



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Animationsfilm im Aufbruch –
Der Paradigmenwechsel des populären
Animationsfilms ab dem Jahr 2008“

Verfasserin

Alexandra Claudia Zelnhefer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. habil. Michael Gissenwehner

INHALTSVERZEICHNIS

1	EINLEITUNG	5
2	FASZINATION (ANIMATIONS-)FILM	7
3	NOTWENDIGKEIT DES BEWUSSTEN PUBLIKUMS	11
4	ZWEI EBENEN DER FILMREZEPTION	14
4.1	Diegetische Verständnisebene	15
4.2	Transzendente Verständnisebene	16
5	KATEGORISIERUNG DURCH HISTORISIERUNG UND FUNKTIONALISIERUNG	17
5.1	Animationsfilm als Bildungs- und Erziehungsformat.....	17
5.2	Animationsfilm für Erwachsene am Beispiel von <i>Mary & Max</i>	19
5.3	Der frühe populäre Animationsfilm von 1937 bis 2008	23
5.4	Der neue populäre Animationsfilm ab dem Jahr 2008.....	28
6	AUSGANGSPUNKTE DER FILMANALYSE.....	30
6.1	Aspekt des aktiven (kindlichen) Rezeptionsverhaltens.....	30
6.2	Aspekt des passiven (kindlichen) Rezeptionsverhaltens.....	32
7	VOM MIKROKOSMOS ZUM MAKROKOSMOS – Von der Fantasie zur Realität	33
7.1	Filmsemiologische Herangehensweise – Der neue populäre Animationsfilm als Zeichensystem	33
8	PARADIGMENWECHSEL – Der neue populäre Animationsfilm und sein Realitätsanspruch	36
8.1	Gesellschaftspolitische Bildung und Umweltaktivismus.....	36
8.1.1	Die Anfänge – <i>FernGully</i> und <i>Meister Dachs und seine Freunde</i> ..36	
8.1.2	Der Wendepunkt – <i>WALL·E</i> und <i>Oben</i>	38
8.1.3	Die Fortsetzung – <i>Ralph reichts</i> und <i>Der Lorax</i>	47
8.2	Erweiterungen der inhaltlichen Spannweite und der Inszenierungsweisen	58
8.2.1	Blockbuster für Kinder – <i>Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen</i>	58
8.2.2	Das realistische Märchen – <i>Das Rotkäppchen-Ultimatum</i> und <i>Gnomeo & Julia</i>	64
8.2.3	Die feministische Prinzessin – Rapunzel, Merida und Tiana	68
8.3	Schlussfolgerung eines postklassischen populären Animationsfilms	77
8.4	Tabellarische Gegenüberstellung	85
9	CONCLUSIO.....	88
10	QUELLENVERZEICHNIS	92
10.1	Bibliografie	92
10.2	Filmografie.....	96
10.3	Gameografie.....	100
11	ABSTRACT – DEUTSCHE VERSION	101

12	ABSTRACT – ENGLISH VERSION	101
13	LEBENS LAUF	102

1 EINLEITUNG

In der heutzutage so mediengeprägten Gesellschaft am Anfang des 21. Jahrhunderts hat sich ein kollektiver gewohnter Blick, Bewegtbilder grundsätzlich wahrzunehmen und zu verarbeiten, verankert. In Zeiten der Globalisierung, die stetig zunehmenden Einfluss auf jegliche Bereiche des Alltags nimmt, besteht zudem die globale Verfügbarkeit der Medien, zu denen auch der Film gehört. Folglich kommt besonders Filmen aus Hollywood und westlichen Produktionsfirmen eine globale Wirkungskraft zu, da die technischen und medialen Parameter mittlerweile eine uneingeschränkte und beliebig wiederholbare Rezeption ermöglichen. Auch dadurch haben sich generalisierbare mediale Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten und Gestaltungssysteme entwickelt. Folglich ist in diesem Zusammenhang mit Publikum nicht etwa eine bestimmte Zielgruppe gemeint, sondern das zeitlose Kollektiv jener Menschen, die jemals filmisches Material rezipierten und dadurch, bewusst oder unbewusst, ein Auffassungsvermögen für filmische Gestaltungsmuster besitzen. In diesem Sinne ist Folgendes verifizierbar und vor allem auch für den populären Animationsfilm gültig: „Hollywood as celluloid imperialism: ›Hollywood may be physically situated in this country, but it is an international enterprise.‹ (Will H. Hays)“¹ Eine Auswirkung der Globalisierung ist folglich die Formierung eines globalen Publikums, welchem trotz großer kultureller Diversität ein westlicher bzw. amerikanischer Blick auf gesellschaftliche, soziale und politische Zusammenhänge allgemeingültig präsentiert wird. Im Rahmen des Animationsfilms spiegelt sich dies in einer lange praktizierten Haltung dem Großkonzern der Walt Disney Company gegenüber wider:

„Interrogating the political stakes at the crossroads of Disney, Disney audiences, and Disney films is treacherous critical terrain: legal institutions, film theorists, cultural critics, and loyal audiences all guard the borders of Disney film as ›off limits‹ to the critical enterprise, constructing Disney as metonym for America – clean, decent, industrious, ›the happiest place on earth.‹“²

Obgleich sich ein kritischer, wissenschaftlicher Zugang zu diesem Teilbereich der Populärkultur mittlerweile durchaus etabliert hat, so ist doch zu bezweifeln, ob

¹ David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson „Preface“, in: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, Hg. David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson, New York: Columbia University Press 1985, S. xiii-xv, hier: S. xiii.

² Elizabeth Bell/Lydia Haas/Laura Sells, „Walt’s in the Movies“, in: *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender and Culture*, Hg. Elizabeth Bell/Lydia Haas/Laura Sells, Bloomington: Indiana University Press 1995, S. 1-17, hier: S. 3.

sich eben auch jenes globale Publikum dieser Tragweite der Filme bewusst ist, denn

„one of the most persuasive [registers] is the role they play as the new ›teaching machines‹, as producers of culture. [...] These films inspire at least as much cultural authority and legitimacy for teaching specific roles, values, and ideals as do more traditional sites of learning such as public schools, religious institutions, and the family.“³

So ist ein adäquates Rezeptionsverhalten den internationalen Medien gegenüber vonnöten, welches trotz der Omnipräsenz dieser zu einem subjektiven und kritischen Blick befähigt, sowie der Begriff der Unterhaltung in der Verwendung für die Filmrezeption zu hinterfragen. Dieser meint umgangssprachlich lediglich eine die Rezeption begleitende, meist positive emotionale, jedoch keinesfalls eine (bewusste oder unbewusste) kognitive Haltung dem Medium gegenüber. Zudem kanalisiert der Begriff der Unterhaltung für das Durchschnittspublikum meist in der unwissenschaftlichen Erkenntnis über einen Film als unterhaltend, gleichbedeutend mit *gut* oder nicht unterhaltend, gleichbedeutend mit *schlecht*.

Daraus ergibt sich die Gefahr der Zuschreibung eines dogmatischen Aussagecharakters für den Film und damit der Aufnahme eines eindimensionalen und reduzierten Blickwinkels. Ausgangspunkt der folgenden Ausführungen ist somit, die Filmrezeption als steten Kommunikationsprozess zwischen dem Medium und seinem Rezipienten aufzufassen. Ähnlich wie Paul Watzlawick „alles (menschliche) Verhalten in einer zwischenmenschlichen Situation als Kommunikation“⁴ deklarierte und man demnach nicht *nicht* kommunizieren⁵ kann, so steht fest, dass Filme generell und damit auch der populäre Animationsfilm in einer ständigen Gesprächssituation mit seinem Publikum stehen. Daraus ergibt sich die Intention der nachfolgenden Ausführungen. Auf der Basis der Untermauerung eines adäquaten Rezeptionsverhaltens sowie der Ablehnung des umgangssprachlichen Unterhaltungsbegriffs wird der zeitgenössische populäre Animationsfilm einer filmanalytischen und semiologischen Betrachtung unterzogen. Denn diesem kommt vor allem in naher Vergangenheit ein verstärkt aktiv kommunizierender Charakter zu, was allgemein gegen die Reduktion des filmischen Mediums auf

³ Henry A. Giroux, „Are Disney Movies Good for Your Kids?“, in: *The Politics of Early Childhood Education*, Hg. Lourdes Diaz Soto, New York: P.Lang 2000, S. 99-114, hier: S. 99.

⁴ Mario Andreotti, *Traditionelles und modernes Drama. Eine Darstellung auf semiotisch-strukturaler Basis. Mit einer Einführung in die Textsemiotik*, Stuttgart: Haupt 1996, S. 328.

⁵ Vgl. Paul Watzlawick/Janet H. Beavin/Don D. Jackson, *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, Bern: Huber ³1969; (Orig. *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*, New York: W.W. Norton 1967), S. 50-53.

einen banalen Unterhaltungswert spricht und für den populären Animationsfilm eine detaillierte Betrachtung einfordert.

2 FASZINATION (ANIMATIONS-)FILM

„I love Animation, because in the world of Animation you can be anything you wanna be. If you are a fat woman, you can play a skinny princess, if you are a short wimpy guy, you can play a tall gladiator.“⁶

Diese Aussage bei der Präsentation der Kategorie „Animationsfilm“ bei der Oscar-Verleihung im Jahr 2012 von Chris Rock zeigt auf einfache Weise die Faszination dieses Filmgenres, zu dem „eine Reihe sehr unterschiedlicher künstlerischer und technischer Gestaltungs- bzw. Produktionsformen“⁷ zählen. Um das Besondere am Animationsfilm zu beschreiben, sei zuerst gesagt, dass bereits das Medium Film an sich schon großes Potenzial bereithält, einen Sachverhalt, eine Emotion, eine Situation etc. zu audiovisualisieren. Etwa durch Gestaltungselemente wie die filmische Montage, unterschiedliche Kameraeinstellungen oder durch diegetische und nicht-diegetische Tongestaltung können Inhalte komplex, referenziell und metaphorisch inszeniert werden. Etwas jedoch erweitert dieses Potenzial auf entscheidende Weise – nämlich jene Möglichkeit der Herstellung von filmischem Material, das nicht auf realen, sprich fotografischen Bildern, sondern auf illustrierten bzw. künstlich hergestellten – animierten – Bildern basiert.

Das, wovon man heute umgangssprachlich als Animation spricht, und dabei einen Zeichentrick- oder computeranimierten Film meint, kann in technischer Hinsicht filmhistorisch als die Wiege des Films gesehen werden. „Animation is normally defined as the creation of an illusion of movement by assembling a sequence of still images.“⁸ Dieses technische Grundprinzip des Films, nämlich dass die schnelle Abfolge einer gewissen Anzahl an Einzelbildern pro Sekunde die Wahrnehmung eines bewegten Bildes bewirkt, wurde im Jahr 1824 erstmals von dem britischen Physiologen Peter Mark Roget benannt.⁹ Aber schon weitaus früher – 1645 – erfand der Jesuitenpriester Athanasius Kircher die erste Laterna Magica, „eine

⁶ 84th Annual Academy Awards Show, TV-Ausstrahlung, ORF 1, 27.02.2012, 01:14:39-01:14:59.

⁷ Andreas Friedrich, „Einleitung“, in: *Filmgenres. Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 8-24, hier: S. 20.

⁸ Richard Taylor, *The Encyclopedia of Animation Techniques. A Comprehensive Step-by-Step Directory of Techniques, with an Inspirational Gallery of Finished Works*, Philadelphia: Running Press 1996, S. 7.

⁹ Vgl. Thomas Basgier, „Pioniere des Animationsfilms“, in: *Filmgenres. Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 26-40, hier: S. 26.

kastenähnliche Vorrichtung, die auf Glas gepinselte Bilder mittels einer Lichtquelle an die Wand warf.“¹⁰

Die Laterna Magica oder das Phenakistiskop bzw. Stroboskop, das etwa zeitgleich 1832 von dem Belgier Joseph Antoine Ferdinand Plateau sowie von dem Österreicher Simon Stampfer konstruiert wurde¹¹, als auch das 1834 vom Engländer William George Horner entwickelte Daedalum bzw. Zoetrop¹² sind weiter als Vorreiter des Films zu sehen. Zwar funktionierten diese auf gegebenem Entwicklungsstand auch mit realen Bildern, wurden zuerst aber mit gezeichneten oder gemalten Bildern praktiziert, die Bild für Bild einzeln angefertigt werden mussten. „Die Auflösung kinetischer Vorgänge durch die serielle Fotografie wurde erst ab 1873 von Eadweard Muybridge etabliert.“¹³

„Im Übrigen nahm das Kino seinen Ursprung bekanntlich im Varieté und Jahrmarkttreiben, weshalb sich der Realfilm von Anfang an mit diversen Formen filmischer Tricks durchmischte.“¹⁴

Blickt man noch ferner in der Vergangenheit, so findet sich mit den

„prähistorischen Wandzeichnungen in den Höhlen von Altamira in Spanien [...] die Darstellung eines achtbeinigen Bisons – ein sehr früher Versuch, in einem Einzelbild Bewegung festzuhalten, und somit eine Art Vorläufer der Animation.“¹⁵

Der Definition nach Animation also als *Illusion*, sprich als Sinnes- bzw. Wahrnehmungstäuschung zu bezeichnen und dies gleichzeitig als das Grundprinzip des Films zu sehen, verdeutlicht die Tatsache, dass es sich im Fall des Realfilms, im Englischen auch Live-Action-Film¹⁶, ebenfalls um eine Illusion handelt. Denn

„wer [...] den Trickfilm in die Nähe des Spekultativen oder Halbseidenen rückt, vergisst [...], dass kein Abbild der Realität jemals die Realität selbst getreu wiedergeben kann.“¹⁷

Trotzdem tendiert herkömmlicherweise das Durchschnittspublikum zu dieser Fehlkategorisierung, einen Realfilm mit Schauspielern als eher *realistischer* aufzufassen als einen Animationsfilm, der ja ohnehin beispielsweise am Computer entstanden ist, also nie tatsächlich *passiert* ist. Technisch überspitzt gesehen, kann im Falle des Animationsfilms natürlich von einer Art Täuschung der Sinne zu sprechen sein, da hierbei etwa die Regeln der Naturgesetze nicht zwingend gelten

¹⁰ Basgier, „Pioniere des Animationsfilms“, S. 26.

¹¹ Vgl. Ebd., S. 27.

¹² Vgl. Ebd., S. 28.

¹³ Ebd., S. 26.

¹⁴ Friedrich, „Einleitung“, S. 10.

¹⁵ Ebd., S. 20.

¹⁶ Vgl. Basgier, „Pioniere des Animationsfilms“, S. 26.

¹⁷ Friedrich, „Einleitung“, S. 9.

müssen und der gestalterischen und narrativen Fantasie keine Grenzen gesetzt sind. Sprechende Gegenstände und Tiere sind nahezu klassische Elemente des Animationsfilms und bedeuten natürlicherweise eine Wahrnehmung von Verfälschtem und Unrealistischem. Jedoch ist damit der Animationsfilm nicht gesamtheitlich als Illusion und schon gar nicht als Abbild einer nicht existierenden, unrealen Welt zu verstehen. Vielmehr handelt es sich um die Verarbeitung von realistischen und auch realen Themen und Inhalten. Dies geschieht, und an dieser Stelle ist der Begriff der Illusion adäquat, anhand einer phantastischen Visualisierung, also einer visuellen, künstlerischen Aufbereitung, die surreal bzw. unreal ist. Dies ist es aber auch, was das größere Gestaltungspotenzial des Animationsfilms gegenüber dem Realfilm ausmacht. Folglich kann wiederum filmhistorisch festgestellt werden, dass sich schon die frühen Filmemacher nicht mit dem aufgebrachten Verfahren, reale Begebenheiten abzufilmen, begnügten, sondern Methoden entwickelten, die Realität auch visuell zu überwinden und der Umsetzung der Fantasie einen filmischen Raum zu geben. Beispielsweise Dziga Vertov verwendete die Stop-Motion-Technik, sprich die Objekt-Animation, um Gegenstände in seinem Film *Der Mann mit der Kamera*¹⁸ aus dem Jahr 1929 zum Leben zu erwecken und in assoziativ menschliche Bewegung zu versetzen. Dem Streben danach, die Grenzen des naturwissenschaftlich Machbaren audiovisuell aufzubrechen, aber auch zugunsten einer bestmöglichen realistischen Darstellung ist es folgend geschuldet, dass die Methoden und technischen Verfahren der filmischen Umsetzung einer steten Weiterentwicklung unterliegen, und versucht wird, auch das Unrealistische so realistisch wie möglich aussehen zu lassen. So sind Genres wie *Action* und *Science-Fiction* kaum mehr ohne vor allem computeranimierte Elemente denkbar, und die Grenzen zwischen Real- und Animationsfilm verschwimmen zunehmend, was sich an Filmen wie *Sin City*¹⁹ zeigt. Dieser wurde zwar mit Schauspielern, jedoch bis auf die Ausnahme von nur drei real konstruierten Filmsets mit der Greenscreen-Technik (Chroma-Key-Composing) hergestellt.²⁰

So werden zum Genre des populären Animationsfilms mittlerweile viele Techniken und Herstellungsverfahren gezählt, von Zeichentrick, Puppentrick,

¹⁸ *Tschelowe s kinoapparatom*, Regie: Dziga Vertov, UdSSR 1929.

¹⁹ *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, USA 2005.

²⁰ „The All Green Version“, in: *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, USA 2005; DVD-Video, Buena Vista Home Entertainment 2006.

Silhouettenfilm, Legetrick (oder Cut-Out-Animation) über Stop-Motion-Verfahren bis hin zur heute populären Computeranimation. Zu den experimentellen Animationstechniken gehören zum Beispiel

„die Pixillation, bei der Menschen, Tiere oder Objekte einzelbildweise fotografiert und ihre Bewegungen bei der Projektion bewusst diskontinuierlich verzerrt dargestellt werden“²¹

oder „das Einritzen von Figuren, Formen und Zeichen direkt auf dem Zelluloid-Schwarzfilmstreifen“ sowie auch die Sand-auf-Glas-Animation, „bei der der Künstler auf einer von unten beleuchteten Glasplatte den Sand modellieren.“²²

Durch die häufige, vor allem filmisch ganzheitliche, Verwendung von Animation in Filmen für Kinder und Jugendliche, aufgrund der Möglichkeiten der grenzenlosen Visualisierung und dadurch dem Vermögen, an die kindliche Fantasiewelt anzuknüpfen, wird der Animationsfilm sehr häufig umgangssprachlich und vereinheitlichend sowie fälschlicherweise als *Kinderfilm* bezeichnet. Zudem werden im Mainstream-Kino Filme, die sich Animationstechniken bedienen, eher als bloße Unterhaltung empfunden. Ein Informations- oder Bildungsgehalt ist im Falle eines Action- oder Science-Fiction-Films für das Durchschnittspublikum wohl eher sekundär. Im Zentrum steht das Kinoerlebnis als spaßbringende Freizeitaktivität. So liegt es nahe, dass ebenfalls die sogenannten Kinderfilme, wie es in den letzten Jahren zum Beispiel *Rapunzel. Neu verhöhnt*²³ oder *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*²⁴ waren, als Bespaßung der heranwachsenden Generation gesehen werden. Aber auch Filme wie beispielsweise *Pocahontas*²⁵ aus dem Jahr 1995 gehören noch immer zum heimischen Unterhaltungsprogramm, widerfahren dabei jedoch keiner kritischen Betrachtung, ist doch die Aufarbeitung dieses Beispiels einerseits nicht historisch korrekt als auch andererseits rassistisch inszeniert. Im dazugehörigen Sequel *Pocahontas 2. Reise in eine neue Welt*²⁶ Uttamatomakkin, den Begleiter Pocahontas, in die Mode Großbritanniens des 17. Jahrhunderts zu stecken und dadurch zur Lachnummer zu degradieren sowie die nicht vorhandene Bemühung, seinen Namen auszusprechen und stattdessen „Uti“ einzuführen, sind nur zwei der vielen zweifelhaften Darstellungen dieses Films.

²¹ Friedrich, „Einleitung“, S. 10.

²² Ebd.

²³ *Tangled*, Regie: Nathan Greno/Byron Howard, USA 2010.

²⁴ *Cloudy with a Chance of Meatballs*, Regie: Phil Lord/Chris Miller, USA 2009.

²⁵ *Pocahontas*, Regie: Mike Gabriel/Eric Goldberg, USA 1995.

²⁶ *Pocahontas 2. Journey to a New World*, Regie: Tom Ellery/Bradley Raymond, USA 1998.

Dem großen Unterhaltungspotenzial geschuldet zeigt wiederum der Blick in die Vergangenheit, dass das Medium Film in seiner etwas mehr als 100-jährigen Geschichte große Popularität erlangte, gleichzeitig aber auch vielfach funktionalisiert und instrumentalisiert wurde für Zwecke der Politik, Propaganda, Information, Bildung etc. Dasselbe gilt auch für den Animationsfilm und das in doppelter Hinsicht. So wurde bzw. wird dieser neben der filmhistorisch feststellbaren Instrumentalisierung für politische Propaganda oder Bildung vor allem für eines eingesetzt: für die unterhaltende Freizeitgestaltung. Besonders aktuell, und das vor allem kommerziell und durch die gesellschaftliche „Vermedialisierung“ bedingt, wird der Animationsfilm auf diese Funktion reduziert. Diese Haltung initiiert ein eher sorgloses sowie unkritisches Rezeptionsverhalten seitens des Publikums. Denn

„Filme zu ›sehen‹ ist leicht. Da sie Wirklichkeit nachahmen, findet jeder Zugang zu ihrer Oberfläche. Filme zu verstehen ist oft schwieriger. Denn sie erzählen in ihrer eigenen Sprache, die zu entschlüsseln ein gutes Auge verlangt. Je mehr jemand über Filme weiß, desto mehr teilen sie ihm mit.“²⁷

Zumindest das Bewusstsein darüber ist es, was in einer Gesellschaft, wie sie heutzutage mehr und mehr mediengeprägt ist, von großer Notwendigkeit ist.

3 NOTWENDIGKEIT DES BEWUSSTEN PUBLIKUMS

Zwar ist die Filmwissenschaft und daran gekoppelt die Notwendigkeit der Kompetenz einer fachkundigen und kritischen Filmrezeption eine universitäre Disziplin. Jedoch ist dies längst nicht auf jene Weise in der Gesellschaft angekommen, als dass auch dem populären – und nicht nur dem meist als offensichtlich gehaltvoll gekennzeichneten Kunstfilm oder einer informierenden Dokumentation – das Potenzial und der Gehalt an gesellschaftspolitischer, kultureller, dokumentarischer Bedeutung zugesprochen wird. Viel eher wird der populäre Film als Konsumgut der Unterhaltungsbranche gehandelt.

„Der Gebrauch des Fernsehers und das Sehen von Filmen scheint heute eine Selbstverständlichkeit. Dennoch ist die Kenntnis künstlerischer Ausdrucksweisen, besonders filmsprachlicher Mittel, im Allgemeinen nicht sehr entwickelt.“²⁸

²⁷ James Monaco, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte, und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2009; (Orig. *How to Read a Film*, London/New York: Oxford University Press 1977), S. 2.

²⁸ Knut Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler ⁵2012; (Orig. 1993), S. 2.

So gibt es beispielsweise, entgegengesetzt der Literatur, im schulischen Unterricht deutschsprachiger Länder

„kaum Heranführungen an die ästhetischen Gestaltungsmittel des Films und kaum Vermittlung der Gestaltungsprinzipien des Fernsehens und der Videokunst.“²⁹

Ein so populäres Medium, wie es der Film jedoch geworden ist, unreflektiert zu lassen und möglicherweise stets als belanglose Berieselung nach einem anstrengenden Tag zu sehen, scheint in Anbetracht mehrerer Faktoren grob fahrlässig. Denn es ist zu bedenken, dass das Medium Film ein stets präsent geworden ist. Schon lange Zeit ist der Film nicht mehr an die Kinoleinwand gebunden. Fernsehen, Internet, Smartphone etc. machen das Bewegtbild allgegenwärtig. Und „noch vor dem Lesen lernen die meisten Kinder heute, den Fernsehapparat zu bedienen und Filme zu verstehen.“³⁰ Folglich hat die junge Generation wohl den entscheidenden Vorteil, mit dem natürlichen Gebrauch dieser Medien aufzuwachsen. Doch macht aber beispielsweise das Aufwachsen als Sohn eines Tischlers einen nicht automatisch auch zu einem solchen. So werden Kinder in den Stadien ihrer physischen, emotionalen und rationalen Entwicklung von filmischem Material begleitet, sie können damit umgehen im Sinne des praktischen Umgangs, beispielsweise dem Erfassen von narrativen Zusammenhängen. Jedoch besteht gleichzeitig die Möglichkeit der unbewussten Beeinflussung durch komplexere Zusammenhänge hinsichtlich Bildsprache, Metaphern, Querverweisen etc. Ohne eine kritische und reflektierte Auseinandersetzung anhand adäquater Fähigkeiten, einen Film zu verstehen, gepaart mit der häufigen Haltung, dass Film einfach nur Spaß machen soll, wird ein dementsprechend riesiges und vielfältiges Publikum mit einem enorm großen Potenzial an Information beliefert und läuft dabei Gefahr der Fehlinterpretation bzw. einer unhinterfragten, unbemerkten Beeinflussung moralischer Standpunkte, im schlimmsten Fall sogar auf negative und unverzeihbare Weise.

Die Notwendigkeit angemessener Fähigkeiten des Filmsehens kann an einem extremen Beispiel aus der Filmgeschichte erläutert werden. Der Film *Jud Süß*³¹ aus dem Jahr 1940 enthält keine explizite Gewalt bzw. nicht nennenswert mehr, als andere Filme generell auch, jedoch propagiert der Film seine Inhalte im Kontext der nationalsozialistischen Ideologie. Die antisemitisch aufbereiteten Bilder des

²⁹ Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 2.

³⁰ Ebd.

³¹ *Jud Süß*, Regie: Veit Harlan, Deutschland 1940.

Jüdischen wirken – filmisch subtil in der Charakterisierung und Inszenierung der Hauptfigur des Joseph Süß Oppenheimer verarbeitet – als Gehirnwäsche. In der Propagandamaschinerie des Nationalsozialismus

„war Goebbels klar, dass die ständige Wiederholung simpler Agitation nicht reichen würde, um die Menschen bei Laune zu halten. Also setzte er zunehmend auf Unterhaltung, besonders im Film, den er für das ›modernste Beeinflussungsmittel‹ überhaupt hielt.“³²

Mit dem notwendigen kritischen und zeitlichen Abstand analysiert, handelt es sich im Fall des Films *Jud Süß*, wie es Friedrich Knilli und Siegfried Zielinski bewerten, folglich

„[k]ultursoziologisch [um eine] ausgewogene Unterhaltungsware unter den spezifischen Bedingungen des deutschen Faschismus [...], bei der die verschiedenen Zutaten so gemixt sind, dass Millionen von Menschen freiwillig dafür an den Kinokassen bezahlen und nicht etwa nur die wenigen den Film rezipieren, die zu Zwangsvorführungen geladen wurden.“³³

So wird heute in Deutschland die öffentliche Aufführung von *Jud Süß* vom Rechteinhaber, der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, nur mit einem begleitenden Kommentar, historischer Einführung und einer anschließenden Diskussion gestattet, und der Vertrieb des Films ist untersagt (Vorbehaltsfilm).³⁴ Auch in Österreich wird der Film üblicherweise nur im Rahmen von Sondervorstellungen gezeigt.³⁵ So besteht sehr wohl eine positiv zu wertende Zensurkultur der Filmlandschaft. In Deutschland wird dies beispielsweise auch im Rahmen des Jugendschutzgesetzes oder etwa des „Gesetzes zur Überwachung strafrechtlicher und anderer Verbringungsverbote“ praktiziert:

„Es ist verboten, Filme, die nach ihrem Inhalt dazu geeignet sind, als Propagandamittel gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder gegen den Gedanken der Völkerverständigung zu wirken, in den räumlichen Geltungsbereich dieses Gesetzes zu verbringen, soweit dies dem Zweck der Verbreitung dient.“³⁶

³² Michael Sontheimer, „Verwirrte Empfindungen“, *Spiegel Special Geschichte* 1, 2008, S. 132-135, hier: S. 135.

³³ Friedrich Knilli/Siegfried Zielinski, „Der Jude als Sittenverbrecher. Kleine Mediengeschichte des Joseph Süß Oppenheimers“, in: *Tribüne* 23/89, 1984, S. 108-118, hier S. 117.

³⁴ Vgl. Mato Sarcevic, „Der Spielfilm ›Jud Süß‹ – Goebbels Meisterstück?“, in: *Bundesarchiv Deutschland*, 14.05.2012, www.bundesarchiv.de/oeffentlichkeitsarbeit/bilder_dokumente/02211/index-0.html.de, Zugriff: 24.01.2013.

³⁵ Vgl. Anon., „›Jud Süß‹ illegal in Ungarn vorgeführt“, in: *Die Presse*, 21.07.2008, diepresse.com/home/kultur/medien/400054/Jud-Suess-illegal-in-Ungarn-vorgefuehrt, Zugriff: 24.01.2013.

³⁶ Anon., „Gesetz zur Überwachung strafrechtlicher und anderer Verbringungsverbote“, in: *Bundesministerium der Justiz Deutschland*, 2013, www.gesetze-im-internet.de/verbrverb/BJNR006070961.html, Zugriff: 26.02.2013.

Trotz all dem ist der Film *Jud Süß* in voller Länge im Internet verfügbar³⁷ und damit auch ohne Begleittext rezipierbar. Dies spricht einerseits die Frage nach der Notwendigkeit des behutsamen und kritischen Umgangs mit dem Internet an und andererseits unterstreicht es die definitive Notwendigkeit des Erlernens der Filmsprache als gesellschaftlich anzuerkennende Fähigkeit.

4 ZWEI EBENEN DER FILMREZEPTION

Für jeden Film kann die generelle analytische Frage gestellt werden: Was sehe ich? Und wie sehe ich es? So lässt sich auch im Fall einer *seichten* Komödie erörtern: Warum kann ich eine Szene als amüsant empfinden? Welches Gestaltungsmuster bzw. welche Referenz ermöglicht es mir, das humoristische Moment zu erkennen? Um diese banalen Fragen konkret für den Animationsfilm zu stellen, muss zunächst einmal das Publikum genauer betrachtet und analysiert werden. Da herkömmlicherweise Kinder als zentrales Publikum des Animationsfilms gesehen werden, ist folglich deren filmisches Verständnisvermögen, welches natürlich auch kognitiv bedingt ist, als Ausgangspunkt von Interesse. Hierzu kann der entwicklungspsychologische Begriff des *Egozentrismus* nach Jean Piaget herangezogen werden. Egozentrismus bezeichnet hierbei ein Merkmal während der präoperationalen Phase (ca. 2 bis 7 Jahre; Kindergarten- und Vorschulalter), genauer gesagt die kindlich-kognitive Geisteshaltung der Unfähigkeit zu dezentrieren. Hierbei kommt der subjektiven Sicht ein objektiver Status zu. Der eigene Standpunkt kann nicht logisch von anderen unterschieden werden, und die Fähigkeit, den Blickwinkel eines anderen einzunehmen, ist noch nicht ausgebildet.³⁸ Folglich ist es Kindern erst mit zunehmendem Alter und der auszubildenden Erkenntnis der eigenen Subjektivität möglich, sich selbst in Relation zu ihrer Umwelt zu setzen und größere Zusammenhänge zu erfassen.³⁹ Erst in der darauffolgenden entwicklungspsychologischen Stufe, der konkret-operationalen Phase (ca. 7 bis 12 Jahre; Volksschulalter) werden kognitive Fähigkeiten wie etwa Dezentrierung, Reversibilität (gedankliches Vermögen der Umkehrbarkeit von

³⁷ *Jud Süß*, Regie: Veit Harlan, Deutschland 1940; YouTube, 06.01.2013, www.youtube.com/watch?v=Fj8PGE5GZPo, Zugriff: 26.02.2013.

³⁸ Vgl. Jean Piaget, *Sprechen und Denken des Kindes*, Düsseldorf: Schwann 1972; (Orig. *Le langage et la pensée chez l'enfant. Études sur la logique de l'enfant*, Paris/Neuchâtel: Delachaux et Niestlé 1923), S. 80-83; siehe auch: Jean Piaget, *Die Psychologie des Kindes*, Olten: Walter 1972; (Orig. *La psychologie de l'enfant*, Paris: Presses de France 1966), S. 129-130.

³⁹ Vgl. Hans Aebli, „Zur Einführung“, in: Jean Piaget, *Das Weltbild des Kindes*, Stuttgart: Klett-Cotta 1987, S. 8-12.

Operationen), Invarianz (Erkenntnis konstanter Objekteigenschaften unabhängig von der Wahrnehmung), Seriation (Fähigkeit der reihenfolgenden Anordnung von Objekten nach bestimmten Merkmalen), Klassifikation (Fähigkeit der Objektidentifikation nach bestimmten Merkmalen) ausgebildet. Das bedeutet, ein objektiver Blickwinkel wird nach und nach möglich, das Denken ist aber noch intuitiv und stark an die direkte Wahrnehmung gebunden. Abstraktionen (wie z.B. die rationale Vorstellung von Milliarden von Jahren) sind noch nicht möglich. Ab dem Alter von 12 Jahren (formal-operationale Phase) wird nach Jean Piaget schließlich hypothetisches, logisches, abstraktes Denken möglich,⁴⁰ wobei die chronologische Abfolge der Entwicklungsstadien

„nicht nur von der Reifung [abhängt], sondern gleichermaßen von der Erfahrung des Individuums [...], vor allem aber von der sozialen Umwelt, die den Eintritt eines Stadiums beschleunigen oder verzögern, ja sogar völlig verhindern kann.“⁴¹

Unter diesem entwicklungspsychologischen Gesichtspunkt, das Filmpublikum, zu dem schließlich sowohl Kinder als auch Erwachsene gehören, hinsichtlich durchschnittlicher, altersbezogener kognitiver Fähigkeiten und dem jeweiligen Erfahrungsschatz zu betrachten, ergibt sich eine Zweiteilung bezüglich der Art der filmischen Wahrnehmung. Der individuelle Grad des filmischen Verständnisses kann folglich anhand von zwei Verständnisebenen näher definiert werden.

4.1 Diegetische Verständnisebene

So gibt es eine erste Verständnisebene, die ein prinzipielles filmisches Wahrnehmungsvermögen erfordert, um beispielsweise die narrativen Zusammenhänge und Charakterzeichnungen logisch und kausal nachzuvollziehen. Hierfür sind Kinder, auch gesellschaftlich bedingt, heutzutage zumeist im Stande. Die Filmwahrnehmung bleibt innerhalb der filmischen Gestaltungsmöglichkeiten auf narrativer Basis und schlägt wenn, dann nur im Rahmen des Films Zusammenhänge. Beispielsweise zeigt Szene A eine Geburtstagsparty mit hungrigen Gästen. Szene B zeigt darauf folgend eine Frau, die eine Torte fallen lässt. Daraus ergibt sich der logische Zusammenhang, dass die Party wohl, zumindest teilweise, ruiniert scheint.

⁴⁰ Vgl. Jean Piaget, *Probleme der Entwicklungspsychologie*, Frankfurt am Main: Syndikat 1976; (Orig. *Problèmes de psychologie génétique*, Paris: Denoël/Gonthier 1972), S. 50-79; S. 93-105.

⁴¹ Ebd. S. 47.

4.2 Transzendente Verständnisebene

Dass Filme generell – und im Speziellen auch der Animationsfilm – eine unüberschaubare Menge an Referenzen, Assoziationen und Interpretationspotenzial aufweisen, die über die Grenzen des Films hinaus weisen, erwirkt die Definition der zweiten Verständnisebene der Filmrezeption. Ein plakatives Beispiel hierfür wäre die US-amerikanische Animationsfernsehserie *The Simpsons*⁴², die Persönlichkeiten und gesellschaftspolitische Ereignisse der Vergangenheit und der Gegenwart in das Setting der eigentlich fiktiven Stadt Springfield aufnimmt und damit ein satirisches, kritisches Format darstellt. Besonders an dieser Serie ist, dass es, gesellschaftlich anerkannt, keine definierte Zielgruppe gibt, und sie wird sowohl von Kindern als auch von Erwachsenen gleichermaßen rezipiert. So werden hier die zwei Verständnisebenen besonders gut sichtbar. In der Folge „Liebhaber der Lady B.“⁴³ mimt Abraham „Grampa“ Simpson jene bekannte Szene des Brötchentanzes Charlie Chaplins aus dem Film *The Gold Rush*⁴⁴. Um diesen filmhistorischen Link zu verstehen, muss man wohl oder übel die Szene aus dem referenzgebenden Film kennen, jedoch ist dies z.B. von Kindern im Volksschulalter nicht zu erwarten. Aufgrund ihres noch kleinen Erfahrungsschatzes an filmhistorischem Wissen, aber auch an Allgemeinbildung fehlt ihnen die Fähigkeit, intendierte Assoziationen, die durch jegliche audiovisuellen Mittel dargestellt werden, zu erkennen und somit auch bewusst kognitiv zu verarbeiten. Folglich läuft die Assoziation, einmal abgesehen von einer kommentierenden außerfilmischen Erklärung beispielsweise durch die Eltern, ins Leere und wird auf ihre banalste Ebene des im filmhistorisch wahrsten Sinne des Wortes Slapstick reduziert, obwohl ein größeres Unterhaltungspotenzial vorhanden wäre. Trotzdem funktioniert die Szene dahingehend, dass sie den narrativen Zusammenhang nicht abreißen lässt, und wirkt auch für Kinder humoristisch. Eine interessante, aber gleichermaßen absurde Folge dessen ist es schließlich, dass in manchen Fällen die Rezeption der assoziativen Aufarbeitung vor der Rezeption des Originalmaterials stärkeren Eindruck hinterlässt bzw. das Originalmaterial erst aktiv als solches deklariert werden muss. Die Rezeption von Originalmaterial kann folglich eine nachträgliche Verknüpfung mit der assoziativen Aufarbeitung bewirken.

⁴² *The Simpsons*, Entwicklung: Matt Groening, Fox, USA 1989-2013.

⁴³ „Lady Bouvier's Lover“, Regie: Wesley Archer, 1994, *The Simpsons* 5/21, Entwicklung: Matt Groening, Fox, USA 1989-2013.

⁴⁴ *The Gold Rush*, Regie: Charlie Chaplin, USA 1925.

Der Film *Ritter Rost. Eisenhart & Voll verbeult*⁴⁵ aus dem Jahr 2013 hingegen kann als Beispiel dafür herangezogen werden, dass die noch beschränkten kognitiven Fähigkeiten von Kindern sie gleichermaßen sozusagen beschützen, Inhalte zu verstehen, die ihrem Alter nicht angemessen wären. So enthält der Charakter des Prinz Protz stark nationalsozialistische und frauenfeindliche Charakterzüge. Mit dem Vorhaben, die Macht an sich zu reißen, also den amtierenden König zu stürzen, und der Aussage, alle Bürger, die *nicht ganz rund laufen* würden, zu beseitigen, erinnert er stark an die nationalsozialistische Politik Adolf Hitlers. Die Tatsache, dass er einen regen Frauenverschleiß hat und diese in einem Kellerverlies einsperrt, um dies geheim zu halten, schlägt Assoziationen zu tatsächlichen Kriminalfällen, wie der Entführung Natascha Kampuschs. Die unzähligen dadurch angesprochen Themen und Bereiche der Historie als auch der Tagespolitik, wie z.B. Misshandlung, Gerichtsbarkeit, Gender, Integration etc., werden folglich abstrakt der Filmwahrnehmung hinzugefügt, was entwicklungspsychologisch erst ab einem Alter von etwa 12 Jahren plus der erforderlichen Bildung möglich ist.

5 KATEGORISIERUNG DURCH HISTORISIERUNG UND FUNKTIONALISIERUNG

Wie bereits erwähnt, ist Animation ein fixes Genre des Populärkinos. Jedoch umfasst dieser Genrebegriff eine sehr große Anzahl an Filmen mit großer Diversität, da diese, wie die bisher behandelten Filmbeispiele gezeigt haben, nur selten eine genaue Altersgruppe ansprechen bzw. eine große Altersgruppe ausschließen, und daher sehr ambivalent aufgebaut sind. Um die im Rahmen dieser Arbeit relevanten Filme genauer zu definieren, aber auch deren Verortung im Gesamtkontext des Filmmarktes ersichtlich zu machen, ist eine genreinterne Kategorisierung zielführend, die gleichermaßen die Notwendigkeit einer angemessenen Filmrezeption noch deutlicher proklamieren soll.

5.1 Animationsfilm als Bildungs- und Erziehungsformat

Der Blick in die Filmgeschichte zeigt deutlich, dass der Animationsfilm aufgrund seiner *kinderfreundlichen* Optik, aber auch der nahezu grenzenlosen Gestaltungsmöglichkeiten vielseitig für Bereiche wie Erziehung, Information, Bildung und

⁴⁵ *Ritter Rost. Eisenhart & Voll verbeult*, Regie: Thomas Bodenstein, Deutschland 2013.

Politik funktionalisiert wurde. Ein Beispiel für die positiv zu wertende Verwendung von Animation mit dem Zweck der Information zeigt ein Lehr- und Aufklärungsfilm zum Thema Atomkraft⁴⁶. Dieser – enthalten auf der DVD-Veröffentlichung von *Die Wolke*⁴⁷, der Verfilmung des Buches von Gudrun Pausewang – soll ein Arbeitsmaterial für Lehrer und Schüler darstellen. Die Aufarbeitung der Thematik ist dabei schlicht und verständlich und mithilfe der Computergrafik deutlich sinnvoller, da eine reale Darstellung natürlich nicht möglich ist. Auch der Schulfilm *Woher kommen Kinder?*⁴⁸ ist ein Beispiel für einen Erziehungsfilm, der auf das Mittel der Animation setzt. So wird hier das Thema Sexualität anhand von aufklärenden Zeichentricksequenzen erklärt, die, wären sie real gedrehte Szenen, eher als pornografisch zu bezeichnen wären. Jedoch bewirkt das Element der Zeichentrickanimation, vor allem für Kinder, rein optisch eine Assoziation mit anderen animierten Fernsehserien oder Filmen, die sie als Unterhaltung und nicht als Bildung rezipieren, und damit einen vertrauten Umgang. Neben diesen Versuchen, den Animationsfilm aktiv *sinnvoll* einzusetzen, gibt es allerdings auch verwerfliche Beispiele der Funktionalisierung von Animation. Dies zeigt etwa der Propagandafilm *Der Störenfried*⁴⁹ aus dem Jahr 1940, welcher der Verbreitung des nationalsozialistischen Gedankenguts diene. „Dieser Zeichenfilm versuchte nicht, eine heile Welt darzustellen, sondern war selbst ein einziger Kriegsfilm, angesiedelt in der Tierwelt.“⁵⁰ Die NS-„Volksgemeinschaft“ wird hierbei durch die Allianz der Tiere des Waldes, der Igel-Kompanie und dem Wespengeschwader symbolisiert, wobei „das Wespengeschwader mit dem Originalton der deutschen Sturzkampfbomber“⁵¹ unterlegt ist. Grund dafür ist die Entführung eines Hasenjungen durch den Fuchs. Dieser ist hier „das personifizierte Böse und steht [...] als Synonym für das Judentum.“⁵²

⁴⁶ *Erklärungsfilm Bildungsmedium Die Wolke GAU Atomkraft*, Produktion: XiuMedia, Deutschland o.J.; YouTube, 05.11.2012, www.youtube.com/watch?v=5GqCLG9YJ58, Zugriff: 17.03.2013.

⁴⁷ *Die Wolke*, Regie: Gregor Schnitzler, Deutschland 2006.

⁴⁸ *Woher kommen Kinder?*, Produktion: schriftBild/didactmedia, Deutschland 2007.

⁴⁹ *Der Störenfried*, Regie: Hans Held, Deutschland 1940.

⁵⁰ Annika Schoenmann, *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*, Sankt Augustin: Gardez! 2003, S. 186.

⁵¹ Florian Schmidlechner, „Der Jude mit der roten Badehose. Jüdische Helden, Stereotypen und Antisemitismus im Trickfilm bis 1945“, in: *Theorien des Comics. Ein Reader*, Hg. Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert, Bielefeld: Transcript 2011, S. 303-320, hier: S. 309.

⁵² Schoenmann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 186.

„Der Störenfried [...] passed the Board of Censors [...] and received the rating volksbildend (people educative). [...] Prints were also given to the army's transportable cinema wagons for troop entertainment.“⁵³

Eine ähnliche Tiermetapher findet sich im entsprechenden Kontrastprogramm dazu – den Anti-Nazi-Propagandafilmen von Walt Disney. In *Education for Death*⁵⁴ wird anhand des Lebens der fiktiven Person Hans, der aufgrund der Nationalsozialistischen Ideologie dem Tod geweiht ist, erklärt: *What makes a Nazi*. In der Schule zeichnet der Nazi-Lehrer für Hans und die anderen Schüler eine Szene an die Tafel, in der ein schutzloses Häschen von einem Fuchs gefressen wird, und damit erklärt wird, dass Mitgefühl schlecht und körperlich-gewalttätige Überlegenheit gut sei. Jedoch hat der Rezipient von *Education for Death* sehr wohl Mitleid mit dem Häschen, da sich die Hauptfigur für dieses einsetzt, was wiederum die Ablehnung des Nationalsozialismus bewirkt. Zudem arbeitet der Film mit komödiantischen Elementen, die eben dies unterstützen. Er zeigt Adolf Hitler als karikaturistische, cholerische Slapstick-Witzfigur in Ritterrüstung, die arische Frau als übergewichtiges Mannsweib mit Wikingerhut und die Machthaber wie Göring und Goebbels mit furchteinflößenden Fratzen. Zudem werden Märchenstoffe funktionalisiert, indem der Vergleich angestellt wird, dass Kindern das nationalsozialistische Gedankengut in deutschen Kindergärten anhand des Märchens von Dornröschen beigebracht wird: Die böse Hexe ist die Demokratie und der Ritter ist Adolf Hitler, der die Prinzessin, das personifizierte Deutschland, retten muss. Der Film strotzt nur so vor Metaphern und Querverweisen, wie es im Rahmen eines Realfilms nur schwer darstellbar wäre. Außerdem nützlich war schon immer jener Aspekt, dass die Verwendung von Animationsfilm für jedwede inhaltliche Thematik oder Idee eine aufgeschlosseneren Haltung seitens des Rezipienten bewirkte, da dieser hierbei scheinbar automatisch auf *Unterhaltungsmodus* umschaltet, dadurch von einem kritischen Standpunkt abweicht und leichter zu beeinflussen ist.

5.2 Animationsfilm für Erwachsene am Beispiel von *Mary & Max*

Richtet man den Blick auf das aktuelle Programm der Populärkinos, so finden sich immer wieder Animationsfilme, deren empfohlene Altersbeschränkung höher

⁵³ Rolf Giesen/J. P. Storm, *Animation under the Swastika. A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*, Jefferson, NC: McFarland 2012, S. 57.

⁵⁴ *Education for Death*, Regie: Clyde Geronimi, USA 1943.

liegt, als dass es sich um einen *Kinderfilm* handeln könnte. Für den australischen Plastilin-Stop-Motion-Animationsfilm *Mary & Max. Oder schrumpfen Schafe, wenn es regnet?*⁵⁵ beispielsweise gilt in Australien die Altersbeschränkung PG (*Parental Guidance*), was Folgendes meint:

„The impact of PG [...] classified films [...] should be no higher than mild, but they may contain content that children find confusing or upsetting [...]. They may, for example, contain classifiable elements such as language and themes that are mild in impact. It is not recommended for viewing [...] by persons under 15 without guidance from parents or guardians.“⁵⁶

Für *Mary & Max* findet man zusätzlich folgenden Hinweis: „Consumer Advice: Mild themes and sexual references“⁵⁷, was auf jene Inhalte verweist, die es womöglich mit Kindern unter der empfohlenen Altersgrenze im Fall der Rezeption aufzuarbeiten gilt. Die Jugendmedienkommission (JMK) in Österreich gab den Film ab 10 Jahren⁵⁸, die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) in Deutschland ab 12 Jahren frei.⁵⁹ All diese Klassifizierungen verweisen auf einen entscheidenden Faktor, nämlich dass gewisse kognitive Fähigkeiten altersbedingt ausgebildet sein müssen, um dem Film adäquat zu begegnen und damit eigentlich ein reifes (erwachsenes) Publikum angesprochen wird. Richtet man den Blick auf die Handlung von *Mary & Max*, so ist nicht explizit für Kinder bedenkliches Material vorhanden, es bewirkt für sie aber stellenweise wahrscheinlich eine konfuse Reaktion, da der narrative Strang für sie aufgrund des Nicht-Verstehens für den Moment abreißt. Es ist für Kinder unter dem angegebenen Alter jedoch nicht explizit *schädlich* und wohl auch nicht uninteressant, einen solchen Film zu sehen, allerdings ergibt sich für sie eine andere Art der filmischen Wahrnehmung als für ein erwachsenes Publikum. Eine Analyse der Filmrezeption von *Mary & Max* anhand der zwei Verständnisebenen kann dies sichtbar machen.

Der Film handelt von Mary Daisy Dinkle, einem australischen Mädchen, das keine Freunde, aber dafür eine alkoholranke Mutter sowie einen an ihr desinteres-

⁵⁵ *Mary and Max*, Regie: Adam Elliot, Australien 2010.

⁵⁶ Anon., „Parental Guidance (PG)“, in: *Australian Classification*, 2013, www.classification.gov.au/Guidelines/Pages/PG.aspx, Zugriff: 17.03.2013.

⁵⁷ Anon., „Mary and Max (35mm)“, in: *Australian Classification*, 24.03.2009, www.classification.gov.au/Pages/View.aspx?sid=Fy26ocW3Wvvh50w5TGE82A%253d%253d&ncdctx=Subne9eP92SeemaqTCihJNxgRJSxjSppithvj%252fwTExoVWDwHnWvSvVy0iKYW9qMf, Zugriff: 17.03.2013.

⁵⁸ Vgl. Anon., „JMK – Details zum Film ›Mary & Max oder schrumpfen Schafe wenn es regnet?‹“, in: *BMUKK Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur*, 2010, www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/detail.xml?key=16114, Zugriff: 07.02.2013.

⁵⁹ Vgl. Folker Hönge, „Freigabenbescheinigung ›Mary & Max: Oder schrumpfen Schafe, wenn es regnet?‹“, in: FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, 19.05.2010, www.fsk.de/fskonline/PDF/1006/122924K.pdf, Zugriff: 07.02.2013.

sierten Vater hat und mit der Aufgabe, erwachsen zu werden, rundum alleine gelassen wird. Folglich beginnt sie eine Brieffreundschaft mit dem New Yorker Max Jerry Horowitz, fast zweihundert Kilo schwer, Atheist jüdischer Abstammung, am Asperger-Syndrom leidend.

So ist es Kindern unter 10 bzw. 12 Jahren wohl möglich, den Film zu rezipieren, sprich der Handlung zu folgen. Eine tiefergehende Immersion und damit die über den Film hinausreichenden Zusammenhänge zu erkennen und weiter zu spinnen aber ist erst ab einem bestimmten Alter möglich. Dies meint die außerdiegetische, sprich transzendente Handlungsebene des Films, die über die diegetische Narration hinaus reicht. So sind die Figuren des Films stereotyp und überzeichnet dargestellt, um anhand von Rolemodels tatsächliche Um- und Missstände der Gesellschaft filmisch zu personifizieren und zu visualisieren. Beide Charaktere werden innerhalb ihrer Familien, aber auch innerhalb der Gesellschaft vernachlässigt. Im Fall von Max übt dies wohl Kritik an der mangelnden Nächstenliebe im Umfeld eines hilfebedürftigen Menschen in einer ziel- und leistungsorientierten Welt sowie am Gesundheitssystem, das hier völlig versagt. Im Fall von Mary verweist der Film auf die notwendige Fürsorge und Liebe Kindern gegenüber, die durch die unterschiedlichsten Faktoren zu kurz kommen, aber ferner auch auf Mobbing unter Kindern und die Schwierigkeiten des Erwachsenwerdens. Dies wiederum kann ein Erinnern seitens des Zusehers an seine eigene Kindheit, aber auch ein Besinnen auf aktuelle Geschehnisse im nahen und fernen Umfeld bewirken. Der Film führt seinem (erwachsenen) Publikum eine plakative Welt vor Augen, die – obwohl aus Plastilin bestehend – so realitätsfern eigentlich gar nicht ist und durch die ein Wachrütteln, Umdenken und ferner auch ein aktives Handeln erzeugt werden sollen. Dahingehend weist der Film Merkmale auf, die an die Charakteristika des epischen Theaters nach Bertolt Brecht erinnern – jene Art von Theater, das sich entgegengesetzt der Darbietung von tragischen Einzelschicksalen, klassischer Illusionsbühne und Scheinrealitäten, der Abbildung von tiefgreifenden gesellschaftlichen Belangen wie Krieg, Revolution, Ökonomie und sozialer Ungerechtigkeit widmet und das Publikum unter Bewusstwerdung der Illusion des Theaters nicht eindruckslos und vor allem nicht ohne Tatendrang zurück lässt.⁶⁰ So speziell

⁶⁰ Vgl. Bertolt Brecht, „Die Straßenszene. Grundmodell einer Szene des epischen Theaters (1940)“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22/1, *Schriften 2*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 370-381; (Orig. 1940).

es also um Mary und Max geht, so stark ist der gleichzeitige Verweis von diesen Charakteren weg hin zur Allgemeingültigkeit. Die Dramatik des Lebens der Hauptcharaktere scheint ganz im Sinne der historischen Verfechter des epischen Theaters, da

„die sehr komplizierten Vorgänge der Klassenkämpfe im Augenblick ihrer entsetzlichsten Zuspitzung, auf solche Art leichter zu bewältigen seien, weil die gesellschaftlichen Prozesse in ihren kausalen Zusammenhängen damit dargestellt werden könnten.“⁶¹

Auch das wesentliche Element des epischen Theaters – der Verfremdungseffekt (V-Effekt) – ist im Fall von *Mary & Max* vorhanden. Dieser ist im Rahmen jener Schauspieltechnik des epischen Theaters zu sehen, die „dem Zuschauer eine untersuchende, kritische Haltung gegenüber dem darzustellenden Vorgang“⁶² ermöglicht. Das Nicht-Einfühlen des Publikums und demnach eine rationale und nicht emotionale Rezeption ist hierfür folglich zentral, wofür verschiedene künstlerische Mittel zur Anwendung kommen.⁶³ Neben Plakaten, Szenenüberschriften, abrupten Lichtwechsel uvm. kann auch der an das Publikum adressierte direkte Blickkontakt der Charaktere einen solchen V-Effekt bewirken. Dies tun auch Mary und Max allzu oft, indem sie gegen Ende einer Szene oder Handlung ihren traurigen Blick frontal in die Kamera und damit direkt an das Publikum richten. Als den V-Effekt unterstützendes Mittel wirkt die Komik. Die im tieferen Sinn eigentlich ernsthaften Szenen des Leidens der Charaktere sind amüsant inszeniert – der während einer Panikattacke in der Ecke auf einem Hocker stehende und zitternde Max wirkt komisch aber gleichzeitig drastisch traurig und schockierend. Hierbei interessant ist das emotionale und rationale Verhältnis zwischen dem Publikum und den Charakteren. So ist, contra dem epischen Theater, sehr wohl eine Immersion mit den Figuren Mary und Max möglich, die den Film hindurch einen liebenswerten Charakter aufweisen. Die für das epische Theater notwendige Haltung des Mitleides im Sinne des Erkennens von falschem Handeln ergibt sich durch die Charaktere des Umfeldes sowie das Umfeld selbst. Beispielsweise das Verhalten der Eltern Marys, das an Kindesmisshandlung heranreicht, bewirkt folgende dem epischen Theater wichtige Position:

⁶¹ Brecht, „Die Straßenszene“, S. 371.

⁶² Bertolt Brecht, „Kurze Beschreibung einer neuen Technik der Schauspielkunst, die einen Verfremdungseffekt hervorbringt“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22/2, *Schriften 2*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 641-659; (Orig. 1940), hier S. 641.

⁶³ Vgl. Ebd., S. 641-659.

„Das hätte ich nicht gedacht. – So darf man es nicht machen. – Das ist höchst auffällig, fast nicht zu glauben. – Das muss aufhören. – Das Leid dieses Menschen erschüttert mich, weil es doch einen Ausweg für ihn gäbe.“⁶⁴

Ein vergleichendes Beispiel ist die Figur der Mutter Courage aus Brechts Stück *Mutter Courage und ihre Kinder*. Die *unverständlichen* Handlungen der Mutter Courage, auf Kosten ihrer Kinder stets ihren wirtschaftlichen Vorteil zu verfolgen, bergen für das Publikum in keinsten Weise Identifikationspotenzial. Viel eher bewirkt das Mitleid mit der Hauptfigur die Läuterung der Zuseherin und des Zusehers selbst und damit seine Erkenntnis bezüglich gemeingültiger (oft) negativer Zustände der Welt und der Gesellschaft. Das Umfeld also, zu dem die handelnden Personen – wie Marys Eltern, Mitschüler etc. aber auch die allgemein angesprochene Gesellschaft zählen – nimmt folglich bei *Mary & Max* eine narrative Rolle ein.

„Zum Verständnis der Vorgänge [eines epischen Theaters] war es nötig geworden, die Umwelt, in der die Menschen lebten, groß und bedeutend zur Geltung zu bringen. [...] Im epischen Theater sollte sie [die Umwelt] aber nun selbstständig in Erscheinung treten.“⁶⁵

Das Erkennen von gesellschaftlichen Missständen sowie die Verbindung zum eigenen Leben ist damit ein zentraler Aspekt von *Mary & Max*. Dies zu erkennen, erfordert ausgebildete kognitive und mediale Fähigkeiten sowie genug Allgemeinbildung, woraufhin der Film primär als *Erwachsenenfilm* zu deklarieren ist. Andere beispielhafte Filme wie *Persepolis*⁶⁶ (2007), *L'illusionniste*⁶⁷ (2010), *Une Vie de Chat*⁶⁸ (2010) oder *Chico & Rita*⁶⁹ (2010) sind ebenfalls zu dieser Kategorie zu zählen, da sie auch mit für Kinder nicht angemessenem Sprach- und Bildmaterial weit über ihren Bildkader hinaus berichten und erzählen.

5.3 Der frühe populäre Animationsfilm von 1937 bis 2008

Um die vierte Kategorie aufzugreifen, erfordert dies final wiederum zuerst einen Blick in die Vergangenheit, denn es handelt sich um ein relativ junges Phänomen,

⁶⁴ Bertolt Brecht, „Vergnügungstheater oder Lehrtheater?“, in: Bertolt Brecht, *Die Stücke von Bertolt Brecht in einem Band*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 985-989; (Orig. 1936), hier: S. 986.

⁶⁵ Ebd., S. 985- 986.

⁶⁶ *Persepolis*, Regie: Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi, Frankreich/USA 2007.

⁶⁷ *L'illusionniste*, Regie: Sylvain Chomet, UK/Frankreich 2010.

⁶⁸ *Un vie de chat*, Regie: Jean-Loup Felicioli/Alain Gagnol, Frankreich/Niederlande/Schweiz/Belgien 2010.

⁶⁹ *Chico & Rita*, Regie: Tono Errando/Javier Mariscal/Fernando Trueba, Spanien/UK 2010.

das aus der Weiterentwicklung des populären Animationsfilms, wie er ab etwa 1937 bestand, resultiert. Folglich ist zuerst die Kategorie des frühen populären Animationsfilms für Kinder zu erläutern. Im Jahr 1937 veröffentlichten die Walt Disney Studios mit *Schneewittchen und die sieben Zwerge*⁷⁰ ihren ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm.⁷¹ Noch heute ist Schneewittchen im Marketingkonzept von Disney präsenter denn je, denn sie ist aus der Reihe der Protagonistinnen von Arielle, Cinderella, Belle (*Die Schöne und das Biest*⁷²) bis Tiana (*Küss den Frosch*⁷³) und Rapunzel nicht wegzudenken. Auf der offiziellen Homepage von Disney heißt es:

„Schneewittchen ist warmherzig und sanftmütig und ebenso freundlich wie schön. Obwohl sie eine Prinzessin ist, wird sie von ihrer bösen Stiefmutter, der Königin, wie eine Dienstmagd behandelt. Doch Schneewittchen beklagt sich nie. Sie hat ein großes Herz und kocht und putzt nur zu gerne für die sieben Zwerge. Sie ist zufrieden, wenn sie andere aufheitern [kann] und wartet auf ›den Tag, an dem ihr Prinz kommt‹.“⁷⁴

In der heutigen Gesellschaft zu betonen, dass die weibliche Protagonistin ihren Lebensinhalt als erfüllt betrachtet, indem sie kocht, putzt und auf ihren Mann (Prinz) wartet, kann konservativer und antifeministischer nicht sein. Hingegen liest man 76 Jahre nach Schneewittchen beispielsweise über Merida:

„Die eigensinnige, temperamentvolle Merida [...] ist aus königlichem Hause, doch wie die meisten Teenager kämpft sie darum, selbst über ihr Schicksal zu bestimmen.“⁷⁵

Die Tatsache, dass der Film *Merida. Legende der Highlands*⁷⁶ mit einem Happy-End schließt, ohne dass die Protagonistin heiratet, zeigt, dass sich die Rolle der Frau nicht nur gesellschaftlich, sondern auch in ihrer Abbildung im populären Animationsfilm für Kinder gewandelt hat. Dieser in den Charakterisierungen der bisher *ältesten* und der *jüngsten* Protagonistin Walt Disneys erkennbare Gesellschaftswandel betont den Wert des filmischen Mediums als (zeit-)geschichtli-

⁷⁰ *Snow White and the Seven Dwarfs*, Regie: David Hand, USA 1937.

⁷¹ Friedrich, „Einleitung“, S. 10.

⁷² *Beauty and the Beast*, Regie: Gary Trousdale/Kirk Wise, USA 1991.

⁷³ *The Princess and the Frog*, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 2009.

⁷⁴ Anon., „Schneewittchen“, in: *Disney Deutschland*, 2013, www.disney.de/prinzessinnen/prinzessinnen/Schneewittchen.jsp, Zugriff: 18.03.2013.

⁷⁵ Anon., „Merida“, in: *Disney Deutschland*, 2012, www.disney.de/merida/home, Zugriff: 18.03.2013.

⁷⁶ *Brave*, Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman/Steve Purcell, USA 2012.

ches Dokument und, wie es Robert A. Rosenstone definiert, ist Film „history as vision“⁷⁷, denn

„all history, including written history, is a construction, not reflexion. [...] History is an ideological and cultural product of the Western World at a particular time in its development [and] history is a series of conventions for thinking about the past. [...] Language itself is only a convention for doing history – one that privileges certain elements: fact, analysis, linearity. The clear implication: history need not be done on the page. It can be a mode of thinking that utilizes elements other than written word: sound, vision, feeling, montage.“⁷⁸

Diese Zuschreibung des Dokumentcharakters für den Film nimmt Bezug auf den Diskurs über das Medium Film im Rahmen der Geschichtswissenschaft. Zwar ist der Film genreunabhängig, als historische Quelle noch ebenso wenig etabliert, wie als Unterrichtsfach in Schulen⁷⁹, jedoch behandeln Historiker Film mittlerweile im besten Fall auf drei verschiedene Weisen:

„Film as art and industry, and the analysis of film as a document (text) that provides a window onto the social and cultural concerns of an era [...] Far more radical in its implications is the investigation of how a visual medium, subject to the conventions of drama and fiction, might be used as a serious vehicle for thinking about our relationship to the past.“⁸⁰

So berichten Filme generell, und nicht nur jene, die sich ein historisches Thema zum Inhalt machen, zumindest stets etwas über die Werte und Politik ihrer Entstehungszeit, denn:

„Indeed, films do not develop on a vacuum but, rather, they emanate in, and respond to, concrete and particular historical circumstances, to the extent that to be properly understood at least some references must be made to the society and culture within which they were conceived.“⁸¹

Auf diese Art kann gleichermaßen verdeutlicht werden, was den populären Animationsfilm für Kinder bis zum Ende des 20. Jahrhunderts charakterisiert. Dieser war schon immer geprägt von stereotypen Gesellschaftsdarstellungen wie etwa hinsichtlich Nationalität, Gender etc. Im Film *Pocahontas 2* beispielsweise setzt die schusselige britische Haushälterin Mrs. Jenkins in absolut jeder Lebenslage erst einmal *some tea* auf und bildet damit ein klassisches Stereotyp der Briten ab. Doch die gesellschaftspolitischen Darstellungen sind auf der *diegetischen Ebene*

⁷⁷ Robert A. Rosenstone, *Visions of the Past. The Challenge of Film to our Idea of History*, Cambridge, MA: Harvard University Press 1995, S. 15.

⁷⁸ Ebd., S. 11.

⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 1-16.

⁸⁰ Ebd., S. 3.

⁸¹ Christopher Deacy, *Screen Christologies. Redemption and the Medium of Film*, Cardiff: University of Wales Press 2001, S. 5.

verhaftet und dem Zeitgeist des damals allgemein gesellschaftspolitisch Anerkannten zuzuschreiben. So war Schneewittchen in den 1930er Jahren mit ihrem Hausfrauen-Dasein zufrieden, weil es der gesellschaftliche Tenor der Zeit war, die gesellschaftliche Rolle der Frauen so zu definieren. Erst heute, im Rahmen einer kritischen Betrachtung, berichtet *Schneewittchen* auf einer durch den zeitlichen Abstand bedingten transzendenten Ebene dem (erwachsenen) Zuseher eben dieses damalige Frauenbild. Der frühe Animationsfilm für Kinder hatte damit nur indirekte gesellschaftspolitische Relevanz, indem er bestehende gesellschaftspolitische und soziale Systeme nur abbildete und dadurch untermauerte, hingegen aber keine aktiven Statements setzte. Die damals größtmöglichen transzendenten Inhalte waren die nach wie vor klassischen Themen wie etwa Liebe und Freundschaft, die anhand von aus heutiger Sicht einfachen, narrativen Zusammenhängen audiovisualisiert wurden.

Ein Grund dafür liegt im Ausgangsmaterial und damit der Grundintention des Films, was ein knapp zusammengefasster filmhistorischer Überblick verdeutlicht. Der Fokus auf die Filme der Walt Disney Company, die mit ihrer mittlerweile 90-jährigen Firmengeschichte⁸² den größten Platz in der Animationsfilmbranche einnimmt, zeigt, dass nach der Ära der Stumm- als auch ab 1928 (*Steamboat Willie*⁸³) der Tonfilme in Kurzfilmlänge 1937 die Veröffentlichung von *Schneewittchen* in vielfacher Hinsicht ein historisches Ereignis darstellt. Neben der bereits erwähnten Spielfilmlänge markiert der Film als erstes Beispiel seiner Art den Startschuss für alle nachfolgenden klassischen Literaturaufarbeitungen aus dem Hause Disney. Mit *Pinocchio*⁸⁴, *Dumbo*⁸⁵ und *Bambi*⁸⁶ folgten erste Filme, die auf bestehender Literatur sowie historischen Figuren basierten, doch noch bestanden Tendenzen, die Filme nicht nur aus dieser einzigen Ausgangsposition heraus zu produzieren. Neben den bereits erwähnten Anti-Nazi-Propagandafilmen sind in den 1940er Jahren mit Filmen wie *Fantasia*⁸⁷, *Make Mine Music*⁸⁸ und *Musik*,

⁸² Vgl. Anon., „Disney History“, in: *The Walt Disney Company*, 2013, thewaltdisneycompany.com/about-disney/disney-history/1920-01-01--1929-12-31, Zugriff: 18.03.2013.

⁸³ *Steamboat Willie*, Regie: Ub Iwerks, USA 1928.

⁸⁴ *Pinocchio*, Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen, USA 1940.

⁸⁵ *Dumbo*, Regie: Ben Sharpsteen, USA 1941.

⁸⁶ *Bambi*, Regie: David Hand, USA 1942.

⁸⁷ *Fantasia*, Regie: Ben Sharpsteen, USA 1940.

⁸⁸ *Make Mine Music*, Regie: Robert Cormack/Clyde Geronimi/Jack Kinney/Hamilton Luske/Joshua Meador, USA 1946.

*Tanz und Rhythmus*⁸⁹ auch Versuche festzustellen, den populären Animationsfilm zu einem allgemeinbildenden und interdisziplinären Filmerlebnis zu machen, indem populäre, vor allem Folklore und klassische Musikstücke den Soundtrack als auch im Fall von *Fantasia* die komplette Audiospur ausmachen. Die Filme *Make Mine Music* und *Musik, Tanz und Rhythmus* gehören zudem neben beispielsweise *Saludos Amigos*⁹⁰ oder *Fröhlich, Frei, Spaß dabei*⁹¹ zu den sechs in den 1940er Jahren veröffentlichten *package films*, also von Disney für das Kino produzierten Langfilmen, bestehend aus mehreren Kurzfilmsegmenten. Final ist aber, mit einem zeitlichen Abstand zu *Schneewittchen*, spätestens ab 1950 mit *Cinderella*⁹² eine starke Gewichtung auf die filmische Aufarbeitung von Märchenstoffen und Kinderbüchern sowie lose Adaptierungen von historischen und mythologischen Stoffen zu verzeichnen. Diese zieht sich bis heute durch, wobei sich ein markanter Wendepunkt in dieser geschichtlichen Betrachtung finden lässt. So scheint die Zusammenarbeit der Walt Disney Company mit den Pixar Animation Studios aus jenem aktuellen Blickwinkel Anfang der 2010er Jahre, also fast 20 Jahre nach dem ersten co-produzierten Film *Toy Story* (1995)⁹³, eine neue Richtung gebende Verbindung darzustellen, die spätestens 2008 mit dem Film *WALL·E. Der letzte räumt die Erde auf*⁹⁴ vollends ersichtlich wird. Und auch andere große Filmproduktionsstudios, wie etwa die Weinstein-Company, 20th Century Fox, DreamWorks, Sony Pictures Entertainment oder die Universal Studios, setzen mittlerweile neben dem Realfilmmarkt verstärkt auch auf den Animationsfilm. So werden die Kassenschlager im Bereich Animationsfilm nicht mehr nur von der Walt Disney Company dominiert⁹⁵, was sich anhand von Erfolgen, wie *Ich. Einfach unverbesserlich*⁹⁶ (Illumination Entertainment/Universal Studios; Budget: 69 Mio. US-Dollar/Einspielergebnis weltweit: 543,113,985 US-Dollar⁹⁷), *Drachen-*

⁸⁹ *Melody Time*, Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Jack Kinney /Hamilton Luske, USA 1948.

⁹⁰ *Saludos Amigos*, Regie: Wilfred Jackson/Jack Kinney/Hamilton Luske/Bill Roberts, USA 1942.

⁹¹ *Fun and Fancy Free*, Regie: Jack Kinney/Bill Roberts/Hamilton Luske/William Morgan, USA 1947.

⁹² *Cinderella*, Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

⁹³ *Toy Story*, Regie: John Lasseter, USA 1995.

⁹⁴ *WALL·E*, Regie: Andrew Stanton, USA 2008.

⁹⁵ Vgl. Amy M. Davis, *Good Girls & Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*, New Barnet: John Libbey 2006, S. 2.

⁹⁶ *Despicable Me*, Regie: Pierre Coffin/Chris Renaud USA 2010.

⁹⁷ Vgl. Anon., „Despicable Me“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=despicableme.htm, Zugriff: 04.04.2013.

*zähmen leicht gemacht*⁹⁸ (Paramount/Dreamworks; Budget: 165 Mio. US-Dollar/Einspielergebnis weltweit: 494,878,759 US-Dollar⁹⁹) oder *Rio*¹⁰⁰ (20th Century Fox; Budget: 90 Mio. US-Dollar/Einspielergebnis weltweit: 484,635,760 US-Dollar¹⁰¹) zeigt. Als Vergleich zu den hiesigen Werten können die Zahlen der aktuellsten Walt-Disney-Produktion in Zusammenarbeit mit Pixar – *Merida* (Budget: 185 Mio. US-Dollar, Einspielergebnis weltweit: 535,383,207 US-Dollar¹⁰²) herangezogen werden, woraus sich ein durchaus vorhandener Konkurrenzkampf im Bereich des Animationsfilmgenres festmachen lässt, welcher nicht zuletzt auch Auswirkungen darauf hat, dass das Genre einem nun immer deutlicher werdenden Wandel unterliegt.

5.4 Der neue populäre Animationsfilm ab dem Jahr 2008

Mit dem Anfang des 21. Jahrhunderts ist schließlich ein Paradigmenwechsel für den populären Animationsfilm zu verzeichnen, der sich besonders stark ab dem Jahr 2008 abzeichnet. In diesem Jahr veröffentlichten die Walt Disney Studios in Co-Produktion mit den Pixar Animation Studios mit dem Film *WALL·E* erstmalig einen Film, der offensichtlich aktiv eine gesellschaftspolitische Position bezieht. Außerdem ist festzustellen, dass die zeitgenössischen Animationsfilme für Kinder primär natürlich noch immer für diese gemacht werden, jedoch, und das ist entscheidend, nicht mehr ausschließlich. Es ist notwendig geworden, das Publikum altersunabhängig anzusprechen und demnach die filmische Aufarbeitung darauf auszurichten, dass sowohl Kinder als auch Erwachsene gleichzeitig auf Augenhöhe erreicht werden können. So enthalten die Filme heute eine starke transzendente Ebene, mit der ein erwachsenes Publikum angesprochen, aber auch den Kindern zunehmend ein gesellschaftskritischer Zugang zugetraut werden soll. Damit beansprucht der Animationsfilm einen aktiven Manifestcharakter, wobei die klassischen Themen wie Liebe und Freundschaft nach wie vor nicht wegzudenken sind, jedoch das Setting und der Gesamtkontext des Films häufig vielschichtiger dimensioniert sind. Die heranwachsende Generation wird nicht mehr

⁹⁸ *How to Train Your Dragon*, Regie: Dean DeBlois/Chris Sanders, USA 2010.

⁹⁹ Vgl. Anon., „How to Train Your Dragon“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=howtotrainyourdragon.htm, Zugriff: 04.04.2013.

¹⁰⁰ *Rio*, Regie: Carlos Saldanha, USA 2011.

¹⁰¹ Vgl. Anon., „Rio“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=rio.htm, Zugriff: 04.04.2013.

¹⁰² Vgl. Anon., „Brave“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=bearandthebow.htm, Zugriff: 04.04.2013.

nur im streng fiktiven und märchenhaften Raum auf banale soziale Fragen des Zwischenmenschlichen (Liebe, Freundschaft, Erwachsen-Werden, Sterben etc.) vorbereitet. Vielmehr wird eine kritische gesellschaftspolitische und zukunftsweisende Haltung *kindgerecht* in einen konkreten, realistischen Kontext gesetzt bzw. mit direkten Realitätsbezügen versehen.

Ein dies verdeutlichendes Beispiel ist der bereits erwähnte Film *WALL·E*, der auf diegetischer Ebene von einem Roboter handelt, der eine Kakerlake zum Freund hat, sich in eine Roboterfrau verliebt und ein Raumschiff samt menschlicher Besatzung rettet. Dass die Handlung darauf basiert, dass auf der Erde kein Funke Leben mehr existiert, ist in jenem Ausmaß, dass dieser Zustand konkret mit der aktuellen globalen Realität zusammenhängt, auf transzendenter Ebene begreifbar. Hier setzen die kognitiven Fähigkeiten sowie der persönliche Wissens- und Erfahrungshorizont des Rezipienten an. Für Kinder mag die Vorstellung, dass in absehbarer Zeit unser Planet dem Erdboden gleichgemacht sein könnte, die Generationen vor ihnen daran Mitschuld tragen und ihre eigene Existenz davon bedroht ist, aufgrund ihrer noch egozentristischen Weltanschauung und Wahrnehmung zu abstrakt sein. Ein erwachsener Zuschauer hingegen erkennt in *WALL·E* zudem den Zusammenhang zwischen seiner eigenen Existenz und seinem eigenen Handeln und der Endzeitdarstellung des Films. Hier hakt folglich jene bereits erwähnte kognitive entwicklungspsychologische Schutzfunktion ein, die ermöglicht, dass in adäquater Aufarbeitung Kindern manche Inhalte wohldosiert vermittelt werden können.

Man könnte an dieser Stelle einwenden, dass der Animationsfilm ja schon immer brutal war, immerhin verübte beispielsweise die böse Stiefmutter nicht nur einen Mordversuch an Schneewittchen. Jedoch ist in dieser Hinsicht der frühe Animationsfilm *unrealistischer* bzw. metaphorischer, indem er seine Geschichten in abgeschlossenen Märchen- oder Fantasiewelten spielen lässt und damit stets auf den Gehalt allgemeingültiger Aussagen reduziert werden kann. Der Film deklarierte dabei selbst durch die Inszenierungsweise seines Inhalts die Aussage: Das ist ja *nur* ein Film! (und nicht die Realität). Der populäre Animationsfilm für Kinder enthält ab der letzten Jahrhundertwende aber, wie bereits angesprochen, zunehmend einen konkreten direkten Bezug zur Realität sowie eine tiefer- bzw. weitreichendere transzendente Verständnisebene, welche natürlich, obwohl primär für Erwachsene gemacht, auch von Kindern rezipiert wird. Folglich gilt es, ausgehend

von einer Bewusstwerdung des kindlichen Rezeptionsverhaltens, jene transzendente Ebene genauer zu betrachten.

6 AUSGANGSPUNKTE DER FILMANALYSE

6.1 Aspekt des aktiven (kindlichen) Rezeptionsverhaltens

Den bisherigen Ausführungen zufolge könnte man meinen, dass Kinder aufgrund noch nicht vorhandener kognitiver Fähigkeiten völlig unberührt scheinen, wenn sie einen für ihr Alter nicht angemessenen Film sehen. Doch genau dies ist jene Sichtweise, gegen die sich die nachfolgende Filmanalyse und damit die zentrale Forschungsfrage dieser Arbeit aussprechen. Dass nämlich auch die transzendenten Inhalte für das noch junge Publikum nicht völlig unverarbeitet bleiben, zeigt ein Ansatz der *Sozialkognitiven Lerntheorie*, die allen voran von Albert Bandura geprägt wurde. Sie besagt, dass sich das Erlernen von sozialen Verhaltensmustern unter anderem anhand des sogenannten *Modell-Lernens* vollzieht. Der Lernprozess erfolgt dabei durch die Beobachtung bzw. Wahrnehmung des Verhaltens von menschlichen Vorbildern und die daraus resultierende Nachahmung. Dabei spielen Motivationsprozesse, die mit dem beobachteten Verhalten in Verbindung stehen, eine wichtige Rolle. So werden eher Verhaltensweisen beachtet und nachgeahmt, die einen Erfolg oder Vorteil versprechen oder sogar mit einer Belohnung verbunden sind bzw. einen Misserfolg oder Nachteil abwenden. Zudem wirkt sich eine positive emotionale Beziehung zum Modell ebenso begünstigend auf das Nachahmungspotenzial aus wie die Wahrnehmung des Modells etwa als sozial machtvoll, sympathisch oder attraktiv und das daraus resultierende Identifikationspotenzial.¹⁰³ Die moderne neurobiologische Erklärung dazu definiert die sogenannten Spiegelneuronen und besagt, dass

„allein durch die Beobachtung von Handlungsabläufen [...] jene neuronalen Netze beim Beobachter aktiviert [werden], die auch aktiv wären, wenn er die Handlung selber vollziehen würde. [...] Je öfter [zudem] ein Ablauf beobachtet wird, desto stärker baut sich diese neuronale Spur auf, sodass schließlich die gespeicherten neuronalen Programme für das eigene Verhaltensrepertoire zur Verfügung stehen.“¹⁰⁴

Dieses psychologische Wissen im Hinterkopf verdeutlicht, welche Gewichtung dem Animationsfilm bzw. dessen Figuren im Entwicklungsprozess von Kindern

¹⁰³ Vgl. Herbert Gudjons, *Pädagogisches Grundwissen. Überblick – Kompendium – Studienbuch*, Bad Heilbrunn: Klinkhardt ¹¹2012; (Orig. 1993), S. 224-226.

¹⁰⁴ Ebd., S. 224.

zukommen kann. Die Identifikation mit den Charakteren der Filme sowie deren Verehrung bedeutet großes Nachahmungspotenzial. Dabei vermag der kommerzielle Charakter der Filme die Verfestigung von Verhaltensmustern zu verstärken, lenkt dieser schließlich auch den Ansturm des vorrangig beworbenen Publikums. So kommt den Marketingkonzepten eine Reichweite über die Grenzen der Kinos hinaus zu, indem die Medien des alltäglichen Lebens eine umfangreiche Plattform für die omnipräsente Platzierung von Werbung darstellt. Dies fängt an bei Plakattierungen auf öffentlichen Plätzen und Werbeschaltungen in nahezu allen verfügbaren Medien wie Fernsehen, Zeitungen, Internet, mobile Apps für Smartphones etc. Die Vermarktung mit Merchandise-Produkten verhilft dem Film, entgegen seiner Eigenschaft als temporäres Ereignis während seiner Projektion, zu einer konstanten materiellen Präsenz. An den Süßwarentheken der Kinos werden bedruckte Trinkbecher und Popcornütten angepriesen, welche Motive der Filme zeigen. In Einrichtungen wie dem *Walt Disney Store*¹⁰⁵ reicht das schier endlose Angebot von Spielzeug und Stofftieren bis hin zu Gegenständen des Alltags, wie Bettwäsche, Geschirr und Dekorations- und Bekleidungsartikeln. Dabei sind neben mit Filmmotiven und Schriftzügen bedruckten Pullovern, T-Shirts und Ähnlichem jene tatsächlichen Kostüme der Filmcharaktere hervorzuheben. Dadurch werden die eigentlich auf das Visuelle beschränkten Figuren der Filme tatsächlich angreifbar, und die Immersion bleibt bei weitem nicht auf kognitiver Ebene verhaftet, denn das Anziehen der Kostüme bewirkt eine Verschmelzung der Rezipienten mit den Filmcharakteren. Hinzu kommt etwa durch die diversen Erlebnisparks, wie sie die Walt Disney Company anbietet, die Möglichkeit des aktiven Eintauchens in die Filmwelten. Sogar Dinings und Partys mit allen Filmprotagonisten können hier gebucht werden, wie zwei der unzähligen Angebote zeigen: „Meet Alice in Wonderland at the Mad Tea Party“ oder „My Disney Girl's Perfectly Princess Tea Party“.¹⁰⁶ Als die größten Parks zu nennen sind: das Disneyland Resort in Kalifornien, das Walt Disney World Resort in Florida, das Tokyo Disney Resort, das Disneyland Paris, das Hong Kong Disneyland Resort, das Shanghai Disney Resort sowie ein Kreuzfahrtschiff – die DisneyCruise Line –, wobei all diese wiederum in unzählige thematische Einzelparks, Clubs, Hotelan-

¹⁰⁵ Anon. (Hg.), *Disney Store*, 2013, www.disneystore.com, Zugriff: 21.03.2013.

¹⁰⁶ Anon., „Activities“, in: *Walt Disney World*, 2013, disneyworld.disney.go.com/activities, Zugriff: 26.03.2013.

lagen, Theater, Themenwelten etc. unterteilt sind.¹⁰⁷ Daran abzulesen ist die Reichweite des Konzerns rund um den Globus. Zudem ist dadurch die Auflösung der filmischen Illusion zu verzeichnen bzw. es ist nicht nur eine extreme Form der Immersion, sondern eine Transformation in die Filmcharaktere in den authentisch nachgebauten Filmwelten möglich. Die Veröffentlichung der Animationsfilme auf DVD und Blu-ray wirkt gegen diese kolossale Vermarktung durch die Parks zwar eher banal, führt schließlich aber zu der nicht zu verachtenden ständigen Verfügbarkeit der Filme und damit der Möglichkeit der beliebig wiederholbaren Sichtung, was das Nachahmungspotenzial zusätzlich verstärkt.

6.2 Aspekt des passiven (kindlichen) Rezeptionsverhaltens

Neben dem Nachahmungspotenzial des Animationsfilms und damit einem aktiven Rezeptions- und Aufarbeitungsprozess gibt es einen weiteren miteinzubeziehenden Aspekt. So behandelt ein Ansatz aus dem Bereich der Lernpsychologie jenen Begriff des *Impliziten Lernens*, welcher Folgendes meint:

„Lernen in Situationen, in denen die Person Strukturen einer relativ komplexen Reizumgebung lernt, ohne dies notwendigerweise zu beabsichtigen, und ohne dass das resultierende Wissen verbalisierbar ist.“¹⁰⁸

Implizites Lernen wird demnach vom Expliziten Lernen unterschieden, welches das bewusste Aneignen von Wissen sowie Fähig- bzw. Fertigkeiten meint,

„wie es z.B. in der Schule stattfindet, wo Schüler instruiert sind, Zusammenhänge intentional [...] zu erwerben, damit sie später bei einer Prüfung verbalisierbar sind.“¹⁰⁹

Mit dem Impliziten Lernen handelt es sich folglich um einen Prozess, von dem anzunehmen ist, dass er auf den Rezeptionsprozess des Animationsfilms vor allem von Kindern zutrifft. Denn die transzendente Ebene der populären Animationsfilme bedeutet klar eine komplexe Reizumgebung, die im Nachhinein für Kinder nicht verbalisierbar ist, jedoch trotzdem – im Zuge der Immersion mit den Filmcharakteren und dem emotionalen Nachvollziehen der Handlung und der Thematik des Films – aufgenommen und verarbeitet wird. So ist festzustellen, dass jene beispielhaften Begrifflichkeiten hinsichtlich der Lernvorgänge bei Kindern gleichzeitig deren Sozialisationsprozess ansprechen, womit etwa die Ausbildung

¹⁰⁷ Vgl. Anon., „Company Overview“, in: *The Walt Disney Company*, 2013, thewaltdisneycompany.com/about-disney/company-overview, Zugriff: 03.04.2013.

¹⁰⁸ Andrea Kiesel/Iring Koch, *Lernen. Grundlagen der Lernpsychologie*, Wiesbaden: Springer VS 2012, S. 84.

¹⁰⁹ Ebd.

von Sprache und sozialem Verhalten in direktem Zusammenhang steht. Die permanente Präsenz der Medien, gepaart mit einem durchdachten Marketingkonzept, vermag an eben diese unbewussten Lern- und Entwicklungsprozesse bei Kindern anzuknüpfen. Folglich ist von Interesse, welche Inhalte, Thematiken und Werte im neuen populären Animationsfilm für Kinder zentral verarbeitet werden, sowie mit welchen narrativen, filmischen, audiovisuellen, intermedialen Mittel dies umgesetzt wird.

7 VOM MIKROKOSMOS ZUM MAKROKOSMOS – Von der Fantasie zur Realität

Es ist bisher mit Begrifflichkeiten, wie Film als (zeit-)geschichtliches Dokument, transzendenter und diegetischer Rezeption und Film als Kommunikationsmedium theoretisch definiert worden, dass auch dem populären Animationsfilm eine Gewichtung innerhalb des alltäglichen gesellschaftspolitischen Gefüges zukommt. Dies schlägt sich, wie die angestellte Kategorisierung aufgezeigt hat, besonders markant in den Filmen ab dem Jahr 2008 nieder. Um dies an konkreten Filmen beispielhaft zu erläutern sowie die transportierten Inhalte sichtbar zu machen, erscheint eine weitere Begrifflichkeit – nämlich jene der *(Film-)Semiologie* – an dieser Stelle sinnvoll. Es wurde bisher klar gezeigt, dass die Reichweite, das filmische Material kognitiv zu verarbeiten, vom individuellen Reife- und Erfahrungsgrad des Rezipienten abhängt. Demnach wäre eine Analyse, welche bestimmten Altersgruppen dezidiert bewusstes Verständnis von Inhalten zu- und anderen abschreibt, nicht sinnvoll bzw. wissenschaftlich eher anhand einer empirischen Studie zielführend. Vielmehr ist der nun folgende Ansatz ein klar filmanalytischer und filmsemiotischer, welcher die transzendente Ebene der Filme fokussiert, deren mögliche Inhalte, Referenzen und Assoziationen aufs Exempel prüft und dabei einen möglichst weiten Rahmen des Filmsemiotischen für die Filme aufspannt.

7.1 Filmsemiologische Herangehensweise – Der neue populäre Animationsfilm als Zeichensystem

Die Verdeutlichung der kognitiven Filmrezeption anhand der Einteilung in eine diegetische und eine transzendente Verständnisebene kann in der nun praktischen Analysedurchführung mit dem Zeichenverständnis aus dem Feld der Semiologie

(bzw. auch Semiotik) in Verbindung gebracht werden. In der Semiologie als der Wissenschaft der Zeichen existiert nicht nur ein einziger Zugang des Zeichenverständnisses, aber an dieser Stelle sind zwei zentrale Zeichenmodelle zu nennen – ein „linguistisches, das auf Ferdinand de Saussure zurück geht, und ein philosophisches, das von Charles Sanders Peirce stammt.“¹¹⁰ Ferdinand de Saussure definiert ein zweistelliges Zeichenmodell bestehend aus *Signifikant* (Zeichenträger/-Körper) und *Signifikat* (Bedeutung, Inhalt, Sinn), Charles Sanders Peirce hingegen definiert ein dreistelliges Zeichenmodell, welches neben *Zeichenträger* und *Objekt*¹¹¹ „als dritte Zeichenebene den *Interpretanten*, der als Denk- und Interpretationshorizont des Subjekts bestimmt werden kann“¹¹², kennt.

Allgemein gesprochen steht fest, dass „Zeichen [...] Träger von Mitteilungen, d.h. von Kommunikation als dem Austausch von Information zwischen Partnern“¹¹³, sind. Wie bereits festgestellt, kommt dem (Animations-)Film generell ein kommunizierender Charakter zu, indem er als (zeit-)geschichtliches Dokument etwas über die Gesellschaft und den Zeitgeist seiner Entstehungszeit berichtet. Zudem kommuniziert der Animationsfilm nun auf transzendenter Ebene, was gleichbedeutend mit einem erhöhten Maß an aktiv gehaltvoller gestalteter Zeichenhaftigkeit beschrieben werden kann. Jenes für eine funktionierende Kommunikation notwendige „System konventionell festgelegter, verabredeter Zeichen“¹¹⁴, auch Kode genannt¹¹⁵, scheint hier deutlich prägnanter. Innerhalb der Kommunikation besteht für die Teilnehmer folglich ein Zeichenvorrat und herkömmlicherweise

„kodiert/verschlüsselt [der Sender] eine Kette von Signifikaten in eine solche von Signifikanten, die der Empfänger seinerseits wieder zu dekodieren/entschlüsseln, d.h. in eine Kette von Signifikaten umzusetzen, hat.“¹¹⁶

Jene Kette von zu entschlüsselnden Signifikanten ist im neuen Animationsfilm sozusagen wesentlich länger, was ihm einen zur Kommunikation aktivierenden Charakter zuteilwerden lässt, da eine transzendente Ebene zu einem tieferen narrativen Zweck, im Vergleich zum frühen Animationsfilm, klar vom Rezipienten erkannt werden soll. Dies kann an einem direkten Vergleich beispielhaft gezeigt werden. So ist zu unterstellen, dass die Tatsache, dass Schneewittchen gerne kocht

¹¹⁰ Andreotti, *Traditionelles und modernes Drama*, S. 16.

¹¹¹ Vgl. Ebd.

¹¹² Ebd., S. 328.

¹¹³ Ebd., S. 16.

¹¹⁴ Ebd., S. 19.

¹¹⁵ Vgl. Ebd.

¹¹⁶ Ebd., S. 20.

und putzt, keinen aktiven Ansatz darstellte, Kindern die Position der Frau näher zu bringen im Sinne einer soziologischen Propaganda. Der Film *WALL·E* hingegen appelliert an den Rezipienten (und das altersunabhängig), den Planeten zu schützen, wobei die letzte im Jahr 2805 existierende Pflanze (als Signifikant), symbolisch für den Naturschutz und für ein Umdenken hin zur Nachhaltigkeit sowie Humanität (als Signifikat) steht. Der Film könnte auf diegetischer Ebene als reiner Science-Fiction-Stoff aufgefasst werden, denn dies ist bei weitem nicht die erste Darstellung, welche die Menschheit zukünftig im Weltall lebend zeigt. Angesichts des aktuellen weltpolitischen Geschehens sowie eines zumindest durchschnittlichen Interesses an den Zusammenhängen von Ökonomie und Ökologie bedeutet der Zeicheninhalt auf transzendenter Ebene nicht nur eine banale Information, sondern auch einen Aufruf zum aktiven Handeln. Die überspitzte Inszenierung der Menschheit als übergewichtig, in sämtlichen Bereichen des Lebens von der Technik abhängig sowie zwischenmenschlich gefühl- und lieblos weist dabei Brecht'schen Charakter auf. Die Situation schreit dermaßen zum Himmel, dass der (erwachsene) Zuschauer sich förmlich an die Stirn greifen möchte und denkt:

„Das hätte ich nicht gedacht. – So darf man es nicht machen. – Das ist höchst auffällig, fast nicht zu glauben. – Das muss aufhören. – Das Leid diese[r] Menschen erschüttert mich, weil es doch einen Ausweg für [sie] gäbe.“¹¹⁷

Der neue populäre Animationsfilm ist somit als ein dichtes Zeichensystem zu verstehen, welches ein schier unüberschaubares Zeichenangebot bereithält. Folglich gilt es diese Zeichen, wie es die Pflanze in *WALL·E* beispielhaft ist, sowie verbale, visuelle, sprachliche, akustische, filmtechnische Zeichen, aber auch zeichenhaft übergreifende narrative Zusammenhänge exemplarisch semiologisch auf ihren Inhalt zu untersuchen und zu decodieren. Die von Charles W. Morris vorgenommene übergreifende Einteilung der Semiotik in

„drei Teilwissenschaften: in die Semantik, die Syntax und die Pragmatik. Die Semantik untersucht die Bedeutung der Zeichen, die Syntax ihre Beziehungen untereinander und die Pragmatik ihre Rolle im Kommunikationsprozess“¹¹⁸,

verdeutlicht somit das hauptsächliche Feld der folgenden Analyse: die Semantik – aber auch Pragmatik und Syntax werden stellenweise von Relevanz sein.

¹¹⁷ Brecht, „Vergnügungstheater oder Lehrtheater?“, S. 986.

¹¹⁸ Andreotti, *Traditionelles und modernes Drama*, S. 327.

8 PARADIGMENWECHSEL – Der neue populäre Animationsfilm und sein Realitätsanspruch

Eine wesentliche Neuerung des neuen populären Animationsfilms ist demnach sein direkter Bezug zur Realität, der auf eine neue Intention schließen lässt. Dies macht zum einen den zu verzeichnenden Paradigmenwechsel deutlich und verleiht dem Animationsfilm einen das Publikum aktivierenden Charakter. Die Inhalte sind folglich nicht zuletzt stark politische und dabei zukunftsweisende Verarbeitungen von (Wunsch-)Zuständen und Grundwerten, welche für den Fortbestand von Menschheit und Erde dienlich sind. So soll nun zuerst an der Thematik des aktiv politischen Gehalts diese Neuorientierung und damit Neuinszenierung des Animationsfilms erläutert werden.

8.1 Gesellschaftspolitische Bildung und Umweltaktivismus

8.1.1 Die Anfänge – *FernGully* und *Meister Dachs und seine Freunde*

Dass der Animationsfilm schon immer eine politische Intention gehabt hätte, könnte man auf den ersten Blick meinen, jedoch geschah die Verarbeitung von gesellschaftserhaltenden Grundwerten klassischer Weise auf diegetischer Ebene, also im Rahmen des filmischen Narratives, sowie im Zuge der kategorischen Einteilung der Charaktere in *Gut* und *Böse*. So konnten anhand der guten Charaktere stets allgemeine, positive Eigenschaften und Werte wie Nächstenliebe, Güte, Großzügigkeit, Selbstlosigkeit etc. und an bösen Charakteren allgemein negative wie Hass, Gier, Eifersucht, Neid etc. abgelesen werden. Folglich bedeutete das Happy-End des Films strikt für die guten Charaktere zu überleben, zu siegen bzw. belohnt zu werden, für die bösen zu sterben, zu verlieren bzw. bestraft zu werden. Beispiele für solche Umsetzungen sind die klassischen Märchenverfilmungen wie *Schneewittchen*, *Cinderella* oder *Dornröschen*¹¹⁹. Dass hierzu eine Gegenbewegung aufzukeimen versuchte, zeigte sich schon in den 1990er Jahren. Im Jahr 1992 kam der Film *FernGully. Christa und Zaks Abenteuer im Regenwald*¹²⁰ (Originaltitel: *FernGully. The Last Rainforest*) auf den Markt. Im Jahr 1993 wurde der Film *Meister Dachs und seine Freunde*¹²¹ veröffentlicht. Diese beiden Filme haben mehreres gemein. Sie stellen erste kommerziell große Versuche (unter

¹¹⁹ *Sleeping Beauty*, Regie: Clyde Geronimi, USA 1955.

¹²⁰ *FernGully. The Last Rainforest*, Regie: Bill Kroyer, Australien/USA 1993.

¹²¹ *Once Upon a Forest*, Regie: Charles Grosvenor, UK/USA 1993.

der Produktionsleitung von 20th Century Fox) dar, im Rahmen eines Animationsfilms für Kinder eine politische Botschaft zu vermitteln. In *Meister Dachs und seine Freunde* wird der Wald von Menschen gerodet und mit Chemikalien behandelt, woraufhin Tiere erkranken und diese Eigeninitiative ergreifen müssen, um ihr Leben und den Wald zu retten sowie die Handlungen der Menschen als böse auszuweisen. In *FernGully* kämpfen Feen für den Erhalt des Waldes, der von den Menschen zerstört zu werden droht, wobei die Protagonistin einen Waldarbeiter auf Feengröße schrumpft und dieser dadurch die Schönheit und Notwendigkeit des Waldes und der Bäume für den Kreis des Lebens und so auch für die Menschen erkennt. Die Menschheit ist dabei – repräsentiert durch monströse Kraftfahrzeuge sowie durch Hexxus, der als tiefschwarzes Ölmonster alles die Natur Vergiftende und Zerstörende verkörpert – der Antagonist des Films. Die Natur erlangt durch die Feen eine Personifizierung als sich gegen die Menschheit auflehrende Kraft, die im Fall des direkten Kampfes als stets stärker versinnbildlicht wird.

Mit einem Budget von 13 Mio. US-Dollar¹²² und einem Einspielergebnis von nur 6,582,052 US-Dollar¹²³ war *Meister Dachs und seine Freunde* ein desaströser Misserfolg. *FernGully* hingegen war weltweit mit einem Einspielergebnis von 32,710,894 US-Dollar¹²⁴ ein Erfolg, was mit dem sechs Jahre später, im Jahr 1998, veröffentlichten Sequel *FernGully 2. Die magische Rettung*¹²⁵ manifestiert wurde. Außerdem heißt es über *FernGully*, dass die

„Producers Peter Faiman and Wayne Young [...] began developing FernGully as an animated film in 1982, designing the film to assist in the effort of preserving the Australian rain forest. [They] sought cooperation from Greenpeace, the Rainforest Foundation, the Sierra Club, and the Smithsonian Institution. All of these organizations received a piece of profits from the final film.“¹²⁶

Der Film hat somit eine klar das Publikum aktivierende Intention, bedient sich jedoch durch die Verwendung von Feen und dem Fantasiewesen Hexxus einer wesentlich phantastischeren Umsetzung, als es der neue Animationsfilm tut. Die Bezüge zur Realität sind lediglich indirekt; die Lösung des Problems erfordert die

¹²² Vgl. Jerry Beck, *The Animated Movie Guide*, Chicago: Chicago Review Press 2005, S. 184.

¹²³ Vgl. Anon., „Once Upon a Forest“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=onceuponaforest.htm, Zugriff: 25.03.2013.

¹²⁴ Vgl. Anon., „Ferngully. The Last Rainforest“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=ferngullythelasttrainforest.htm, Zugriff: 25.03.2013.

¹²⁵ *FernGully 2. The Magical Rescue*, Regie: Phil Robinson, USA 1998.

¹²⁶ Beck, *The Animated Movie Guide*, S. 81.

kategorische Einteilung der Charaktere in Gut und Böse, wodurch diese beispielhaften Filme der 1990er Jahre noch zur Kategorie des frühen Animationsfilms zu zählen sind.

8.1.2 Der Wendepunkt – *WALL·E* und *Oben*

Die Veröffentlichung des Films *WALL·E* im Jahr 2008 bedeutet folglich den aussagekräftigen Beginn des hier behandelten Paradigmenwechsels. Denn der Film berichtet mehr als dass er erzählt – von einer Zukunft, wie sie so abwegig nicht scheint. Im Jahr 2805 ist die Erde bereits 700 Jahre lang durch massive Umweltverschmutzung nicht mehr für menschliches Leben bewohnbar, und auch Flora und Fauna existieren nicht mehr. Die Menschheit lebt fortan in einem Raumschiff im Weltall. Einziges auf der Erde verbliebenes Wesen ist der Müllroboter WALL·E (Waste Allocation Load Lifter – Earth-Class), der als letztes Exemplar seiner Art noch funktionstüchtig ist, da er sich mithilfe von Ersatzteilen anderer Roboter selbst reparieren kann. Diese optische wie auch charakterliche Zeichnung lässt eine deutliche Assoziation mit der Figur des Roboters Number 5¹²⁷ zu und stellt einen filmgeschichtlichen Bezug zum Science-Fiction-Genre der 1980er Jahre dar. Dies wiederum ist nur von einem Rezipienten mit entsprechendem Alter zu erkennen und daher auf transzendenter Ebene begreifbar. Einziges verbleibendes Tier ist dessen Freund, eine Kakerlake, die bekanntlich auch in sehr dürftigen Lebensräumen überleben kann.

Schon die Eingangssequenz des Films verdeutlicht einerseits sarkastisch, andererseits drastisch die Notwendigkeit der Bewusstwerdung realer ökonomischer und ökologischer Umstände. Als Untermalung dient ein Lied aus dem Film *Hello, Dolly!*¹²⁸, der Lieblingsfilm des humanen Kulturguts sammelnden WALL·Es, was gleichzeitig ein Beispiel der Verwertung von bestehendem Material der Populärkultur darstellt. Die ersten Textzeilen des Liedes sind folgende:

„Out there – There's a world outside of Yonkers; Way out there beyond this hick town, Barnaby; There's a slick town, Barnaby; Out there; Full of shine and full of sparkle; Close your eyes and see it glisten, Barnaby.“¹²⁹

Das, was sich in diesem Lied auf die Kleinstadt Yonkers bezieht, spricht durch den intertextuellen Einsatz in *WALL·E* das Feld der Syntax an. Denn innerhalb des Zeichensystems und durch die Beziehung der Zeichen des Films untereinander

¹²⁷ *Short Circuit*, Regie: John Badham, USA 1986.

¹²⁸ *Hello, Dolly!*, Regie: Gene Kelly, USA 1969.

¹²⁹ *WALL·E*, Regie: Andrew Stanton, USA 2008; Blu-ray-Video, Walt Disney 2009, 00:00:50-00:02:03.

entsteht die Bezugnahme auf den Kosmos des Films. *Out there* meint demnach nicht außerhalb einer Stadt, sondern außerhalb des Planeten – das Weltall. *Beyond this hick town* versinnbildlicht die Erde als das, was von ihr übrig geblieben ist – als hinterwäldlerischer, ein dem technischen Entwicklungsstand der Zeit nicht mehr entsprechender bzw. dienlicher Ort. *There's a slick town; Full of shine and full of sparkle* beschreibt das Raumschiff – einen modernen, technisch durchdachten Lebensraum.

Dass die Eingangssequenz aber deutlich ambivalent und ein schockierendes Moment ebenfalls vorhanden ist, zeigt die szenografische Darstellung. Die gigantischen Müllberge überragen die noch zu erkennenden Wolkenkratzer und ergeben ein erschreckend homogenes Stadtbild aus Architektur und Mülldeponie. Das Stadtbild ist hier ohne Zweifel ein amerikanisches, denn es erinnert stark an das im kollektiven globalen Gedächtnis verankerte Wahrzeichen New Yorks – die Wolkenkratzer und die Skyline. Entscheidend ist weiter, dass damit keine fantastische Umsetzung im Sinne einer Fantasiewelt präsentiert, sondern der Anspruch einer Realitätsabbildung erhoben wird. Die Müllberge stehen, bestehend aus erkennbaren Getränkedosen, Autoschrott, Computerteile etc., als Signifikant für das Signifikat bereits realer Zustände, denn solche Müllberge existieren aktuell tatsächlich. Dass im Jahr 2013 ein akutes Müll- und Entsorgungsproblem sowie die Zerstörung der Natur alarmierende Ausmaße angenommen hat, zeigen beispielsweise Dokumentationen wie *We Feed the World*¹³⁰ – eine kritische Betrachtung der Massenproduktion von Nahrungsmitteln und der Industrialisierung – oder *More than honey*¹³¹, mit der Botschaft, ein Zitat Albert Einsteins verdeutlichend, dass wenn die Bienen aussterben, der Mensch vier Jahre später aussterben wird.¹³² Aber es gibt noch eine Vielzahl weiterer Zeichen in *WALL·E*, die eine Bezugnahme zur Realität herstellen. Bestehende Marketingphilosophien wie *Zahl eins – bekomm' zwei* oder *Super-Size-Produkte*, wie die Dokumentation *Super Size Me*¹³³ mit dem Selbstversuch Morgan Spurlocks, 30 Tage lang nichts außer Fast Food zu essen, lebhaft zeigte, münden in *WALL·E* in lediglich leicht überspitzten Darstellungen. Im Film muten die Ruinen der Geschäftsfilialen des Konzerns *Buy n Lar-*

¹³⁰ *We Feed the World*, Regie: Erwin Wagenhofer, Österreich 2005.

¹³¹ *More than Honey*, Regie: Markus Imhoof, Schweiz, Deutschland, Österreich 2012.

¹³² Vgl. Peter Uehling, „Keiner will Insekten knuddeln“, in: *Berliner Zeitung*, 07.11.2012, www.berliner-zeitung.de/film/more-than-honey-keiner-will-insekten-knuddeln,10809184,20813512.html, Zugriff: 24.03.2013.

¹³³ *Super Size Me*, Regie: Morgan Spurlock, USA 2004.

ge nur leicht größer als beispielsweise die Filialen der US-amerikanischen Kette Walmart an. Und dabei ist ebenfalls an die zunehmend wachsende Anzahl an Einkaufszentren, wie es beispielsweise auch das SCS Vösendörf Nähe Wiens ist, hierzulande zu denken, die optisch jedweder Art von Naturverbundenheit und ökonomischer Bescheidenheit widersprechen. Vielmehr geht es darum, immer mehr Geschäfte örtlich zu konzentrieren, um den geringsten Aufwand für den Konsumenten hinsichtlich des dazu notwendigen zurückzulegenden Wegs zu gewährleisten.

Entgegengesetzt der animiert dargestellten Menschen, wie sie auf den Raumschiffen leben, zeigen die auf der Erde verbliebenen Werbetafeln und Lichtprojektionen Bilder von realen Menschen, u.a. den einzigen realen Schauspieler Fred Willard als Präsidenten der Firma Buy n Large. Die Animation der Menschheit als gleichförmig, unförmig und nicht mehr laufen könnend, mag auf den ersten Blick als fantastisches, sprich surreales Element aufzufassen sein, ist jedoch so unrealistisch auch wieder nicht. Das Problem des krankhaften Übergewichtes, resultierend aus schlechter Ernährung und zu wenig Bewegung in einer vom Überfluss geprägten westlichen Welt, ist ein aktuelles wie auch akutes und zeigt sich in *WALL·E* wiederum lediglich etwas überspitzt. Denn schon aktuell nimmt die Anzahl der Menschen, die aufgrund ihres Gewichtes nicht mehr laufen können und auf Rollstühle zurückgreifen müssen, stetig zu – ähnlich dem Zustand auf dem Raumschiff, wo für Menschen, dank fliegender Transportliegen, keinerlei Bewegung mehr notwendig ist.

Sport wird somit ebenfalls virtuell betrieben. Eine virtuelle Konversation zwischen zwei Männern verdeutlicht die große Langeweile und Abwesenheit jeglicher Kreativität, die dabei markant zum Vorschein kommt:

„A: So let's hover over to the driving range and hit a few virtual balls into space.

B: No, we did that yesterday. I don't want to do that.

A: Well, then what do you want to do?

B: I don't know. *Something*.“¹³⁴

So hat hier sogar die Formulierung *Let's go* ausgedient, stattdessen ist das Verb *hover* sinnvoller, da sie natürlich eher in der Luft gleiten, denn gehen. Auch fehlt den Menschen jegliche Individualität, was sich u.a. daran zeigt, dass, als Buy n Large per omnipräsenten Bildschirmen ein neues Kleidungsstück vorschlägt, alle

¹³⁴ *WALL·E*, 00:39:33-00:00:39:47.

Menschen dies per Klick auf ihre Transportliegen, ohne zu überlegen, annehmen. Die gleichförmige Darstellung der Menschen hat deshalb wiederum ein Signifikat, welches darauf hinweist, in einer globalisierten Gesellschaft die Individualität zu wahren und damit die optische und mentale Vereinheitlichung der Menschheit zu verhindern. So ist die Darstellung der Menschen im Jahr 2805 als Signifikant dafür zu sehen, dass die Menschheit während der 700 Jahre im Raumschiff einer Dehumanisierung unterlag, und zeigt eine eigentlich widersprüchliche Entwicklung. Denn der Roboter und damit technisches Wesen WALL·E stellt jenen Charakter mit den ausgeprägtesten menschlichen Zügen dar, und die Liebesgeschichte zwischen WALL·E und der Roboterfrau EVE ist die narrative Nebenhandlung des Filmes sowie gleichzeitig der Auslöser für die Rehumanisierung der Menschen. WALL·E bewegt die Nebenfigur Mary dazu, ihren virtuellen Monitor abzuschalten, indem er sie bittet, Platz zu machen, damit er, auf einer Transportplattform befindlich, näher zu EVE gelangen kann. Daraufhin nimmt Mary erstmalig ihre Umwelt real wahr und stößt, wiederum durch einen kleinen Unfall, mit John zusammen, der dann ebenfalls aus der virtuellen Welt des Monitors aussteigt. Dieser Hergang kann als eine filmisch narrative Umsetzung des Höhlengleichnisses¹³⁵ Platons gesehen werden. So, wie die Erkenntnis der Zeit ihres Lebens in der Höhle festgebundenen Menschen auf die Wahrnehmung der Schatten begrenzt ist, welche das Feuer bzw. die Sonne von der Realität an die Höhlenwand wirft, so ist die Wahrnehmung von John, Mary und den Menschen auf dem Raumschiff auf jene schattenhaften Abbilder der Realität begrenzt, die der Großkonzern Buy n Large an die virtuellen Bildschirme wirft. Erst das Losbinden und Herausführen aus dieser limitierten und abbildhaften Wahrnehmung von Mary und John durch WALL·E erwirkt die wahre Erkenntnis über die realen Begebenheiten der Umwelt und des Seins sowie über die bisherige illusorische Erlebniswelt.

Die im Weltall lebenden Menschen sind bis dato von der Technik in allen Bereichen des Lebens abhängig bzw. einer technischen Führungsmacht hörig. Interessant ist dabei, dass es so etwas wie demokratische Politik oder eine Regierung nicht mehr zu geben scheint, denn der Kapitän des Raumschiffs ist dem Präsidenten des Wirtschaftsmegakonzerns Buy n Large weisungsgebunden, und das Raumschiff selbst sowie jegliches Inventar, kulturelles und alltägliches Angebot

¹³⁵ Vgl. Platon, *Der Staat*, Hg. u. übers. v. Karl Vretska, Stuttgart: Reclam²2008; (Orig. *Politeia*, ca. 370 v. Chr.), S. 327-332.

wird von eben diesem Konzern gestellt. Jegliche Zwischenmenschlichkeit im Sinne körperlicher Nähe ist nicht existent. Die reale Wahrnehmung ist abgelöst vom virtuellen Erleben, und so unterhalten sich die Menschen, obwohl körperlich nebeneinander befindlich, nur über Computermonitore miteinander. Dies verweist überspitzt auf die neuen sozialen Medien wie Facebook, Twitter etc., über die nun, zur persönlichen Kommunikation hinzu, eine internetbasierte und globale Kommunikation möglich geworden ist.

Letztlich müssen jene noch lebenden Menschen auf dem Raumschiff schmerzvoll erfahren, was die Generationen vor ihnen über Jahrhunderte falsch gemacht haben, indem der Kapitän des Raumschiffs an EVEs Gedächtnisspeicher andockt und Bilder der verwüsteten Erde zu Gesicht bekommt. Daran knüpft sich jener Konflikt der Generationen, wie er aktueller nicht sein kann. Die Zeitgeschichte kennt einige solcher konfliktreicher Beziehungen, so beispielsweise die Generationen des Ersten und Zweiten Weltkriegs im Verhältnis zu jenen nachkommenden Generationen, die am Krieg zwar nicht beteiligt waren, jedoch den Wiederaufbau mittragen mussten. Noch aktueller ist jene Beziehung zwischen jener Generation, zu deren Lebzeit die Weltwirtschaftskrise zur Wende des 21. Jahrhunderts zu verzeichnen ist, und deren Kindergeneration, welche dies folgend abzufedern hat.

Der Kapitän des Raumschiffs realisiert schließlich die jahrhundertelange Herrschaft des Bordcomputers, der bis zuletzt für die Anweisung des Buy n Large-Präsidenten, im Autopilotmodus zu verbleiben, steht und die Rückkehr der Menschheit auf die Erde verhindern will. Diese Szene der Erkenntnis ist mit dem Stück *Also sprach Zarathustra* (Op. 30) von Richard Strauss unterlegt, was einen mehrfachen intertextuellen Bezug und damit den Rückgriff auf bestehendes popukulturelles Material darstellt, denn dieses Stück ist im kollektiven Gedächtnis (auch) mit dem Soundtrack zu dem Film *2001. A Space Odyssey*¹³⁶ verknüpft. Hier ertönt das Stück in der Eingangssequenz zum Sonnenaufgang und semiologisch gesehen zu einem Neuanfang bzw. einer Zäsur – so wie es die ursprüngliche Intention auch war, denn Richard Strauss schrieb das Stück zu dem am Anfang des gleichnamigen Buches von Friedrich Nietzsche stehenden Sonnenaufgang.¹³⁷ Der literarischen Vorlage dient das Stück demnach als nachträgliche musikalische Untermalung des Gedankenschlusses Zarathustras, seine Weisheit mit den Men-

¹³⁶ *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968.

¹³⁷ Vgl. Mathias Hansen, *Richard Strauss. Die sinfonischen Dichtungen*, Kassel: Bärenreiter 2003, S. 117.

schen zu teilen und dies in den Sonnenaufgang übergeht. Die referenzielle Verarbeitung in *2001. A Space Odyssey* verdeutlicht einen Punkt in der Evolution des Menschen, als dieser sich über die Tierwelt und die Natur erhebt. In *WALL·E* steht die Verwendung dieses Stückes für einen weiteren Punkt in der zukünftigen Evolution, nämlich die Erhebung des Menschen über die eigens erschaffene Technik, welche intelligente Selbstbestimmung erlangte, zur Rückerlangung der Verantwortung für die Natur. Zudem stellt die Visualisierung des Bordcomputers AUTO eine klare Referenz zu HAL 9000, dem Computer des Raumschiffs Discovery in den Filmen *2001: Odyssee im Weltraum* und *2010: Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen*¹³⁸, her. Beide haben einen roten Laserpointer als zentrales optisches Merkmal.

Der Technik werden u.a. durch diesen Bordcomputer pseudomenschliche antagonistische Züge zugesprochen, wenngleich diese deshalb nicht kategorisch als Antagonist des Films zu klassifizieren ist, was durch die guten Charaktere WALL·E, EVE und gute Roboter in den Nebenrollen verdeutlicht wird. Vielmehr ist die Menschheit selbst der Antagonist, denn ihr ist es zuzuschreiben, dass die Erde zerstört ist und die Technik sich so weit entwickeln konnte, dass sie im Stande war, sich über die Menschheit zu erheben. Es ist demnach kein direkter Kampf zwischen Protagonist und Antagonist bzw. Gut gegen Böse zu verzeichnen. Vielmehr stellt die antagonistische Kraft als das jahrhundertelange Fehlverhalten der Menschheit die handlungsauslösende Motivation dar. Die Rückkehr zur Erde und damit ein aktiver Überlebenskampf sind das zu erreichende Ziel der Handlung. Die antagonistischen Züge mancher Roboter, wie des Bordcomputers, sind damit als signifikante Darstellungsweise zu sehen, welche das menschliche Versagen personifiziert symbolisieren.

So gelingt es den an Bord befindlichen Menschen, ausgehend von besagtem Kapitän, unter Mithilfe der gutgesinnten Roboter und Maschinen und der das Leben auf der Erde beweisenden letzten bzw. ersten Pflanze, die Rückkehr-Funktion des Raumschiffs auszulösen und damit ein neues Menschheitszeitalter auf dem Planeten Erde zu beginnen. Am Ende des Films steht eine klare Wendung zum Positiven, jedoch nicht im klassischen Sinn anhand des Auslöschens des Antagonisten und dem Sieg des Protagonisten. Vielmehr ist eine Relativierung der antagonistischen Kraft zu verzeichnen, die sich im Erkenntnisprozess der Menschen, welche

¹³⁸ *2010: The Year We Make Contact*, Regie: Peter Hyams, USA 1984.

ihr Verhalten als falsch erkennen, niederschlägt. Die Technik wird nicht ausgelöscht, vielmehr wird ihr eine adäquate Rolle zugewiesen und damit eine angemessene Kommunikation und Interaktion hergestellt, welche das Überleben der Menschheit sichert. Der Film schließt somit mit dem Statement, dass der Vorzüge und Erleichterungen bringende Einzug der Technik in das alltägliche Leben nicht die Entmündigung der Menschen bedeuten darf. Gleichmaßen ist aber beispielsweise der Einzug der sozialen Medien in den Alltag der Menschen nicht vollends abzuwerten, sondern viel eher, ähnlich der Telefonie, als zusätzliche Kommunikationsplattform neben der persönlichen Basis zu sehen. So betont der Film auch die essenzielle Notwendigkeit des Zwischenmenschlichen, wie auch Eigeninitiative und Kraft aus humanen, körperlichen und kognitiven Ressourcen. Ebenso ist ein überregionales Denken hinsichtlich globaler Fürsorge und humanem Zusammenhalt abzulesen. Vermutungen, wie die Realität in fast 1.000 Jahren tatsächlich aussehen könnte, werden nicht anhand von Science-Fiction-Elementen, die meist eher einer Traumvorstellung denn einer realistischen Zukunftsvision entsprechen, angestellt. Vielmehr schafft der Film während der Darstellung der Zukunft eine Verbindung zur Gegenwart. Der Film denkt folglich die Geschichte der Erde, ausgehend vom Jahr 2008 als Erscheinungsjahr des Films, lediglich ein Stückchen weiter und vermittelt damit eine glaubhafte negative Zukunftsdarstellung. Die verarbeiteten Signifikate und demnach die Inhalte des Films sind an existierende Gegenstände, Zustände und Begebenheiten geknüpft, greifen ausschließlich den Stand der Technik zur Zeit der Erscheinung des Films auf und unterziehen ihn einer Überdimensionierung. Beispielsweise ist der Mensch bereits fähig, ins Weltall zu fliegen, und so gibt es tatsächlich schon Astronauten, die zeitweise zu wissenschaftlichen Zwecken im Weltall leben. Die gesamte Weltbevölkerung als im All lebend ist (noch) eine Utopie. Auch die Transportliegen samt Computer und integrierten holografischen Bildschirmen erinnern an jene technische Erfindung des *Google Glass* unter dem Projektnamen *Project Glass*,

„which takes all the functionality of a smartphone and places it into a wearable device that resembles eyeglasses. The see-through lens could display everything from text messages to maps to reminders. They may be capable of showing video chats, providing turn-by-turn directions, taking photos and

recording notes – all through simple voice commands, according to a concept video produced by the company and released on YouTube.¹³⁹

Die hier behandelten Bezüge und Inhalte sind lediglich ein kleiner exemplarischer Ausschnitt, denn der Film enthält ein schier endloses Potenzial an Analysierbarem mit einem filmsemiologischen Tiefgang. So bedeutet der Film auch für den erwachsenen Zuschauer eine kognitive Herausforderung und setzt wohl altersunabhängig einen Prozess des Impliziten Lernens in Gang. Denn der Film appelliert aktiv an seinen Rezipienten, die Fehler der dargestellten zukünftigen Menschheit nicht zu machen und die Bewahrheitung des Films demnach abzuwenden. Diese Gesinnung vollzieht sich anhand der Immersion mit den Protagonisten, was bedeutet, dass der Rezipient den Erkenntnisprozess ebenfalls durchleben soll.

Nur ein Jahr nach *WALL-E* folgte mit *Oben*¹⁴⁰ ein weiteres Beispiel für einen Film mit zu verzeichnender gesellschaftspolitischer Grundintention. Die beiden Protagonisten, der verwitwete Rentner Carl Fredricksen und der Pfadfinder Russell, stellen dabei zwei stereotyp personifizierte Randgruppencharaktere der realen Gesellschaft dar. Der grimmige, anfangs leicht böartige und vom Leben verbitterte 78-Jährige lässt den besserwisserischen, leicht übergewichtigen Achtjährigen nach einigem Hin und Her in sein Leben, und mit einem gemeinsam durchlebten Abenteuer machen sie wertvolle (Lebens-)Erfahrung für den Rezipienten spür- und denkbar.

War die Charakterzeichnung des frühen Animationsfilms noch kategorisch und oftmals maßlos überzeichnet, so setzt der neue Animationsfilm auf einen dezenten und demnach realistischen Aufbau seiner Figuren. Die Tatsache, dass beispielsweise Schneewittchen und Aschenputtel durch die banale Boshaftigkeit ihrer Stiefmütter in die Opferrolle gedrängt werden und dadurch durch diese wiederum das nicht anzuzweifelnde Gute personifizieren, kann brachialer nicht sein. Die Motivation der bösen Stiefmütter ist demnach die als eindimensional zu wertende, diktatorische Machtergreifung sowie -erhaltung, was (anscheinend) das restlose Auslöschen ihres, nicht einmal aktiv gegen sie stehenden, Gegenparts als unabdingbar erweist. Dadurch zeigt sich, dass der frühe Animationsfilm einen äußerst geringen Spielraum hinsichtlich einer Gesellschaftsvorstellung zulässt. Die kate-

¹³⁹ David Goldman, „Google Unveils ›Project Glass‹ Virtual-Reality Glasses“, in: *CNN Money*, 04.04.2012, money.cnn.com/2012/04/04/technology/google-project-glass/?source=cnn_bin, Zugriff: 29.03.2013.

¹⁴⁰ *Up*, Regie: Pete Docter, USA 2009.

gorische Einteilung einer Gesellschaft in ein gutes und ein böses Lager kann unrealistischer nicht sein, stellt diese doch ein deutlich inhomogenes und vielschichtiges Konstrukt dar, welches zwar durchaus gute und schlechte Werte als allgemeingültig kennt, jedoch darüber hinaus einem steten Wandel bzw. einer Weiterentwicklung hinsichtlich moralischer Wertauffassungen unterliegt.

Für den Film *Oben* sowie für den neuen Animationsfilm allgemein aber ist eine so explizite Einteilung der Charaktere als nicht mehr notwendig zu verzeichnen, schon gar nicht ist sie für den Aufbau der Handlung unabdingbar. Vielmehr kommt der Charakterzeichnung sowie -entwicklung der Protagonisten häufig eine antagonistische Kraft zu.

Der Auslöser der Handlung im Film *Oben* ist Carls Vorhaben, den Lebenstraum seiner verstorbenen Frau, ein Haus an den Paradiesfällen in Südamerika zu besitzen, aus Liebe und in ihrem Gedenken zu realisieren. Der nervig vorlaute Russell steht folglich ob seiner charakterlichen Vehemenz in eben jenem Moment auf der Veranda des Hauses, als dieses mit den von Carl montierten, mit Helium gefüllten Ballons abhebt. Die Tatsache etwa, dass Carls Haus abgerissen werden soll, dient folglich lediglich als die Handlung legalisierend, jedoch nicht als Handlungsauslöser. Weiter sind das Bestehen des Abenteuers die Motivation sowie der Reifungsprozess der Protagonisten das primäre Ziel der Handlung. Ein Antagonist wird demnach nicht klar personifiziert, sondern die Rollen von Protagonist und Antagonist jeweils in den beiden Hauptcharakteren vereint. Der Kampf zwischen Protagonist und Antagonist stellt dabei einen charakterinternen Prozess des Reifens, Lernens und Erkennens dar, was mit dem Kampf zwischen Schneewittchen bzw. Aschenputtel und ihren antagonistischen Stiefmüttern gleichzusetzen ist.

So stellt der Film die Erkenntnis der Wichtigkeit der Kommunikation der Generationen untereinander sowie gegenseitigen Respekt als zum Erhalt der Gesellschaft essenziell in den Vordergrund. Denn Vorwürfe der jungen Generation an die vorhergehende(n) – wie etwa eine konservative, unmoderne, nicht mit der Zeit und Technik gehende Einstellung und umgekehrt eine rastlose, naive, traditions- und wertelose Haltung – bedeuten stets wiederkehrendes und zeitloses Potenzial für Generationenkonflikte. Eben diese Stereotype greift der Film klar auf. Carl ist anfangs ein vom Leben abgebrühter, die Jugend belächelnder alter Mann, Russell hingegen ein Technikfreak, der Senioren als stets hilfsbedürftige Menschen einschätzt. Der Film enthüllt mit der Abbildung dieser auch real bestehenden Generationenstereotype eben diese als weit übertrieben bzw. falsch. Es wird dem Zu-

schauer vor Augen geführt, dass auch die ältere Generation einmal jung war, und die junge Generation einmal alt sein wird. Dies bedeutet einen relativierenden Prozess hinsichtlich des beidseitig möglichen Potenzials, sich gegenüber der jeweils anderen Generation überlegen zu fühlen. Carl und Russell erkennen schließlich diese Stereotype als falsch sowie eine respektvolle Haltung etc. als guten gesellschaftlichen Wert, bestehen dadurch ihr Abenteuer, was den Sieg des Protagonisten und das Verlieren des inneren Antagonisten bedeutet.

Auf fantastische Elemente wird dabei durchaus mit dem durch Heliumballons fliegenden Haus, einem mit technischem Halsband sprechenden Hund etc. nicht verzichtet. Die Verwendung solcher fantastischer Darstellungen ist jedoch als verbindungsstiftendes Element zu sehen – zum einen zwischen den Charakteren des Films sowie zwischen diesen und dem Publikum, was für den neuen Animationsfilm generell geltend zu machen ist. Denn ein weiterer, etwas subtilerer Gedanke des Filmes *Oben* ist das Träumen- und Wünschen-Dürfen im Leben sowie eine nicht allzu abgeklärte Haltung dem oft niederschmetternden Alltag gegenüber.

8.1.3 Die Fortsetzung – *Ralph reichts* und *Der Lorax*

Dass den bisher beschriebenen neuen Darstellungs- und Inszenierungsweisen Beständigkeit zukommt, zeigen zwei weitere Filmbeispiele aus dem Jahr 2012. So sind eine strukturreiche Charakterzeichnung sowie Handlung auch für den Film *Ralph reichts*¹⁴¹ zu verzeichnen. Allen voran zieht dieser, wenn man so will, in seiner Charakterzeichnung sowie seiner Handlung einen intertextuellen Verweis auf den frühen Animationsfilm. Denn die Hauptfigur Ralph setzt aus jener Motivation heraus, nicht mehr der kategorisch böse Charakter eines virtuellen Videospiels sein zu wollen, die Handlung in Gang. Absurderweise sieht sich Ralph dabei von der guten Figur Felix Jr. angegriffen und dreht damit die klassische Sichtweise um. Dies stellt eine offensive Kritik an der prinzipiellen Eindimensionalität der Gut/Böse-Einteilung sowie der rigorosen Umsetzung dieser dar. Denn Ralph fordert, entgegen der in der Realität des Computerspiels sich fortlaufend wiederholenden Konfrontation von Ralph = böse mit Felix Jr. = gut, seine Individualität ein. Die erst am Ende des Films stehende überraschende Offenbarung eines Nebencharakters als Antagonist weist dem Film zudem den Charakter eines

¹⁴¹ *Wreck-It Ralph*, Regie: Rich Moore USA 2012.

Mindgame-Movies¹⁴² zu. So besteht die Aufgabe des Rezipienten aufgrund der finalen Information, den Film als Ganzes rückwirkend mit dieser zu verbinden. Dies stellt einen komplexen kognitiven Vorgang dar, der folglich auch Kindern zugemutet wird. Diese Verschiebung der kausalen Zusammenhänge verdeutlicht somit exemplarisch den Einzug einer komplexeren Narration für den neuen Animationsfilm. Zudem ist *Ralph reichts* eine gesamtheitliche Referenz auf die Populärkultur der Computerspiele, deren Entwicklung seit den 1970er Jahren bzw. konkret seit den 1980er Jahren sowie deren heutigen Kultstatus. Von den unzähligen Referenzen auf Kultspiele wie *Q*bert* (1982)¹⁴³, *Pac-Man* (1980)¹⁴⁴ und *Pong* (1972)¹⁴⁵ ist anzunehmen, dass sie Kindern heutzutage kein tatsächlicher Begriff sind. Für erwachsene Zuschauer jedoch stellen diese Spiele einen Teil der Unterhaltungsindustrie ihrer Kindheit und Jugend dar, an der sie möglicherweise sogar selbst teilgenommen haben. Dies erwirkt eine starke emotionale Verbindung, da mit den Referenzen an die Kindheits- und Jugenderinnerungen des erwachsenen Publikums angedockt und die Filmrezeption auf eine transzendente Ebene geführt wird. Für heute minderjährige Rezipienten funktioniert der Film wiederum trotzdem auf diegetischer Ebene, indem die Darstellungen der Computerspielfiguren amüsant und demnach die Narration des Films aufrechterhaltend inszeniert sind.

Im selben Jahr wie *Ralph reichts* erschien der Film *Der Lorax*¹⁴⁶, der mit seiner Thematik an jene *WALL·Es* anzuschließen vermag. Der Film stellt als die Verfilmung des gleichnamigen Kinderbuches von Theodor Seuss Geisel (vor allem als Dr. Seuss bekannt) aus dem Jahr 1971 einen Rückgriff auf die klassische Herangehensweise des frühen Animationsfilms dar. Jedoch kann an dieser Stelle manifestiert werden, dass das Ausweisen eines Paradigmenwechsels ab dem Jahr 2008 nicht ein radikales Abreißen der Historie des Animationsfilms bedeutet, und demnach schon gar nicht, bildlich gesprochen, der Tod des frühen Animationsfilms zu betrauern wäre. Auch ist von keiner Renaissance zu sprechen, denn der Animationsfilm hat seine Historie nicht unterbrochen und musste deshalb auch nicht wie-

¹⁴² Vgl. Thomas Elsaesser, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Fischer + Bertz 2009, S. 237-241.

¹⁴³ *Q*bert*, Entwicklung: Gottlieb, Arcade Game, Gottlieb 1982.

¹⁴⁴ *Pac-Man*, Entwicklung: Namco, Arcade Game, Chicago, IL: Midway 1980; (Orig. *Puck Man*, Tokio: Namco 1980)

¹⁴⁵ *Pong*, Entwicklung: Atari, Arcade Game, Sunnyvale, CA: Atari 1972.

¹⁴⁶ *The Lorax*, Regie: Chris Renaud, USA 2012.

derbelebt werden. Vielmehr ist von einer gesellschaftsbedingten logischen und unausweichlichen Weiterentwicklung die Rede, somit ein fließender Übergang mit gegenseitigem Vor- und Rückgriff zu verzeichnen. Ein weiterer hier zu bedenkender Aspekt ist, dass, obwohl es 1972 bereits eine TV-Aufarbeitung¹⁴⁷ des Lorax-Stoffes gab, mutmaßlich erst im Jahr 2012 eine solche kommerzielle Interpretierung mit dementsprechender Aufmerksamkeit zu funktionieren versprach bzw. eine solche notwendig geworden ist.

Denn *The Lorax* berichtet, wenngleich in einer Fantasiewelt, von einer Zukunftsvision, in der der Mensch aus Geldgier die Natur restlos zerstört hat, in einer vollends künstlichen, aus Plastik bestehenden Umwelt lebt und sogar für Sauerstoff zahlen muss. Obwohl diese Fantasiewelt Bäume mit federnähnlichen rosa Blättern zeigt, die Tierwelt aus (Teddy-)Bären und fliegenden Fischen besteht, der Lorax selbst ein eiförmiges oranges Wesen mit Schnauzbar, *who speaks for the trees*, ist, so liefert der Film eine Vielzahl an Zeichen, welche für eine reale Anschauungsweise sprechen.

Er beginnt mit einer intermedialen Darstellung, indem die erste Szene die Figur des Lorax zeigt, der auf einer Bühne vor dem Bühnenvorhang stehend folgende Worte direkt in die Kamera spricht und sich damit an das Publikum wendet:

„I am the Lorax. I speak for the trees. And I'd like to say a few words, if you please. Regarding the story that you're about to see it actually happened. Just take it from me. But there's more to the story than what's on the page, so please pay attention while I set the stage.“¹⁴⁸

Brecht'schen Charakter bzw. V-Effekt hat diese Szene somit allemal, und sie gibt dem Zuschauer den direkten Hinweis, im Folgenden genauer hinzusehen, denn es werde mehr zu sehen sein, als auf den ersten Blick ersichtlich. Das Hintergrundwissen um den Autor der Buchvorlage, Dr. Seuss, dessen Gesamtwerk eine politische Konnotation besitzt, ist somit für die direkte Filmrezeption nicht notwendig, da der Film selbst klar seine Position bezieht. Trotzdem sei auch das Werk Seuss' an sich an dieser Stelle kurz erwähnt. Zur Zeit des Zweiten Weltkrieges etwa verließ er seinem Standpunkt gegen Hitler und Mussolini in über 400 Cartoons seinen Ausdruck, welche in dem Buch *Dr. Seuss Goes to War. The World War II*

¹⁴⁷ *The Lorax*, Regie: Hawley Pratt, USA 1972.

¹⁴⁸ *The Lorax*, Regie: Chris Renaud/Kyle Balda, USA 2012; Blu-ray-Video, *Der Lorax*, Universal 2012, 00:00:45-00:01:14.

*Editorial Cartoons of Theodor Seuss Geisel*¹⁴⁹ nachwirkend zusammengefasst veröffentlicht wurden. Im selben Rahmen jedoch befürwortete Seuss das *Japanese American internment* – die zwangsweise Umsiedlung und Internierung von Japanern und japanisch-stämmigen Amerikanern nach dem Angriff auf Pearl Harbor.¹⁵⁰ Eine nicht dogmatische Sichtweise des Werkes Seuss' ist demnach zu bedenken. Trotz allem aber verarbeitete Seuss eine stark liberale, demokratische *Grüne Politik* propagierende Sichtweise vor allem in seinen Kinderbüchern. *Der Lorax* kann hierbei als das markanteste Beispiel gesehen werden.

Eine zentrale Aussage des Films ist der zunehmende Kommerz und die Entfernung von der Natur zum Schaden eben dieser. Das Ortsschild der Stadt Thneedville, dem Kosmos des Films, verkündet: „Welcome to Thneedville! Fantastic! Made of plastic! 100% in-organic“¹⁵¹ und die Bewohner der Stadt präsentieren ihren Lebensraum mit einem Song:

„Got-all-that-we-need-ville, [...] Satisfactions-guaranteed-ville, [...] Destined-to-succeed-ville, [...] Love-the-life-we-lead-ville, [...] We-are-all-agreed-ville – We love it here in Thneedville!“¹⁵²

Somit ist von Beginn an klar, dass so etwas wie Individualität hier nicht mehr existiert und strikt einer Konsumgesellschaft Folge geleistet wird.

Als die Handlung auslösend wirkt, ähnlich wie bei *WALL·E*, nicht ein direkter Kampf zwischen Gut und Böse, sondern der intrapersonelle Konflikt einer Person. Der 12-jährige Ted ist verliebt in Audrey, deren größter Wunsch ein echter Baum ist. So wie jedwede Natur in Thneedville aber nicht mehr existent ist, sind auch Bäume nur mehr ein Mysterium der Vergangenheit. Doch Ted will Audreys Wunsch erfüllen und wird dabei von seiner Großmutter unterstützt. Dieser kommt eine Sonderstellung zu, denn sie gehört zu jener Generation, die sich noch an eine Zeit erinnern kann, zu der es Bäume gab. Als Gehstock hat die keine Anzeichen von Altersschwäche zeigende Großmutter eine Art Krummstab, was ihre prophetische Rolle unterstreicht. Jedoch wird ihr, als sie von der vergangenen Existenz der Bäume erzählen will, von ihrer Tochter keine Beachtung geschenkt: „Mom it's not really time for one of your magical fables, okay?“¹⁵³. Demnach wird auch Teds Wunsch, etwas über die Bäume zu erfahren, von ihr ignoriert:

¹⁴⁹ Richard H. Minear/Geisel Theodor Seuss, *Dr. Seuss Goes to War. The World War II Editorial Cartoons of Theodor Seuss Geisel*, New York: New Press 1999.

¹⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 184.

¹⁵¹ *The Lorax*, 00:01: 14.

¹⁵² Ebd., 00:01:30-00:04:12.

¹⁵³ Ebd., 00:07:32.

„We already have a tree. It's the latest model! [...] It's the oak-amic. The only tree with its own remote. Sommer, autumn, winter and disco!“¹⁵⁴

Interessant ist, dass dieser Disco-Effekt einen tatsächlichen Discoklassiker aus dem Jahr 1975 abspielt, nämlich *The Hustle* von Van McCoy & the Soul City Symphony. So wird hier wiederum für eine (Fantasie-)Zukunftsdarstellung Material aus der Populärkultur verwendet und zudem solches, welches im Jahr 2012 bereits zu den Oldies zu zählen ist. So ist es mit Sicherheit nur einem erwachsenen Rezipienten möglich, diese Referenz zu erkennen, wobei auch für Kinder die Szene trotzdem narrativ und amüsierend funktioniert, denn die zu diesem Lied tanzende Mutter verdeutlicht durchaus die Absurdität dieser Baum-Funktion. Die Zweckentfremdung der Natur als Discosäule oder auch als Straßenlaterne ist folglich als Signifikant für eine ökonomische und ökologische Sichtweise zu sehen, welche die Natur als vom Menschen kontrollierbar und als diesem unterlegen darstellt. Dass dies, wie sich auch für den Kosmos des Films herausstellt, ein Irrglaube ist, lässt die hier implizite Kritik an aktuellen tagespolitischen Tendenzen erkennen. Die Technik der Wetterbeeinflussung beispielsweise ist seit den Olympischen Sommerspielen in Peking weltpublik, als man Regenwolken durch den Einsatz von Silberjodid gezielt abregnen ließ – zum Zweck einer Garantie auf Sonnenschein.¹⁵⁵ 2009 wurden, um etwas gegen die Dürre in Peking zu unternehmen, Wolken mit Chemikalien geimpft.¹⁵⁶ „Eine Kaltfront bewirkte jedoch, dass der Regen als Schnee niederging“, weshalb „16 Millionen Tonnen künstlich erzeugter Schnee [...] die Hauptstadt“¹⁵⁷ trafen. Diese extremen realen Beispiele zeigen ebenso wie der Film in semifiktionalem Rahmen, dass ein massives Eingreifen in die Natur durch den Menschen bereits begonnen hat, jedoch dieser den Kürzeren ziehen wird.

Des Weiteren kommt der Darstellung des Megakonzerns *O'Hare Air* von Aloysius O'Hare ebenfalls ein Signifikat zu. Das Produkt der Firma ist Sauerstoff, und ob der Umweltverschmutzung sind alle Menschen davon abhängig. Während eines Meetings des Chefs mit seinen Marketing-Experten ist ein neuer Werbefilm

¹⁵⁴ *The Lorax*, 00:06:59-00:07:28.

¹⁵⁵ Vgl. Jens Lubbaddeh, „Olympia-Wetter: China schießt auf Regenwolken“, in: *Spiegel Online*, 04.08.2008, www.spiegel.de/wissenschaft/natur/olympia-wetter-china-schiesst-auf-regenwolken-a-569361.html, Zugriff: 28.03.2013.

¹⁵⁶ Vgl. Antje Blinda, „Staatliche Wettermacher: Künstlicher Schneesturm lässt Pekinger frieren“, in: *Spiegel Online*, 04.11.2009, www.spiegel.de/reise/aktuell/staatliche-wettermacher-kuenstlicher-schneesturm-laesst-pekinger-frieren-a-659246.html, Zugriff: 28.03.2013.

¹⁵⁷ Ebd.

zu sehen, der stark an reale Werbung für Alkohol erinnert. So wird ein langweiliger Samstagmittag durch das Konsumieren von frischem Sauerstoff aus der Flasche zur Party und am Ende des Spots steht der Hinweis: „Please breathe responsibly.“¹⁵⁸ Die Marketing-Strategie des Konzerns zeigt sich im anschließenden Beratungsgespräch:

„Our research shows that if you put something in a plastic bottle, people will buy it. And what’s more, when we built a new factory to make the plastic bottles, the air quality is just going to get worse. Which will make people what our air even more, and drive sales where? Through the roof!“¹⁵⁹

Darüber hinaus kommt dem Konzern, so wie Buy n Large in *WALL·E*, ein Regierungsstatus mit stark diktatorischen Zügen zu, der Thneedville als für die Bewohner unbewussten Überwachungsstaat reglementiert.

Der weitere Verlauf der Handlung erweist sich folgend als äußerst komplex. Auf Anraten seiner Großmutter sucht Ted die Figur des Once-lers auf, der weiß, wohin die Bäume verschwunden sind. Dieser erzählt Ted daraufhin in mehreren Rückblenden von seiner eigenen Geschichte. Diese Geschichte in der Geschichte bedarf demnach einer genaueren Betrachtung, denn sie ist die grundlegende Erklärung für die Zustände in Thneedville, wie es der Rezipient bisher kennt. Folglich ist ein permanentes Verbinden des aktuell Gesehenen mit dem bisher Wahrgenommenen für das narrative Verständnis des Filmes notwendig. Der Once-ler wird zeitweise zum Protagonisten des Films, und man erfährt schließlich dessen gesamte Lebensgeschichte. So ist die Immersion mit seiner Figur auf der Basis seiner Erzählungen anfangs sehr groß, denn als Gegenpart zu dem in die Welt hinausziehenden ambitionierten jungen Mann erweist sich seine Familie als gefühllos, gierig bis leicht schwachköpfig und damit als Antagonist. Das Ziel des Once-lers ist es, das sogenannte Thneed, ein Universalstoffstück, welches als Hut, Trainingsgerät uvm. verwendet werden kann, zu produzieren. Zuerst beeindruckt von der Schönheit der Natur und der Bäume, fällt er doch einen solchen. Die zuerst ebenfalls vom Once-ler faszinierten Tiere lassen sich anfangs noch mit Marshmallows ködern; als sie aber realisieren, dass es darum geht, einen Baum zu fällen, stellen sie sich entschieden gegen ihn. Dies weist einen biblischen Bezug auf. In der Bibel gibt es den Baum des Lebens und den Baum der Erkenntnis (AT, Gen 2,9), von dem es den Menschen versagt war zu essen, da dies mit dem

¹⁵⁸ *The Lorax*, 00:10:40-00:11:10.

¹⁵⁹ Ebd., 00:11:17-00:11:35.

Verlust des ewigen Lebens bestraft wurde. (AT, Gen 3,22) Die mit der Vertreibung aus dem Paradies verbundene Strafe auf das Brechen dieser Regel kann mit der Geschichte des Once-lers in Verbindung gebracht werden, denn auch dieser wird für sein Vergehen an der Natur im Folgenden bestraft und lebt als Ausgestoßener außerhalb der Mauern Thneedvilles. Außerdem ist der Baum an sich symbolisch aufgeladen und erweckt Assoziationen zu den Naturdarstellungen manch anderer Religionen. Beispielsweise im Buddhismus findet sich der *Baum der Erleuchtung*, indem Siddhartha Gautama unter einem Baum sitzend zum Buddha wurde.¹⁶⁰ Diese naturverbundene Gesinnung kann der Figur des Lorax zugeschrieben werden, denn dieser ist in seiner Funktion als Schützer des Waldes stets nur als moralische Instanz tätig, nie aber körperlich oder gar mit Gewalt, denn „that’s not how it works.“¹⁶¹ Die Anspielung auf die natürlich gegebenen Abläufe der Natur, die zum Fortbestand des Ökosystems essenziell sind, sowie der Eingriff des Menschen mit apokalyptischen Folgen ist ein mittlerweile populäres Thema. In dem Film *Avatar. Aufbruch nach Pandora*¹⁶² gibt es etwa den Baum der Seelen als Verbindung zwischen allem Lebenden und allem Vergangenen. Dieser mutet optisch wie eine gewöhnliche Weide an und erinnert wiederum beispielsweise an die Figur der Großmutter Weide im Film *Pocahontas*, die stets prophetische und weise Worte spendet. So ist die Symbolträchtigkeit solcher Baumdarstellungen durchaus im kollektiven Gedächtnis verankert und versinnbildlicht im Film *Der Lorax* wiederum die Notwendigkeit der respektvollen Verbundenheit mit der Natur.

Folglich versuchen der Lorax und die Tiere in einer Nacht-und-Nebel-Aktion den Once-ler in seinem Bett schlafend auf dem Fluss davontreiben zu lassen, jedoch vergebens. Hierzu interpretieren die Fische das Titellied von *Mission: Impossible*¹⁶³ – eine Inszenierung mit offensichtlich transzendenter Ebene, da eine Referenz auf die Filmgeschichte. Entscheidend ist an dieser Stelle, dass für den Zuschauer noch nicht klar ist, welche Position er nachvollziehend beziehen soll, denn dem Once-ler sind noch nicht ausschließlich negative, sprich böse Eigenschaften zuzuordnen. Außerdem besteht noch eine freundschaftliche und unterstützende Beziehung zwischen ihm, dem Lorax und den Tieren. Jedoch zeichnet

¹⁶⁰ Vgl. Axel Michaels, *Buddha. Leben, Lehre, Legende*, München: Beck 2011, S. 39-41.

¹⁶¹ *The Lorax*, 00:25:20; siehe auch: 00:57:23-00:57:35.

¹⁶² *Avatar*, Regie: James Cameron, USA/GB 2009.

¹⁶³ *Mission: Impossible*, Regie: Brian De Palma, USA 1996.

sich in der Reaktion des Lorax und der Tiere mit einem Begräbnis für den ersten gefällten Baum eine handlungsweisende Tendenz ab.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten schafft es der Once-ler, Aufmerksamkeit für sein Produkt zu erlangen, und expandiert, unterstützt von seiner angereichten Familie, ein Megaunternehmen. Die Zufälligkeit seiner plötzlichen Popularität ist dabei wiederum ein Realitätsbezug, denn in der aktuellen Wirtschaft stellt sich häufig die Frage nach der tatsächlichen Sinnhaftigkeit mancher Produkte. Jedoch scheint ein durchdachtes Marketingkonzept wie auch die Gunst einer bereits prominenten Persönlichkeit oft wirkungsvoller als jedwede Funktionalität bzw. Notwendigkeit. Nicht umsonst ist eine der aktuellen Vermarktungs- und Werbestrategien etwa von Modelabels das Verschicken ihrer Ware an Prominente, in der Hoffnung diese auf Abbildungen in den Unterhaltungsmedien wiederzufinden und dadurch Aufmerksamkeit zu erlangen. Dies wird im Film *Der Lorax* dadurch visualisiert, dass, als der Once-ler aufgrund des Misserfolgs seinen Thneed entnervt von sich wirft, dieser einer jungen Frau dekorativ auf dem Kopf landet. Daraufhin bekommt die zuvor offensichtlich eher eigenbrötlerische Frau Komplimente und es heißt: „Oh my gosh! I totally want one – That thing makes me like you more.“¹⁶⁴

Mit der Ankunft der Familie des Once-lers wird die Zuweisung der Rolle von Protagonist und Antagonist noch ein Stück komplexer. War den Familienmitgliedern zu Beginn eine antagonistische Position zuzuweisen, da sie ihren Sohn nicht unterstützten, so tun sie dies nun sehr wohl. Die optische Charakterzeichnung jedoch spricht durchwegs gegen ein Sympathisieren mit den Familienmitgliedern. Die Tante etwa trägt eine Frisur, welche links und rechts auf dem Kopf zu Hörnern geformt ist und stark an ein Teufelshaupt erinnert. Im Folgenden können der Lorax und die Familie, mit der Mutter als Fürsprecherin, sinnbildlich als guter und böser Engel über den Schultern des Once-lers gesehen werden. Die entscheidende Wendung nimmt die Handlung, als der Once-ler sich für eine dieser Seiten entscheidet – nämlich für die seiner (bösen) Familie, die das Umschlagen der Bäume zugunsten einer schnelleren Produktion vorschlägt, und er dies, entgegengesetzt des Zuredens des Lorax, durchsetzt. Von da an dominieren Maschinen, Kräne, Schornsteine und Äxte die Produktion, was eine klassische Darstellung der Menschheit als skrupellos und die Natur vernichtend ist und sich bereits in den

¹⁶⁴ *The Lorax*, 00:34:10-00:43:27.

FernGully-Filmen gezeigt hat. Die Transformation des Once-lers zum definitiven Antagonisten erfolgt wiederum in einem Song, in dem dieser zuerst betont:

„How bad can I be. I’m just doin’ what comes naturally. [...] I’m just following my destiny. [...] Well, there’s a principle in nature, [...] that almost every creature knows. Called survival of the fittest.“¹⁶⁵

Jedoch wird im Verlauf des Liedes seine Charakterentwicklung sichtbar:

„I’m just building the economy. [...] All the customers are buying. And the money’s multiplying. And the PR people are lying. And the lawyers are denying. Who cares if a few trees are dying? This is all so gratifying!“¹⁶⁶

Damit ist spätestens an dieser Stelle klar, dass vor dem O’Hare-Konzern der Thneeds-Firma eine regierungsähnliche Herrschaft zukam. Dies wiederum steht als Signifikant für die mögliche Herrschaft bereits bestehender Megakonzerne, wie etwa Red Bull. Denn ähnlich den Thneeds – *a Fine-Something-That-All-People-Need* – ist auch für den Energydrink nicht definitiv eine funktionelle Notwendigkeit gegeben, jedoch steht er trotzdem als globales Statussymbol für Coolness und Gemeinschaftsgefühl. Auf der Homepage des Energydrink-Herstellers gibt es eine Grafik zur Erfolgsgeschichte anhand eines Zeitstrahls. Dieser zeigt die jährliche Expansion des Konzerns daran, in wievielen Ländern das Getränk von 1989 (1 Land) bis 2011 (164 Länder) erhältlich war. Die Weltkarte darunter demonstriert den sukzessiven Aufbau einer globalen Reichweite¹⁶⁷ und damit etwas, was auch der Once-ler mit seinen Thneeds verfolgt. Und so legt der Film seinem Publikum, überspitzt formuliert, nahe, die mögliche Abhängigkeit von manchen bereits übermächtigen Konzernen zu erkennen und die Herrschaft von *Red Bull-Ville*, *Apple-Ville*, *Microsoft-Ville* oder *Google-Ville* zu verhindern.

Auch im Fall des Einsatzes von Musik im populären Animationsfilm, insbesondere der Songs, welche die Protagonisten selbst interpretieren, ist eine Veränderung zu verzeichnen. Sind die Songs, wie sie Schneewittchen oder Aschenputtel singen, dem Musical-Genre zuzuordnen und auch inhaltlich eindimensional die Handlung romantisierend und untermalend, so sind die Songs des neuen populären Animationsfilms oft stilistisch Genres wie Rock, Pop oder auch Hip-Hop zuzuordnen. Sie enthalten eine deutliche, oft sarkastische und selbstironische, die Handlung aktiv vorantreibende Ebene. Dies wiederum erfordert die kognitive Aufmerksamkeit des Rezipienten. In jener Szene, in welcher der Once-ler seine

¹⁶⁵ *The Lorax*, 00:53:42-00:56:33

¹⁶⁶ Ebd.

¹⁶⁷ Vgl. Anon., „Meilensteine in der Geschichte von Red Bull“ in: *Red Bull*, 2013, www.redbull.at/cs/Satellite/de_AT/unternehmen/001243072258292, Zugriff: 28.03.2013.

Geschichte erzählt, unterbricht ihn Ted und drängt auf die Beantwortung seiner Frage: „Is there a musical number where you show me how to get a tree?“¹⁶⁸ Dies wirft im weitesten Sinne einen kritischen Blick auf den frühen Animationsfilm, in welchem die Songs oftmals außerhalb des narrativen Zusammenhangs inszeniert wurden. So unterstrichen die Songs hierbei vielleicht einen Charakterzug der Figur, trugen jedoch nicht zur weiteren Narration bei. Den Songs in *Der Lorax* aber kommt eine stark informierende Rolle zu, wie sich im bereits erwähnten Eingangslied zeigt, das sowohl die Optik als auch die geistige Haltung Thneedvilles präsentiert. Diese Art der Aufarbeitung kann mit der Brecht'schen Verwendung von Liedern in Verbindung gebracht werden, wobei diese Einlagen sein sollten, jedoch nicht aus der Handlung herauswachsen sollten.¹⁶⁹

Und noch weitere Bezüge zur Realität sind hier interessant. Als der Once-ler in die Welt hinauszieht, fährt er zwar mit einem Planwagen mit vorgespanntem Esel, jedoch ist am Heck des Wagens ein Schild ähnlich einem Autokennzeichen montiert. Auch im Fall der musikalischen Inszenierung wird auf ähnliche Referenzen gesetzt. So spielt der Once-ler eine moderne E-Gitarre zu seinen Songs, was einen gewissen Coolness-Faktor erwirkt, durch welchen besonders Kinder mit der Figur sympathisieren können.

Die Geld- und Machtgier des Once-lers führt schlussendlich zu der restlosen Abholzung der Bäume, der Flucht der Tiere und des Lorax aus dem Tal sowie der Entstehung von Thneedville als naturlose, dem Kommerz folgende Stadt. Damit enden die Rückblenden, und der nun gealterte Once-ler bekräftigt Ted, den Menschen den Sinn der Bäume wieder verständlich zu machen. Mit einem Traktor gelingt es diesem schließlich, nachdem bloßes Reden nicht wirkt, die Mauern Thneedvilles ein Stück einzureißen, und die Menschen erblicken zum ersten Mal die wahre Verwüstung außerhalb der Stadt. Dies wirkt, wiederum ähnlich wie bei *WALL·E*, als filmische Umsetzung des Höhlengleichnisses. Die Menschen, von denen anzunehmen ist, dass sie diese Realität noch nie zuvor wahrgenommen haben, erkennen durch das Zutun Teds die Wahrheit und dass sie bisher lediglich in einer abbildhaften Realität gelebt hatten. Folglich beschließen sie, den letzten vorhandenen Samen eines Baums – der ebenso symbolträchtig, wie die letzten

¹⁶⁸ *The Lorax*, 00:21:15-00:21:19.

¹⁶⁹ Vgl. Bertolt Brecht, „Couragemodell“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 25, *Schriften 5. Theatermodelle, ›Katzgraben‹-Notate 1953*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 169–398; (Orig. 1949), hier: 173.

Pflanze in *WALL·E* ist – zu pflanzen, und ein kurzer Zeitsprung zeigt die letzte Szene, in der sich der Once-ler um die nachwachsenden Bäume kümmert sowie sich mit dem Lorax aussöhnt.

Die Frage nach einem Protagonisten und einem Antagonisten ist schließlich nicht eindeutig zu klären, obwohl sich der Once-ler selbst als der Böse definiert: „You wanna know about trees? Why they’re gone? – It’s because of me.“¹⁷⁰ Trotzdem durchläuft er eine Läuterung, erkennt seine Taten als falsch und versucht aktiv, diese zu relativieren. Diese Art der Darstellung erinnert wiederum an die Charakterdarstellung des epischen Theaters, denn das Gefühl des Mitleids für den Once-ler ist final stärker als die Immersion. Dies spricht dafür, seine Figur als Signifikant für die gesamte Menschheit zu sehen sowie seine Charakterentwicklung als jenen notwendigen kognitiven Prozess des Umdenkens hinsichtlich des Umweltschutzes. Demnach sind die protagonistischen Züge dieser Figur für die Intention des Films relevant, um den Rezipienten emotional und kognitiv mit der Thematik zu erreichen, was mit dem Erkennen jener negativen Charakterzüge des Once-lers in seiner eigenen Person erreicht wird. Obwohl der Film also final betont, dass

„[t]he characters and events depicted in this photoplay are fictitious and similarity to actual persons, living or dead, is purely coincidental“¹⁷¹,

so baut er, ähnlich wie im Film *WALL·E*, auf zahlreichen bereits realen Zuständen auf und unterzieht sie, wohlgerne in einem fantastischen Kosmos, einer Überdimensionierung. Eben durch seine surrealen Elemente wirkt der Film auf realistische Weise, denn dies ermöglicht das Einlassen des Zuschauers auf die Thematik, die dabei nicht mit erhobenem Zeigefinger vermittelt wird. Der Einfluss der Populärkultur als auch realer Begebenheiten ist demnach ein Mittel für die transzendente Ebene des Films. Der zu Beginn stehende Schwenk über die Stadt zeigt etwa eine Skipiste direkt neben einem Strand, wobei Skihallen mit Kunstschnee schon seit Jahrzehnten keine Seltenheit in klimatisch für den Skisport ungünstigen Gebieten sind. Auch jene Referenz, welche mit dem Produkt des Sauerstoffs in Plastikflaschen hergestellt ist, regt einen Gedankenprozess an. Die Sauerstoffstationen in den Wohnhäusern Thneedvilles muten wie reale Wasserspender an, was als Signifikant dafür gesehen werden kann, zu erkennen, dass auch dem Ablauf der Wasserversorgung des Menschen bereits seit geraumer Zeit ein kommerzieller und technischer Schritt zwischengeschaltet ist. Seinen Status als umweltak-

¹⁷⁰ *The Lorax*, 00:16:06-00:16:26.

¹⁷¹ Ebd., 01:25:59.

tivistisch signalisiert der Film nicht nur auf inhaltlicher, narrativer und semiologischer Basis, sondern auch produktionstechnisch. Der Abspann verweist darauf, dass

„[t]his Motion Picture used sustainability strategies to reduce its carbon emissions and environmental impact.“¹⁷²

Einer erheblichen Anzahl an Filmen des neuen populären Animationsfilms kommt folglich eine starke Grüne Politik propagierende Kompetenz zu, die mit signifikanten Bezügen zur Realität ihre Rezipienten nachhaltig zu beeinflussen versuchen. Dies zeigen auch weitere Filme dieser Zeit, wie etwa *Der fantastische Mr. Fox* (2009)¹⁷³, *Fischen Impossible. Eine tierische Rettungsaktion* (2010)¹⁷⁴ und *Konferenz der Tiere* (2009)¹⁷⁵, in welchen sich stets die Tiere als Protagonisten gegen die Umwelt zerstörende und demnach antagonistische Menschheit auflehnen.

8.2 Erweiterungen der inhaltlichen Spannweite und der Inszenierungsweisen

8.2.1 Blockbuster für Kinder – *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*

Als ein erheblicher Aspekt in der Inszenierungsweise des neuen populären Animationsfilms ist, wie bereits exemplarisch festgestellt, die Verarbeitung von bestehendem Material aus der primär für Erwachsene bestimmten Populärkultur zu sehen. Der Film *Hotel Transsilvanien*¹⁷⁶ etwa stellt eine gesamtheitliche Referenz auf *Dracula* von Bram Stoker dar. Zusätzlich wird auf eine Vielzahl an klassischen Filmmonstern Bezug genommen, wie natürlich auf Graf Dracula (und Jonathan Harker), Frankenstein, die Gremlins, den Yeti sowie auf die Figur der Hydra aus der griechischen Mythologie oder auch auf Quasimodo, den Glöckner von Notre Dame nach Victor Hugo. Darüber hinaus gibt es Charaktere gezeichnet nach Monstern aller Art – Werwölfe, Zombies, Schrumpfköpfe und Mumien. Aufgrund solcher Inszenierungen scheint es nicht mehr notwendig, das Genre des Animationsfilms optisch und inhaltlich für Kinder zuzuschneiden und demnach von der restlichen Filmkultur abzugrenzen. Vielmehr wird auf die vorhandene Medienkompetenz der Kinder gesetzt und unter anderem bereits bestehende Blockbuster für eben diese animiert reproduziert. So sind vor allem Actionse-

¹⁷² *The Lorax*, 01:25:48.

¹⁷³ *Fantastic Mr. Fox*, Regie: Wes Anderson, USA 2009.

¹⁷⁴ *SeeFood*, Regie: Aun Hoe Goh, Malaysia 2001.

¹⁷⁵ *Konferenz der Tiere*, Regie: Reinhard Klooss/Holger Tappe, Deutschland 2010.

¹⁷⁶ *Hotel Transylvania*, Regie: Genndy Tartakovsky, USA 2012.

quenzen, aber auch klassische Gruselszenen in wohl dosierter Qualität und Quantität in den neuen Animationsfilmen enthalten.

Der Film *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* kann hierauf als Exempel geprüft werden. Basierend auf dem gleichnamigen Buch aus dem Jahr 1978 von Judi Barrett ist dieser viel eher in Genres wie Abenteuer- oder Katastrophenfilm einzureihen, denn *nur* als Animationsfilm zu bezeichnen. Wiederum ist zu mutmaßen, dass erst 2009 die Zeit reif für eine so große kommerzielle Verfilmung dieses Stoffes war, denn auch hier ist der Faktor der Grünen Politik nicht unerheblich. Um die dabei für den hier beispielhaften Film auftretenden Referenzen auf bestehende Realfilme bzw. Originalmaterialien genauer als solche auszuweisen, wird auf eine Strukturanalyse an dieser Stelle verzichtet. Denn der Handlungsaufbau verhält sich ähnlich wie etwa bei *Ralph reichts* und *Oben*. Der Protagonist Flint Lockwood ist ein Außenseiter, und sein einziger Wunsch ist es, seine Eltern stolz zu machen, sowie gesellschaftliche Anerkennung zu erlangen. Dieser innere Konflikt führt zu der handlungsmotivierenden Erfindung – dem FLDSMDFR (Flint Lockwood Diatonic Super Mutating Dynamic Food Replicator). Im Verlauf des Films verwandelt die Maschine Wasser in Essen, und es regnet Hamburger, Sushi, Doughnuts, Hot Dogs uvm. Dies bedeutet zuerst einen großen Segen für den Ort des Geschehens – Swallow Falls, das ehemalige Mekka für Sardinen. Die Menschheit entschied einst, dass Sardinen ekelig wären, was die Wirtschaft der Insel zum Erliegen gebracht hat, und nun der ansässigen Bevölkerung daher Sardinen als einziges Lebensmittel zur Verfügung stehen. Auf inhaltlicher Basis liefert der Film folglich ebenfalls eine Vielzahl an signifikanten Darstellungen, die auf reale Begebenheiten verweisen. Die Tatsache, dass Swallow Falls wirtschaftlich vollends abhängig von der Sardinenproduktion ist, erinnert daran, dass sich eine einseitige (wirtschaftliche) Lebensweise sehr schnell negativ auswirken kann, und die Wahrung von ökologischer Vielfalt wichtig für einen gesunden Fortbestand aller Lebewesen ist. Jener durch die Maschine hergestellte Lebensmittelüberfluss ist jedoch ebenfalls kritisch aufzufassen, denn dieser wird auf eine eigens dafür angelegte Mülldeponie katapultiert, frei nach dem Motto: *Aus den Augen, aus dem Sinn*. Hier verarbeitet ist jene Kritik an der westlichen Überfluggesellschaft, die tatsächlich Müllhalden bestehend aus eigentlich verwertbaren Lebensmitteln kennt. Dies zeigt etwa der bereits erwähnte Dokumentarfilm *We Feed the World* anhand schockierender Bilder. Die Texteinblendung zu dem Bild eines Müllberges aus Brot berichtet hier:

„In Wien wird täglich jene Menge an Brot als Retourware vernichtet, mit der die zweitgrößte Stadt Österreichs – Graz – versorgt werden könnte.“¹⁷⁷

So wie dieser Dokumentarfilm die globalen Zusammenhänge der Massenproduktion von Lebensmitteln und den daraus resultierenden Verbrechen an Umwelt und Menschheit zeigt, so ist dieselbe Kritik für den hier behandelten Animationsfilm implizit. Der Bürgermeister von Swallow Falls steht mit seinen antagonistischen Zügen als Signifikant für die zunehmende Ignoranz für die Umwelt aufgrund der Gier nach immer mehr Produkten zu möglichst günstigen Preisen. Obwohl ihn Flint vor den möglichen Schäden der außer Kontrolle geratenen Maschine, die schließlich Lebensmittel von überdimensionaler Größe und damit globaler Gefahr produziert, warnt, verlangt dieser immer noch mehr Lebensmittel. Jene Szene, welche Swallow Falls versunken in Bergen von Speiseeis zeigt, erinnert wiederum an die im Zusammenhang mit dem Film *Der Lorax* angesprochene Wetterbeeinflussung durch das Impfen von Wolken – eine Technik, die der Mensch nicht vollends kontrollieren kann, und eben dies geschieht mit der Lebensmittelmaschine, die in der Stratosphäre platziert das Wetter beeinflusst. Mit dem apokalyptischen Ende der Geschichte überrollt die alles überragende Mülldeponie Swallow Falls, und Flint kann die Maschine erst in letzter Sekunde unschädlich machen.

Vor allem dieses Finale hält zahlreiche, vor allem filmische, Referenzen bereit. Gesamtheitlich erinnert der Film stark an Weltuntergangsfilme wie etwa *The Day after Tomorrow*¹⁷⁸, *Twister*¹⁷⁹ oder *Armageddon*¹⁸⁰. So wird, ähnlich wie in ersterem Film, die gesamte Welt durch die Katastrophe zerstört, dies jedoch exemplarisch anhand populärer Hauptstädte und Orte wie Paris, London oder der Chinesischen Mauer gezeigt. So landet etwa auf der Spitze des Eiffelturms ein überdimensionales Sandwich, und auf der Chinesischen Mauer zerschellt ein Glückskeks, der wiederum die Botschaft offenbart: „You are about to be crushed by a giant corn“¹⁸¹, welcher daraufhin über die dort befindliche Menschenmenge hinweg rollt. Auch besteht mit einem riesigen Spaghetti-Tornado eine Referenz auf den zweiten oben genannten Realfilm. Die Tatsache, dass Flint und weitere Ne-

¹⁷⁷ *We Feed the World*, Regie: Erwin Wagenhofer, Österreich 2005; DVD-Video, Universum Film 2006, 00:04:40.

¹⁷⁸ *The Day After Tomorrow*, Regie: Roland Emmerich, USA 2004.

¹⁷⁹ *Twister*, Regie: Jan de Bont USA 1996.

¹⁸⁰ *Armageddon*, Regie: Michael Bay, USA 1998.

¹⁸¹ *Cloudy with a Chance of Meatballs*, Regie: Phil Lord/Chris Miller, USA 2009; Blu-ray-Video, *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*, Sony Pictures Home Entertainment 2010, 01:11:05-01:11:15.

benfiguren in die Stratosphäre fliegen, um die Maschine unschädlich zu machen, stellt eine Referenz auf den dritten Film dar, in welchem ebenfalls eine Crew ins Weltall fliegt, um den Planeten vor einem Kometen zu bewahren. Im Inneren der mittlerweile zu einem gigantischen Fleischball angewachsenen Maschine angekommen, folgen Bezüge zu Filmen wie *Jäger des verlorenen Schatzes*¹⁸², sowie den weiteren Filmen der *Indiana Jones*-¹⁸³ als auch der *Matrix*-Reihe¹⁸⁴. So muss sich Flint seinen Weg, ähnlich wie Indiana Jones, über in heißem Fett schwimmende Pommes Frites bahnen. Die Maschine hat sich zum Ende des Films optisch vergrößert, eine eigene intelligente Denkweise entwickelt und erinnert an jene die Menschen versklavenden Maschinen der *Matrix*-Filme, die ebenfalls wie Fangarme anmutende Sonden ausbilden. Auch in einer Szene zuvor wirft der Bürgermeister ein riesiges Radieschen nach Flint, welchem dieser fliegend und in Slow-Motion ausweichen kann, ähnlich den Kampfszenen der *Matrix*-Filme. Mit der Verwendung des Liedes *Sirius* von The Alan Parsons Project besteht auch hier eine Referenz auf die Musikgeschichte, die Kinder nicht erkennen können, Erwachsene jedoch schon.

Am Ende des Films wird Flint als Held gefeiert, was seinen Beruf als Erfinder und Wissenschaftler sowie seine Individualität als positiv und für Kinder nachahmenswert darstellt. Eine gewisse Propaganda für technische Berufe und die Naturwissenschaften wie auch für den Mut, nicht mit dem Strom zu schwimmen, schwingt hier mit. Die reale Inszenierungsweise wirkt hierfür unterstützend. Zwar sind Flints Erfindungen als nicht realistisch einzustufen, jedoch die Mittel ihrer Herstellung sowie ihre Grundidee durchaus referenziell realistisch und lediglich überdimensioniert. Auch die Kleidung der Charaktere sowie die Optik des Settings des Films, wie Häuser und Autos, sind realistisch visualisiert. Die weibliche Figur, Sam Sparks, in die Flint verliebt ist, ist Journalistin, wodurch der gesamte Medienkomplex an TV, Radio, Nachrichten- und Informationsplattformen ebenfalls realistisch im Film existent ist. War es im frühen Animationsfilm zudem gängig, vor allem Märchen, in einer mittelalterlich anmutenden Welt und demnach ohne jedwede Technik zu zeigen, so ist nun die Verarbeitung des aktuellen

¹⁸² *Raiders of the Lost Ark*, Regie: Steven Spielberg, USA 1981.

¹⁸³ *Indiana Jones and the Temple of Doom*, Regie: Steven Spielberg, USA 1984; *Indiana Jones and the Last Crusade*, Regie: Steven Spielberg, USA 1989; *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Regie: Steven Spielberg, USA 2008.

¹⁸⁴ *The Matrix*, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 1999; *The Matrix Reloaded*, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 2003; *The Matrix Revolutions*, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski USA 2003.

Stands der Mode und Technik tonangebend. Zudem ist die Darstellung realer Großstädte wie New York, Paris oder London in diesem Zusammenhang interessant, denn dies manifestiert den ernstzunehmenden Anspruch des Films.

Damit einhergehend ist jedoch auch eine äußerst stereotype Darstellung der jeweiligen Nationen. Die Franzosen werden als nur schwarz-weiß-gestreifte T-Shirts und Barett tragende Menschen gezeigt, die Ägypter sind einheitlich männlich und in Kaftane gehüllt, die Briten Regenschirm tragende Menschen mit Bowler-Hats und Anzügen aus der Mode des 19. Jahrhunderts. Dies stellt eine aktiv stereotype Darstellung zum Nutzen des raschen Erkennens einer Nation dar, obwohl dies an dieser Stelle nicht notwendig wäre. Denn das alleinige Zeigen der bauwerklichen Wahrzeichen der Städte bzw. Länder, die hierbei ohnehin zu sehen sind (Big Ben bzw. Elizabeth Tower, New Yorker Skyline, Eiffelturm, Ägyptische Pyramiden, Chinesische Mauer), würde zugunsten der Wiedererkennung ausreichen. Folglich wird dieses klassische Element des populären Animationsfilms, Nationalitäten stereotyp und damit limitiert darzustellen, noch immer verwendet, jedoch vermehrt im Kontext der realen örtlichen Umgebungen und nicht mehr nur verstärkt auf reiner Charakterebene wie etwa in *Arielle*¹⁸⁵. Hier ist der Chefkoch des Königshauses ein cholerischer, einen dünnen Schnauzbart tragender Franzose. Auch der 2007 erschienene Film *Ratatouille*¹⁸⁶ betont: „We hate to be rude – but we’re french!“¹⁸⁷ Die Verwendung von stereotypen Darstellungen hinsichtlich Nationalitäten diente im frühen Animationsfilm in seiner Slapstick-artigen Aufarbeitung als Lachnummer. Im neuen Animationsfilm ist eine eher passive Verarbeitung diesbezüglich zu vermerken, wobei dies schlichtweg das unumstößlichste Element des populären Animationsfilms zu sein scheint. Eine richtungsweisende Erneuerung kann jedoch trotzdem ansatzweise vermerkt werden. Der Film *Rio* kann ebenfalls in die Reihe stereotyper Aufarbeitungen eingereiht werden. Dieser inszeniert sehr intensiv südamerikanische bzw. brasilianische Stereotype, jedoch ist eines entscheidend – der Regisseur des Films, Carlos Saldanha, ist Brasilianer und wirft folglich einen internen Blick auf jene Stereotype. Es ist demnach eine Tendenz für den Animationsfilm zu vermerken, welche Stereotypen nicht mehr nur

¹⁸⁵ *The Little Mermaid*, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 1989.

¹⁸⁶ *Ratatouille*, Regie: Brad Bird, USA 2007.

¹⁸⁷ *Ratatouille*, Regie: Brad Bird, USA 2007; Blu-ray-Video, Walt Disney 2008, 01:19:20-01:19:23.

passiv, sondern aktiv einsetzt, und damit der Versuch besteht, eben diese sichtbar und kritisierbar zu machen.

Darüber hinaus scheint ein weiterer Aspekt mit einer gewissen Stereotypisierung verfolgt zu werden. Der Film *Madagascar 3. Flucht durch Europa*¹⁸⁸ ist ein Beispiel dafür, dass mit dem populären Animationsfilm ein gewisser Bildungsauftrag angestrebt wird. Die Reise durch Europa stellt einen tatsächlichen Streifzug durch die architektonischen Wahrzeichen der jeweiligen Länder dar, was für Kinder die teilweise erste Wahrnehmung dieser bedeutet. So ist dem Film ein Bildungswert hinsichtlich grundlegendem geografischem Wissen zuzuschreiben und die obwohl eindimensionalen stereotypen Darstellungen der jeweiligen Nationalitäten können als dies verstärkend gesehen werden. Diese gezielte Verwendung von Nationalitäten-Stereotypen im geografischen Kontext weist auf eine verstärkt durchdachte Inszenierung der Filme hin.

Mit dem Film *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* zeigt sich weiter auch eine neue selbstreflexive Haltung der Filmproduktionsfirmen. Die Titelsequenz des Films blendet folgende Schrift ein: „A film by a lot of people.“¹⁸⁹ In jener Szene, in welcher der Bürgermeister Flint zwingt, die Maschine am Laufen zu halten, spricht dieser im Echo-Effekt, was zuerst nur akustisch zu vernehmen ist, da Flints Augen in einer Großaufnahme zu sehen sind. Der Schnitt in eine halbnaher Einstellung aber offenbart, dass der Bürgermeister diesen Effekt durch Wortwiederholungen selbst herstellt. Dies macht das Medium Film sichtbar, indem ein im kollektiven Gedächtnis verankerter Soundeffekt ad absurdum geführt und demzufolge erkenntlich gemacht wird.

Denn filmhistorisch haben sich bestimmte motivische Inszenierungs- und Gestaltungsmethoden entwickelt, die nun aus einem kollektiven Medienbewusstsein heraus erkannt und genretechnisch zugeordnet werden können. Dies kann interdisziplinär gesehen beispielsweise auf humanpsychologische Grundmuster wie Urängste oder essenzielle menschliche Bedürfnisse zurückzuführen sein. Eine rasende Kamerafahrt durch einen düsteren, nebelbehangenen Wald aus einer Point-of-View-Perspektive, einhergehend mit unheimlicher nicht-diegetischer Musikuntermalung, spricht etwa auf die angeborene Reaktion des Flüchtens in einer angstbereitenden Situation an. Und auch die Filmgeschichte selbst hat be-

¹⁸⁸ *Madagascar 3: Europe's Most Wanted*, Regie: Eric Darnell/Tom McGrath/Conrad Vernon, USA 2012.

¹⁸⁹ *Cloudy with a Chance of Meatballs*, 00:00:45.

stimmte Inszenierungsmuster definiert und beim Publikum verankert. So ist die Waldszene klassisch gesehen wohl am ehesten einem Horrorfilm entnommen, und das Dargestellte lässt einen weiteren grausigen Fortgang vermuten. Mit diesen verankerten Erwartungshaltungen zu spielen macht sich etwa das Genre der parodistischen Filmkomödie zu Eigen, indem anders als vermutet nichts Schockierendes, sondern etwas Amüsantes auf eine angstbereitende Szene folgt und das klassische Filmmuster aufgebrochen wird. Dieses Spielen mit dem beidseitigen Wissen von Filmemacher und Rezipient über die Wahrnehmungsmechanismen sowie ein vermehrtes Heraustreten aus den filmischen Parametern ist zunehmend auch für den neuen populären Animationsfilm zu verzeichnen. Dies bedeutet nicht den Verlust einer gewissen Ernsthaftigkeit im Umgang mit dem Medium als vielmehr einen selbstkritischen und selbstironischen Blick der Produktionsstudios auf sich und ihre Werke. Dies stellt ein positives Merkmal dar, denn es spricht gegen eine dogmatische und selbstverherrlichende Haltung des neuen populären Animationsfilms, der in einer globalisierten und wünschenswert weltoffenen Zeit nur von Vorteil und vor allem zukunftsweisend sein kann.

8.2.2 Das realistische Märchen – *Das Rotkäppchen-Ultimatum* und *Gnomeo & Julia*

Ein weiterer Blick auf die neuen Inhalte des neuen populären Animationsfilms sowie deren Inszenierungsweise hält auch für Märchen- und Literaturverfilmungen einen völlig neuen Zugang bereit. Im Jahr 2011 erschien mit dem Film *Das Rotkäppchen-Ultimatum*¹⁹⁰ das Sequel zu dem 2005 erschienenen Film *Die Rotkäppchen-Verschwörung*¹⁹¹. Diese beiden Filme vereinen mehrere Besonderheiten des neuen populären Animationsfilms. Allen voran stellen sie ganzheitliche Reproduktionen von bestehenden Realfilm-Blockbustern dar und bringen dies in den Kontext eines klassischen Märchenstoffes. Die Anzahl an Referenzen, welche dies mit sich bringt, ist auch für diesen Film schier endlos, woraufhin hier lediglich eine kleine Auswahl als solche ausgewiesen werden kann. Offensichtliche Referenzen sind bereits in den Titeln der deutschen Übersetzung zu finden, indem auf die *Bourne*-Filme (*Die Bourne Verschwörung*¹⁹², *Das Bourne Ultimatum*¹⁹³) angespielt wird. Auch die Handlung des Märchens von Rotkäppchen und dem

¹⁹⁰ *Hoodwinked Too! Hood vs. Evil*, Regie: Mike Disa, USA 2011.

¹⁹¹ *Hoodwinked!*, Regie: Cory Edwards, USA 2005.

¹⁹² *The Bourne Supremacy*, Regie: Paul Greengrass, USA 2004.

¹⁹³ *The Bourne Ultimatum*, Regie: Paul Greengrass, USA 2007.

Wolf wird *entmärchenisiert* und in einen Action-Krimi verwandelt. So wurden Hansel und Gretel von der bösen Hexe Verushka entführt. Der Rettungsversuch von Granny, Wolf und Twitchy (ein hyperaktives Eichhörnchen) – allesamt Agenten der *Happily Ever After Agency*, „an organization dedicated to making happy endings for everyone“¹⁹⁴ – scheitert jedoch. Und so wird Red hinzugezogen, die gerade im Rahmen eines Sondertrainings in einer Art Kampfkunsttempel der Sisters of the Hood in die Künste der Kampfkunst respektive Backkunst eingeweiht wird. Interessant an der Handlungsstruktur ist hier wiederum, dass sich die vermeintlichen Opfer, Hansel und Gretel, erst in Minute 34 als die eigentlichen Antagonisten herausstellen, welche die Hexe Verushka lediglich als Handlanger einsetzen. Auch stellt sich dabei heraus, dass die Hexe einen persönlichen Kampf mit Granny austrägt, da die beiden Studentinnen der Sisters of the Hood waren, Granny jedoch stets besser als Verushka war. Und auch Hansel und Gretel betonen sarkastisch: „Don't blame us. It is society's fault. We had the displeasure of being the children of a poor woodcutter.“¹⁹⁵

Dieses klassische Thema der Rache ist ein vielverwendetes im Bereich Action oder Thriller und damit ein Bezug auf bestehende Realfilme dieser Genres. Ein weiteres Beispiel für eine direkte Referenz auf bestehendes Material der Populärkultur ist etwa Grannys gelber Overall, der dem Outfit der Protagonistin des Films *Kill Bill. Vol. 1*¹⁹⁶ nachempfunden ist, welches mit der Anlehnung an den Kampfanzug von Bruce Lee im Film *Bruce Lee. Mein letzter Kampf*¹⁹⁷ auch hier bereits referenziell aufgeladen ist. Auch weitere Actionsequenzen sind Nachahmungen von Szenen bestehender Filme, vornehmlich aus dem Actiongenre, wie etwa jene von Granny nachempfundene Szene, in der sie sich – frei nach Filmen wie *Mission: Impossible*, *Ocean's Twelve*¹⁹⁸ oder *Verlockende Falle*¹⁹⁹ – durch ein Meer von Überwachungslasern manövriert. Zusätzlich sind direkte ironische Bezüge auf klassische Märchenstoffe (Schneewittchen, Dornröschen, Der Froschkönig) und damit die Geschichte des Animationsfilms zu finden:

„Verushka: So I stole the great recipe, and I spent the last 60 years searching for the secret ingredient! [...] My attempts to find the secret ingredient were

¹⁹⁴ *Hoodwinked Too! Hood vs. Evil*, Regie: Mike Disa, USA 2011; Blu-ray-Video, *Das Rotkäppchen-Ultimatum*, StudioCanal 2011, 00:01:34.

¹⁹⁵ *Hoodwinked Too!*, 00:35:08-00:35:14.

¹⁹⁶ *Kill Bill. Vol. 1*, Regie: Quentin Tarantino, USA 2003.

¹⁹⁷ *Game of Death*, Regie: Robert Clouse, Hong Kong/USA 1978.

¹⁹⁸ *Ocean's Twelve*, Regie: Steven Soderbergh, USA 2004.

¹⁹⁹ *Entrapment*, Regie: Jon Amiel, USA/UK/Deutschland 1999.

all failures! Sure, I did produce a few other things. A poison apple, a sleeping spell, a way to turn men into frogs.“²⁰⁰

Des Weiteren wird auch hier durch filmstilistische Elemente der Film als Medium sichtbar gemacht. Jene Szene, welche in Rückblenden die Vorgeschichte Verushkas offenbart, ist mit Erzählungen dieser aus dem Off unterlegt, woraufhin sich folgender Dialog ergibt:

„Granny: Why are you telling me this? I was there.

Verushka: Abigail! This is my big, super-evil-villain moment!“²⁰¹

Dieser Bezug auf das anerkannte filmische Inszenierungselement, dass jeder Filmbösewicht stets seinen Höhepunkt als anscheinend Siegender zelebrieren darf, wirkt für den Moment des Films desillusionierend und macht die im kollektiven Gedächtnis verankerten filmischen Gestaltungsmuster sichtbar. Des Weiteren enthält der Film eine starke Verarbeitung von Wortwitz. Dies zeigt das Gespräch der die Mission überwachenden Agenten in der Anfangssequenz des Films, in der das Hexenhaus Verushkas von den Scharfschützen der Happily Ever After Agency umstellt wird.

„Female over radio: Alpha Leader, witch sighted in window.

Male over radio: Which window?

Female: Affirmative.

Male: What? Rescue Team Alpha, stand by for go order.

Female 1: Agent Fuzzy moving into position.

Male: Nick Knack, take point.

Female 2: Paddy Whack, cover the rear.

Male: Suspect is enchanted and extremely dangerous.

Female 1: Roger.

Male: Who's Roger?“²⁰²

Hier enthalten ist ebenfalls die Referenz auf das traditionelle Kinderlied *This Old Man*. Natürlich sind in diesem Film ebenfalls stereotype Darstellungen von Nationalitäten wiederzufinden. So sind die Antagonisten Hansel und Gretel Deutsche, die extrem übergewichtig, infantil und herrisch dargestellt sind, und Red betont sarkastisch: „Giant superpowered German kids. Did not see that coming.“²⁰³

Schließlich ist zusammenzufassen, dass sich der Film durch seine starken Referenzen klar von der Machart des frühen Animationsfilms abhebt. Er beinhaltet eine deutliche transzendente Ebene und stellt sowohl Kinder als auch Erwachsene vor die Aufgabe einer aufmerksamen Rezeption. Vor allem die Gewichtung auf

²⁰⁰ *Hoodwinked Too!*, 00:36:47:00:37:13.

²⁰¹ Ebd., 00:36:05-00:37:14.

²⁰² Ebd., 00:02:15-00:02:30.

²⁰³ Ebd., 00:59:14-00:59:19.

Action- und Horrorelemente sprechen für eine Weiterentwicklung des minderjährigen Publikums hinsichtlich einer gesteigerten Aufnahmefähigkeit. Die FSK in Deutschland gab den Film mit folgendem Zusatztext für ein Publikum ab sechs Jahren frei:

„Durch das sehr rasante Erzähltempo, die zahlreichen popkulturellen Anspielungen sowie die bisweilen schrill überdrehte Geschichte stellt der Film für Kinder ab 6 Jahren sicherlich eine Herausforderung dar. Dennoch sind Zuschauer dieser Altersstufe auf Grund ihrer anzunehmenden Kenntnis der verwendeten Märchenmotive sowie ihrer medialen Erfahrungen mit animierten Cartoons durchaus in der Lage, die actionreichen Geschehnisse und den ironischen Umgang mit den einzelnen Charakteren zu erkennen und zu verarbeiten. Zudem enthält der Film zahlreiche betont klamaukhaft-humorvolle Szenen, die für spannende Momente sorgen.“²⁰⁴

Der Film propagiert demnach den Einzug der realistischen und selbstironischen Märchenaufarbeitung als neues Element des populären Animationsfilms. Dies unterstützend bewirkt hier als auch für durchwegs alle Filme ab dem Jahr 2008 die Tatsache, dass die Filmcharaktere von berühmten Filmschauspielern gesprochen werden. In *Das Rotkäppchen-Ultimatum* etwa leihen Glenn Close, Hayden Panettiere, Bill Hader und auch Heidi Klum den Figuren ihre Stimmen. Dies stellt zudem einen entscheidenden Faktor für die Vermarktung der Filme dar, was im Folgenden auch für die deutschen Synchronfassungen gilt. Für den Film *Die Rotkäppchen-Verschörung* übernahmen zum Beispiel Max Raabe, Sarah Kuttner und Jan Delay die deutschen Sprechrollen. So treten die Synchronsprecher als solche dadurch in den Vordergrund und sind zusätzlich entscheidende Werbeträger der Filme. Für den frühen Animationsfilm hingegen ist die Passivität der Synchronsprecher zu verzeichnen.

Ein weiteres Beispiel hierfür als auch für die neue, realistische Aufarbeitungsweise von Märchen bzw. Literaturstoffen sowie alle dazugehörigen Elemente ist der Film *Gnomeo und Julia*²⁰⁵ aus dem Jahr 2011. Die Originalsprechrollen übernahmen hier mit Michael Caine²⁰⁶ und Maggie Smith²⁰⁷ sogar zweifache Academy-

²⁰⁴ Anon., „Freigabebeurteilung. Das Rotkäppchen-Ultimatum 3D, USA 2011“, in: *Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft*, 2011, www.fsk.de/index.asp?SeitID=1603&TID=469&Suchbegriff0=rotk%C3%A4ppchen&Suchbegriff1=ultimatum&AnzahlSuchworte=2, Zugriff: 04.04.2013.

²⁰⁵ *Gnomeo & Juliet*, Regie: Kelly Asbury, UK/USA 2011.

²⁰⁶ Vgl. Anon., „Michael Caine“, in: *Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/name/nm0000323/?ref_=fn_al_nm_1, Zugriff: 04.04.2013.

²⁰⁷ Vgl. Anon., „Maggie Smith“, in: *Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/name/nm0001749/?ref_=fn_al_nm_1, Zugriff: 04.04.2013.

Award-Preisträger sowie mit Ozzy Osbourne und Hulk Hogan Kultfiguren der Musik- und Sportwelt. In der deutschen Synchronfassung zeigt sich mit Anke Engelke und Bürger Lars Dietrich die eingeschlagene Richtung, hierfür Schauspieler aus dem Fach Comedy zu engagieren. Für den Film *Gnomeo und Julia* ebenfalls interessant ist der bereits angesprochene neue Bildungsauftrag, wie ihn der Animationsfilm scheinbar zu erfüllen versucht. Mit *Romeo und Julia* von William Shakespeare als klassischer Literaturvorlage ist die Heranführung an die Weltliteratur für ein noch sehr junges Publikum implizit, obwohl der Stoff im eigentlichen Sinn verfälscht wiedergegeben wird. Vor allem der Ausgang des Films weicht von der Vorlage deutlich ab, indem – obwohl auf das originale Ende von einer sprechenden Shakespeare-Statue verwiesen – Gnomeo und Julia überleben und eine Versöhnung der Lager erzielt wird. Nichtsdestotrotz kommt hier das Implizite Lernen des jungen Publikums zum Tragen, indem der Stoff dabei trotzdem verinnerlicht und bei einem erneuten Stoßen auf diesen wieder abgerufen wird.

8.2.3 Die feministische Prinzessin – Rapunzel, Merida und Tiana

Für das vorangehende Kapitel sind auch zwei der nun folgenden exemplarischen Filme hervorragende Beispiele, denn es zeigt sich „now the curtain is falling on ›princess movies‹, which have been a part of Disney Animation's heritage since [...] ›Snow White‹.“²⁰⁸ *Rapunzel* als auch *Küss den Frosch* verwenden zwar klassische Märchen als Vorlage, im Fall von *Rapunzel* werden jedoch lediglich Motive des Originalmärchens verwendet; der Großteil der Handlung des Films ist neu. Im Fall von *Küss den Frosch* handelt es sich sozusagen um die Fortsetzung des Märchens *Der Froschkönig*, sprich was geschah, nachdem die Prinzessin den Frosch küsste. Der verwandelt sich nämlich nicht zurück in einen Menschen, sondern die Prinzessin, Tiana, wird ebenfalls zum Frosch. An dieser Stelle von Interesse ist die Charakterzeichnung, besonders jene der weiblichen Protagonistin, sowie diese im Verhältnis zu den jeweiligen männlichen Protagonisten. Denn die bisherige Haltung gegenüber weiblichen Figuren im Animationsfilm ist für den frühen Animationsfilm stark von Disney geprägt:

„Because two of the most famous classic Disney characters from two of its most popularly successful films – Snow White and Cinderella – are both

²⁰⁸ Dawn C. Chmielewski/Claudia Eller, „Disney Animation is Closing The Book on Fairy Tales“, in: *Los Angeles Times*, 21.11.2010, articles.latimes.com/2010/nov/21/entertainment/la-et-1121-tangled-20101121, Zugriff: 03.04.2013.

[...] depicted as passive fairy tale princesses, the reputation that Disney films are full of weak, passive women has gained a widespread, largely unquestioned acceptance.²⁰⁹

Dies steht zudem in soziologischem Zusammenhang mit der vergangenen strikten Rollenverteilung von Mann und Frau in der Gesellschaft, wobei „the roles of each marriage partner were clearly defined along gendered lines.“²¹⁰ Die Relativierung der stereotypen Bilder vom arbeitenden, Geld verdienenden Mann und der kochenden, putzenden und Kinder gebärenden Frau ist mittlerweile jedoch in der Gesellschaft wie auch im Animationsfilm angekommen, wenn nicht gar weit fortgeschritten. Und so hat auch die Darstellung der klassischen Märchenprinzessin als Idol und Identifikationsfigur (für junge Mädchen) ausgedient, denn „by the time they're 5 or 6, they're not interested in being princesses.“²¹¹

„Among girls, princesses and the romanticized ideal they represent — revolving around finding the man of your dreams — have a limited shelf life. With the advent of ›tween‹ TV, the tiara-wearing ideal of femininity has been supplanted by new adolescent role models such as the Disney Channel's Selena Gomez and Nickelodeon's Miranda Cosgrove.“²¹²

Populärkulturelle Phänomene wie etwa das Franchise TV-Format *America's Next Topmodel* ist „under license in over 100 markets around the world and has 20 international versions in production“²¹³ und kann beispielhaft für eine neue Orientierung der Sehnsucht nach Identifikationsfiguren genannt werden. Dies schlägt sich für die noch sehr junge Zielgruppe mit der Vermarktung von diesbezüglich thematischer Spielwaren wider. Die fiktive Modelagentur *Top Model*²¹⁴ ermöglicht es Kindern – bevorzugt beworben sind Mädchen – auf ihrer Homepage sowie mit einer Vielzahl an Spielwaren, Mal- und Zeichenequipment etc., eine eigene Model-Identität aufzubauen sowie in der fiktiven Welt der Supermodels zu schwelgen. Auch die relativ neue Produktlinie der Firma Mattel, Inc. – einer der größten Spielwarenhersteller weltweit, welche sich auch für die *Barbie* verantwortlich zeichnet – mit dem Namen *Monster High*²¹⁵ verkörpert ein neues gesell-

²⁰⁹ Davis, *Good Girls & Wicked Witches*, S. 9-10.

²¹⁰ Barbara Welter, „The Cult of True Womanhood“, in: *American Quarterly* 18/2, 1966, S. 151-174.

²¹¹ Chmielewski/Eller, „Disney Animation is Closing the Book on Fairy Tales“.

²¹² Ebd.

²¹³ Anon., „America's Next Topmodel. About the Show“, in: *The CW Television Network*, 2013, www.cwtv.com/shows/americas-next-top-model/about, Zugriff: 04.04.2013.

²¹⁴ Anon., „Top Model“, in: *Top Model*, 2013, de.top-model.biz/index_de.html, Zugriff: 04.04.2013.

²¹⁵ Anon., „Students. Class Roster“, in *Monster High*, 2013, www.monsterhigh.com/bios, Zugriff: 03.04.2013.

schaftliches Selbstwertgefühl, vor allem für Mädchen. Die hierzu gehörenden Charaktere sind angelehnt an klassische Monster aus Film und Literatur wie Frankenstein, Medusa, Cleopatra oder schlicht an Werwölfe, Mumien und Zombies und nennen sich Frankie Stein, Draculaura, Cleo de Nile oder Clawdeen Wolf. Die Ähnlichkeit zu dem bereits erwähnten Film *Hotel Transsilvanien* betont nochmals die neue, scheinbar abgehärtete kindliche Wahrnehmung der Medien und ihrer Inhalte. Monster und Horrorthemen werden viel eher als cool denn als furchteinflößend empfunden. Das Setting, in welchem sich diese Figuren bewegen, ist an das typische amerikanische High-School-Metier angelehnt und spiegelt damit auch aktuelle Strömungen der Walt Disney Company wider, die anhand von Produktionen des sogenannten Disney Channels, einer Abteilung der Walt Disney Company, abzulesen sind. Real-Serien wie etwa *Die Zauberer vom Waverly Place*²¹⁶ oder *Hannah Montana*²¹⁷ bzw. Real-Filme wie *High School Musical*²¹⁸ oder *Camp Rock*²¹⁹ setzen deutlich auf erwachsen und unabhängig anmutende Charaktere im jugendlichen Alter, die Mode, Trends und Popkultur repräsentieren. Selbstverständlich existiert auch hier ein umfangreiches Merchandise-Sortiment, welches wiederum nicht nur eine Immersion, sondern auch eine Transformation in die Leinwandhelden ermöglicht, welchen eine enorme globale Aufmerksamkeit zukommt. Entscheidend ist folglich, dass auch hier der Einzug einer gewissen Realität (auch wenn sie stark US-amerikanisch orientiert ist) zu verzeichnen ist. Die Identifikationsfiguren sind nicht mehr primär Fantasiecharaktere, sondern Figuren des alltäglichen Lebens, wie Sänger, Models oder einfach High-School-Schüler, wenngleich deren Status nicht erreichbarer als das Prinz- und Prinzessinnentum sind. Dies hat schließlich auch Auswirkungen auf die animierten Heldinnen dieser Zeit. Bereits in den 1990er Jahren gibt es mit Arielle, Mulan (*Mulan*²²⁰), Jasmine (*Aladdin*²²¹) oder Pocahontas weibliche Charaktere, deren „motivation to do what they do is never solely romantic love.“²²² Außerdem stehen sie bereits für das Bild der gleichberechtigten Frau, denn „[i]n all [...] of these films, in fact, the heroine actively saves the hero's life in some way or another

²¹⁶ *Wizards of Waverly Place*, Entwicklung: Todd J. Greenwald, Disney Channel, USA 2007-2012.

²¹⁷ *Hannah Montana*, Entwicklung: Michael Poryes/Rich Correll/Barry O'Brien, Disney Channel, USA 2006–2011.

²¹⁸ *High School Musical*, Regie: Kenny Ortega, USA 2006.

²¹⁹ *Camp Rock*, Regie: Matthew Diamond, USA 2008.

²²⁰ *Mulan*, Regie: Tony Bancroft/Barry Cook, USA 1998.

²²¹ *Aladdin*, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 1992.

²²² Davis, *Good Girls & Wicked Witches*, S. 9.

at least once.“²²³ Hier zeigt sich neben dem klassischen Konflikt mit dem jeweiligen Antagonisten des Films (Arielle vs. Meerhexe Ursula; Mulan vs. die Hunnen; Pocahontas vs. die britischen Kolonialisten; Jasmine vs. Jafar) ein intrapersoneller Konflikt der weiblichen Protagonistin als Handlungsmotivation. So möchte Arielle ein Mensch sein, Mulan will sich der konservativen Rollenverteilung nicht beugen, ebenso wenig will dies Jasmine, und Pocahontas Anliegen ist in erster Linie, den Krieg mit den Engländern zu verhindern und ihr Volk zu schützen, was am Ende des Films sogar dazu führt, dass sie John Smith zurück nach England ziehen lässt und sie den Platz als Tochter des Häuptlings einnimmt.

Daran lassen sich die ersten offensichtlichen feministischen Züge des populären Animationsfilms ablesen, und es wird erkennbar, welchen Einfluss der gesellschaftliche Status Quo stets auf diesen hatte. Denn seit jeher scheint eines der Grundgesetze Hollywoods zu sein: „What decides whether or not a film will be made, ultimately, is whether or not it is believed that the film will make money.“²²⁴ Demzufolge gilt, dass

„it [the film] must contain ideas, themes characters, stories, and perceptions [...] which [are] relevant to the audience's world view if it is to be successful.“²²⁵

Ergo ist mit dem Beginn des 21. Jahrhunderts ein weiterer Entwicklungsschritt für die weiblichen Filmprotagonistinnen zu registrieren. Dies kann auch als möglicher Grund für den eher gering zu schätzenden Erfolg des Films *Küssen den Frosch* aus dem Jahr 2009 genannt werden. Obwohl dieser mit New Orleans ein realistisches Setting sowie eine selbstbestimmte Protagonistin, Tiana, die ihr eigenes Lokal eröffnen möchte, präsentiert, liegen die Einnahmen des Films (Einspielergebnis weltweit: 267,045,765 US-Dollar²²⁶) im Vergleich zu *Merida* (Einspielergebnis weltweit: 535,383,207 US-Dollar²²⁷) nur bei der Hälfte. Das kann an der Tatsache festgemacht werden, dass die Zeiten, in denen es das primäre Ziel einer Frau ist zu heiraten, vorbei sind. Denn trotz der Eigeninitiative Tianas ist final die Heirat mit ihrem Prinzen unausweichlich, da nur so deren Rückverwandlung von Frosch in Mensch zu erzielen ist. Diese als rückschrittlich zu bezeichnende Tatsache funktionierte nicht (mehr) im Sinn der *audience's world view*. So signalisieren

²²³ Davis, *Good Girls & Wicked Witches*, S. 9.

²²⁴ Ebd., S. 17.

²²⁵ Ebd.

²²⁶ Vgl. Anon., „The Princess and the Frog“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=princessandthefrog.htm, Zugriff: 04.04.2013.

²²⁷ Vgl. Anon., „Brave“.

Parameter wie der Trend zu immer mehr Single-Haushalten²²⁸ sowie die statistischen Zahlen zu Eheschließungen eine neue Definition der gesellschaftlichen Rollenverteilung von Mann und Frau.

„Die Zahl der Eheschließungen [in Österreich] lag in den 1980er und 1990er Jahren bei Ø 45.000 pro Jahr. Nach dem im Jahr 2001 (34.213) erreichten Nachkriegs-Minimum setzte in den Folgejahren ein leicht steigender Trend ein, der allerdings im Jahr 2006 mit einem starken Rückgang [...] um 5,7% auf 36.923 beendet wurde. [...] [I]m Jahr 2011 [folgte] ein Rückgang [...] auf 36.426 (-3.0%).“²²⁹

Außerdem stieg

„[d]as mittlere Erstheiratsalter [...] seit Anfang der 1990er Jahre bei den Frauen von 24,3 auf 29,5 und bei den Männern von 26,5 auf 32,0 Jahre im Jahr 2011.“²³⁰

Und genau diese Thematik greift der Film *Rapunzel* aktiv auf und zeigt sich zwei Jahre später noch verstärkter in *Merida*. Ersterer scheint als Märchenstoffaufarbeitung in einem mittelalterlich anmutenden Setting und Kostümbild sowie mit einer klassischen Antagonistin auf den ersten Blick an die Disney-Tradition anzuknüpfen. Bereits die erste Szene des Films präsentiert jedoch einen unmärchenhaften Einstieg. So hört man nicht etwa eine Stimme aus dem Off mit den Worten *Once upon a time*, sondern Flynns Stimme sagen: „This is the story of how I died. But don't worry, this is a fun story, and the truth is, it isn't even mine.“²³¹ In jener Szene, in welcher Flynn von den magischen Kräften von Rapunzels Haaren erfährt, durchlebt dieser, da dem Übernatürlichen ungläubig gegenüber stehend, einen Nervenzusammenbruch. Obwohl Rapunzel mit Pascal ein, wohlgerne nicht sprechendes, Chamäleon als kleinen Freund hat, ist trotzdem eine Abkehr von fantastischen Darstellungen zu verzeichnen. Putzen und tanzen Schneewittchen und Cinderella noch mit der versammelten tierischen Waldbewohnerschaft, die teilweise des Sprechens fähig ist, so ist durch Flynns Reaktion die Selbstverständlichkeit der Existenz von Hexentum und Zauberei hier nicht vorhanden, vielmehr eher eine realistische Haltung angenommen worden ganz im Sinne: *Zauberei – die gibt's ja gar nicht*. So ist eine merkliche Lossagung von den klas-

²²⁸ Vgl. Frank Patalong, „Mehr Single-Haushalte in Deutschland: Allein, allein“, in *Spiegel Online*, 11.07.2012, www.spiegel.de/panorama/gesellschaft/mikrozensus-zahlen-dokumentieren-veraenderung-der-lebensstile-a-843891.html, Zugriff: 03.04.2013.

²²⁹ Anon., „Eheschließungen“, in: *Statistik Austria*, 05.06.2012, www.statistik.at/web_de/statistiken/bevoelkerung/eheschliessungen/index.html, Zugriff: 03.04.2013.

²³⁰ Ebd.

²³¹ *Tangled*, Regie: Nathan Greno/Byron Howard, USA 2010; Blu-ray-Video, *Rapunzel. Neu verhöhnt*, Walt Disney 2011, 00:00:53-00:01:05.

sischen Märchenverfilmungen immer wieder in der Inszenierung zu erkennen. Zwar kommt der Protagonistin etwa auch hier ein Gesangspart zu, jedoch nicht wie üblich in Form von Musical-Songs, sondern stilistisch eher vom Bereich Pop und Rock inspiriert. Und auch mit Bezügen zu bestehenden Realfilmen kann der Film aufwarten. Der männliche Protagonist Flynn Rider aka. Eugene Fitzherbert ist Berufsdieb, und während der Aktion, die Kronjuwelen aus dem Palast zu stehlen, seilt sich dieser, ähnlich wie Tom Cruise in *Mission: Impossible*, an der Körpermitte an einem Seil befestigt, ab.

Die markanteste Neuerung aber bezieht sich auf die Charakterzeichnung der Protagonisten. Der klassische Verlauf, wie ihn auch das Originalmärchen vorsieht, dass der Prinz die Prinzessin retten muss, wird dabei komplett aufgebrochen. So steht die eigentlich finale Aktion, dass der Prinz den Turm zu Rapunzel hinauf klettert, handlungsmotivierend am Anfang des Films und verdeutlicht den Bruch mit dem Märchenstoff. Auch tut Flynn dies nicht aus Romantik oder Liebe denn vielmehr aus Eigennutzen sowie Unwissenheit, da er auf der Flucht nach einem Diebesakt ist und in Rapunzels Turm seine Rettung sieht. Diese glaubt dem Eindringling folglich seine Unwissenheit nicht und vermutet dass er wegen ihrer übernatürlichen Kräfte auf sie aus sei. Dies stellt ebenso einen ironischen Blick auf den originalen Märchenstoff dar, der die Selbstverständlichkeit voraussetzt, dass ein Prinz ja schließlich nichts anderes im Sinn haben könne, wenn er einen Turm mit einer darin eingeschlossenen Prinzessin erklimmt, als diese heldenhaft erretten zu wollen. Vielmehr hält hier die Rolle der Zufälligkeit im Leben und damit ein realistischer Hergang Einzug.

Folglich ist das Ziel des Films nicht auf die bloße Rettungsaktion einer Prinzessin beschränkt. Und ebenso wenig verbleibt Rapunzel wartend in ihrem Turm, sondern wird selbst aktiv und entflieht aus eigener Kraft. So gelingt es Rapunzel, den Eindringling mit einer Bratpfanne unschädlich zu machen, zu fesseln und im Schrank zu verstauen. Dies spricht eindeutig für die situationsbedingte Überlegenheit Rapunzels sowie die prinzipielle Gleichstellung von weiblichem und männlichem Protagonisten. Zur Erfüllung ihres Wunsches, die an ihrem Geburtstag stets aufsteigenden Laternen zu sehen, realisiert Rapunzel, dass Flynn's berufsbedingtes geographisches Wissen über das Königreich von Vorteil sein könnte. Von Rapunzel gefesselt, bleibt diesem nichts anderes übrig, als auf den Pakt einzugehen, Rapunzel zu helfen, woraufhin er sein Diebesgut zurück erhalten soll, welches sie konfisziert hat. Zuvor versucht dieser, zwar vergebens, aber doch, der

misslichen Situation mit einem unwiderstehlichen Augenaufschlag zu entkommen, der seiner Aussage zufolge bei Frauen stets funktioniert.

Diese Darstellung kann als Referenz auf den sich auf den weiblichen Körper fixierten Sexismus in der Gesellschaft gesehen werden, der mittlerweile zunehmend auch bewusst auf den männlichen Körper ausgeweitet wird. Speziell ist folglich auch die Charakterisierung der Figur Flynn Rider. Diese ist an ein realistisches Männerbild angelehnt bzw. bedient sich stereotyper Charakterzüge, welche den modernen Mann von Welt als den Ritter des 21. Jahrhunderts klassifizieren. So gibt dieser den Bad Boy, kann dennoch gut zuhören, hat Humor, Witz, Charme, ist selbstbewusst, jedoch nicht arrogant, ist gebildet, jedoch nicht besserwisserisch etc. Flynn ist auch beruflich keineswegs Prinz oder Ritter, sondern, wie bereits erwähnt, Berufsdieb. Demnach werden die wichtigsten Attribute eines Ritters im Verlauf des Films ad absurdum geführt, indem Flynn nicht etwa mit einem Schwert, sondern stets mit einer Bratpfanne kämpft, deren Funktionsspektrum zudem zuerst von Rapunzel für den Zweck der Selbstverteidigung erweitert wurde. Der männliche Protagonist folgt hier also den Handlungsmaximen der weiblichen Protagonistin. Ebenso hat Flynn kein ritterliches Pferd. Vielmehr fällt ihm ein solches eher zufällig zu, wobei eine große Hassliebe ihr Verhältnis prägt, denn das Pferd Maximus gehört der königlichen Wache an, und deren Aufgabe ist zuerst, Flynn als Dieb zu fassen. Der auf dem Pferd sitzende Flynn ist folglich optisch keineswegs edel oder anbetungswürdig, sondern hie und da amüsant und lächerlich.

Aber auch die Figur der Rapunzel ist nicht vor Ähnlichem gefeit. So ist eine klare Aufarbeitung eines gesellschaftlich verankerten Klischees über Frauen zu finden. Endlich außerhalb des Turms, überkommen Rapunzel Zweifel über die Richtigkeit ihrer Entscheidung, den Turm zu verlassen sowie schwere Gefühlsschwankungen ganz nach dem Motto: *Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt*. Dies kann Flynn nur mit sarkastisch hochgezogener Augenbraue abwarten.

Besonders interessant ist folglich das Verhältnis der Figuren Rapunzel und Flynn. Deren Anteil an der Handlung ist ausgeglichen aktiv und passiv und ihr Zusammenspiel als Teamwork zu definieren, welches die jeweiligen Stärken beider benötigt bzw. durch die jeweiligen Schwächen beider torpediert wird. Beide sind demnach gleichwertig als die Protagonisten des Films zu sehen. Die klischeehafte Selbstverständlichkeit der Märchenwelt frei nach dem Motto: *Mein Ritter wird mich schon retten!* ist hier somit nicht (mehr) vorhanden. Sogar während des Fi-

nales des Films, das den vermeintlichen Tod Flynns zeigt, sind Rapunzel und Flynn gleichwertig aktiv. Aufgrund einer Stichwunde ist Flynn lebensbedrohlich verletzt, woraufhin Rapunzel Gothel vorschlägt, ihn heilen zu dürfen und als Gegenleistung für immer mit ihr zu gehen, damit diese bis zu Rapunzels Tod von der verjüngenden Kraft ihrer Haare profitieren kann. Flynn jedoch lässt dies nicht zu und schneidet Rapunzels Haare, für sie überraschend, ab, woraufhin diese ihre Heilkraft verlieren und sich von blond in braun verfärben. Beide opfern demnach für den anderen ihr Leben.

Schlussendlich aber stellt sich heraus, dass Rapunzels Tränen dieselbe heilende Wirkung besitzen und sie kann Flynn doch heilen. Diese raschen narrativen Wendungen sowie die anscheinende Tragödie stellt eine schnellere Handlungsstruktur dar als für den frühen Animationsfilm üblich. Dies erfordert wiederum eine erhöhte Aufmerksamkeit seitens des Rezipienten. Zuletzt hat die weibliche Figur jene wach küssende Macht, wie sie Schneewittchens Prinz ursprünglich zukam. Der Kitsch der Szene währt jedoch nicht lange, indem Flynn die Augen aufschlägt und bemerkt: „Did I ever tell you I’ve got a thing for brunettes?“²³² Darüber hinaus endet der Film nicht mit einer Hochzeit der beiden, sondern mit der Wiedervereinigung Rapunzels mit ihren Eltern sowie mit folgendem Dialog aus dem Off:

„Flynn: But I know what the big question is: Did Rapunzel and I ever get married? I’m pleased to tell you that after years and years of asking and asking ... I finally said yes.

Rapunzel: Eugene.

Flynn: All right, I asked her.

Rapunzel: And we’re living happily ever after.

Flynn: Yes, we are.“²³³

Mehr denn je wird hier auf neue und alte Rollenbilder von Mann und Frau sowie gesellschaftliche Klischees angespielt und sie dadurch sichtbar gemacht. Dies zeigt deutlich, dass zumindest ein gesellschaftlicher Dialog darüber bereits geführt wird, was einer weiteren Bearbeitung dieser Thematik dient. Auch betont Flynn aus dem Off: „She was a princess worth waiting for“²³⁴, nicht etwa bevormundender und märchenhafter Weise *fighting for*, und signalisiert damit das moderne Bild der Frau, die gleichermaßen Gerettete als auch Retterin ist. Und damit steht diese Aussage ebenso für ein modernes Bild des Mannes, der sich der Frau gleich- und

²³² *Tangled*, 01:27:52

²³³ Ebd., 01:30:46-01:31:11.

²³⁴ Ebd., 01:30:33.

nicht überstellt und sie nicht wie den objekthaften Preis für einen siegreichen Kampf gewinnt/erwirbt.

Zwei Jahre nach Rapunzel obliegt es Merida, diesen Weg cinematografisch weiter zu beschreiten. Entsprach Rapunzels Kleidung noch deutlich jener einer Prinzessin, so verweigert Merida jeden Prunk und Pomp und stellt damit erstmalig eine weibliche Walt-Disney-Protagonistin dar, die sich optisch nicht den Stereotypen des Weiblichen beugt. Jede feine Prinzessinnenrobe verweigernd, da unpraktisch, trägt sie einfache Gewänder, die ihre Leidenschaft, das Bogenschießen, nicht negativ beeinflussen. Damit vollzieht sich ebenso ein Bruch mit stereotypen weiblichen Charaktereigenschaften wie auch mit dem klassischen Wesen der (Disney-)Prinzessinnen. So ist Merida nicht mütterlich-fürsorglich (wie noch Rapunzel, die sich die Zeit ihrer Gefangenschaft mit Kochen, Putzen, Malen, Lesen und Träumen vertreibt) mit einer Tendenz, Haus und Hof zu pflegen, sondern energiegeladen, wagemutig und neugierig, die ihr möglichen (und unmöglichen) Dinge des Lebens zu ergründen. Folglich lehnt sie sich, als ihre Eltern sie an einen der Söhne dreier verbündeter Clans verheiraten wollen, dagegen auf. Diese drei Söhne müssen in einer von Merida bestimmten Disziplin, dem Bogenschießen, antreten, um deren Zukünftigen zu bestimmen. Als Erstgeborene ihres eigenen Clans aber fordert Merida ihr Recht ein, um ihre eigene Hand und somit ihre Freiheit kämpfen zu dürfen – und gewinnt ob ihres fehlerfreien Beherrschens des Bogenschießens.

Aussagekräftig ist schließlich, dass Merida am Ende des Films nicht heiraten muss, sondern ihr die Freiheit über diese Entscheidung und damit ihr Leben überlassen wird. Dies zeigt gleichfalls den gesellschaftlichen Diskurs darüber, dass das Leben einer Frau nicht erst dann als in Sicherheit zu definieren ist, wenn sie von der Obhut ihrer Eltern in jene ihres Ehemannes übergeht. Vielmehr wird dadurch das moderne Frauenbild unterstützt und die Ehe nicht als lebenserhaltende Maßnahme klassifiziert, sondern eher als Tüpfelchen auf dem i. Dem neuen populären Animationsfilm kommt infolgedessen eine die feministische Bewegung in der Gesellschaft repräsentierende, wenn nicht gar unterstützende Funktion zu. Denn für ein erwachsenes Publikum auf transzendenter Ebene klar ersichtlich sowie im Zuge des Implizierten Lernens für Kinder in Kraft tretend werden hier aktiv Werte transportiert. Nicht zuletzt macht auch dies den neuen populären Animationsfilm zu einem aktiv gesellschaftspolitisch konnotierten Medium.

8.3 Schlussfolgerung eines postklassischen populären Animationsfilms

Die Filmtheorie hält zu dem Thema der (Weiter-)Entwicklung des Hollywood-Kinos seit Anbeginn seiner Zeit keine eindeutig festgemachte Chronologie mit fixen Zahlen und Fakten bereit. Wenngleich also die jeweiligen Definitionen nicht eindeutig festzumachen sind, besteht doch meist eine prinzipielle Übereinstimmung über die Existenz des Unterschiedes und der Absteckung eines *Classical Hollywood Cinemas*²³⁵ und eines *Postklassischen/Postmodernen Kinos*. Jedoch kanalisiert sich dieser Diskurs zumeist in der konkreten Beschäftigung mit Real-filmbeispielen, woraufhin der diesbezügliche Fokus auf den Animationsfilm als überfällig erscheint. Die im Rahmen dieser Arbeit angestellte genreinterne Einteilung mit den Begriffen eines frühen sowie eines neuen populären Animationsfilms soll schließlich mit diesen Termini fundiert werden. Thomas Elsaesser liefert hinsichtlich der Interpretation des filmisch Narrativen neue filmtheoretische Ansätze, wofür er Blockbuster, zu welchen er Animationsfilme ebenso zählt, als Motor der amerikanischen Filmindustrie,

„aus ihren periodisch wiederkehrenden Krisen Reibungsenergie zu ziehen und interne Erneuerungsprozesse in Gang zu setzen“²³⁶,

manifestiert. Ausgehend davon unterzieht er exemplarische Realfilme wie *Stirb langsam*²³⁷ oder *Forrest Gump*²³⁸ hinsichtlich der verschiedenen Theorien des klassischen und postklassischen Films einer Analyse und bezieht dabei die „seit den 1980er Jahren immer wieder laut gewordene Kritik an der hegemonialen Macht des amerikanischen Kinos“²³⁹ mit ein. Folglich unterstreicht er, dass

„Hollywood [...] auch unsere Denkweise, was Vergangenheit und Zukunft, und damit Herkunft, Ideale und Identität betrifft [modelliert]; indem es so stark auf unsere Sinne einspielt, bestimmt es den Affekthaushalt und steckt Gefühlshorizonte ab, insbesondere der jüngeren Generation.“²⁴⁰

Dies betont die eigentliche Reichweite des filmischen Mediums, welches diesbezüglich nicht zuletzt auch den Animationsfilm betreffend und hierbei aktuell notwendiger denn je einer Bewusstwerdung zu unterziehen ist. Thomas Elsaesser stellt fest, dass sich

²³⁵ Vgl. Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson (Hg.), *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York: Columbia University Press 1985.

²³⁶ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 7.

²³⁷ *Die Hard*, Regie: John McTiernan, USA 1988.

²³⁸ *Forrest Gump*, Regie: Robert Zemeckis, USA 1994.

²³⁹ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 7.

²⁴⁰ Ebd.

„seit den 1970er Jahren [...] das amerikanische Kino als wirtschaftliche Macht, tonangebender Kulturträger und globale Unterhaltungsindustrie immer wieder erneuert [hat]“.²⁴¹

Der populäre amerikanische Animationsfilm als ein Subgenre des Gesamtkosmos *Amerikanisches Populärkino* hat demnach ebenfalls einen Veränderungs- bzw. Erneuerungsprozess hinter sich bzw. vollzieht diesen aktuell. Die in dieser Arbeit stets vertretene markante Jahreszahl 2008 ist als nun augenscheinlicher Wendepunkt von einem *Classical Hollywood Animation Cinema* zu einem *Postklassischen Animationskino* zu definieren, woraufhin an dieser Stelle die hierfür prägnantesten Charakteristika auf der Basis der vorangehenden Filmanalyse zusammengetragen werden sollen. In seinen filmgeschichtlichen Ausführungen über die Entstehung eines postklassischen Hollywoods schreibt Elsaesser weiter, dass

„sich Blockbuster, wie auch andere Hollywoodproduktionen, den Unterhaltungserwartungen und Trends der Jugendkultur an[passten], die sich [...] hin zu einer aggressiven Partizipation an der Ereignis- und Erlebniskultur der Einkaufszentren, Themenparks, Spielhallen, Raves und Musikfernsehens umstellte.“²⁴²

Auf die Frage nach den Meilensteinen der Geschichte der Hollywood-Blockbuster folgen allgemeingültig Filme wie *Der weiße Hai*²⁴³, *Jäger des verlorenen Schatzes* oder *Titanic*²⁴⁴ und demnach eher Realfilme für ein erwachsenes Publikum. Zumeist werden hierfür Genres wie Action, Abenteuer oder Thriller angeführt. Zieht man die auf US-Amerika bezogene, inflationsbereinigte Auflistung der erfolgreichsten Filme anhand der Einspielergebnisse an den Kinokassen²⁴⁵ heran, so befindet sich *Schneewittchen* an zehnter Stelle und damit vor Filmen wie *Ben Hur*²⁴⁶ oder *Avatar*.

Der Blick auf die Hollywood'sche Filmgeschichte zeigt somit, dass sich der Animationsfilm im Hinblick auf die Aufmerksamkeit, die ihm zuteilwurde, seit jeher im Kreise der Blockbuster bewegt hat. Als actiongeladener Blockbuster im umgangssprachlichen Sinn jedoch war dieser mit einer Gewichtung auf Märchen- und Literaturverfilmungen sowie Kindern als ausschließliches Zielpublikum, nicht zu bezeichnen, wobei auch die Art der Technik der Filmherstellung ein mit einzubeziehender Faktor ist. Denn eine audiovisuell spektakuläre und actiongeladene

²⁴¹ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 7.

²⁴² Ebd., S. 80.

²⁴³ *Jaws*, Regie: Steven Spielberg, USA 1975.

²⁴⁴ *Titanic*, Regie: James Cameron, USA 1997.

²⁴⁵ Vgl. Anon., „All Time Box Office: Domestic Grosses. Adjusted for Ticket Price Inflation“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm, Zugriff: 04.04.2013.

²⁴⁶ *Ben-Hur*, Regie: William Wyler, USA 1959.

Aufmachung erhielt der populäre Animationsfilm unter anderem erst durch den Einzug der Technik der Computeranimation, welche den technischen Vorreiter, den handgezeichneten Trickfilm, völlig in den Hintergrund gedrängt hat. Die filmanalytische Betrachtung von Filmen wie *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*, *Das Rotkäppchen-Ultimatum* oder *Hotel Transsilvanien* hat gezeigt, dass konkrete Elemente aus den Realfilmgenres Action, Horror & Grusel, Thriller, Abenteuer etc. nun auch in den Animationsfilm Einzug gehalten haben. Dies kann gleichzeitig als eine logische Entwicklung gesehen werden, denn

„[d]as neue Publikum von Hollywood [...] erwartete, dass die vieldiskutierten Bild- und Tontechnologien intensive körperliche, sensorische und emotionale Erlebnisse liefern würden.“²⁴⁷

Dieser erhöhte Anspruch, auch an den Animationsfilm, bedingt folglich die produktionstechnischen Parameter, und

„[w]ie in frühen Epochen der Kinogeschichte waren es beim postulierten Übergang vom klassischen zum postklassischen Kino [...] vor allem neue Technologien, die Druck auf die Herstellungsweise ausgeübt und auch die Rezeptionsart verändert haben.“²⁴⁸

So unterliegen die technischen Parameter der Filmherstellung generell einer steten Weiterentwicklung, die nach den großen Neuerungen der Filmgeschichte, wie etwa dem Farb- und Tonfilm, dem Surround Sound, aktuell betrachtet immer ausgereifere computergenerierte Spezialeffekte, die stete Optimierung der Tonreproduktion oder etwa Techniken einer erhöhten Bildrate pro Sekunde (High Frame Rate) hervorbringen. All dem liegt ein zentrales Anliegen zu Grunde: das Streben nach der bestmöglichen realistischen Filmwahrnehmung.

„Parallel zu den Entwicklungen im Bereich des Tons zielen schärfere und größere Bilder und lebensechtere Farben darauf, den Eindruck des Realismus und des Spektakulären zu erhöhen, die Grenzen zwischen dem Realen und dem Imaginären zu verwischen und der Zuschauerin den Eindruck zu vermitteln, sie befinde sich im Raum der erzählten Geschichte.“²⁴⁹

Besonders die High Frame Rate, die nicht mehr klassisch 24, sondern 48 Bilder pro Sekunde zugunsten einer noch realistischeren Wahrnehmung von Bewegung auf der Leinwand vorsieht, die Digitalisierung des Films sowie die 3D-Technik verdeutlichen den Entwicklungsschritt, das ursprüngliche filmische Medium materiell in den Hintergrund treten zu lassen. Der analoge Filmstreifen mit seiner auf

²⁴⁷ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 80.

²⁴⁸ Ebd., S. 81.

²⁴⁹ Maribel Novo Fraga, „Make it Fast and Keep it Moving. Hollywoods Actionfilme nach dem Kalten Krieg“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 133-168, hier S. 149.

der Leinwand sichtbaren Körnung sowie der Filmprojektor mit seinen Projektionsgeräuschen mussten einem unsichtbaren, geräuschlosen Kino weichen, welches vorgibt, Realität nicht mehr nur abzubilden, sondern vielmehr Realität zu sein. Diese filmgeschichtliche Entwicklung hin zu der Immaterialität des Kinos bezeichnet Peter Kubelka als „an assassination of cinema by the industry which is attempting to stop the production of celluloid film.“²⁵⁰ Doch gibt die zeitgenössische Filmtechnik eine Art Erkenntnisreichtum vor, welche dem filmisch Audiovisuellen seine Abbildhaftigkeit der analogen Lichtprojektion genommen hat und einfordert, Wahrgenommenes außerhalb der Platon'schen Höhle zu sein. Auch der Animationsfilm ist folglich einer kontinuierlichen technischen Verbesserung zugunsten seiner realistischen Darstellungsweise unterlegen, und so wird beispielsweise an der möglichst naturgetreuen filmischen Illustration von Wasser oder auch Haar gearbeitet, obwohl diese im Animationsfilm bereits seit jeher als solche zu identifizieren waren, jedoch nur abbildhaft und nicht realistisch.

Nicht allzu weit her rührt demnach der Realitätsanspruch des Animationsfilms auch auf inhaltlicher Basis, welcher mit den Filmanalysen zu *WALL·E* und *Der Lorax* verdeutlicht wurde. So fantastisch beispielsweise der filmische bzw. literarische Kosmos des Lorax-Stoffs ist, so sehr dockt er an die aktuelle gesellschaftspolitische Situation an. Die fantastische, imaginäre Machart des Films enthält dabei stets, angelehnt an den Stand der Mode und Technik, Elemente des aktuell Alltäglichen. Diese Inszenierungsweise sowie die starke inhaltliche Gewichtung auf politische, soziologische und philosophische Themen bewirkt, dass der postklassische populäre Animationsfilm nun stolz die Realität präsentiert und das filmisch Wahrgenommene nicht mehr getrennt vom realen Erleben – als *bloße Unterhaltung* – einzustufen ist. Der Animationsfilm erhebt damit den Anspruch, nicht nur auf der Basis eines zeitgeschichtlichen Dokuments als ein filmischer Berichterstatter über die Belange einer Zeit zu referieren (ein Status, der jedem Film zukommt), sondern aktiv auf eine tatsächliche Gegenwart und mögliche Zukunft hinzuweisen. Getragen wird dies durch jene in der hier durchgeführten Filmanalyse sichtbar gewordenen Gestaltungsarten, die schlussendlich die postklassische Sichtweise des neuen Animationsfilms untermauern. Jens Eder sieht

²⁵⁰ Andre Habib/Frederick Pelletier/Vincent Bouchard/Simon Galiero, „Cinema: ›Food‹ for Thought. An Interview with Peter Kubelka“, in: *Offscreen*, 20.11.2005, www.offscreen.com/index.php/phile/essays/interview_kubelka, Zugriff: 04.04.2013; siehe auch: *Fragments of Kubelka*, Regie: Martina Kudláček, Österreich 2012.

„Intertextualität, Spekularität und Ästhetisierung, Selbstreferenzialität und dekonstruktive Anti-Konventionalität [...] als wesentliche Kennzeichen einer postmodernen Ästhetik, [...] die auch das postklassische Hollywoodkino prägt.“²⁵¹

Vor allem der Reichtum an Zitaten und die Verarbeitung von bestehendem Material aus der Populärkultur sowie Referenzen auf Musik, Literatur, Persönlichkeiten, spezifisches Allgemeinwissen mit einem Bezug auf die westlichen Kulturen und auch global- und allgemeingültiges Menschheitswissen streichen dies für den postklassischen populären Animationsfilm deutlich heraus. Denn

„[w]as [...] die Zuschauer in ihren Sitzen [hält], ist die Vorliebe des Films für Wortspiele: Von den Witzeleien der Stars als Erkennungszeichen, über die visuellen Gags bis hin zu strukturellen Ironien, die um Marketingslogans und verrätselte Bemerkungen aufgezogen werden.“²⁵²

Ebenso reproduziert der postklassische Animationsfilm selbstreferenziell und nicht zuletzt (selbst-)ironisch filmgeschichtliche Stile und bewährte filmische Gestaltungsweisen, denn

„[d]as gestiegene Medienwissen der Zuschauer ermöglicht es, dass postmoderne Filme ein dekonstruktives Spiel mit herkömmlichen, langweilig gewordenen Erzählmustern beginnen.“²⁵³

Diese Anti-Konventionalität macht sich der neue Animationsfilm, wie sich an hierfür extremen Beispielen wie etwa *Das Rotkäppchen-Ultimatum* gezeigt hat, zu Gunsten des Amusements für das Publikum zu Eigen. Es wird folglich davon ausgegangen, dass der postklassische (Animations-)Film sein Publikum „gleichzeitig als naiven wie ironischen, als unwissenden wie eingeweihten Zuschauer“²⁵⁴ anspricht. In diesem Zuge ebenfalls zu nennen ist der Einsatz von populären Schauspielern als Synchronsprecher und damit Werbeträger. Dies wiederum fügt den Filmfiguren ein transzendentes Wesen hinzu, denn den Stimmen der Figuren kommt keine physische Permanenz zu, gehören sie doch primär physisch den jeweiligen Schauspielern an, was in erster Linie für ein erwachsenes Publikum ersichtlich ist. Dies kann als eine Art Brecht'scher Verfremdungseffekt gesehen werden, denn mit diesem Element strebt der postklassische populäre Animationsfilm an, die Stimmen der Filmfiguren vielmehr als Sprachrohr des Films denn als

²⁵¹ Jens Eder, „Einleitung“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 1-8, hier S. 4.

²⁵² Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 83.

²⁵³ Jens Eder, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 9-61, hier S. 22.

²⁵⁴ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 120.

unreflektierte Einzelwortmeldung zu sehen, was in eine kritische Auseinandersetzung mit dem Wahrgenommenen münden soll. Das somit hohe Maß an Zitaten, Referenzen und Reproduktion des postklassischen populären Animationsfilms spricht aber auch die für den postklassischen Film häufig angestellte Befürchtung des Abhandenkommens der Erzählung zugunsten „attraktionsorientierte[r] Bilder“ und „spektakuläre[r] Eindrücke“²⁵⁵ an.

„[So] wird dem Film der Gegenwart häufig zugeschrieben, dass seine filmischen Mittel nicht mehr primär der Erzählung dienen und dass er einen selbstgenügsamen, autonomen Stil besitze.“²⁵⁶

Diese Befürchtung der Entwicklung des Films hin zu einem reinen audiovisuellen Spektakel ist – trotz der steten technischen Weiterentwicklung zugunsten des Maximums an realistischen Darstellungen sowie etwa dem Element der kindgerechten Reproduktion von bereits für ein erwachsenes Publikum bestehenden Realfilmen – für den postklassischen populären Animationsfilm deutlich von der Hand zu weisen. Die transzendente Gestaltungsweise ist vielmehr als ein Element zu sehen, welches das Zielpublikum entscheidend zu vergrößern im Stande ist, da nicht mehr nur ein minderjähriges angesprochen werden soll, was sich früher oder später in der Auflösung des Begriffs *Kinderfilm* niederschlagen hat. Dieses trotzdem noch immer allgemein verbreitete Image des Animationsfilms macht sich dieser zeitgenössisch vielmehr zu Nutze, um gesellschaftlich relevante Inhalte zu transportieren, wobei die spektakuläre Machart einerseits den Rezipienten kontinuierlich filmrezeptiv bindet sowie auf transzendenter Ebene gehaltvolle Querverweise und Assoziationen bereithält. Entscheidend ist hierbei, dass selbst für ein erwachsenes Publikum niemals ausnahmslos alle präsentierten transzenten Inhalte ersichtlich werden können, da hierfür nur ein allwissender und lückenlos gebildeter Rezipient im Stande wäre. Jedoch besteht hierfür keine Notwendigkeit, denn das Maß an Verständnis der transzenten Ebene ist nicht als Gradmesser für das generelle Verständnis der filmisch transportierten Werte zu sehen. An dieser Stelle kommt der Aspekt der passiven Rezeption und damit des hier altersunabhängigen Impliziten Lernens zum Tragen. Denn die intendierte Botschaft der postklassischen populären Animationsfilme ist auch auf diegetischer Ebene deutlich ablesbar und spiegelt sich allgemeingültig in der Charakterentwicklung, sowie dem narrativen Hergang der Geschichte wider. Die konkreten

²⁵⁵ Novo Fraga, „Make it Fast and Keep it Moving“, S. 149.

²⁵⁶ Ebd.

Bezüge zu realen Zuständen im Film *WALL·E* müssen demnach nicht zwingend aktiv als solche erkannt werden, um die Botschaften des Films zu verarbeiten. Beispielsweise die Symbolkraft der Pflanze als Auslöser für die Rückkehr des Raumschiffs zur Erde steht dabei für sich und transportiert, auch ohne den aktiv bewussten Bezug zu aktuellen Umweltproblemen, die Natur als wertvoll und schützenswert, wenngleich die transzendente Verständnisebene dies eindrucksvoll untermauert.

Ein weiterer Punkt ist die komplexere narrative Struktur des postklassischen populären Animationsfilms anhand von verstärkt verwendeten Inszenierungsweisen wie Rückblenden oder Mindgame-Elementen. Zudem steht

„im postmodernen Denken die Auflösung der binären Opposition auf der Tagesordnung [...], darunter jener grundlegenden, die für beinahe drei Jahrzehnte einen Großteil der textuellen Analyse geprägt haben: radikal/konservativ, progressiv/reaktionär, kritisch/affirmativ, links/rechts.“²⁵⁷

Demzufolge sieht der postklassische Animationsfilm auch von der Struktur des klassischen Animationsfilms, welcher die binäre Opposition von Gut gegen Böse und damit den direkten Kampf von Protagonist gegen Antagonist vorsah, ab bzw. nimmt diese nicht unumstößlich ernst. So sind die Singularität sowie die physische Personifizierung von Protagonist bzw. Antagonist für die Auslösung und die Motivation der Handlung nicht mehr zwingend notwendig. Mit dem Once-ler und Ted gibt es in dem Film *Der Lorax* gleichzeitig zwei Protagonisten, wobei der Once-ler zudem zeitweise eine antagonistische Stellung einnimmt. Trotzdem wird die (Lebens-)Geschichte beider erzählt und ein Sympathisieren mit beiden Figuren erwirkt. Daran schließt sich eine Charakterzeichnung, welche die Eigenschaft der Unfehlbarkeit, wie sie vor allem den Märchenprinzessinnen des klassischen Animationsfilms als vollkommene Idole zukam, nicht kennt. Vielmehr werden eine realistische menschliche Darstellung forciert und Figuren gezeigt, die sowohl gute als auch schlechte Eigenschaften besitzen. Die Unerreichbarkeit und das Anhimmeln der Filmprotagonisten sind damit abgelöst von der tatsächlich möglichen Immersion mit den filmischen Figuren, da Personen *wie du und ich* – auch etwa aus gesellschaftlichen Randgruppen wie Carl und Russell, die beiden Protagonisten im Film *Oben* – im Animationsfilm eine Plattform gegeben wird.

Folglich zeichnet der postklassische Animationsfilm ein realistisches Bild eines altersunabhängigen Reifeprozesses, welcher von der Kategorisierung der Men-

²⁵⁷ Elsaesser, *Hollywood heute*, S. 82-83.

schen in Gut und Böse absieht und die omnipräsente Möglichkeit der charakterlichen Weiterentwicklung zu Gunsten einer besseren Welt proklamiert.

Für diese neue Form der Charakterisierung setzte Disney neben der Handlung auch mit dem Originaltitel zu *Rapunzel – Tangled* – ein Zeichen. Denn Rapunzel sollte nicht als einzige Protagonistin definiert werden, sondern, auch ganz im Sinn der gesellschaftlichen Gleichstellung der Geschlechter, Rapunzel und Flynn als ebenbürtige Protagonisten ausgeschrieben werden, um ein breiteres Publikum und nicht nur ein weibliches anzusprechen.²⁵⁸ Mit dem Originaltitel zu *Merida. Legende der Highlands – Brave* – wurde speziell letzterer Aspekt fortgesetzt.

Entscheidend ist für den postklassischen Animationsfilm das zunehmende Verwerfen klischeehafter Bilder zugunsten einer filmischen Aufarbeitung des gesellschaftlich Relevanten und Diskutierten.

„Disney’s films are important in cultural terms because Disney himself was probably the closest thing the twentieth-century produced to a teller of national (and international) folk stories. In the past, from the most ancient times until relatively recently, it was through the telling of tales (or rather, listening to tales being told) that human beings learned about their society’s ways, traditions, history, and beliefs. [...] it was through stories that people learned about the culture in which they lived in a more studied, self-conscious way than they might have simply by living in it.“²⁵⁹

Dieser ursprünglich auf Disney bezogene Ansatz ist auf den postklassischen populären Animationsfilm generell sowie auf alle hier involvierten Produktionsstudios auszuweiten. Denn das postklassische populäre Animationskino fordert ein, ähnlich wie Brecht mit dem epischen Theater als Lehrtheater, Lehrkino zu sein. Hierfür kann, auch nach Brecht, gesagt werden, „dass der Gegensatz zwischen Lernen und sich Amüsieren kein naturnotwendiger zu sein braucht.“²⁶⁰ Der Aspekt der Unterhaltung bestand für Brecht im Denk- und Reflexionsprozess beim Zuhören²⁶¹, und auch für den postklassischen Animationsfilm ist dies festzuschreiben. Die gesellschaftliche Relevanz der verarbeiteten Inhalte und deren transzendente und dadurch stellenweise überfordernde Inszenierungsweise bringen das Publikum dazu, während der doch angenehm amüsierenden Filmrezeption aktiv und produktiv zu sein. Der stete Anreiz des Versuchs des filmsemiologischen Decodierens und damit der Übergang der filmischen Wahrnehmung von diegetischer

²⁵⁸ Vgl. Dawn C. Chmielewski/Claudia Eller, „Disney Wrings the Pink out of ›Rapunzel‹“, in *Los Angeles Times*, 10.03.2010, herocomplex.latimes.com/uncategorized/disneys-rapunzel-gets-a-makeover, Zugriff: 03.04.2013.

²⁵⁹ Davis, *Good Girls & Wicked Witches*, S. 10.

²⁶⁰ Brecht, „Vergnügungstheater oder Lehrtheater?“, S. 986.

²⁶¹ Vgl. Ebd.

zu transzendenter Ebene ist fließend und individuell, da abhängig vom kognitiven Entwicklungs- und Wissensstand des Rezipienten, demnach nicht dogmatisch festzuschreiben. Ausschlaggebend ist damit nicht das Präsentieren eines filmisch vorgefertigten Erkenntnissatzes, sondern das, wohlgemerkt, richtungsweisende Anregen einer konkreten aktiven Beschäftigung mit der präsentierten Thematik als reflexions- und diskussionswertem Prozess, wodurch sich eine Art des Impliziten Lernens vollzieht. Im Vordergrund steht hierbei, wie sich in der Filmanalyse gezeigt hat, die Verarbeitung von politischen Werten zum Erhalt und der Weiterentwicklung von Mensch und Natur, maßgeblich der Grünen Politik zugewandt, und die Verarbeitung von bestehenden und voranzutreibenden gesellschaftlichen Diskussionen und Diskursen wie etwa die Frage der Geschlechterrollen. Damit wird der Status des neuen populären Animationsfilms als ein Bildungsmedium für Kinder sowie Weiterbildungsmedium für Erwachsene manifestiert und ebenso der allgemeingültige Unterhaltungsbegriff, welcher den populären Animationsfilm als für das reale Leben irrelevante seichte mediale Berieselung und als Kontrastprogramm zur Ernsthaftigkeit des Lebens definiert, definitiv falsifiziert.

8.4 Tabellarische Gegenüberstellung

Um die vorangegangene Erläuterung der filmanalytischen Erkenntnisse für den neuen Animationsfilm im Zusammenhang mit dem postklassischen Kino zu verdeutlichen, soll die unten stehende Tabelle als Überblick gelten.

Der frühe/klassische populäre Animationsfilm	Der neue/postklassische populäre Animationsfilm
Vorreiter	Weiterentwicklung
Monopolstellung der Walt Disney Studios	Vielfalt der Produktionsstudios
Filmkosmos als Fantasiewelt unabhängig von der realen Welt	Filmkosmos als Spiegel der realen Welt
Indirekte verarbeitete Bezüge zur Realität	Direkte verarbeitete Bezüge zur Realität
Fantastische, die Naturgesetze außer Acht lassende Aufbereitung (z.B. Antromorphisierung von Tieren, Gegenständen)	Überdimensionierung realer Begebenheiten mit fantastischen Elementen als audiovisueller Anreiz zur aktiven Rezeption
Fantastik als Beschränkung der gesellschaftlichen Reichweite	Erweiterung der gesellschaftlichen Reichweite durch Realitätsnähe
Diegetisch referenziell als zeitgeschichtliches Dokument	Transzendent referenziell durch intermediale, intertextuelle, zitierende Aufarbeitung
Filmisches Medium unsichtbar	Filmisches Medium sichtbar

Kategorische, zweidimensionale Charakterzeichnung (Gut gegen Böse)	Strukturreiche Charakterzeichnung (Läuterung bzw. Umbesinnen/Relativierung möglich)
interpersonelle Konflikte	intrapersonelle Konflikte möglich
Handlung zeitlich und räumlich kausal/logisch	Komplexe narrative Struktur (z.B. Rückblenden, Mindgame)
Proklamation von allgemein als gut anerkannten Werten	Proklamation von konkreten, essenziellen Werten, Themen zum Erhalt/Weiterentwicklung des Planeten und der Menschheit
Dem Publikum präsentierte als positiv zu erkennenden Werte als sinnvoll für das eigene Leben	Das Publikum aktivierend im Sinne der Notwendigkeit der Umsetzung der filmisch visualisierten Werte für die eigene Zukunft UND den Fortbestand der Erde
Verarbeitete allgemeingültige Zeitlosigkeit	Konkrete verarbeitete Gegenwart/Zukunft
Protagonist als tugendhaftes, anzuhimmelndes, unerreichbares Ideal	Protagonist als Charakter <i>wie du und ich</i> ; Fehlbarkeit als anerkannte menschliche Eigenschaft
Oftmals stumpfe Degradierung des Protagonisten zum Opfer, gleichbedeutend mit <i>Gut</i> vs. zum damit in Verbindung stehenden Antagonisten gleichbedeutend mit <i>Böse</i>	Keine kategorische Rollenzuweisung von Opfer und Täter notwendig
Kategorische Notwendigkeit des antagonistischen Charakters	Abdingbarkeit des personifizierten Antagonisten
Antagonist psychisch und physisch von Protagonist getrennt	Mehrere Protagonisten/Antagonisten möglich; schlechte Eigenschaften des Protagonisten als antagonistische Kraft; Entwicklung von Protagonist zu Antagonist und umgekehrt möglich
Mittelalterlich anmutendes Setting (v.a. Märchenwelten)	Moderne Setting; Bezüge zu realem Alltag/Stand der Technik/Mode
Traditionelle Märchen/Literaturaufarbeitung	Adaptierte moderne/realistische Märchen/Literaturaufarbeitung mit gesellschaftlicher Relevanz und Aktualität (z.B. Geschlechterrollen)
Zufällige Wissensverarbeitung (z.B. durch Literatur- oder Historienverfilmung)	Aktiv verfolgter Bildungsauftrag durch relevante Stoffe; transzendente Aufarbeitung, Querverweise
Songs/Musik charakterbasierend, romantisierend, außerhalb der Narration, das Publikum kognitiv entspannend/passivierend	Songs/Musik handlungsbasierend, narrativ, das Publikum kognitiv fordernd/aktivierend
Unbekannte Synchronstimmen	Bekannte Schauspieler als Synchronsprecher
Stereotype Nationalitäten als Lachnummer	Stereotype Nationalitäten narrativ in die Inszenierung eingebaut
Stereotype passiv und damit allgemeingültig	Stereotype sichtbar und kritisierbar machend

Kinder als Zielgruppe	Altersunabhängige Zielgruppe
Selbstverherrlichend/selbstverliebt	Selbstironisch/selbstlos
Animationsfilm als Flucht vor dem Alltag	Animationsfilm als direkte Zuführung auf den Alltag
Ziel der passiven Unterhaltung	Ziel der aktivierenden Unterhaltung, Starten eines Denk- und Beschäftigungsprozesses

9 CONCLUSIO

Die Beschreibung vom *Mikrokosmos* zum *Makrokosmos* stellt mit Bezugnahme auf die Entwicklung des Animationsfilms von einer Fantasie- zu einer Realitätsdarstellung ein Paradoxon dar, bedeutet die Fantasie doch eine zumeist kognitive, für den Animationsfilm auch eine visuelle Erweiterung des real Möglichen. So mag auf den ersten Blick diese Entwicklung des Animationsfilms rein visuell als eine Einschränkung aufzufassen sein. Jedoch ist der frühe Animationsfilm in seiner Beschränktheit auf die fantastische Darstellung im Sinne der Überwindung naturwissenschaftlicher Kräfte eindimensionaler und als deutlich eingeschränkter zu sehen. Denn der neue populäre Animationsfilm hat durch seine Realitätsbezugnahme seine kognitiven Grenzen überwunden und sein Wahrnehmungs- und Verständnispotenzial hinsichtlich einer gesellschaftspolitischen Wirkung entscheidend vergrößert. Die somit hier analysierten neuen Inhalte des populären Animationsfilms zeigen eine wesentliche Intention auf. Der Animationsfilm ist aufgrund seiner neuen Inszenierungsweisen definitiv nicht mehr nur als das Genre für Kinder zu bezeichnen. Gleichzeitig ist ein gewisser Kunstcharakter des Animationsfilms erkennbar. Jener Diskurs über das ambivalente Verhältnis zwischen Kunst und Wissenschaft, wie ihn Juri M. Lotman beschreibt, geht von der Tatsache aus, dass

„obwohl die Kunst weder vom Standpunkt der unmittelbaren Lebensbedürfnisse noch vom Standpunkt obligatorischer gesellschaftlicher Bindungen erforderlich ist, beweist sie doch durch ihre gesamte Geschichte ihre unabdingbare Notwendigkeit.“²⁶²

Es ist in der Auffassung über die Menschheitsgeschichte unbestritten, dass diese nicht ohne wirtschaftliche und wissenschaftliche Produktionstätigkeit entstehen konnte, die Rolle der Kunst jedoch ist hierfür nicht eindeutig geklärt und trotzdem existiert ein Bewusstsein über ihre Relevanz.²⁶³

„Schon vor langer Zeit hat man darauf hingewiesen, dass diese Notwendigkeit der Kunst verwandt sei mit der Notwendigkeit des Wissens, ja dass die Kunst selbst eine der Formen der Erkenntnis des Lebens sei, des Ringens der Menschheit um die Wahrheit, derer sie bedarf.“²⁶⁴

Definiert man die Resultate aus wissenschaftlichem und künstlerischem Schaffen gleichwertig und als Erkenntnis logischer Sätze, „so wird man nicht leugnen kön-

²⁶² Jurij M. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, München: Fink ⁴1993; (Orig. *Struktura chudozestvennogo teksta*, Moskau: Izdat. Iskusstvo 1970), S. 12.

²⁶³ Vgl. Ebd., S. 11-15.

²⁶⁴ Ebd., S. 13.

nen, dass die Menschheit für deren Gewinnung über direktere Wege verfügt als die Kunst einer ist.“²⁶⁵

Über dieser Feststellung aber steht noch immer, und dies ist ausschlaggebend für den hier niedergeschriebenen Diskurs über den populären Animationsfilm ab dem Jahr 2008, ein wesentlicher Aspekt. So kommt der Kunst, und hierzu ist der Animationsfilm zu zählen, der wesentliche Vorteil der materiellen und immateriellen Grenzenlosigkeit wie auch des Subtilen zu. Stellt man den Vergleich mit der Wissenschaft an, so erweist sich diese banaler und eindimensionaler, denn diese lässt nur wenig Spielraum zwischen Signifikant und Signifikat zu. Überspitzt gesagt, entbehrt es jedem Verstand, die Logik der Rechnung $1 + 1 = 2$ anzuzweifeln. Die Ziffern und mathematischen Symbole stehen hier als Signifikant. Als Signifikat ist die Erkenntnis über das Addieren von zwei singulären Werten zu einem dualen Wert zu nennen und damit die Fähigkeit des Addierens als eine der mathematischen Grundrechenarten. Zudem ist das Addieren eine gesellschaftliche Kulturtechnik, über die allgemeingültige Übereinstimmung besteht. Der Handlungsrahmen wie auch das kognitive Potenzial sind hier stark an bestehende logische Erkenntnisse gebunden und erlauben keine individuelle Gestaltung.

Folglich sind jeweils zwei Arten von wissenschaftlichem und künstlerischem Arbeiten zu unterscheiden – das produzierende und das rezipierende Arbeiten, wobei dem rezipierenden wissenschaftlichen Arbeiten, wozu die zuvor erwähnte beispielhafte Addition zählt, das geringste individuelle Gestaltungspotenzial zukommt. Mit dem produzierenden wissenschaftlichen Arbeiten sei die wissenschaftliche Forschung noch unbekannter und ungeklärter Bereiche gemeint. Das künstlerische Arbeiten an sich eröffnet an dieser Stelle schließlich das größte Potenzial an materieller und immaterieller Reichweite. Der Künstler vermag seine Materialien und Medien und welche etwaige Thematik damit referiert werden soll (sieht man von finanziellen und politischen Mitteln völlig ab), mit der größtmöglichen Freiheit zu wählen. Die schließlich auch hier praktizierte und analysierte Tätigkeit ist das rezipierende künstlerische Arbeiten. Hierfür können bei Bedarf natürlich auch wissenschaftliche Erkenntnisse zum Tragen kommen, jedoch besteht nicht die Notwendigkeit. Vielmehr bedeutet die Miteinbeziehung von Wissenschaftlichem eine Möglichkeit des erweiterten Verständnisses des bestehenden Kunstobjekts. Jedoch, und dies ist die Besonderheit, die auch dem Animationsfilm

²⁶⁵ Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 13.

zukommt, vermag die Kunst mit jedem zu kommunizieren, der ihr mit entsprechender Aufmerksamkeit sowie entsprechendem Bewusstsein entgegentritt. Denn

„bei der Schaffung und bei der Rezeption eines Kunstwerkes sendet, empfängt und speichert der Mensch eine spezielle Art von Information, nämlich *künstlerische Information*, die von den strukturellen Besonderheiten der künstlerischen Texte ebenso wenig getrennt werden kann wie der Gedanke von der materiellen Struktur des Gehirns.“²⁶⁶

Trotz der Nähe zum Materiellen des Mediums kommt dem neuen populären Animationsfilm – versteht man ihn als Kunstobjekt und als Signifikant – große Freiheit, aber auch Reichweite zu. Denn wie für den Kunstrezipienten im Allgemeinen kann für jeden Rezipienten des Animationsfilms anhand seines Erfahrungs- und Entwicklungsstandes ein Signifikat ersichtlich werden. Der Animationsfilm wird dabei über seine scheinbare Materialität, die durch seinen Charakter als Lichtprojektion eher eine immaterielle ist, für seinen Rezipienten zu einem kognitiv *greifbaren* Material. Und eben dies ist es, was sich der neue populäre Animationsfilm offensichtlich ins Gedächtnis gerufen zu haben scheint. Denn

„das Leben jedes Wesens beruht auf einer komplizierten Wechselwirkung zwischen ihm und seiner Umwelt. Ein Organismus, der unfähig wäre, auf äußere Einwirkungen zu reagieren und sich nicht anpassen könnte, wäre zum Untergang verurteilt. Die Wechselwirkung zur Umwelt lässt sich vorstellen als Empfang und Dechiffrierung bestimmter Informationen. Der Mensch erweist sich als unausweichlich einbezogen in einen Prozess von hoher Spannung: er ist von Strömen von Information umgeben; das Leben sendet ihm seine Signale. Aber diese Signale werden ungehört, die Information wird unverstanden bleiben, und wichtige Überlebenschancen werden verpasst werden, wenn es der Menschheit nicht gelingt, rechtzeitig den stetig steigenden Anforderungen zu genügen, nämlich diese Ströme von Signalen zu dechiffrieren und in Zeichen zu verwandeln, die zur Kommunikation in der menschlichen Gesellschaft geeignet sind.“²⁶⁷

So schreit der zeitgenössische populäre Animationsfilm, blickt man auf die zahlreichen Inhalte, wie sie dieser aktuell bereit hält, förmlich danach, empfangen und dechiffriert zu werden. Die filmsemiologische Tiefe wie auch die im Film transportierten Botschaften – wie Natur- und Umweltschutz, Nachhaltigkeit sowie soziale Werte des Zusammenlebens, die Gleichberechtigung der Frau, die Verdeutlichung, dass das soziale Gefüge wie Familie und demnach Gesellschaft nicht einem normierten Ideal entsprechen müssen – bedeuten das Aktivwerden des Mediums in einer Zeit und Gesellschaft, die in diesen Bereichen zu einem entscheidenden Teil nicht im Stande ist, die Zeichen des Lebens zu empfangen und zu

²⁶⁶ Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 18.

²⁶⁷ Ebd., S. 15.

dechiffrieren. Der zeitgenössische populäre Animationsfilm ist eine zeichenreiche Plattform in einer zeichenreichen Realität und damit ein Medium, das durch die Symbolisierung realer Zustände und Situationen versucht, den Empfänger- und Dechiffrierungsprozess des Rezipienten in Bewegung zu setzen. Und an dieser Stelle passt der Genrebegriff *Animationsfilm* perfekt, denn er leitet sich vom Lateinischen *animare* ab und bedeutet *zum Leben erwecken*, *animus* bedeutet Geist bzw. Seele.²⁶⁸ Dieses eigentlich technische Charakteristikum hat aktuell mehr denn je einen markanten semiologischen Inhalt, der nach einer bewussten Rückbesinnung schreit. Die ausschließlich fantastische Aufarbeitung des frühen Animationsfilms abgestreift, erweckt der zeitgenössische populäre Animationsfilm praktisch die Realität zum Leben, um diese begreifbar zu machen; er liefert Zeichen, die dazu dienen, die Zeichen der Realität zu erkennen.

„Dabei erweist es sich als notwendig, nicht nur die Anzahl der Mitteilungen in schon bestehenden Sprachen (natürliche Sprachen und Sprachen der Wissenschaften) zu vermehren, sondern auch ständig die Anzahl der Sprachen zu vermehren, in die sich die Ströme der Umweltinformation übersetzen lassen, um damit für die Menschen verfügbar zu werden.“²⁶⁹

„Die Kunst stellt [...] einen ausgezeichnet organisierten Generator von Sprache dar“²⁷⁰, und demnach ist der populäre Animationsfilm ab dem Jahr 2008 als eine solche neue Sprache zu sehen, denn dieser hat deutlich begonnen, seine Stimme zu erheben. Und es bleibt schließlich zu hoffen, dass dieses neue Konzept des Animationsfilms, reich an Potenzial wie es ist, nachhaltig funktioniert, denn die aus der Animationsfilmrezeption möglichen resultierenden Erkenntnisse wären definitiv jenen logischen Sätzen der wissenschaftlichen Arbeit gleichzustellen.

²⁶⁸ Vgl. Friedrich, „Einleitung“, S. 10.

²⁶⁹ Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, S. 15.

²⁷⁰ Ebd., S. 16.

10 QUELLENVERZEICHNIS

10.1 Bibliografie

Aebli, Hans, „Zur Einführung“, in: Jean Piaget, *Das Weltbild des Kindes*, Stuttgart: Klett-Cotta 1987.

Andreotti, Mario, *Traditionelles und modernes Drama. Eine Darstellung auf semiotisch-strukturaler Basis. Mit einer Einführung in die Textsemiotik*, Stuttgart: Haupt 1996.

Anon., „Activities“, in: *Walt Disney World*, 2013, disney-world.disney.go.com/activities, Zugriff: 26.03.2013.

Anon., „All Time Box Office: Domestic Grosses. Adjusted for Ticket Price Inflation“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „America's Next Topmodel. About the Show“, in: *The CW Television Network*, 2013, www.cwtv.com/shows/americas-next-top-model/about, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Brave“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=bearandthebow.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Company Overview“, in: *The Walt Disney Company*, 2013, thewaltdisneycompany.com/about-disney/company-overview, Zugriff: 03.04.2013.

Anon., „Despicable Me“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=despicableme.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Disney History“, in: *The Walt Disney Company*, 2013, thewaltdisneycompany.com/about-disney/disney-history/1920-01-01--1929-12-31, Zugriff: 18.03.2013.

Anon. (Hg.), *Disney Store*, 2013, www.disneystore.com, Zugriff: 21.03.2013.

Anon., „Eheschließungen“, in: *Statistik Austria*, 05.06.2012, www.statistik.at/web_de/statistiken/bevoelkerung/eheschliessungen/index.html, Zugriff: 03.04.2013.

Anon., „Ferngully. The Last Rainforest“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=ferngullythelasttrainforest.htm, Zugriff: 25.03.2013.

Anon., „Freigabebeurteilung. Das Rotkäppchen-Ultimatum 3D, USA 2011“, in: *Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft*, 2011, www.fsk.de/index.asp?SeitID=1603&TID=469&Suchbegriff0=rotk%C3%A4ppchen&Suchbegriff1=ultimatum&AnzahlSuchworte=2, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Gesetz zur Überwachung strafrechtlicher und anderer Verbringungsverbote“, in: *Bundesministerium der Justiz Deutschland*, 2013, www.gesetze-im-internet.de/verbrverbg/BJNR006070961.html, Zugriff: 26.02.2013.

Anon., „How to Train Your Dragon“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=howtotrainyourdragon.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „JMK – Details zum Film ›Mary & Max oder schrumpfen Schafe wenn es regnet?‹“, in: *BMUKK Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur*, 2010, www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/detail.xml?key=16114, Zugriff: 07.02.2013.

Anon., „Jud Süß illegal in Ungarn vorgeführt“, in: *Die Presse*, 21.07.2008, diepresse.com/home/kultur/medien/400054/Jud-Suess-illegal-in-Ungarn-vorgefuehrt, Zugriff: 24.01.2013.

Anon., „Maggie Smith“, in: *Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/name/nm0001749/?ref_=fn_al_nm_1, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Mary and Max (35mm)“, in: *Australian Classification*, 24.03.2009, www.classification.gov.au/Pages/View.aspx?sid=Fy26ocW3Wvvh50w5TGE82A%253d%253d&ncdctx=Subne9eP92SeemaqTCihJNxxgRJSxjSppithvj%252fwTExoVWDwHnWvSvVy0iKYW9qMf, Zugriff: 17.03.2013.

Anon., „Meilensteine in der Geschichte von Red Bull“, in: *Red Bull*, 2013, www.redbull.at/cs/Satellite/de_AT/unternehmen/001243072258292, Zugriff: 28.03.2013.

Anon., „Merida“, in: *Disney Deutschland*, 2012, www.disney.de/merida/home/, Zugriff: 18.03.2013.

Anon., „Michael Caine“, in: *Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/name/nm0000323/?ref_=fn_al_nm_1, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Once Upon a Forest“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=onceuponaforest.htm, Zugriff: 25.03.2013.

Anon., „Parental Guidance (PG)“, in: *Australian Classification*, 2013, www.classification.gov.au/Guidelines/Pages/PG.aspx, Zugriff: 17.03.2013.

Anon., „Rio“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=rio.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Schneewittchen“, in: *Disney Deutschland*, 2013, www.disney.de/prinzessinnen/prinzessinnen/Schneewittchen.jsp, Zugriff: 18.03.2013.

Anon., „Students. Class Roster“, in: *Monster High*, 2013, www.monsterhigh.com/bios, Zugriff: 03.04.2013.

Anon., „The Princess and the Frog“, in: *Box Office Mojo*, 2013, www.boxofficemojo.com/movies/?id=princessandthefrog.htm, Zugriff: 04.04.2013.

Anon., „Top Model“, in: *Top Model*, 2013, de.top-model.biz/index_de.html, Zugriff: 04.04.2013.

Basgier, Thomas, „Pioniere des Animationsfilms“, in: *Filmgenres. Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 26-40.

Beck, Jerry, *The Animated Movie Guide*, Chicago: Chicago Review Press 2005.

Bell, Elizabeth/Lydia Haas/Laura Sells, „Walt’s in the Movies“, in: *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender and Culture*, Hg. Elizabeth Bell/Lydia Haas/Laura Sells, Bloomington: Indiana University Press 1995, S. 1-17.

Blinda, Antje, „Staatliche Wettermacher: Künstlicher Schneesturm lässt Pekinger frieren“, in: *Spiegel Online*, 04.11.2009, www.spiegel.de/reise/aktuell/staatliche-

wettermacher-kuenstlicher-schneesturm-laesst-pekinger-frieren-a-659246.html, Zugriff: 28.03.2013.

Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson „Preface“, in: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, Hg. David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson, New York: Columbia University Press 1985, S. xiii-xv.

Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson (Hg.), *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York: Columbia University Press 1985.

Bertolt Brecht, „Couragemodell“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 25, *Schriften 5. Theatermodelle, »Katzgraben«-Notate 1953*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 169–398; (Orig. 1949).

Brecht, Bertolt, „Die Straßenszene. Grundmodell einer Szene des epischen Theaters (1940)“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22/1, *Schriften 2*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 370-381; (Orig. 1940).

Brecht, Bertolt, „Kurze Beschreibung einer neuen Technik der Schauspielkunst, die einen Verfremdungseffekt hervorbringt“, in: Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22/2, *Schriften 2*, Hg. Werner Hecht, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 641-659; (Orig. 1940).

Brecht, Bertolt, „Vergnügungstheater oder Lehrtheater?“, in: Bertolt Brecht, *Die Stücke von Bertolt Brecht in einem Band*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ⁸1997, S. 985-989; (Orig. 1936).

Chmielewski, Dawn C./Claudia Eller, „Disney Animation is Closing the Book on Fairy Tales“, in: *Los Angeles Times*, 21.11.2010, articles.latimes.com/2010/nov/21/entertainment/la-et-1121-tangled-20101121, Zugriff: 03.04.2013.

Chmielewski, Dawn C./Claudia Eller, „Disney Wrings the Pink out of »Rapunzel«“, in *Los Angeles Times*, 10.03.2010, herocomplex.latimes.com/uncategorized/disneys-apunzel-gets-a-makeover, Zugriff: 03.04.2013.

Davis, Amy M., *Good Girls & Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*, New Barnet: John Libbey 2006.

Deacy, Christopher, *Screen Christologies. Redemption and the Medium of Film*, Cardiff: University of Wales Press 2001.

Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 9-61.

Eder, Jens, „Einleitung“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 1-8.

Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Fischer + Bertz 2009.

Friedrich, Andreas, „Einleitung“, in: *Filmgenres. Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 9-25.

- Giesen, Rolf/J. P. Storm, *Animation under the swastika. A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*, Jefferson, NC: McFarland 2012.
- Giroux, Henry A., „Are Disney Movies Good for Your Kids?“, in: *The Politics of Early Childhood Education*, Hg. Lourdes Diaz Soto, New York: P.Lang 2000, S. 99-114.
- Goldman, David, „Google Unveils ›Project Glass‹ Virtual-Reality Glasses“, in: *CNN Money*, 04.04.2012, money.cnn.com/2012/04/04/technology/google-project-glass/?source=cnn_bin, Zugriff: 29.03.2013.
- Gudjons, Herbert, *Pädagogisches Grundwissen. Überblick – Kompendium – Studienbuch*, Bad Heilbrunn: Klinkhardt ¹¹2012; (Orig. 1993).
- Habib, Andre/Frederick Pelletier/Vincent Bouchard/Simon Galiero, „Cinema: ›Food‹ for Thought. An Interview with Peter Kubelka“, in: *Offscreen*, 20.11.2005, www.offscreen.com/index.php/phile/essays/interview_kubelka, Zugriff: 04.04.2013.
- Hansen, Mathias, *Richard Strauss. Die sinfonischen Dichtungen*, Kassel: Bärenreiter 2003.
- Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler ⁵2012; (Orig. 1993).
- Hönge, Folker, „Freigabenbescheinigung ›Mary & Max: Oder schrumpfen Schafe, wenn es regnet?‹“, in: FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, 19.05.2010, www.fsk.de/fskonline/PDF/1006/122924K.pdf, Zugriff: 07.02.2013.
- Kiesel, Andrea/Iring Koch, *Lernen. Grundlagen der Lernpsychologie*, Wiesbaden: Springer VS 2012.
- Knilli, Friedrich/Siegfried Zielinski, „Der Jude als Sittenverbrecher. Kleine Mediengeschichte des Joseph Süß Oppenheimers“, in: *Tribüne* 23/89, 1984, S. 108-118.
- Lotman, Jurij M., *Die Struktur literarischer Texte*, München: Fink ⁴1993; (Orig. *Struktura chudozestvennogo teksta*, Moskau: Izdat. Iskusstvo 1970).
- Lubbadeh, Jens, „Olympia-Wetter: China schießt auf Regenwolken“, in: *Spiegel Online*, 04.08.2008, www.spiegel.de/wissenschaft/natur/olympia-wetter-china-schiesst-auf-regenwolken-a-569361.html, Zugriff: 28.03.2013.
- Michaels, Axel, *Buddha. Leben, Lehre, Legende*, München: Beck 2011
- Minear, Richard H./Geisel Theodor Seuss, *Dr. Seuss Goes to War. The World War II Editorial Cartoons of Theodor Seuss Geisel*, New York: New Press 1999.
- Monaco, James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte, und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2009; (Orig. *How to Read a Film*, London/New York: Oxford University Press 1977).
- Novo Fraga, Maribel, „Make it Fast and Keep it Moving. Hollywoods Actionfilme nach dem Kalten Krieg“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: LIT 2003, S. 133-168.
- Patalong, Frank, „Mehr Single-Haushalte in Deutschland: Allein, allein“, in *Spiegel Online*, 11.07.2012, www.spiegel.de/panorama/gesellschaft/mikrozensus-zahlen-dokumentieren-veraenderung-der-lebensstile-a-843891.html, Zugriff: 03.04.2013.

- Piaget, Jean, *Die Psychologie des Kindes*, Olten: Walter 1972; (Orig. *La psychologie de l'enfant*, Paris: Presses de France 1966).
- Piaget, Jean, *Probleme der Entwicklungspsychologie*, Frankfurt am Main: Syndikat 1976; (Orig. *Problèmes de psychologie génétique*, Paris: Denoël/Gonthier 1972).
- Piaget, Jean, *Sprechen und Denken des Kindes*, Düsseldorf: Schwann 1972; (Orig. *Le langage et la pensée chez l'enfant. Études sur la logique de l'enfant*, Paris/Neuchâtel: Delachaux et Niestlé 1923).
- Platon, *Der Staat*, Hg. u. übers. v. Karl Vretska, Stuttgart: Reclam ²2008; (Orig. *Politeia*, ca. 370 v. Chr.).
- Rosenstone, Robert A., *Visions of the Past. The Challenge of Film to our Idea of History*, Cambridge, MA: Harvard University Press 1995.
- Sarcevic, Mato, „Der Spielfilm ›Jud Süß‹ – Goebbels Meisterstück?“, in: *Bundesarchiv Deutschland*, 14.05.2012, www.bundesarchiv.de/oeffentlichkeitsarbeit/bilder_dokumente/02211/index-0.html.de, Zugriff: 24.01.2013.
- Schmidlechner, Florian, „Der Jude mit der roten Badehose. Jüdische Helden, Stereotypen und Antisemitismus im Trickfilm bis 1945“, in: *Theorien des Comics. Ein Reader*, Hg. Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert, Bielefeld: Transcript 2011, S. 303-320.
- Schoenmann, Annika, *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*, Sankt Augustin: Gardez! 2003.
- Sontheimer, Michael, „Verwirrte Empfindungen“, *Spiegel Special Geschichte* 1, 2008, S. 132-135.
- Taylor, Richard, *The Encyclopedia of Animation Techniques. A Comprehensive Step-by-Step Directory of Techniques, with an Inspirational Gallery of Finished Works*, Philadelphia: Running Press 1996.
- Uehling, Peter, „Keiner will Insekten knuddeln“, in: *Berliner Zeitung*, 07.11.2012, www.berliner-zeitung.de/film/more-than-honey-keiner-will-insekten-knuddeln,10809184,20813512.html, Zugriff: 24.03.2013.
- Watzlawick, Paul/Janet H. Beavin/Don D. Jackson, *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, Bern: Huber ¹⁰2000; (Orig. *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*, New York: W.W. Norton 1967).
- Welter, Barbara, „The Cult of True Womanhood“, in: *American Quarterly* 18/2, 1966, S. 151-174.

10.2 Filmografie

- 2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/UK 1968.
- 2010: The Year We Make Contact*, Regie: Peter Hyams, USA 1984.
- 84th Annual Academy Awards Show*, TV-Ausstrahlung, ORF 1, 27.02.2012.
- Aladdin*, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 1992.
- Armageddon*, Regie: Michael Bay, USA 1998.

Avatar, Regie: James Cameron, USA/GB 2009.

Bambi, Regie: David Hand, USA 1942.

Beauty and the Beast, Regie: Gary Trousdale/Kirk Wise, USA 1991.

Ben-Hur, Regie: William Wyler, USA 1959.

Brave, Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman/Steve Purcell, USA 2012.

Camp Rock, Regie: Matthew Diamond, USA 2008.

Chico & Rita, Regie: Tono Errando/Javier Mariscal/Fernando Trueba, Spanien/UK 2010.

Cinderella, Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

Cloudy with a Chance of Meatballs, Regie: Phil Lord/Chris Miller, USA 2009; Blu-ray-Video, *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*, Sony Pictures Home Entertainment 2010.

Der Störenfried, Regie: Hans Held, Deutschland 1940.

Despicable Me, Regie: Pierre Coffin/Chris Renaud USA 2010.

Die Hard, Regie: John McTiernan, USA 1988.

Die Wolke, Regie: Gregor Schnitzler, Deutschland 2006.

Dumbo, Regie: Ben Sharpsteen, USA 1941.

Education for Death, Regie: Clyde Geronimi, USA 1943.

Entrapment, Regie: Jon Amiel, USA/UK/Deutschland 1999.

Erklärungsfilm Bildungsmedium Die Wolke GAU Atomkraft, Produktion: XiuMedia, Deutschland o.J.; YouTube, 05.11.2012, www.youtube.com/watch?v=5GqCLG9YJ58, Zugriff: 17.03.2013.

Fantasia, Regie: Ben Sharpsteen, USA 1940.

Fantastic Mr. Fox, Regie: Wes Anderson, USA 2009.

FernGully. The Last Rainforest, Regie: Bill Kroyer, Australien/USA 1993.

FernGully 2. The Magical Rescue, Regie: Phil Robinson, USA 1998.

Forrest Gump, Regie: Robert Zemeckis, USA 1994.

Fragments of Kubelka, Regie: Martina Kudláček, Österreich 2012.

Fun and Fancy Free, Regie: Jack Kinney/Bill Roberts/Hamilton Luske/William Morgan, USA 1947.

Game of Death, Regie: Robert Clouse, Hong Kong/USA 1978.

Gnomeo & Juliet, Regie: Kelly Asbury, UK/USA 2011.

Hannah Montana, Entwicklung: Michael Poryes/Rich Correll/Barry O'Brien, Disney Channel, USA 2006–2011.

Hello, Dolly!, Regie: Gene Kelly, USA 1969.

High School Musical, Regie: Kenny Ortega, USA 2006.

Hoodwinked!, Regie: Cory Edwards, USA 2005.

Hoodwinked Too! Hood vs. Evil, Regie: Mike Disa, USA 2011; Blu-ray-Video, *Das Rotkäppchen-Ultimatum*, StudioCanal 2011.

Hotel Transylvania, Regie: Genndy Tartakovsky, USA 2012.

How to Train Your Dragon, Regie: Dean DeBlois/Chris Sanders, USA 2010.

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, Regie: Steven Spielberg, USA 2008.

Indiana Jones and the Last Crusade, Regie: Steven Spielberg, USA 1989.

Indiana Jones and the Temple of Doom, Regie: Steven Spielberg, USA 1984.

Jaws, Regie: Steven Spielberg, USA 1975.

Jud Süß, Regie: Veit Harlan, Deutschland 1940; YouTube, 06.01.2013, www.youtube.com/watch?v=Fj8PGE5GZPo, Zugriff: 26.02.2013.

Kill Bill. Vol. 1, Regie: Quentin Tarantino, USA 2003.

Konferenz der Tiere, Regie: Reinhard Klooss/Holger Tappe, Deutschland 2010.

„Lady Bouvier's Lover“, Regie: Wesley Archer, 1994, *The Simpsons* 5/21, Entwicklung: Matt Groening, Fox, USA 1989-2013.

L'Ilusionniste, Regie: Sylvain Chomet, UK/Frankreich 2010.

Madagascar 3: Europe's Most Wanted, Regie: Eric Darnell/Tom McGrath/Conrad Vernon, USA 2012.

Make Mine Music, Regie: Robert Cormack/Clyde Geronimi/Jack Kinney/Hamilton Luske/Joshua Meador, USA 1946.

Mary and Max, Regie: Adam Elliot, Australien 2010.

Melody Time, Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Jack Kinney/Hamilton Luske, USA 1948.

Mission: Impossible, Regie: Brian De Palma, USA 1996.

More than honey, Regie: Markus Imhoof, Schweiz, Deutschland, Österreich 2012.

Mulan, Regie: Tony Bancroft/Barry Cook, USA 1998.

Ocean's Twelve, Regie: Steven Soderbergh, USA 2004.

Once Upon a Forest, Regie: Charles Grosvenor UK/USA 1993.

Persepolis, Regie: Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi, Frankreich/USA 2007.

Pinocchio, Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen, USA 1940.

Pocahontas, Regie: Mike Gabriel/Eric Goldberg, USA 1995.

Pocahontas 2. Journey to a New World, Regie: Tom Ellery/Bradley Raymond, USA 1998.

Raiders of the Lost Ark, Regie: Steven Spielberg, USA 1981.

Ratatouille, Regie: Brad Bird, USA 2007; Blu-ray-Video, Walt Disney 2008.

Rio, Regie: Carlos Saldanha. USA 2011.

Ritter Rost. Eisenhart & Voll verbeult, Regie: Thomas Bodenstein, Deutschland 2013.

Saludos Amigos, Regie: Wilfred Jackson/Jack Kinney/Hamilton Luske/Bill Roberts, USA 1942.

SeeFood, Regie: Aun Hoe Goh, Malaysia 2001.

Short Circuit, Regie: John Badham, USA 1986.

Sin City, Regie: Robert Rodriguez, USA 2005.

Sleeping Beauty, Regie: Clyde Geronimi, USA 1955.

Snow White and the Seven Dwarfs, Regie: David Hand, USA 1937.

Steamboat Willie, Regie: Ub Iwerks, USA 1928.

Super Size Me, Regie: Morgan Spurlock, USA 2004.

Tangled, Regie: Nathan Greno/Byron Howard, USA 2010; Blu-ray-Video, *Rapunzel. Neu verhöhnt*, Walt Disney 2011.

„The All Green Version“, in: *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, USA 2005; DVD-Video, Buena Vista Home Entertainment 2006.

The Bourne Supremacy, Regie: Paul Greengrass, USA 2004.

The Bourne Ultimatum, Regie: Paul Greengrass, USA 2007.

The Day After Tomorrow, Regie: Roland Emmerich, USA 2004.

The Gold Rush, Regie: Charlie Chaplin USA, 1925.

The Little Mermaid, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 1989.

The Lorax, Regie: Chris Renaud/Kyle Balda, USA 2012; Blu-ray-Video, *Der Lorax*, Universal 2012.

The Lorax, Regie: Hawley Pratt, USA 1972.

The Matrix, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 1999.

The Matrix Reloaded, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 2003.

The Matrix Revolutions, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski USA 2003.

The Princess and the Frog, Regie: Ron Clements/John Musker, USA 2009.

The Simpsons, Entwicklung: Matt Groening, Fox, USA 1989-2013.

Titanic, Regie: James Cameron, USA 1997.

Toy Story, Regie: John Lasseter, USA 1995.

Tscheloweck s kinoapparatom, Regie: Dziga Vertov, UdSSR 1929.

Twister, Regie: Jan de Bont USA 1996.

Un Vie de Chat, Regie: Jean-Loup Felicioli/Alain Gagnol, Frankreich/Niederlande/Schweiz/Belgien 2010.

Up, Regie: Pete Docter, USA 2009.

WALL·E, Regie: Andrew Stanton, USA 2008.

We Feed the World, Regie: Erwin Wagenhofer, Österreich 2005; DVD-Video, Universum Film 2006.

Wizards of Waverly Place, Entwicklung: Todd J. Greenwald, Disney Channel, USA 2007-2012.

Woher kommen Kinder?, Produktion: schriftBild/didactmedia, Deutschland 2007.

Wreck-It Ralph, Regie: Rich Moore USA 2012.

10.3 Gameografie

Pac-Man, Entwicklung: Namco, Arcade Game, Chicago, IL: Midway 1980;
(Orig. *Puck Man*, Tokio: Namco 1980)

Pong, Entwicklung: Atari, Arcade Game, Sunnyvale, CA: Atari 1972.

*Q*Bert*, Entwicklung: Gottlieb, Arcade Game, Gottlieb 1982.

11 ABSTRACT – DEUTSCHE VERSION

Der populäre Animationsfilm ist ein Genre, welches oft Gefahr läuft, als banale Unterhaltung abgestempelt zu werden. Diese Diplomarbeit spricht sich zum einen kategorisch gegen eine solch eindimensionale Haltung dem Film generell gegenüber aus und legt diesbezüglich einen Fokus auf den Animationsfilm ab dem Jahr 2008, der als Wendepunkt in der Geschichte des Animationsfilms zu sehen ist. Ab da nämlich kommt diesem ein aktiv kommunizierender Charakter zu, der offensiv gesellschaftspolitische Themen aufgreift und für ein altersunabhängiges Publikum audiovisualisiert. Filme wie beispielsweise *WALL·E* oder *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* proklamieren umweltaktivistische Werte, *Rapunzel. Neu verföhnt* oder *Merida. Legende der Highlands* zeugen von der animierten Aufarbeitung gesellschaftlicher Diskurse, thematisch bezogen etwa auf moderne Sichtweisen von Geschlechterrollen. Dies geschieht auf der Basis eines komplexeren narrativen Aufbaus, sowie einer als transzendent zu bezeichnenden Verständnisebene, die sowohl konkrete populärkulturelle Referenzen, als auch Bezüge zu realen alltäglichen Gegebenheiten bereithält. Ein aufmerksamer und aktiv rezipierender Blick seitens des Publikums ist demnach essenzieller denn je, was mit dieser Diplomarbeit filmanalytisch und filmsemiotisch in Beispielen untermauert wird.

12 ABSTRACT – ENGLISH VERSION

The popular animated film is a genre, which runs the risk of being generally seen as trivial entertainment. This thesis argues against this limited attitude concerning film in general as well as focuses on the animated film since the year 2008, which is to be seen as a turning point in animated film's history. Since then the animated film communicates actively and deals with sociopolitical topics, especially claiming to have an audience independent of age. For example films like *WALL·E* or *Cloudy with a Chance of Meatballs* proclaim ecological values, films like *Tangled* and *Brave* come up with an animated treatment of social discourses, e.g. the new perception of gender roles. That comes about with a complex structure of narration and a transcendent character, which makes associations with existing material like literature, film, music etc., and also everyday actualities. That is why an active and attentive audience is more essential than ever, which is to be proved exemplarily by film analysis and film semiotics within this thesis.

13 LEBENSLAUF

Persönliche Daten:

Vor- und Zuname:

Alexandra Claudia Zelnhefer

Wohnort:

Wien

E-mail:

alexandra_zelnhefer[at]hotmail.com

Schulische Ausbildung:

September 2000 - Juni 2008:

Wirtschaftskundliches Bundesrealgymnasium Nonntal/Salzburg, Abschluss: Matura mit ausgezeichnetem Erfolg

Studienverlauf:

Oktober 2008 - Juni 2012:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien

Studienschwerpunkte:

- Film als (zeit-)geschichtliches Dokument
- Konzepterstellung und Produktion für Theater, Film und Medien
- Gesellschaftspolitisches Potenzial von Theater, Film und Medien

Beruflicher Verlauf:

seit März 2010

Museumspädagogische Vermittlungsarbeit in den Hands-On-Ausstellungen für Kinder von 6 bis 12 Jahren im Verein ZOOM Kindermuseum, Museumsquartier Wien

seit September 2011

Mitarbeit in der Produktion im Bereich Aufbau und Instandhaltung der Hands-on-Ausstellungen des Vereins ZOOM Kindermuseum