem spielerischen Kräftemessen gekränkt darauf, dass das andere Elefantenkind ihn auslacht und für sich beansprucht, den stärkeren Rüssel zu haben, und verlässt den Ort mit der Redensart „Ich hab den Rüssel voll von diesem blöden Spiel“. Trotz des vorherrschenden Anthropomorphismus und somit der Vermenschlichung der Verhaltensweisen der Elefanten im Film, gibt es mit der wiederholten Bezugnahme auf den Rüssel einen deutlichen Verweis auf die Wichtigkeit dieses

Multifunktionsorgans für den Status des Tiers selbst, und innerhalb der Geschichte, selbst wenn man Deutungen als Phallussymbol außen vor lässt.

Letztlich wird der Konflikt der Rüsseltiere damit aufgelöst, dass Appu, mit dem Überschreiten der Brücke die Worte spricht: „Es mag nicht der stärkste Rüssel sein ...“ (8:53) Nach den Worten brechen die Holzverbindungen der Brücke hinter ihm zusammen. Zuvor rettet er Mogli, indem er ihn ausgerechnet mit seinem vermeintlich schwachen Rüssel festhält, als dieser droht, von der Brücke zu fallen. Mit dem Überschreiten der Brücke, das symbolisch auch an das Überwinden von Gräben oder an rituelle Übergänge erinnert, ist nicht nur der Konflikt unter den Geschwistern einem versöhnlichen Ende zugeführt, sondern auch das Ereignis im weiten Sinn abgeschlossen. Damit hat der Rüssel gewissermaßen eine Funktion als erzählerische Klammer um jene Handlungsebene, die auf die Elefanten gerichtet ist.

In der Einstellung, die auf das Davonlaufen Appus folgt, geht aus dem Dialog der Elefanteneltern hervor, dass die Mutter nicht möchte, dass Appu „alleine seines Weges zieht“, während Appu selbst im Bildhintergrund verschwindet. Ganz im Sinne des „Hänschenklein-Mythos“ entwickelt sich aus diesem Ereignis die Erwartung, dass wir etwas über die Erlebnisse der Reise des Elefanten erfahren werden, was letztlich auf eine Abnabelung aus der Abhängigkeit der Eltern verweist und damit mit dem Bedürfnis von Entwicklung von Eigenständigkeit korreliert.

Mit einer Überblendung, wie sie – bis auf eine Ausnahme – immer für Wechsel der Handlungsebenen gewählt wird, wird in die benachbarte Sequenz übergeleitet.

Hier gibt es ebenfalls keine Einschränkung des Wahrnehmungsfeldes durch die Perspektive, wir blicken auch nicht, wie zu Beginn, aus seiner ‚versteckten‘ BeobachterInnensperspektive auf das Geschehen. Die Kameraperspektive wird klassisch gesetzt: Zuerst in der Totalen, die Mogli auf einem Ast und Balu schnarchend an den Stamm des Baumes gelehnt, zeigt. Darauf folgt die halbnah Einstellung, die Balu weiterhin schnarchend zeigt.

Es folgt der Point of View Shot-Verweis in der nächsten Einstellung: Mogli sitzt auf dem Ast und blickt nach unten. Das immer noch zu hörende Schnarchen auf Tonebene dient als akustische Klammer innerhalb der Narration und verweist darauf, dass sich Mogli immer noch in unmittelbarer Nähe Balus befindet. Aus seinem nach unten gerichteten Blick ist zu schließen, dass er den schnarchenden Bären beobachtet. Baghira, der Panther, erscheint ebenfalls auf dem Ast, und es kommt zum Dialog, der damit endet, dass Mogli mit dem Finger nach unten deutet und Baghira damit auf die Geschehnisse aufmerksam machen will, die in der nächsten Einstellung zu sehen sind. Die Montage zur nächsten Einstellung verdeutlicht, dass sich beide am selben Ort befinden und Balu aus der Sicht von Mogli – und somit subjektiver Kameraperspektive – beobachtet wird.

Die Sequenz besitzt durchaus komische Elemente, zumal Balu nicht nur einfach schnarcht, sondern mit dem Ein- und Ausatmen eine Spinne, die an ihrem Faden direkt vor dem Gesicht des Bären hängt, hin und her bewegt. Spannung wird dadurch erzeugt, dass unklar ist, ob er den Mund beim nächsten Ausatmen zu früh schließen wird, was bedeuten würde, dass die Spinne in seinem Mund gefangen wäre, was das Ereignis zum Abschluss bringen würde. Bevor dies jedoch passiert, wechselt die Erzählung wieder zu Appus Reise, der mit der Begegnung mit der Schlange zum ersten Mal in eine unangenehme Situation gerät.

Die Erwartungen oder Befürchtungen, die somit an das Ausreißen des Elefantenkindes geknüpft wurden, erfüllen sich damit erstmals. Die Hypothese, dass dies nicht die letzte schwierige Situation auf dem Weg des Elefantenkindes gewesen sein wird, wird vom/ von der RezipientIn aufgestellt und erweist sich kurze Zeit später als zutreffend. Es kann somit gesagt werden, dass die narrative Struktur von *Appu in Gefahr* dadurch vorangetrieben wird, dass mit Erwartungshaltungen und deren Erfüllung gearbeitet wird. Mit der Entwicklung dieser Ereignisse wiederum hat der/die ZuschauerIn die Möglichkeit, Hypothesen darüber aufzustellen, was als nächstes passieren wird, was das Interesse an der Geschichte aufrechterhält. Es wird zwar auf bereits mitgeteiltes Wissen Bezug genommen, dieses wird jedoch innerhalb der Diegese zusätzlich thematisiert. Etwa am Beispiel der Sequenz, in der die Elefantenfamilie auf der

Suche nach Appu ist und der Schlange begegnet. Diese kommentiert das mit den Worten: „Nicht noch mehr Elefanten“, was impliziert, dass sie gerade einem begegnet ist. Auf Nachfrage der Elefantenmutter führt sie dann aus, dass Appu tatsächlich da war, und löst die Suche dahingehend auf, dass sie der Familie auch erzählt, wohin Appu sich begeben hat

Es ist für den/die RezipientIn nicht notwendig, eigenständige Sinnzusammenhänge zwischen den Ereignissen zu knüpfen, da diese in den meisten Fällen erklärt werden.

Um die Struktur der Narration in *Cosmo und Wandas* Episode *Falsch oder Richtig?* zu untersuchen, soll hier wiederum ein Ereignis für sich allein betrachtet werden, um Erwartungen und Hypothesen hinsichtlich der darauf folgenden Sequenzen zu erkennen. Als beispielhaftes Ereignis kann die Einstellung herangezogen werden, in der Timmys Wunsch von den Elfen erfüllt wird. Hierbei kann das Wünschen, insbesondere, wenn der Wunsch erfüllt wird, gemäß Wolf Schmid, als ein Ereignis bezeichnet werden.

Mit der Wunscherfüllung entwickelt sich die Erwartung, in welcher Form sich diese Zustandsveränderung auswirken wird. Nachdem Timmys Wunsch unter anderem aus der Schikane seines Lehrers resultiert, entsteht das Bedürfnis, zu sehen, wie Timmy dem Lehrer in dieser neuen Situation begegnen wird bzw. ob er in der Begegnung mit Vicky die Oberhand behalten kann. Bevor Timmy jedoch wieder in der Schule seinem Lehrer begegnet, folgen zahlreiche Sequenzen, die formal jeweils durch Überblendungen gekennzeichnet werden. Vicky begegnet er in der Episode zwar noch einmal, jedoch ohne Bezugnahme auf das ‚Rechtbehalten‘.

Die Einstellung, die direkt auf die Wunscherfüllung erfolgt, ist durch einen visuellen Gag gekennzeichnet, der auf ein Wissen rekurriert, das bereits zuvor vermittelt wurde. Timmys Gesicht wird in einer Nahaufnahme gezeigt. Er hat eine weiße Masse im Gesicht und öffnet, akustisch unterstützt, die Augen. In der nächsten, einer halbnahen, Einstellung sitzt er auf dem Bett, nach wie vor rätselhaft mit weißer Masse im Gesicht. Diese Einstellung animiert die BetrachterInnen, solange zu überlegen, was sich in Timmys Gesicht befinden könnte, bis Cosmo, fliegend, von links ins Bild bewegt und gezeigt wird, wie er

mit dem Finger von der weißen Masse nascht. Folgerichtig ist sie essbar. Der Rückgriff auf bereits mitgeteiltes Wissen bezieht sich auf die Geschehnisse zwei Sequenzen davor, in welchen Vicky Timmys Comichefte im Kamin verbrennt und über dem Feuer Marshmallows grillt. In dieser Sequenz ist erstmals die weiße Masse zu sehen, wie sie auf die brennenden Comics tropft. (13:26) Zum zweiten Mal taucht die Masse kurz im Bild auf, als Cosmo einen gemeinen Scherz auf Timmys Kosten macht: Wanda versucht den aufgebrachten Timmy zu beruhigen, in dem sie ihm sagt, dass jeder manchmal falsch läge. Cosmo gießt mit seinem Kommentar gewissermaßen Öl ins Feuer: „Abgesehen von dir Timmy, du liegst immer falsch.“ (13:42) Einen Schnitt später sieht man Cosmo und Wanda mit ihren Zauberstäben anstoßen, an denen gegrillte Marshmallowmasse mit Comicheftschnipseln klebt. Cosmo bezieht sich in seinem Satz zu dieser Aktion abermals auf das ‚Immer falsch liegen‘ von Timmy und meint: „Zum Glück [liegt er falsch], sonst könnten wir nicht diese lecker gerösteten Crimson-Chim-Marshmallows essen.“ (13:44) Auch hier wird wieder auf Wissen verwiesen, das bereits mitgeteilt wurde. Bei "Crimson-Chim" handelt es sich um einen Comic von Timmy, den Vicky verbrannt hatte. Die Masse auf den Zauberstäben stammt daher aus dem Kamin, und da daran noch Comicschnipsel haften, ist davon auszugehen, dass es sich um dieselbe Masse handelt, die auf das brennende Comicheft getropft ist. (13:26) Die Inkongruenz, dass Cosmo und Wanda Timmy einerseits beistehen, und sich andererseits an den Marshmallowresten von Vicky erfreuen, erzeugt das Komische der Situation.

In Timmys Gesicht handelt es nun um eben diese flüssige Marshmallowmasse, die Cosmo und Wanda auf ihren Zauberstäben kleben hatten. Mit dem Schwingen der Zauberstäbe zur Wunscherfüllung fliegt die Masse in Timmys Gesicht (13:58), von dem Cosmo sie abschleckt. (14:02) Die Bewegung der Masse von den Zauberstäben ins Gesicht wird durch die Montage der beiden Einstellungen repräsentiert.

Die Wiederbegegnung Timmys mit seinem Lehrer erfolgt tags darauf und damit erst viele Sequenzen später. Er behält hier zwar Recht, aber mit jenem Effekt, dass seine Elfen verschwinden.

Handlungsmuster und -situationen

Eines der typischen Handlungsmuster innerhalb der Episode ist, dass Timmy immer wieder auf Francis, den Schulschläger trifft. Dieser spielt bei jedem Aufeinandertreffen das gleiche ritualisierte Spiel mit ihm, lässt Timmy dabei raten, was er hinter seinem Rücken versteckt hält, was an die Erwartung von Gewalt geknüpft wird. Erst mit dem Ereignis der Wunscherfüllung, Timmys Immer-Rechthaben, verändert und verkehrt sich (nicht nur) das Spiel zu dessen Gunsten.

Wie bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit herausgestellt, erfüllt „das Wünschen“ die Kriterien Wolf Schmieds¹⁴¹ hinsichtlich der *Ereignishaftigkeit* und *Zustandsveränderung*, da es sich in diesem Fall um einen realen Akt handelt.

Handungsleitende Themen

Als eines der handlungsleitenden Themen in der Folge *Appu in Gefahr* zählt zum einen der soziale Konflikt, der sich zwischen dem Geschwisterpaar entwickelt, und dazu führt, dass der Elefantensohn gekränkt davonläuft. Der Dialog seiner Eltern bringt neben der Sorge der Mutter auch die Zuversicht des Vaters zum Ausdruck – eine inkongruente Situation zwischen den Eltern, wie sie Kindern wohl auch vertraut ist. Vertraut wirkt auch das Motiv der Angst in einer Situation des Alleinseins, in der die magischen Ängste von Kindern angesprochen werden. Exemplarisch wird gezeigt, wie Appu das Alleinsein im Urwald zunehmend als unheimlich wahrnimmt. Als er leuchtende Augen in einem hohlen Baum sieht, ist er beunruhigt, was da vor sich geht („Hilfe, was ist das?“ Minute 2:50), und ruft nach Hilfe. Dass die angenommene Gefahr so vage bleibt, lässt jedweden Angstfantasien Raum und verstärkt so ihre Bedrohlichkeit.

Der Grund, weswegen Appu sein Revier, oder um es im anthropomorphen Sinn zu sagen, sein Zuhause verlässt, ist, dass er sich von seiner Schwester verspottet fühlt, nachdem er beim Kräfteressen verloren hat. Als Thema ist auch das für Kinder sehr bedeutsam, da sie dabei sind, sich in ihrer sozialen Lebenswelt zu

¹⁴¹ Schmid, *Elemente der Narratologie*, S 14.

verorten und hierzu Vergleiche mit Gleichaltrigen anstellen. Ein Bezug zur eigenen Lebenswelt ist einfach herstellbar, da das Thema entwicklungsbedingt besonderes Interesse hervorbringt.

Zum Anderen ist das pädagogische Thema, des „gemeinsam sind wir stärker“, das sich mit dem gemeinsamen Brückenbau etabliert, bedeutsam, da das Thema impliziert, Umgangsformen mit anderen zu entwickeln, um gemeinsam etwas zu schaffen. Es handelt sich dabei um ein klassisches Thema, das beispielsweise in der Kinder- und Jugendliteratur große Verbreitung hat. Wahllos herausgegriffen, finden sich entsprechende Elemente im Grimmschen Märchen der "Bremer Stadtmusikanten", im Kinderbuch *Erstens und zweitens* aus dem Jahr 1929 des sowjetischen Autors Daniil Charms¹⁴² oder in Zdenek Millers tschechoslowakischer sozialistischer Comic-Serie um Krtek, deutsch: Paul, den kleinen Maulwurf, der in der Zusammenarbeit mit anderen Tieren Produkte (Arbeitskleidung) herstellt. Ganz unterschiedliche Tierakteure werden dabei zusammengebracht, um einen gemeinsamen Plan zu bestehen, der nur dann gelingt, wenn alle sich unterstützen und ihre jeweils unersetzbare Kompetenz einbringen. Dass – wie bei den Affen des *Dschungelbuchs* – zunächst Widerstände und Eigensinn überwunden werden müssen, ehe das kollektive Projekt gelingen kann, gehört zu einem häufigen Strickmuster solcher parabolisch auf menschliche Zusammenhänge zu übertragenden Erzählmuster, zum Beispiel in Anna Maria Jokls Kinderbuch *Die verzeichneten Tiere*.¹⁴³

Mit der Aufgabe der Entwicklung einer sozialen Identität kommen auf Kinder, also die Zielgruppe für die ausgewählten Serien, Aufgaben und Anforderungen zu. Daraus entwickelt sich die Suche nach geeigneten Umgangsformen, um mit den Aufgaben zurechtzukommen. Zudem sollen Bedürfnisse befriedigt und Ängste überwunden werden.

Als handlungsleitendes Thema in *Cosmo und Wandas* Episode *Falsch oder Richtig?* kann dieses Verlangen nach Bedürfnisbefriedigung im Sinne von ‚Im-Recht-sein-Wollen‘, gesehen werden. Figuren in Fernsehserien liefern zudem Identifikationsmöglichkeiten und sind Projektionsflächen für Ängste und

¹⁴² Vgl. Charms, Daniil, *Erstens und zweitens*, Wuppertal: Arco ²2008.

¹⁴³ Jokl, Anna Maria, *Die verzeichneten Tiere*, Berlin: Altberliner Verlag, 1950.

Wünsche. Machtfantasien spielen dabei neben einem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn bei Kindern im Volksschulalter eine bedeutende Rolle. Es wird deutlich, dass bei *Cosmo und Wanda* die handlungsleitenden Themen nicht so klar auf der Hand liegen wie beim *Dschungelbuch*. Timmy kann jedoch als Projektionsfigur betrachtet werden, mit deren Hilfe Machtfantasien ausgelebt werden können. In diesem Sinne kann gesagt werden, dass Timmy die Machtfantasie gegen das ‚Böse‘ sehr wirkungsvoll, aber vor allem gewalttätig auslebt, in dem er Francis Gemeinheiten mit Skorpionen, Wespen und einem prügelnden Ringer heimzahlt – eine Umkehrung der Machtverhältnisse, ein Ausbruch aus der Unterdrückung.

Komik

In der Folge des *Dschungelbuchs* gibt es eine komische Figur, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie einerseits die Position des Lehrers, Großvaters und damit Lebenserfahrenen vertritt, andererseits tollpatschig, müde und langsam wirkt. Auch hier wird deutlich, dass eine gewisse Inkongruenz vorliegt, wie Bergson in seiner Theorie zur Komik vertritt. Balu, der Bär, ist Moglis Lehrer und lehrt ihn die Gesetze des Dschungels. Die *Dschungelbuch*-Folgen beginnen, wie im seriellen Prinzip oft gesehen, mit ähnlichen Expositionen, in welchen Mogli und Balu jeweils um einen Baum herum gezeigt werden, der als Heimatbaum oder Zuhause bezeichnet werden kann. Dort findet der Unterricht statt, vor dem sich Mogli regelmäßig zu drücken versucht. In der Episode *Appu in Gefahr*, muss er das allerdings gar nicht, da Balu schnarchend unter dem Baum sitzt und von Mogli dabei beobachtet wird. Baghira, der Panther, kommt zu dieser Situation hinzu und löst den komischen Moment aus, indem er fragt „Was für ein Fach unterrichtet er heute, Mogli? Schnarchen für Fortgeschrittene?“ (1:30) Der/die RezipientIn wird dadurch nicht nur informiert, dass Balu der Lehrer und Mogli sein Schüler ist, sondern wird zudem auf die Rollenumkehr hingewiesen, die Bergson mit Begriff der *Inversion* bezeichnen würde, womit das Komische der Situation erklärt ist. Die Erfahrung des Publikums ist, dass im Regelfall nicht der/die LehrerIn sondern der/die SchülerIn im Unterricht schläft. Dahingehend kann gesagt werden, dass

das Wissen in der komischen Szene gleichmäßig zwischen Protagonisten und ZuschauerInnen verteilt ist.

Die Charakterisierung Balus folgt hier im Übrigen der literarischen Vorlage von Rudyard Kipling, in der der Bär ebenfalls "Lehrer" für die Gesetze des Dschungels ist. Das unterscheidet sich wesentlich von der bekannten Walt Disney Verfilmung aus dem Jahr 1967, in der Balu als entspannter Bär gezeichnet ist, der es sich im Leben gut gehen lässt und als Motto „Probier’s mal mit Gemütlichkeit“ singt.

Die Kennzeichnung der komischen Figur in *Cosmo und Wandas Falsch oder Richtig?* basiert auf einer Ungleichheit der beiden helfenden Elfen. Während Wanda, die weibliche Elfe und Ehefrau von Cosmo, den vernünftigen und vor allem intelligenten Part übernimmt, wird Cosmo als besonders leichtsinnig, -gläubig oder sogar dumm dargestellt.

4. ELEMENTE DER ATTRAKTION NACH TOM GUNNING

Mit *Das Kino der Attraktionen*¹⁴⁴ beschreibt der amerikanische Filmhistoriker Tom Gunning die Anfangsphase des Films bis etwa 1906. Dabei kritisiert er die gängige Beschäftigung der Filmwissenschaft mit dieser Epoche als unzureichend und unangemessen. Seine Kritik richtet sich auf einen teilweise einseitigen, verzerrenden Blick hinsichtlich der Betrachtung des frühen Films als erzählerisches Medium, ein Maßstab, vor dem der frühe Film weniger gut bestehen kann, weil er anderen Elementen folgte. So hebt Gunning beispielsweise auf die Attraktion als eine der wahren Kräfte des Kinos vor 1906 ab.¹⁴⁵ Er führt weiter aus, dass sich Gemeinsamkeiten zwischen dem narrativen und nichtnarrativen Film erkennen ließen, so man das Kino weniger als eine Form des Geschichtenerzählens betrachte, und gibt zu verstehen, dass er darunter vielmehr die Präsentation einer Serie von Ansichten sieht, deren Faszination für die ZuschauerInnen in ihrer Exotik und illusionistischen Kraft liegt. Er vergleicht diese Form des Kinos mit Lumières Illusion der Bewegung,

¹⁴⁴ Gunning, Tom: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, *METEOR, Texte zum Laufbild 4*, Wien: PVS Verleger 1996, S.25ff

¹⁴⁵ Vgl. Gunning, „Das Kino der Attraktionen“, S.26.

die den KinozuschauerInnen geboten wurde, aber auch mit der magischen Illusion, wie sie Méliès bot.¹⁴⁶

Die in Gunnings Aufsatz beschriebenen Elemente der Attraktion werden als zu untersuchende Faktoren in die Fernsehanalyse der gewählten Animationsserien miteinbezogen. Um analyseleitende Fragen herauszuarbeiten, sollen die Merkmale der Attraktion nach Gunning zuerst erklärt werden.

1) *Exhibitionistisches Kino*¹⁴⁷: Die SchauspielerInnen blicken immer wieder direkt in die Kamera und bauen damit ein besonderes Verhältnis zur/zum ZuschauerIn auf.

2) *Sichtbarkeit* wird zur Schau gestellt: Die geschlossene fiktive Welt wird aufgebrochen um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen.

3) *Nahaufnahmen* sind eine Attraktion für sich und Stilmittel des Films. Sie werden nicht zur narrativen Interpunktion genutzt.

4) *Tricks die durch kinematographische Manipulation* hergestellt werden, wie etwa Zeitlupen, Rückwärtslauf, Mehrfachbelichtungen oder das Ersetzen von Bildern.

5) *Direktes Auslösen von Schocks oder Überraschungen*

Gunning fasst die aufgeführten Punkte dahingehend zusammen,

„daß das Kino der Attraktionen die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sehr direkte Weise fordert, indem es visuelle Neugier erweckt und vermittelt eines aufregenden Spektakels Vergnügen bereitet – eines einmaligen Ereignisses, egal ob fiktiv oder dokumentarisch, das für sich interessant ist.“¹⁴⁸

Gunning hebt in seinem Aufsatz auch die Begeisterung für das Medium Kino Anfang des 20. Jahrhunderts hervor und verweist auf die entstandene Massenkultur, „die einer mit traditionellen Künsten nicht vertrauten Zuschauerschaft neue Reize bot.“¹⁴⁹

Bedenkt man, dass sich die, in der vorliegenden Arbeit ausgewählten Animationsfilme vornehmlich an Kinder richten, ist ein Vergleich insofern

¹⁴⁶ Vgl. Ebd., S.27.

¹⁴⁷ Vgl. hier und in den weiteren Punkten der Auflistung: Ebd., S.27ff.

¹⁴⁸ Ebd., S.29.

¹⁴⁹ Ebd., S.30.

möglich, als Kinder zwar mit dem Medium Fernsehen aufwachsen, es, altersbedingt, mit etwa vier Jahren aber möglicherweise noch als ein unvertrauterer Format mit neuen Reizen gelten kann.

Das Komische in Bezug auf attraktive Elemente im Film

Wie im Kapitel zur Narration festgehalten, hat das Aufkommen von Komik immer mit Inkongruenz zu tun. Komik kann im Filmtext auf verschiedenen Ebenen hergestellt werden. Hier sollen die Mittel der nicht-narrativen Komik Platz finden um sie in die Analyse mit einzubeziehen.

Komik in Bezug auf Attraktion hat als Hauptmerkmal, dass sie auf keiner erzählerischen Notwendigkeit beruht. Der Erzählfluss wird durch die Setzung von Gags sogar unterbrochen, die wiederum die Schaulust der RezipientInnen bedienen. Zudem wird die fiktive erzählte Welt und deren Immersionskraft gestört und, je nach Charakter der Unterbrechung, unter Umständen die unsichtbare Beziehung zwischen Film und ZuschauerIn sichtbar gemacht. Inkongruenz wird u.a. dadurch hergestellt, dass der Zuschauer/ die Zuschauerin nicht damit rechnet, was gezeigt wird.

Analyseleitende Fragen

Um strukturiert an den Filmtext herangehen zu können und dessen Mittel zur Herstellung von attraktiven Elementen zu beschreiben, werden hier, ähnlich wie im Kapitel zur Narration, Fragen entwickelt, die einen Zugang eröffnen:

- Wie wird im Film direkt Kontakt zum Zuschauer/ zur Zuschauerin aufgebaut? (direktes verbales Ansprechen der ZuschauerInnen, non-verbal: Gestik und Mimik: Zwinkern, Verbeugen, Winken)
- Wie wird mit dem Begriff des Exhibitionismus umgegangen? Wie wird dem Publikum vermittelt, dass der Zeigegestus als bewusstes Stilmittel eingesetzt wird?
- Welche Elemente im Film gibt es, die besonderen Schauwert besitzen und kaum narrative Funktion übernehmen?

- Welche kinematographischen Tricks zur Fiktionsbrechung werden eingesetzt? (Zeitlupe, Mehrfachbelichtung, Rückwärtslauf)
- Welche visuellen Verstärker werden hinsichtlich der Erzeugung von Attraktion eingesetzt? (Speedlines, Farben, Geräusche)

Kontakt zum Publikum/ Zeigegestus

Die beschriebene Beobachtungsperspektive in der Episode des *Dschungelbuchs*, erweckt genau das Gegenteil von direkter Kontaktaufnahme mit dem Publikum. Zum Schluss der Episode ist es jedoch so, dass in der letzten Sequenz der Folge gezeigt wird, wie Baghira Balu erklärt, dass Mogli den Unterricht schwänzt und sich somit lustig über Balus Gutgläubigkeit macht. Dies wird insofern verdeutlicht, als dass der Panther in der letzten Einstellung der Folge (10:37) direkt in die Kamera lacht, was nicht nur allwissend wirkt, sondern auch den Eindruck des Wechsels der Erzählebene in die eines auktorialen Erzählers hervorruft. Nachdem diese letzte Einstellung als direkte Kontaktaufnahme mit dem Publikum bezeichnet werden kann, kann von einem Fiktionsbruch gesprochen werden, der allerdings den Film auch beendet.

Vor dieser Sequenz finden sich zudem Bilder zweier Affen, die ebenfalls in einer Art Kommentarfunktion, das Happy End der Rettung Appus illustrieren. (9:50) Hierbei sind zwei Affen in der Halbnahen zu sehen, die, nachdem sich die wiedervereinte Elefantenfamilie auf den Nachhauseweg macht und die restlichen Beteiligten fröhlich winken, das Geschehen rührselig, beinahe weinend, kommentieren: „Ich liebe ein glückliches Ende.“ Dabei reißt sich einer der Affen ein Blatt ab und verwendet es laut-schnäuzend wie ein Taschentuch, was parodistisch wirkt und als außerhalb der Handlungsebenen angesiedelt betrachtet werden kann. Diese kurze Szene spielt mit dem Zeigegestus und kann daher mit den Mitteln zur Herstellung von Attraktion in Verbindung gebracht werden.

Der Zeigegestus in *Cosmo und Wanda* lässt sich an folgender Szene exemplarisch beschreiben: Timmy hat bereits immer Recht und trifft auf Vicky,

die immer noch dabei ist, seine Comichefte zu verbrennen. Er geht eigentlich davon aus, dass sie ihn ignoriert, was ihm die Möglichkeit bieten würde, ihr von der Existenz der Elfen zu berichten, damit diese wieder erscheinen. Nachdem sich die Situation anders entwickelt, möchte er ihr zumindest ihre Gemeinheiten heimzahlen. Im Weggehen sagt er zu ihr, dass sie ja gar nicht seine Comics verbrennt, sondern gerade ihre Ersparnisse im Kamin verbrennen. Durch den Zauber hat er Recht, und die Comics verwandeln sich in einen Geldsack. Sein Abgang wird auf der visuellen Ebene so dargestellt, dass er zuerst aus dem Bildausschnitt spaziert und ähnlich wie eine Schildkröte, im Anschluss nochmal waagrecht seinen Hals in den Ausschnitt streckt, um ihr darüber Bescheid zu geben, dass sie gerade ihre Ersparnisse verbrennt. (18:28)

Schauwert

In *Appu in Gefahr* finden sich kaum Szenen, die wenig oder gar keine narrative Funktion übernehmen. Im Moment jedoch, wo die Elefanten ihre körperliche Überlegenheit den Affen gegenüber zum Ausdruck bringen und diese an den Schwänzen packen, kann aufgrund der übertriebenen Ausdehnung dieser Szenen von besonderem Schauwert gesprochen werden. Das Komische in diesen Einstellungen manifestiert sich aus den Elementen der Bewegung. Die Affen versuchen wegzulaufen und werden in einer Fluchtposition gezeigt, die inkongruent wirkt, da sie nicht vom Fleck kommen und die Bewegung trotzdem weiter ausführen. Dies entspricht Bergsons Überlegungen zum Komischen dahingehend, dass Bewegungen genau in dem Maß komisch erscheinen, wie diese Körper an einen gewöhnlichen Mechanismus erinnern.¹⁵⁰ Hier soll außerdem darauf hingewiesen werden, dass Bergson ja davon ausgeht, dass alles, was als komisch empfunden wird, in Zusammenhang mit dem Mensch steht. Mit dem Anthropomorphismus der im *Dschungelbuch* allgegenwärtig scheint, lässt sich Bergsons Theorie auch auf die Komik der Serie anwenden:

„Man lacht über ein Tier, aber nur weil man einen menschlichen Zug oder einen menschlichen Ausdruck an ihm entdeckt hat.“¹⁵¹

¹⁵⁰ Vgl. Bergson, *Das Lachen*. S. 28

¹⁵¹ Bergson, *Das Lachen*. S.14.

Cosmo und Wanda kann, im Gegensatz zum *Dschungelbuch*, als optisches und akustisches Spektakel bezeichnet werden, und es finden sich eine Vielzahl von Elementen, die kaum narrative Funktion übernehmen.

Als Cartoonserie ist es nur natürlich, dass in der Folge *Falsch oder Richtig* auch Elemente aus dem Comic zur Geltung kommen. Das lässt sich vor allem dann beobachten, wenn Emotionen übertrieben stark ausgedrückt werden sollen, was in dieser Folge mehrfach passiert. Ein Beispiel soll diese Eigenheit verdeutlichen und deren Schauwert beschreiben. Timmys Lehrer wird als besonders machtbesessen und rechthaberisch dargestellt. Eine besondere Eigenschaft, was sich jedoch nur aus der Sichtung von weiteren Folgen erschließen lässt, ist, dass er extrem wütend wird, wenn es um die Existenz von helfenden Elfen geht, die er gerne nachweisen möchte. Diese geistige Steifheit¹⁵², als die Berson das bezeichnen würde, gipfelt also in der extremen Darstellung der Wut des Lehrers. Dabei besitzt es nicht ausschließlich narrative Funktion, wenn dieser in Minute 17:10 zwei Sekunden durchs Bild fliegt, sich im Raum (rechts)kreisend bewegt, im Sinne der *Prinzipien der Animation*¹⁵³ in alle Richtungen elastisch verzogen und gequetscht wirkt, wobei die Hintergrundfarbe von lila zu orange zu rot wechselt. Erwähnt werden soll, dass es sich hier um ziemlich gewalttätige, schockierende Einstellungen handelt, in der seine Augen austreten, ein Bleistift das ausgetretene Gehirn durchbohrt und die Hände als abstrahierte Hakenkreuze (!) dargestellt werden – was die angesprochene Lesart des Lehrers als eine Verkörperung des Fürchterlichen, Grausigen verstärkt. Dazu schreit er, wenn auch kaum verständlich: „Gib es zu, du hast (...) helfende Elfen!“, was dagegen in den Bereich der Narration fällt. Auf visueller Ebene kann in diesem Beispiel jedoch von großem Schauwert gesprochen werden.

Fiktionsbrechung

Im *Dschungelbuch* und der Episode *Appu in Gefahr* handelt es sich um einen Animationsfilm. Diese Tatsache allein deutet darauf hin, dass die Bilder

¹⁵² vgl. Ebd., S.97.

¹⁵³ Thomas/Johnston: *The Illusion of Life*, S. 47-69.

gezeichnet sind und daher nur abstrahiert und übertragen mit der Realität zu tun haben.

Besonders in *Cosmo und Wanda* lassen sich viele Beispiele festmachen, die mit kinematographischen Tricks arbeiten, um eine Fiktionsbrechung hervorzurufen. Dahingehend auffällig wirkt das Mittel der Slow Motion bzw. dessen entgegengesetztes Prinzip des Zeitraffers, die im dokumentarischen Bereich oft zum Einsatz gelangen. Mit dem Mittel des Zeitraffers kann, narratologisch gesehen, das Erzähltempo beschleunigt werden, wodurch auch auf die Medialität hingewiesen wird, was einen Fiktionsbruch nach sich zieht. In *Falsch oder Richtig?* wird dieses Mittel in der Sequenz eingesetzt, als Timmy beim Frühstückstisch einen Berg Waffeln verschlingt, (14:30) während sich seine Eltern in der normalen erzählten Zeit weiter bewegen. In dieser Sequenz gibt es außerdem noch weitere Eigenheiten, die mit Fiktionsbrechung in Zusammenhang gebracht werden können. So ist die komplette Frühstückssituation übertrieben dargestellt und erinnert an eine Quizshow: Timmy betritt, nachdem ihm die Elfen seinen Wunsch erfüllt haben, morgens die Küche. Die halbtotale Einstellung zeigt seine Eltern zwischen Bergen von Cerealienpackungen, in einer Art Uniform mit Cerealienhüten auf dem Kopf. In der darauffolgenden Einstellung stellt ihm seine Mutter die Frage: „Rate mal, was es für dich zum Frühstück gibt?“ Es folgt eine Einstellung mit Timmys fragendem Blick, der akustisch von einem Auswahlmöglichkeitengeräusch, wie es in Quizshows Verwendung findet, unterstützt wird. Dieses Geräusch wiederholt sich mit den zwei nächsten Einstellungen, die jeweils wieder Timmys fragenden Blick, abwechselnd mit Nahaufnahmen von Cerealienpackungen, zeigen. Die Situation besitzt absurden Charakter, da die Auswahlmöglichkeiten sich nur auf das gezeigte Produkt beziehen. Nachdem Timmy nicht antwortet, bietet ihm sein Vater Hilfe an, indem er zu ihm sagt: „Ich geb dir einen Hinweis, es reimt sich auf altes Geschmeide.“ (14:16) Für die Verständlichkeit des Plots unerlässlich ist lediglich, dass Timmys Rechthaben funktioniert. Dass diese Tatsache in ein Quizshowformat gepackt wird, besitzt nicht nur Schauwert, sondern ermöglicht zudem folgenden Fiktionsbruch: Timmys Vater beobachtet seinen Sohn – dessen Antwort auf die Frage seiner Mutter, „Waffeln“ war – dabei, wie er diese verschlingt. Der Vater selbst fragt, warum er "kaltes

Getreide" essen muss, während sein Sohn Waffeln bekommt. Daraufhin erscheint oberhalb des Frühstückstisches ein Seil, an dem Timmys Mutter zieht. In der Folge wird der Vater von einer Riesenportion „cold cereal“ überschüttet, was er mit den Worten „Ooh! A prize!“¹⁵⁴ (14:47) kommentiert. Das Überschüttetwerden des Vaters kann als Analogie zu einem Gewinn innerhalb einer Quizshow oder sonstigen Wettbewerben gesehen werden, zu Inszenierungen also, in denen auf erfolgreiche Kandidaten Geldscheine "herabregnen", und liegt somit außerhalb der Fiktion. Die Szene ist auch deshalb absurd, weil es sich um keinen Gewinn handelt, sondern um etwas, das abgelehnt wird. Mit der Erzählkonvention wird gebrochen und auf eine alternative Form verwiesen, deren Eigenheiten in die Situation übernommen werden.

5. CONCLUSIO

In der vorliegenden Arbeit wurden zwei Animationskinderfernsehserien auf ihre narrativen und attraktiven Elemente untersucht. Konkret ging es darum, *Das Dschungelbuch*, das im Herbst 2014 im öffentlich rechtlichen Kika lief, und *Cosmo und Wanda*, das zur gleichen Zeit in dem Privatfernsehsender NICKELODEON ausgestrahlt wurde, unter den Aspekten Narration und Attraktion zu analysieren.

Um narrative Mittel strukturiert beschreiben zu können, wurde es notwendig, eine Methode zu finden, die eine wissenschaftliche Behandlung des Themas eröffnet. Als Grundlagentext der Erzähltheorie liefert Gérard Genettes *Die Erzählung*, die theoretische Ausgangsbasis der Untersuchungen. Mit Lothar Mikos *Film- und Fernsehanalyse* konnte eine anwendbare Theorie aufgegriffen werden, die durch Aspekte aus Markus Kuhns *Filmnarratologie* sowie Wolf Schmidts *Elemente der Narratologie* ergänzt, einen grundlegenden theoretischen Unterbau dieser Arbeit bildet. Mikos liefert in seinem Band zur *Film und Fernsehanalyse* eine Auswahl analyseleitender Fragen, die sich als

¹⁵⁴ In der deutschen Fassung der Folge, kommentiert der Vater die Situation mit „Preis ausschreiben“, was den Sinnzusammenhang verdeutlicht.

wirksames Instrument erwiesen, narrative Elemente in den genannten Fernsehserien herauszuarbeiten.

In Hinblick auf eine Theorie der Attraktion lag es nahe, sich mit Tom Gunnings Aufsatz zum *Kino der Attraktionen* zu beschäftigen. Die Herausforderung lag darin, aus einem theoretischen Text, der sich mit Elementen des Kinos des frühen 20. Jahrhunderts beschäftigt, Fragen abzuleiten, und diese für eine systematische Untersuchung eines Kinderfernsehformats anwendbar zu machen.

Da es sich bei beiden untersuchten TV-Formaten um Serien handelt, lag es anfangs nahe, die seriellen Eigenschaften mit in die Analyse einfließen zu lassen. Im Laufe der Arbeit stellte sich heraus, dass es sich hierbei um eine weiterführende, der Ausgangsfragestellung nur bedingt zuträgliche Erweiterung der Thematik handelt.

Die Analyse selbst wurde deshalb auf einzelne, konkrete Episoden eingegrenzt. Sowohl was die Analyse der Narration, als auch, was die Attraktion in den Serien betrifft, wurde das Element der Komik als Ausgangspunkt der Betrachtungen untersucht. Um die Mittel des Komischen theoretisch greifbar zu machen, wurde auf Bergsons *Essay über die Bedeutung des Komischen* sowie auf Gerald Masts *Formen des komischen Plots* zurückgegriffen.

Innerhalb der Analyse stellte sich heraus, dass die gewählte Episode aus *Dem Dschungelbuch* eine komplexe Erzählstruktur aufweist und in ihrer Erzählweise abstraktes Denken voraussetzt. Dies verdeutlicht sich beispielsweise in der analysierten Urwaldszene, in der die Verwobenheit von auditiven und visuellen Elementen ein für Kinder nachvollziehbares Gerüst erstellt, das eine komplexe Situation begreifbar macht: Appu verläuft sich im Wald, im Gegenschnitt unterhalten sich die besorgten Eltern. Die Angst des kleinen Elefanten wird durch mehrere, ineinander montierte, narrative Ebenen nachvollziehbar. Der trotzige Aufbruch aus der Geborgenheit der Familie scheitert. Angst dagegen wird in *Cosmo und Wanda* als hierarchisches Problem dargestellt. Lehrer, gewalttätige Mitschüler und die sadistische Babysitterin tyrannisieren den Protagonisten, ihre Motivation ist undeutlich. Sie sind schablonenhaft dargestellt, und ihr bösartiges Handeln wird nicht erklärt. Komik entsteht bei *Cosmo und Wanda* aus einer zügig montierten Bildfolge und einer hohen Dichte

an attraktiven Momenten, die sich in effektvollen Prügeleien, unterlegt mit auffälligen Lautäußerungen in einer Formensprache zeigen, die der des Comic ähnelt.

Unter Berücksichtigung aller Gesichtspunkte überrascht es nicht, dass das Format *Das Dschungelbuch* 2014 in den Spielplan des öffentlich-rechtlichen Kinderkanals (KIKa) aufgenommen wurde.

Dessen Programmierung soll nicht nur dem Bildungsauftrag gerecht werden, sondern auch Wert auf die Förderung der kognitiven Entwicklung von Kindern legen, was unter den analysierten Aspekten als gelungen gelten kann.

Es konnte außerdem festgestellt werden, dass sich überraschend wenige attraktive Elemente in der Episode finden lassen und komische Strukturen narrativ aufgebaut sind.

Im Gegensatz dazu kann die gewählte Episode von *Cosmo und Wanda* als optisches und akustisches Spektakel beschrieben werden. Die narrative Struktur weist eine schlüssige, einfache Funktionsweise auf, die Handlung folgt dramaturgischen Notwendigkeiten und bietet wenig Überraschungen. Komik entsteht über Schematisierung und Polarisierung, was gleichzeitig Orientierung im raschen Handlungsablauf ermöglicht.

Die Akzentsetzung innerhalb der Serie liegt jedoch auf der Inszenierung des Gags sowie deren Reizeinwirkung, was in den Bereich der Attraktion fällt. Es ist daher nicht unerwartet, dass die Serie als Eigenproduktion im Privatfernsehen NICKELODEON läuft, nach eigenen Angaben eine Sendeort, an dem Spaß an erster Stelle steht.

6. QUELLEN

Selbständige Werke

Aristoteles, *Poetik*, Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 2003.

Bergson, Henri, *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Aus dem Französischen von Roswitha Plancherel-Walter, Frankfurt a.M.: Luchterhand Literaturverlag 1988.

Freud, Sigmund, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor*, Frankfurt a.M.: Fischer 1998.

Genette, Gérard, *Die Erzählung*, München: Wilhelm Fink Verlag 1998.

Kohlmann, Klaus, *Der computeranimierte Spielfilm, Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld: Transcript 2007.

Kuhn, Markus, *Filmnarratologie, Ein erzähltheoretisches Analysemodell*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2013.

Kurwinkel, Tobias, Schmerheim, Philipp, *Kinder und Jugendfilmanalyse*, Konstanz: UVK 2013.

Mast, Gerald, *The Comic Mind: Comedy and the Movies*, Chicago/London: The University of Chicago Press 1979.

Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK 2003.

Ohler, Peter, *Kognitive Filmpsychologie, Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, Münster: MAK 1994.

McCloud, Scott, *Comics richtig lesen*, Hamburg: Carlsen 1994

Schmid, Wolf, *Elemente der Narratologie*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2014.

Thomas, Frank/ Johnston Olli: *The Illusion of Life. Disney Animation*, New York: Walt Disney Productions 1981.

Unselbständige Werke

Field, Syd, *Das Drehbuch. Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. Hg. Andreas Meyer und Gunther Witte. Übs. Carl-Ludwig Reichert. München/Leipzig: List, 1987.

Friedrich, Andreas (Hg.), *Filmgenres, Animationsfilm*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2007.

Gunning, Tom: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, *METEOR, Texte zum Laufbild 4*, Wien: PVS Verleger 1996.

Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2011.

Verweise

Charms, Daniil, *Erstens und zweitens*, Wuppertal: Arco 2008.

Jokl, Anna Maria, *Die verzeichneten Tiere*, Berlin: Altberliner Verlag, 1950.

Internetquellen

Onlinezeitschriften

Arndorfer, Markus, „NICK- Die Welt mit Kinderaugen sehen“ *TELEVISION*, 18/2005/2 http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/18_2005_2/andorfer.pdf Zugriff am 14.01.2014.

Beckmann, Frank, „KI.KA. Kinderfernsehen mit Mehrwert“ in *TELEVISION* (18/2005/2) http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/18_2005_2/beckmann.pdf Zugriff am 25.12.2014

Müller-Kampel, Beatrix, „Komik und das Komische. Kriterien und Kategorien“, *Lithes, Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie* 7/ März 2012, S.12 http://lithes.uni-graz.at/lithes/beitraege12_07/heft_7_gesamt.pdf Zugriff am 8.1.2015.

Onlinezeitung

APA Meldung, „Disney Channel peilt zweistelligen Marktanteil an“, in *Der Standard*, 30.10.2014, <http://derstandard.at/2000007496875/Disney-Channel-peilt-zweistelligen-Marktanteil-an> Zugriff am 21.12.2014.

Sonstige Internetquellen

ARD, *Programminfo zu KIKA* http://www.ard.de/home/intern/fakten/abc-der-ard/Der_Kinderkanal_ARD_ZDF_KiKA/487334/index.html Zugriff am 25.12.2014.

KIKA, *Über den Sender*, http://www.kika.de/erwachsene/ueber_den_sender/institution/institution100.html Zugriff am 22.12.2014.

KIKA, *Über den Sender*, http://www.kika.de/erwachsene/ueber_den_sender/institution/institution100.html Zugriff am 25.12.2014.

KIKA, *Information zur Sendereihe*, <http://www.kika.de/das-dschungelbuch/sendereihe1598.html> Zugriff am 21.12.2014.

MPFS, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, *KIM Studie 2012*, <http://www.mpfs.de/index.php?id=548> Zugriff am 23.12.2014.

NICK, *Was ist Nickelodeon*, http://www.nick.de/static/was_ist_nickelodeon Zugriff am 14.01.15.

NICK, *Information zur Sendereihe*, <http://www.nick.de/shows/290-cosmo-8-wanda> Zugriff am 21.12.2014.

STATISTA, *Durchschnittliche tägliche Fernsehdauer in Deutschland im Jahr 2013*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/152389/umfrage/durchschnittliche-fernsehdauer-pro-tag/> Zugriff am 23.12.2014.

ZDF, *Programminfo zu KIKA*, <http://www.zdf.de/programme-und-partnerprogramme-der-zdf-familie-25584854.html> Zugriff am 22.12.2014.

Audiovisuelle Medien

A Fairly OddParents (Cosmo & Wanda, Wenn Elfen helfen), Gary Conrad, 2001, DVD (Vol.1, Der Kinohit des Jahres), Viacom International Inc., 2011.

The Junglebook (Das Dschungelbuch), Tapaas Chakravarti, Siddharth Vasudeva, 2010-2014, DVD (Staffel 1), DQ Entertainment. Licensed by ZDF Enterprises, 2013

ABSTRACT

In dieser Arbeit geht es darum, die Kinderanimationsfilmserien, *Das Dschungelbuch*, das im Herbst 2014 im öffentlich rechtlichen KIKA lief und *Cosmo und Wanda*, das zur gleichen Zeit auf dem Privatfernsehsender NICKELODEON gezeigt wurde, unter den Aspekten Narration und Attraktion zu analysieren.

Unter Einbeziehung theoretischer Grundlagen aus der Erzähltheorie u.a. nach Genette, sowie Gunnings Aufsatz zum *Kino der Attraktionen* konnte herausgearbeitet werden, dass der ausgewählten Episode des *Dschungelbuchs* eine komplexe Erzählstruktur zugrunde liegt die nur selten durch Mittel der Attraktion gebrochen wird.

Im Gegensatz dazu weist die Episode von *Cosmo und Wanda* eine hohe Dichte von Elementen der Attraktion auf und folgt in der narrativen Struktur einfachen dramaturgischen Notwendigkeiten.

ABSTRACT

In this thesis the two animated series for children, *Das Dschungelbuch*, which has been broadcasted in the public service television channel KIKA during autumn 2014, and *Cosmo und Wanda*, which in the same period of time has been broadcasted in the private television channel NICKELODEON, are being compared under the aspects narration and attraction.

Theoretical principles of narration theory, inter alia according to Genette and Gunning's essay „The Cinema Of Attractions“, have been applied and show that the chosen episode of *Das Dschungelbuch* has a complex narrative structure which rarely is interrupted by means of attraction. Whereas very many elements of attraction can be found in the chosen episode of the series *Cosmo und Wanda* which uses a narrative structure based on rather basic dramaturgic necessities.

Lebenslauf

Andrea Streit

geboren 1977 in Bludenz

lebt und arbeitet in Wien

Schule und Studium

1983--1991 Volks- und Hauptschule in Bürs

1991--1996 Bundesinstitut für Sozialpädagogik in Baden

1999--2014 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der
Universität Wien

Berufserfahrung

seit 1996 Sozialpädagogin im stationären Bereich der Kinder- und
Jugendwohlfahrt

seit 2009 Projekt- und Produktionsleitung für Compagnie Luna,
freie Gruppe/ Bereich Theater Wien

2010 Regieassistentz/ Technik und Abendspielleitung Theater
Drachengasse Wien, in der Produktion „Sicher ist Sicher“,
Regie: Josef M. Krasanovsky