



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Vom Zeichentrick zur Computeranimation  
Neue Perspektiven des Animationsfilms“

Verfasser

Dominik Kaltenböck

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Ao.Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

<b>1. Einleitung</b>	<b>S. 3</b>
<b>2. Begriffsdefinitionen</b>	<b>S. 4-10</b>
2.1. Was ist ein Trickfilm?	S. 4
2.2. Klassiker, Neo-Klassiker und computeranimierter Spielfilm	S. 5-10
<b>3. Forschungsfelder des Animationsfilms</b>	<b>S. 10-19</b>
3.1. Abstraktionsgrad	S. 10-13
3.2. Komik	S. 13-17
3.3. Tiere im Trickfilm	S. 17-19
<b>4. Disneys Neo-Klassiker</b>	<b>S. 19-42</b>
4.1. Stilistische Merkmale der Disney Klassiker und Neo-Klassiker	S. 19-24
4.2. Die goldenen Neunziger	S. 24-25
4.3. Der Versuch ein älteres Publikum zu erreichen	S. 25-31
4.4. Übersättigung des Marktes?	S. 32-33
4.5. Der falsche Weg	S. 33-34
4.6. Die Neo-Klassiker nach „The Hunchback of Notre Dame“	S. 34-37
4.7. Innovationen im Zeichentrickfilm	S. 37-41
4.8. Stationen der Neo-Klassiker seit 1995	S. 41-42
<b>5. Die Erben des Zeichentrickfilms</b>	<b>S. 42-79</b>
5.1. Voraussetzungen für die Entstehung des computeranimierten Spielfilms	S. 42-48
5.2. Probleme bei der Visualisierung des computeranimierten Spielfilms	S. 48-60
5.2.1. Die dritte Dimension	S. 48
5.2.2. Technische Beschränkungen	S. 49
5.2.3. Realismus oder stilisierende Abstraktion?	S. 49-60
5.2.3.1. Begrenzung der künstlerischen Möglichkeiten	S. 50-51
5.2.3.2. Vorteile ikonischer Figuren im Comic	S. 51-52
5.2.3.3. Die Grenzen des Realismus	S. 52-54

in der Computergrafik	
5.2.3.4. Das „uncanny valley“ in der Robotik	S. 55-59
5.2.3.5. Der perfekte künstliche Mensch	S. 60
5.3. Der realistische computeranimierte Spielfilm am Beispiel der Filme „Final Fantasy: The Spirits Within“ und „Beowulf“	S. 61-68
5.3.1. Hintergrund der beiden Filme	S. 61-62
5.3.2. Technische Umsetzung und Darstellungsprobleme	S. 62-63
5.3.2.1. Modellierung der Figuren	S. 63-65
5.3.2.2. Körperbewegung und Mimik	S. 65-66
5.3.2.3. Konsequenzen der Darstellungsdefizite	S. 66-68
5.4. Der cartoonhafte computeranimierte Spielfilm	S. 69-79
5.4.1. Der visuelle Stil cartoonhafter computeranimierter Spielfilme	S. 69-75
5.4.1.1. Der Abstraktionsgrad cartoonhafter CGI-Trickfilme	S. 69-71
5.4.1.2. Toy Story	S. 71-72
5.4.1.2. Monsters, Inc.	S. 73-74
5.4.1.3. Shrek	S. 74-75
5.4.2. Computeranimierte Parodie	S. 75-79
<b>6. Computeranimation oder Zeichentrickfilm?</b>	<b>S. 79-95</b>
6.1. Methode der Untersuchung	S. 79-80
6.2. Ziele und Thesen der Untersuchung	S. 80-86
6.3. Ergebnisse der Umfrage	S. 86-93
6.4. Resümee der Befragung	S. 94-95
<b>7. Die Zukunft des Trickfilms</b>	<b>S. 95-96</b>
<b>Bibliografie</b>	<b>S. 97-99</b>
<b>Filmografie</b>	<b>S. 99-103</b>
<b>Anhang</b>	<b>S. 104-112</b>

## 1. Einleitung

Ziel dieser Arbeit ist es, die Veränderungen des Trickfilms seit Mitte der Neunziger Jahre darzustellen. Bis 1995 dominierte, zumindest kommerziell betrachtet, die Walt Disney Company mit ihren abendfüllenden Zeichentrickfilmen die Animationsfilmlandschaft im Kino.<sup>1</sup> Ab 1995 bekam diese Trickfilmgattung jedoch starke Konkurrenz durch einen völlig neuen Typus des Animationsfilms, der zuvor nur in Kurzfilmen zu bestaunen war: dem computeranimierten Trickfilm. Heute hat diese Animationsform den „klassischen“ Zeichentrickfilm praktisch völlig aus den Kinos verdrängt. Meine Arbeit gliedert sich dabei in drei Teilgebiete.

Im ersten Teil dieser Arbeit unternehme ich den Versuch, Gründe für diesen Verlust der Vormachtstellung des Disney Zeichentrickfilms an die computeranimierten Trickfilme zu finden. Auch soll geklärt werden, inwiefern die bisher letzten Disney Zeichentrickfilme bereits von den erfolgreicherem computeranimierten Trickfilmen beeinflusst wurden. Zu diesen letzten Filmen zählen Werke wie „Treasure Planet“ (2002)<sup>2</sup>, „Brother Bear“ (2003)<sup>3</sup> und „Home on the Range“ (2004)<sup>4</sup>.

Finanzielle Misserfolge wie „Treasure Planet“ führten schließlich dazu, dass seit 2004 kein neuer Disney Zeichentrickfilm in den Kinos zu sehen war.

Im zweiten Teil meiner Arbeit widme ich mich vor allem der Computeranimation. Welche visuellen Möglichkeiten und Vorteile bietet die neue Technik dem Trickfilm und inwiefern unterscheiden sich die computeranimierten Filme inhaltlich von den Disney Zeichentrickfilmen.

Im Kapitel „Computeranimation oder Zeichentrickfilm?“, am Ende dieser Arbeit, finden Sie eine von mir selbst durchgeführte Umfrage, die vor allem die Frage „Welche Qualitäten schätzen Kinder heute an Trickfilmen besonders?“ klären soll.

---

1 In der IMDb (Internet Movie Database) Liste der erfolgreichsten Filme sind neben Disney Produktionen kaum andere Zeichentrickfilme zu finden. Siehe <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>.

2 *Treasure Planet*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 2002.

3 *Brother Bear*. Regie: Aaron Blaise; Robert Walker. USA: Walt Disney, 2003.

4 *Home on the Range*. Regie: Will Finn; John Sanford. USA: Walt Disney, 2004.

## 2. Begriffsdefinitionen

### 2.1. Was ist ein Trickfilm?

Der Trickfilm lässt sich keinem bestimmten filmischen Genre zuordnen und auch eine einheitliche Definition lässt sich nur schwer finden. Die Darstellungsformen des Trickfilms sind sehr unterschiedlich und reichen vom Zeichentrickfilm über den Puppentrickfilm bis zum computeranimierten Spielfilm. Eine Möglichkeit, den Trickfilm zu definieren, besteht darin, ihn aufgrund seines höheren Abstraktionsgrades, vom Realfilm abzugrenzen. Während der Realfilm die Wirklichkeit fotografisch abbildet, entfernt sich der Trickfilm von einer realistischen Nachahmung der Wirklichkeit. Er bleibt zu einem gewissen Grad abstrakt.<sup>5</sup> Bis zur Einführung der Computeranimation war diese Beschreibung auch zutreffend. Eine perfekte Nachahmung der Realität war durch die früheren Animationsarten gar nicht möglich. Ein gutes Beispiel sind die frühen Disney Zeichentrickfilme. Obwohl Walter Disney eine möglichst realistische Nachahmung der Wirklichkeit in seinen Zeichentrickfilmen anstrebte, kann man keinen der klassischen Disney Animationsfilme als „fotorealistisch“<sup>6</sup> bezeichnen.<sup>7</sup>

Heute hat sich dieser Umstand verändert. Einige neue Animationsfilme sind so realistisch, dass sie kaum von echten Aufnahmen zu unterscheiden sind.

Der Abstraktionsgrad kann also nicht das entscheidende Kriterium sein, um den Trickfilm vom Realfilm abzugrenzen. Viel wichtiger ist, wie die Darsteller des Trickfilms erzeugt werden. Während im Realfilm echte Schauspieler fotografisch von einer Video- oder Filmkamera aufgezeichnet werden, werden die Darsteller des Trickfilms künstlich zum Leben erweckt.<sup>8</sup> Unabhängig davon, ob dies mithilfe des Zeichentricks, des Puppentricks oder der Computeranimation geschieht, der Trickfilm gibt keinen real vor einer Kamera agierenden Menschen wieder.

In meiner Arbeit beschäftige ich mich vor allem mit zwei Ausprägungen des Trickfilms: den Disney Neo-Klassikern und dem computeranimierten Spielfilm.

---

5 Vgl. Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: J. Libbey & Co., 1998. S. 6.

6 Der Begriff „fotorealistisch“ bedeutet, dass ein Bild nicht von einer Fotografie zu unterscheiden ist.

7 Siehe Hilmar Hoffman in Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. S. 11.

8 Das spiegelt sich auch im Ausdruck Animationsfilm wieder: Animation stammt vom lat. *animare*, „zum Leben erwecken“.

## 2.2. Klassiker, Neo-Klassiker und computeranimierter Spielfilm

Von 1984 bis 2005 war Michael Eisner Chairman der Walt Disney Company. Vor seinem Amtsantritt hatte Disney nur einen einzigen Zeichentrickfilm in vier Jahren produziert.<sup>9</sup> Um den maroden Disney Konzern finanziell zu stärken, bemühte sich Eisner um die VHS-Veröffentlichung bekannter Disney Zeichentrickfilme. Mitte der 80er Jahre wurden diese Filme unter dem Label „Walt Disney Classics“ vertrieben. Zu den Klassikern zählten ursprünglich vor allem jene abendfüllenden, fürs Kino produzierten Zeichentrickfilme, die in der Zeit zwischen 1937 und Walter Disneys Tod in den 60ern entstanden.<sup>10</sup> Bekannte Filme dieser Reihe waren „Snow White and the Seven Dwarfs“ (1937)<sup>11</sup>, „Cinderella“ (1950)<sup>12</sup> und „Sleeping Beauty“ (1959)<sup>13</sup>.

Unter Eisners Leitung bemühte man sich, neben der Vermarktung der Klassiker auf Video, auch darum, der Zeichentrickabteilung neues Leben einzuhauchen.

In den folgenden Jahren entstanden große kommerzielle Erfolge wie „The Little Mermaid“ (1989)<sup>14</sup>, „Beauty and the Beast“ (1991)<sup>15</sup>, „Aladdin“ (1992)<sup>16</sup> und „The Lion King“ (1994)<sup>17</sup>. Auch diese Filme wurden, kurz nach ihrem Kinodebüt, auf VHS unter dem „Walt Disney Classics“ Label veröffentlicht.

Die Einordnung in die „Classics“ Serie geschah aus Marketing-Gründen und sollte nicht als besonderes Qualitätsmerkmal gewertet werden. Alle, während Michael Eisners Zeit als Chairman bei Disney entstandenen, fürs Kino produzierten Zeichentrickfilme wurden Teil der „Walt Disney Classics“<sup>18</sup> Reihe.

Um die Zeichentrickfilme der Eisner Ära von den älteren Disney Trickfilmen, die der

---

9 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer: Stationen einer Karriere*. München: Heyne, 1999. S. 137.

10 Vgl. Berith Hagvaag; Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant – Eine kritische Analyse. Disneys omnipräsente Animationsfilme und deren Resonanz bei Kindern im Volksschulalter*. Wien: Diplomarbeit, 1998. S. 12.

11 *Snow White and the Seven Dwarfs*. Regie: David Hand. USA: Walt Disney, 1937.

12 *Cinderella*. Regie: Clyde Geronimi; Wilfred Jackson. USA: Walt Disney, 1950.

13 *Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

14 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

15 *Beauty and the Beast*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

16 *Aladdin*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1992.

17 *The Lion King*. Regie: Roger Allers; Rob Minkoff. USA: Walt Disney, 1994.

18 Die „Walt Disney Classics“ Serie wurde in einigen Ländern später (In Europa ab 2001) in „Walt Disney Masterpieces“ umbenannt. Ich werde mich bei meiner Arbeit jedoch an der ursprünglichen Bezeichnung der Filmreihe orientieren.

gleichen Reihe angehören, zu unterscheiden, könnte man diese als „Disney Neo-Klassiker“ bezeichnen. Zu den Neo-Klassikern zählen auch finanziell wenig erfolgreiche Filme wie „Treasure Planet“(2002)<sup>19</sup>, „Brother Bear“(2003)<sup>20</sup> und „Home on the Range“(2004)<sup>21</sup>.

Rein technisch betrachtet waren alle frühen Klassiker handgezeichnete Animationsfilme. Genauer gesagt handelt es sich um so genannte „full animation“ Zeichentrickfilme. Full animation bedeutet, dass die Figuren in jedem Kader neu gezeichnet werden.<sup>22</sup> Das bedeutet jedoch nicht, dass das gesamte Phasenbild neu gezeichnet wird. Seit 1910 bestehen die Bilder des Zeichentrickfilms aus verschiedenen Ebenen. Es wird auf transparenten Folien, den „cels“ gezeichnet. Figuren, Objekte und Hintergründe werden auf verschiedenen Folien gezeichnet und nur zur Aufnahme des einzelnen Phasenbildes übereinander gelegt. Full animation bedeutet also lediglich, dass die Figuren Ebene in jedem Bild neu gezeichnet wird.<sup>23</sup> Das Gegenstück zur full animation ist die limited animation, bei der lediglich Teile der Figur in jedem Bild neu gezeichnet werden. Diese Methode wird vor allem bei kostengünstig hergestellten Zeichentrick-Serien eingesetzt.<sup>24</sup> Obwohl auch die Neo-Klassiker full animation Zeichentrickfilme sind, unterscheiden sie sich technisch von den Klassikern.

Der Erfolg der Walt Disney Company fußt auf dem Einsatz neuer technischer Errungenschaften. Mickey Mouse wurde nur durch den Tonfilm, der damals ein völlig neues Medium für den Zeichentrickfilm war, so erfolgreich.<sup>25</sup>

Es ist also wenig verwunderlich, dass die Walt Disney Company auch bei den Neo-Klassikern stets bemüht war, neue Techniken zu entwickeln und einzusetzen.

Schon bei „The Little Mermaid“ (1989) kamen digitale Bilder zum Einsatz.

Mithilfe des damals neu entwickelten CAPS (Computer Assisted Production System) konnten eingescannte Fotos in einen „zeichnerischen“ Stil umgewandelt werden. Bei „The Little Mermaid“ wurde dieses System eingesetzt um einige statische Hintergründe zu

---

19 *Treasure Planet*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 2002.

20 *Brother Bear*. Regie: Aaron Blaise; Robert Walker. USA: Walt Disney, 2003.

21 *Home on the Range*. Regie: Will Finn; John Sanford. USA: Walt Disney, 2004.

22 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. S. 143-148

23 Sebastian Richter. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld: Transcript, 2008. S. 66.

24 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. S. 143-148

25 Siehe ebd. S.24.

generieren.<sup>26</sup>

Heute finden im zweidimensionalen Animationsfilm auch Arbeitsschritte, wie die Kolorierung, im Computer statt. Man könnte diese Animationsform als „computerunterstützte Zeichentrick-Animation“ bezeichnen.

Den Begriff „Computeranimation“ verwende ich hingegen als Synonym für die 3-D Computeranimation<sup>27</sup>. Zunächst gilt es zu klären, inwiefern sich diese neue Technik von der Zeichentrick-Animation unterscheidet und warum man dabei von 3-D Animation spricht. Die Ausgabe der Bilder erfolgt, wie beim Zeichentrickfilm, zweidimensional. Auf der Kinoleinwand, im Fernsehen und selbst auf dem Computerbildschirm des Künstlers, wird das Bild stets zweidimensional wiedergegeben.

Der Unterschied zum klassischen Zeichentrickfilm besteht darin, dass im Rechner eine dreidimensionale Datenstruktur des Modells vorliegt.<sup>28</sup>

Auch wenn sie sich augenscheinlich auf dem Bildschirm von anderen 2-D-Grafiken nicht unterscheidet bzw. gemäß den traditionellen Abbildungsmitteln wie Papier, Leinwand oder Bildschirm nur als zweidimensionales Abbild präsentiert, so können Objekte [...] einer 3-D-Grafik, im Gegensatz zum 2-D-Pendant innerhalb der Software jederzeit in ihrer räumlichen Position verändert werden und somit eine neue Perspektive ergeben, wobei die neue Position eines Objektes meist umgehend auf dem Bildschirm physikalisch korrekt als 2-D-Grafik ausgegeben wird.<sup>29</sup>

Diese dreidimensionale Datenstruktur hat gegenüber dem Zeichentrick Vorteile.

Aufwendige Kamerafahrten und Schwenks sind mit klassischer Zeichentrickanimation schwer zu bewerkstelligen.

Es gab zwar bereits seit 1933 Versuche, dem Zeichentrickfilm zu mehr Räumlichkeit zu verhelfen<sup>30</sup>, komplexe Kamerabewegungen waren jedoch nicht, oder nur mit extrem großem Aufwand darstellbar.<sup>31</sup> Die Computeranimation ermöglicht der „virtuellen Kamera“ hingegen grenzenlose Bewegungsfreiheit. Die virtuelle Kamera kann nicht nur alle

---

26 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 54.

27 Vgl. Sebastian Richter. *Digitaler Realismus*. S. 71-76.

28 Vgl. Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 39-41.

29 Ebd. S. 39.

30 Ein bekanntes Beispiel ist die so genannte „Multiplan Kamera“. Die einzelnen Folien des Zeichentrick Bildes wurden dabei nicht direkt übereinander gelegt, sondern mit verschiedenen großen Abständen vor einer Spezial Kamera platziert. Dadurch entstand bei Kamerabewegungen zu den Seiten ein 3D-Effekt, da sich Bildebenen während der Bewegung gegeneinander verschieben.

31 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion*. S.64.



Bewegungen vollführen, die mit einer echten Film- oder Videokamera möglich sind, sondern ermöglicht darüber hinaus auch Perspektiven und Kamerafahrten, die mit einer echten Kamera nicht möglich sind. Die virtuelle Kamera ist nicht an die physischen Grenzen einer realen Kamera gebunden. Sie kann direkt vom Weltraum zum Schauplatz der Erzählung fliegen, oder sich durch winzige Öffnungen zwängen.<sup>32</sup>

Disney erkannte dieses Potential und adaptierte die neue Technik rasch für den Zeichentrickfilm. „The Little Mermaid“ war der letzte Disney Zeichentrickfilm, in dem keinerlei 3-D-Computeranimation zu finden ist.

Bereits bei dessen Nachfolger „Beauty and the Beast“ (1991)<sup>33</sup> stammten einige der Hintergründe aus dem Rechner. Bei Kamerabewegungen berechnete nun der Computer die perspektivische Veränderung des Hintergrundes. Die Figuren waren jedoch weiterhin gezeichnet und mussten „händisch“ der Perspektivenänderung angepasst werden.

Die Disney Company kann in dieser Hinsicht als echter Vorreiter bezeichnet werden. 1991 steckte die Computeranimation noch in den Kinderschuhen. Nur wenige Produktionen hatten sich bis dahin überhaupt an den Einsatz computergenerierter Bilder gewagt.

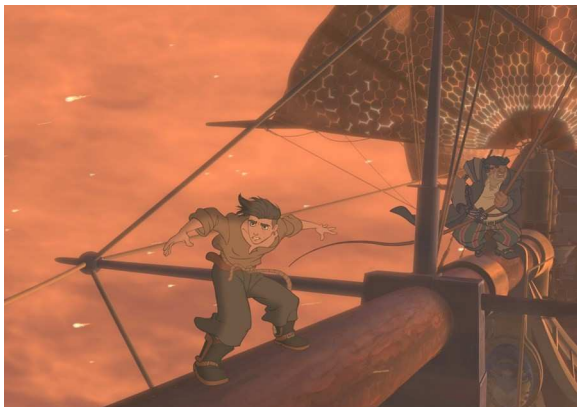


Abbildung 1: Synthese aus einem computeranimierten Schiff und gezeichneten Figuren in "Treasure Planet"

Vor allem in den späten Disney Zeichentrickfilmen wie „Tarzan“ (1999)<sup>34</sup> und „Treasure Planet“ (2002)<sup>35</sup> stammen sehr viele Hintergründe aus dem Großrechner.

Es wurde jedoch stets darauf geachtet die Individualität der gezeichneten Bilder nicht durch diese Animationen zu gefährden.

Um keinen visuellen Bruch zwischen den verschiedenen Animationsarten zu erzeugen, versuchte man Computeranimationen mit der

Ästhetik gezeichneter Bilder zu erschaffen. Schon bei „The Beauty and the Beast“ gelang dies erstaunlich gut. In „Tarzan“ wurde die Technik dann weiter verfeinert. Dank spezieller Rendertechniken<sup>36</sup> sahen die computergenerierten Hintergründe tatsächlich aus, als wären

32 Siehe Sebastian Richter. *Digitaler Realismus*. S. 16.

33 *Beauty and the Beast*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

34 *Tarzan*. Regie: Chris Buck; Kevin Lima. USA: Walt Disney, 1999.

35 *Treasure Planet*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 2002.

36 Als „Rendern“ wird der Vorgang bezeichnet, bei dem aus einem dreidimensionalen Modell das fertige Bild generiert wird. Erst dadurch werden Eigenschaften wie die Oberflächenbeschaffenheit und die Beleuchtung eines Objektes sichtbar.

sie gezeichnet.

Es gibt durchaus Gründe, warum man bei Disney, obwohl man die technischen Voraussetzungen hatte, um Computeranimationen im größeren Maßstab einzusetzen, an einer Trickfilm-ähnlichen Darstellung festhielt.

Zum Einen hatte der Disney Zeichentrickfilm eine lange Tradition, zum Anderen ist bis heute die Meinung weit verbreitet, dass Handzeichnungen künstlerisch wertvoller sind als 3D-Grafiken aus dem Computer.<sup>37</sup>

Rein technisch betrachtet sind die meisten Disney Neo-Klassiker eigentlich eine Hybridform aus Zeichnungen und CGI<sup>38</sup>. Ohne entsprechendes Vorwissen sind die Änderungen jedoch kaum sichtbar.

Im Gegensatz dazu erschien 1995 ein abendfüllender Trickfilm, bei dem offensichtlich war, dass seine Bilder nicht gezeichnet, sondern computergeneriert waren: „Toy Story“ (1995)<sup>39</sup> „Toy Story“ war der Begründer einer neuen Filmgattung, die man als „computeranimierte“- oder „vollständig computergenerierte Spielfilme“ bezeichnet.<sup>40</sup>

Beide Begriffe stehen für jene abendfüllenden Animationsfilme, die vollständig mithilfe einer 3-D Software erstellt wurden. Im Unterschied zu den Neo-Klassikern, bei denen die Computeranimation hauptsächlich dazu diente, einige Hintergründe zu generieren, stammen nun alle Bildelemente aus dem Rechner.

Damit ziehe ich auch eine klare Trennung zum Realfilm, bei dem die Darsteller zumindest teilweise fotografisch aufgezeichnet werden und die Computeranimation nur zur Erstellung von special effects dient.

Nach „Toy Story“ erschienen zahlreiche, kommerziell sehr erfolgreiche computeranimierte Spielfilme wie „Shrek“ (2001)<sup>41</sup>, „Monsters, Inc.“(2001)<sup>42</sup> oder „Finding Nemo“(2003)<sup>43</sup>.

Bis heute erfreut sich diese Filmgattung mit Filmen wie „Wall-E“ (2008)<sup>44</sup> und „Bolt“ (2008)<sup>45</sup> großer Beliebtheit.

---

37 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion*. S.80.

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

39 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

40 Vgl. Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 55-56.

41 *Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

42 *Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001.

43 *Finding Nemo*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 2003.

44 *WALL-E*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar, Walt Disney, 2008.

45 *Bolt*. Regie: Byron Howard, Chris Williams. USA. Wald Disney, 2008.

Zwischen Disney Klassikern, Neo-Klassikern und computeranimierten Spielfilmen bestehen also technische Unterschiede:

- Die Klassiker sind vollständig handgezeichnete full animation Trickfilme.
- Bei den Neo-Klassikern sind die Figuren full animation Handzeichnungen, die Hintergründe wurden jedoch teilweise mithilfe der Computeranimation oder computerunterstützt erzeugt.
- Computeranimierte Spielfilme bestehen vollständig aus computergenerierten 3-D Animationen.

In dieser Arbeit werden uns drei Forschungsgebiete des Trickfilms immer wieder begegnen. Sie sind wichtige Kriterien um die Veränderungen des kommerziellen Animationsfilms seit 1995 zu dokumentieren.

### 3. Forschungsfelder des Animationsfilms

#### 3.1. Abstraktionsgrad

Scott McCloud unterscheidet in seinem Werk über die Kunst des Comics zwischen realistischer und abstrakter Darstellungsform.

Er nennt zwei Varianten ein abstraktes Bild zu gestalten. Die nichtsymbolische und die stilisierende Abstraktion.

„Normalerweise versteht man unter dem Ausdruck „Abstraktion“ die nichtsymbolische Variante, die weder auf Ähnlichkeit, noch auf Bedeutung Wert legt. Jene Art von Kunst, die häufig die Frage provoziert: »Was soll das darstellen?«<sup>46</sup>

Für diese Arbeit ist die zweite Variante jedoch wesentlich interessanter, bei der eindeutig erkennbar bleibt, was dargestellt werden soll. Diese stilisierende, ikonische Abstraktion bezeichnet McCloud als „cartoonhaft“.<sup>47</sup> Stilisieren bedeutet, dass man bestimmte Details einer realistischen Figur oder eines Gegenstandes weglässt oder verstärkt. In der horizontalen Achse der unten gezeigten Grafik wird die Fotografie eines Menschen stilisiert, indem man das Gesicht auf die wichtigsten Merkmale, wie Mund, Nase und die

<sup>46</sup> Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen, 2001. S. 58.

<sup>47</sup> Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen, 2001. S.39.

grobe Gesichtsform reduziert. Durch den Verzicht auf bestimmte Details des Gesichtes, werden die verbleibenden Merkmale, in diesem Fall Augen und Mund, besonders hervorgehoben.

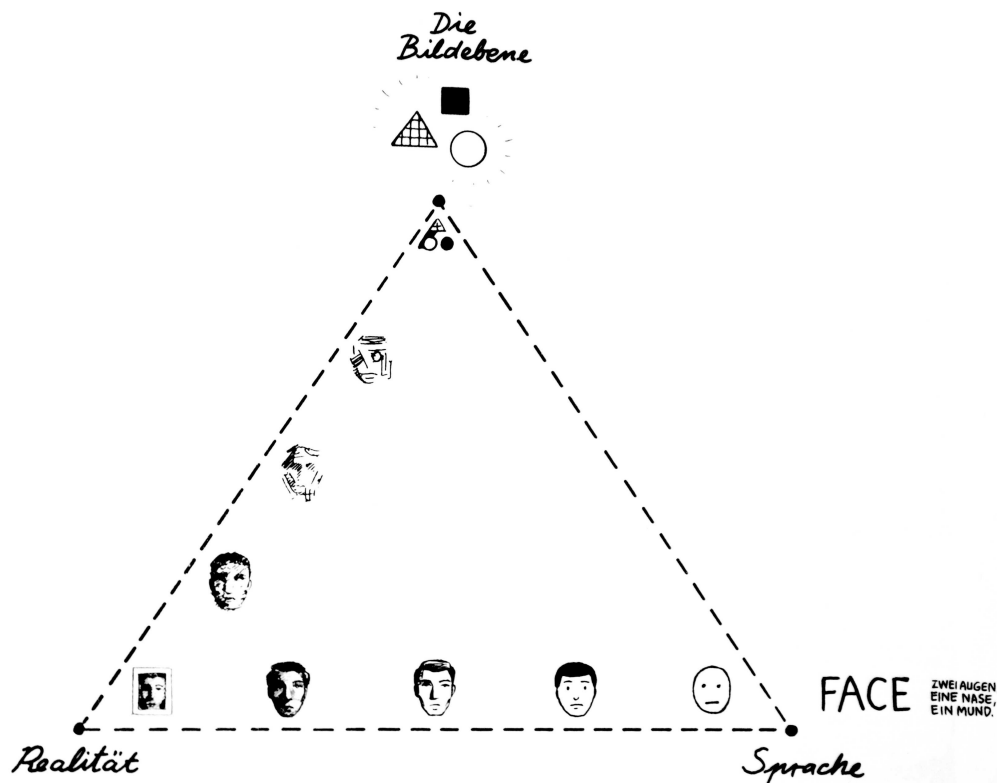


Abbildung 2: *Abbildung 2: Unterschiedliche Formen der Abstraktion*  
 Grafik von Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen, 2001. S. 59.

Von einer realistischen Darstellung spricht man, wenn die Abbildung einer Fotografie nahe kommt. Auf bewegte Bilder übertragen würde das bedeuten, dass die Darstellung dann realistisch ist, wenn sie einem Realfilm ähnelt.<sup>48</sup>

Bei der stilisierenden Abstraktion bleibt das Gesicht noch zweifelsfrei als Gesicht erkennbar, nimmt aber eine Form an, die niemals realistisch sein kann. Durch die nichtsymbolische Abstraktion wird das Gesicht als solches unkenntlich. Nichtsymbolisch abstrakte Figuren können z.B. aus einfachen geometrischen Formen bestehen<sup>49</sup>.

Ähnlich wie beim Comic bewegen sich die meisten Zeichentrickfilme auf der horizontalen Ebene der Grafik, zwischen Realismus und stilisierender Abstraktion.

Der Abstraktionsgrad einzelner Trickfilme variiert dabei sehr stark. Ich möchte dies an

<sup>48</sup> Es gilt jedoch zu bedenken, dass die Bilder des Realfilms längst nicht immer der Wirklichkeit entsprechen. Auch beim Realfilm werden die Aufnahmen durch die Nachbearbeitung und special effects manipuliert.

<sup>49</sup> Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen, 2001. S. 58.

folgenden Beispielen verdeutlichen.



Abbildung 3: *Home on the Range* (2004)



Abbildung 4: *Sleeping Beauty* (1959)



Abbildung 5: *Beowulf* (2007)

„Home on the Range“ (2004)<sup>50</sup> war einer der letzten Zeichentrickfilme aus den Disney Studios und war sehr cartoonhaft gezeichnet. Man erkennt zwar, dass es sich bei der Figur auf dem Bild um einen Menschen handelt, die Ähnlichkeit zu einem echten Menschen ist jedoch gering. Die Disney Zeichentrickfilme waren in dieser Hinsicht aber sehr unbeständig. Unter den Neo-Klassikern findet man auch Filme wie „The Hunchback of Notre Dame“ (1996)<sup>51</sup>, die einen realistischeren Zeichenstil aufweisen.

Vor allem bei den frühen Klassiker strebte man jedoch eine realistische Darstellungsform an. „Es war besonders Walt Disneys erklärtes Ziel, in seinen Zeichenfilmen hochgradigen Fotorealismus zu erzeugen[...]“<sup>52</sup>

Aus diesem Grund war man bereits bei Disney Klassikern wie „Sleeping Beauty“ (1959)<sup>53</sup> um eine möglichst realistische Darstellung bemüht.

Zwischen 1955 und 1958 in der Produktion war offenbar nichts zu schade für den Film: Breitwandtechnik (70mm), Stereoton, Massenszenen, rotoskopierte Figuren<sup>54</sup>, so daß jeder Faltenwurf stimmte, und die erhabene Musik von Tschaikowski aus dem Dornröschen- Ballett. Das war aber auch alles, was zum Beispiel Walt Disney an dem Film interessierte.<sup>55</sup>

50 *Home on the Range*. Regie: Will Finn; John Sanford. USA: Walt Disney, 2004.

51 *The Hunchback of Notre Dame*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1996.

52 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick-und Animationsfilms*. S. 299.

53 *Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

54 Rotoskopie ist ein Verfahren, mit dem man die Bewegungen eines echten Akteurs nachzeichnen kann und gewährleistet eine naturgetreue Darstellung sowie realistische Animationen. Bei der Rotoskopie wird eine Live- Action Szene über einen Umlenkspiegel einzelbildweise auf die Mattscheibe eines Tricktischs projiziert. Die Bewegungsphasen der realen Person kann man dann auf Papier abpausen. Erfunden wurde die Technik bereits 1916 von Max Fleischer. (siehe Rolf Giesen S. 361) Seitdem wurde sie in zahlreichen Disney- Zeichentrickfilmen aber auch in den ersten Trickfilmen von Dreamworks wie „Spirit“ eingesetzt.

55 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick-und Animationsfilms*. S. 130.

Für einen Zeichentrickfilm ist die Darstellungsform von „Sleeping Beauty“ (1959)<sup>56</sup> eher realistisch. Den angestrebten Fotorealismus erreichte der Film jedoch nicht. Fotorealismus bedeutet, dass ein Bild nicht von einer Fotografie oder von einem Realfilm zu unterscheiden ist.<sup>57</sup> Der Mainstream Zeichentrickfilm blieb immer zu einem gewissen Grad cartoonhaft. Bei der CGI-Animation liegen die Umstände anders. Dank der neuen Technik kann man sich der Realität stärker annähern, als es im Zeichentrickfilm jemals möglich gewesen wäre.

Computerprogramme wie 3-D-Applikationen sind dazu da, um die Physik der Beleuchtung bzw. Lichtverteilung einer Szene und der Farbgebung von Objekten exakt simulieren zu können, so dass sie im Falle der höchsten Vollendung von Realaufnahmen mit der Kamera nicht zu unterscheiden sind.<sup>58</sup>

Die elektronischen Simulationstechniken steigern [...] die Darstellung zu einem perfekten „als ob“, so sehr, dass dem Bewusstsein der Postmoderne tendenziell die Differenz zwischen Bild und Realität selbst zu schwinden schien, factum und fictum konvergieren.<sup>59</sup>

Im Falle des computeranimierten Spielfilms ist eine fotorealistische Darstellung durchaus möglich. „Beowulf“ (2007)<sup>60</sup> ist ein Beispiel für einen Trickfilm, der diesem Ideal ziemlich nahe kommt. Das bedeutet jedoch nicht, dass computeranimierte Spielfilme stets realistisch sind. Es besteht lediglich die Möglichkeit einer realistischen Abbildung. Die meisten computergenerierten Spielfilme sind bis heute cartoonhaft.<sup>61</sup>

### 3.2. Komik

Komik ist ein wichtiger Faktor für den Erfolg eines Trickfilms und zudem eng verknüpft mit dessen Abstraktionsgrad. In beinahe allen Trickfilmen bedeutet ein realistischer Zeichenstil gleichzeitig den Verzicht auf komische Elemente. Kommerziell betrachtet führen die komödienthaften, cartoonhaften Animationsfilme eindeutig die Liste der erfolgreichsten

---

56 *Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

57 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 41.

58 Ralf Brugger. *3D-Computergrafik und -animation*. Bonn, München: Addison-Wesley, 1993. S.21.

59 Gottfried Böhm. *Was ist ein Bild?*. München: Fink, 1995. S. 35.

60 *Beowulf*. Regie: Robert Zemeckis. USA: ImageMovers; Shangri-La, 2007.

61 Gründe dafür finden Sie im Kapitel „Realismus oder stilisierende Abstraktion?“ meiner Diplomarbeit.

Trickfilme an.<sup>62</sup>

Komik liegt jedoch stets im Auge des Betrachters. Nicht für jede Altersgruppe sind die gleichen Formen des Humors geeignet.

Das Humorverständnis ändert sich im Verlauf von Kindheit und Jugendalter in Abhängigkeit von der kognitiven Entwicklung. Mit zunehmendem Alter und zunehmenden intellektuellen Fähigkeiten steigt auch das Humorverständnis.<sup>63</sup> Wir empfinden jene Witze als am lustigsten, die unserem individuellen kognitiven Entwicklungsstand entsprechen.<sup>64</sup> Der Witz sollte also nicht zu einfach sein, aber uns auch nicht überfordern, also unverständlich sein.

Im Verlauf der Trickfilmgeschichte veränderte sich auch die Komik.

In älteren Disney Zeichentrickfilmen ist die Komik zumeist leicht verständlich. Sie scheinen daher eher an ein jüngeres Publikum gerichtet zu sein.

Der Humor früher Zeichentrickfilme besteht hauptsächlich aus „körperlicher Komik“, die vollständig ohne Worte auskommt. Sie funktioniert ähnlich wie die Slapstick Komik des Realfilms und hat häufig Missgeschicke der Darsteller zum Inhalt.<sup>65</sup>

Im Gegensatz zum Realfilm unterliegt das Geschehen des Trickfilms jedoch keinen physikalischen Gesetzen. Die Körper der Figuren werden oftmals in extremer Weise deformiert. Man spricht dabei von „squash and stretch“, also stauchen und dehnen.

Alle Objekte besitzen einen bestimmten Grad der zu simulierenden Elastizität, die sich aufgrund der Bewegung und beeinflusst durch die Eigenmasse verändern kann. Diese Veränderung offenbart sich in Form und Gestalt, besonders bei Kollision. Dabei nennt man den Übergang von Bewegung in den Stand squash und den Übergang von vom Stand in die Bewegung stretch.<sup>66</sup>

Die Figuren des Trickfilms besitzen oftmals einen völlig übersteigerten, keinesfalls realistischen Elastizitätsgrad. Sie können flach wie ein Blatt Papier gepresst werden und dennoch im nächsten Augenblick zu ihrer ursprünglichen Form zurückkehren.

---

62 Eine vollständige Liste der kommerziell erfolgreichsten Filme finden Sie unter <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>

63 Siehe Fiona Rathmanner. *Das Verständnis und die Bewertung von Cartoons*. S. 39-40.

64 Vgl. Paul E. McGhee. *Humor: It's Origin and Development*. San Francisco: W.H. Freeman & Co, 1979.

65 Ein berühmtes Beispiel dieser Komik ist das Ausrutschen auf einer Bananenschale.

66 Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: Transcript. 2007. S. 175.

Diese Form der Komik finden wir bis heute in vielen Animationsfilmen. Auch in den meisten computeranimierten Spielfilmen behielt man diese Übertreibung bei.

Parallel dazu arbeiten neuere Trickfilme mit verbalen Formen der Komik.

Vor allem ironischer Humor bestimmt heute maßgeblich den Trickfilm. Bereits bei einigen „Neo-Klassikern“ finden wir ironischen Humor.

Ein Verständnis für Ironie entwickeln die Kinder kurz vor dem Schuleintritt. Das Kind erlangt in diesem Alter die Fähigkeit, verschiedene logische Zusammenhänge von Ereignissen zu begreifen und Inkongruenzen<sup>67</sup>, die sich erst beim Verständnis der Handlungsabfolge ergeben, zu erkennen.<sup>68</sup> Erst dann verstehen Kinder, was sich hinter der wörtlichen Rede des anderen verbirgt, welche Absichten er hat und was er bewirken möchte. Wichtig ist dabei die Tonlage des Sprechers und die Betonung einzelner Worte. Kinder schätzen vor allem die direkte Form der Ironie. Das bedeutet, dass der Sprecher genau das Gegenteil des Gesagten beabsichtigt. In „The Lion King“ (1994)<sup>69</sup> finden wir zahlreiche Beispiele direkter Ironie. Wenn der junge Löwe Simba stolz vor Bösewicht Scar behauptet „I'm going to be King of Pride Rock“ und dieser mit „Oh, goodee“ antwortet, so ist schnell klar, dass Scar damit genau das Gegenteil meint. Er findet es keineswegs gut, dass Simba in der Thronfolge vor ihm steht. Die Komik von Neo-Klassikern wie „The Lion King“ ist zwar komplexer als die „körperliche Komik“ früher Zeichentrickfilme, richtet sich aber dennoch primär an ein junges Publikum.

Im Gegensatz dazu arbeiten viele computeranimierte Spielfilme mit einer Form der Komik, die sich auch, oder vor allem an ein älteres Publikum richtet: der Parodie. Dan Harries nennt als Zielgruppe der Parodie grob die „unter 40 Jährigen“.<sup>70</sup>

Im Gegensatz zur Ironie setzt die Parodie stets einen Ausgangstext voraus. Sie kann auf den unterschiedlichsten Textformen basieren. Sie kann sich gegen bestimmte Genres, Stile, einzelne Filme, Elemente eines Films, Werke der Literatur oder gar gegen sich selbst richten.<sup>71</sup>

---

67 In der Fachliteratur wird der Begriff Inkongruenz häufig im Sinne einer Nichtübereinstimmung zwischen zwei Ebenen gebraucht. Die wörtliche Rede stimmt also nicht mit der eigentlichen Wirkungsabsicht überein.

68 Siehe Fiona Rathmanner. *Das Verständnis und die Bewertung von Cartoons*. S. 36.

69 *The Lion King*. Regie: Roger Allers; Rob Minkoff. USA: Walt Disney, 1994.

70 Siehe Dan Harries. *Film Parody*. London: British Film Institute, 2000. S.22.

Auch wenn das eine sehr wage Aussage ist, so kann man dennoch davon ausgehen, dass die Parodie, aufgrund ihrer größeren Komplexität, ein älteres Publikum anspricht als die direkte Ironie.

71 Siehe ebd. S.6.



Die Parodie erzeugt eine ironische Inkongruenz, indem sie bestimmte Elemente des Ausgangstextes transformiert oder in einen anderen Zusammenhang stellt.

Paying particular attention to contextual determinants, I define parody as the process of recontextualizing a target or source text through the transformation of its textual (and contextual) elements, thus creating a new text. This conversion – through the resulting oscillation between similarity to and difference from the target – creates a level of ironic incongruity with an inevitable satiric impulse.<sup>72</sup>

Bei der Parodie muss es immer Gemeinsamkeiten und Abweichungen vom Vorbild geben. Verändert man das Vorbild zu wenig, erschafft man nur eine Kopie. Weicht man zu sehr von seinem Vorbild ab, ist die Parodie nur schwer als solche zu erkennen.<sup>73</sup>

Genau wie die Ironie, arbeitet die Parodie mit zwei Ebenen.: der primären, oberflächlichen, vordergründigen Ebene und der Hintergrund- Ebene. Die Bedeutung der zweiten Ebene erschließt sich nur, wenn man erkennt, auf welchem Text die Parodie beruht.

Wenn man bei der Parodie die Vorlage nicht erkennt, liest man eine Parodie womöglich nur als Komödie.<sup>74</sup>

Die Parodie scheint, neben der neuen Technik, ein weiterer Teil des Erfolgsrezeptes computeranimierter Spielfilme zu sein. Besonders zahlreich finden wir parodistische Mittel in der „Shrek“ Trilogie. „Shrek 2“ (2004)<sup>75</sup> ist der bisher erfolgreichste Trickfilm überhaupt.<sup>76</sup> In Disney Zeichentrickfilmen finden wir dagegen selten parodistische Szenen. Die Disney Klassiker dienen vielmehr selbst als Vorlage für Parodien.

Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der Film „Shrek“ (2001)<sup>77</sup>, der eine Parodie auf Disneys Märchen Verfilmung „Sleeping Beauty“(1959)<sup>78</sup> darstellt.

Die Handlung gleicht dabei in Grundzügen jener des Disney Films. Der Protagonist Shrek versucht die verwunschene Prinzessin aus einem von Hindernissen umgebenen Schloss zu befreien. Dort angekommen muss er, ebenso wie der Held des Disney Klassikers, gegen einen Drachen kämpfen. Im Gegensatz zum böartigen Disney Drachen entpuppt

---

72 Ebd. S.6.

73 Siehe ebd. S.9.

74 Siehe ebd. S.24.

75 *Shrek 2*. Regie: Andrew Adamson; Kelly Asbury. USA: DreamWorks, 2004.

76 Siehe <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>

77 *Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

78 *Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

sich der Drache in „Shrek“ jedoch als harmlos und liebesbedürftig. Auch der Protagonist unterscheidet sich deutlich von jenem der Disney Verfilmung.

Der attraktive Held des Disney Märchens wird kurzerhand in einen hässlichen Oger transformiert. Zwar versucht auch Shrek, ähnlich wie der Disney Held, die Prinzessin zu retten, er tut dies jedoch aus völlig anderen Gründen. Shrek sucht nicht nach der „wahren Liebe“ sondern befreit die Prinzessin aus rein materialistischen Gründen.

Häufig liest man nur jene Filme als Parodie, deren Handlung einer bestimmten Vorlage ähnelt. Filme wie „Shrek“ sind leicht als Parodie auf klassische Erzählstrukturen des Märchens und Disney Filme wie „Sleeping Beauty“ zu erkennen.

Oftmals muss man jedoch sehr viel genauer suchen, um parodistische Elemente zu erkennen. Manchmal dienen einzelne Figuren, Gegenstände, stilistische Merkmale oder Soundeffekte als Vorlage der Parodie.

Beispiele dafür finden wir im Film „Robots“(2005)<sup>79</sup>, bei dem man bekannte Soundeffekte aus „Star Wars“<sup>80</sup>, aber auch Figuren aus anderen Trickfilmen zweckentfremdete.

### 3.3. Tiere im Trickfilm

Bereits in den ersten Zeichentrickfilmen entstammen die Protagonisten oft dem Tierreich. Dafür gibt es ökonomische Gründe. Tierische Cartoonfiguren besitzen einen hohen Wiedererkennungswert und sind einfach zu zeichnen. Das wohl berühmteste Beispiel hierfür ist Mickey Mouse.

Mickey musste als Figur einfach sein. Da wir alle zwei Wochen 200 Meter Film abzuliefern hatten, konnten wir uns nicht mit einer komplizierten Figur abgeben. Der Kopf bestand aus einem Kreis mit einem Oval für das Schnäuzchen. Auch die Ohren waren Kreise, so dass sie immer in gleicher Weise gezeichnet werden konnten, gleichgültig, wie Mickey den Kopf drehte.<sup>81</sup>

Die tierischen Darsteller haben eine lange Tradition im Trickfilm, die sich bis heute fortsetzt. Dabei ist nicht jede Spezies gleich gut als Trickfilmfigur geeignet.

Die Domestizierung einer Tiergattung und die Ähnlichkeit zum Menschen sind

---

79 *Robots*. Regie: Chris Wedge. USA: Blue Sky Studios; 20<sup>th</sup> Century Fox, 2005.

80 *Star Wars*. Regie: Georg Lucas. USA: Lucasfilm, 1977.

81 Zitat Walt Disney in Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. S. 283.

entscheidende Faktoren hierfür. Mit Hunden oder Schimpansen fühlen wir eher mit als mit Amöben und Aalen.<sup>82</sup> Auch im Trickfilm sind diese Tiergattungen daher öfter anzutreffen. Durch eine vermenschlichte Darstellung der Tiere soll unsere Empathie für sie weiter gesteigert werden. Diese Vermenschlichung von Tieren bezeichnet man als Anthropomorphismus. Mickey Mouse ähnelt nur entfernt einer echten Maus und verhält sich sehr menschlich. Viele Tiere des Trickfilms können zudem sprechen. Wird ein Tier als Darsteller gewählt, das in der Realität keinerlei Ähnlichkeit zum Menschen besitzt, wird dessen Erscheinungsbild sehr stark unserem eigenen angepasst. Ein gutes Beispiel ist Spongebob Squarepants aus der gleichnamigen Zeichentrickserie<sup>83</sup>, der die anthropomorphisierte Version eines Schwammes darstellen soll.



Abbildung 6: *SpongeBob SquarePants*



Abbildung 7: *Echter Naturschwamm*

Neben der Vermenschlichung, werden die Tiere des Trickfilms oftmals mit sogenannten „neotenischen“ Merkmalen versehen. Neotenie bedeutet, dass eine Spezies bestimmte kindliche oder jugendliche Merkmale zeitlebens beibehält.

Bambis große Kindchenschema-Augen sind ein Beispiel hierfür. Dadurch werden in uns ähnliche Gefühle hervorgerufen, die Kinder oder Babys in uns auslösen.<sup>84</sup>

Vermenschlichung und Neotenie werden genutzt um die emotionale Bindung zu den tierischen Darstellern zu verstärken. Andererseits werden Tiere, die einen geringen Stellenwert in einem Zeichentrickfilm haben, meist realistischer gezeichnet und können

---

82 Siehe Lorraine Daston. *Thinking with Animals. New Perspectives on Anthropomorphism*. New York: Columbia University Press. 2005. S.7.

83 *SpongeBob SquarePants*. Regie: Stephen Hillenburg. USA: Nicktoons, Seit 1999.

84 Siehe Lorraine Daston. *Thinking with Animals*. S.11.

zudem nicht sprechen. Die Gnu Herde in „The Lion King“ (1994)<sup>85</sup> ist ein gutes Beispiel hierfür. Ein weiteres Beispiel ist die Darstellung von toten Fischen in „The Little Mermaid“ (1989)<sup>86</sup>. Die Fische wirken sehr realistisch und besitzen keinerlei neotenische Merkmale. Diese Bilder würden sehr viel intensiver und verstörender wirken, wären die Fische in dieser Szene ähnlich gezeichnet wie Arielles Helfer Fabius. Man verringert bei solchen Szenen also absichtlich die Empathie.

In der Anfangszeit des computeranimierten Spielfilms war eine visuell ansprechende Darstellung von tierischen Figuren nur schwer möglich. Fell und Haut konnten noch nicht überzeugend visualisiert werden. Anorganische Figuren ließen sich besser umsetzen. Im ersten computeranimierten Spielfilm „Toy Story“ (1995)<sup>87</sup> wählte man deshalb lebendig gewordene Spielzeuge als Darsteller. Erst in späteren Filmen wie „Shrek“ (2001)<sup>88</sup> und „Madagascar“ (2005) kehrten die tierischen Darsteller zurück.

Auch hier sind die Tiere zumeist vermenschlicht und durch neotenische Merkmale verniedlicht.

## 4. Disneys Neo-Klassiker

### 4.1. Stilistische Merkmale der Disney Klassiker und Neo-Klassiker

Disney steht für viele als Inbegriff des Zeichentrickfilms.<sup>89</sup>

Walter Disney war in vielerlei Hinsicht ein Vorreiter. Er machte den Ton im Zeichentrickfilm populär und produzierte als erster in 3-strip Technicolor.

Ab 1937, diesesmal nicht als erster (diese Ehre gebührt den Europäern) , wohl aber am konsequentesten, brachte er mit dem Grimmschen Märchen „Snow White and the Seven Dwarfs“ (Schneewittchen und die 7 Zwerge) abendfüllende Trickfilme auf die Leinwand.<sup>90</sup>

---

85 *The Lion King*. Regie: Roger Allers; Rob Minkoff. USA: Walt Disney, 1994.

86 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

87 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

88 *Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

89 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: J. Libbey & Co., 1998. S.13.

90 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. S.9.

„Snow White and the Seven Dwarfs“ (1937)<sup>91</sup> führte ein Modell des Zeichentrickfilms ein, das für lange Zeit den Grundstein für zahlreiche Disney Zeichentrickproduktionen legte. Bis 1994 orientierten sich auch die Disney Neo-Klassiker an diesem „klassischen Schema“. Danach begann Disney von diesem Modell abzuweichen. Gleichzeitig sanken auch die Einnahmen der Disney Zeichentrickfilme.

Um festzustellen, in welchen Punkten sich die Neo-Klassiker nach 1995 von den Zeichentrickfilmen davor unterschieden und welchen Einfluss das auf den Erfolg der Filme hatte, halte ich es für unverzichtbar, zuerst einige Gestaltungsmittel des „klassischen Schemas“ genauer zu beschreiben. Auch in Hinblick auf den computeranimierten Spielfilm, der ab 1995 die Kinos eroberte, erscheint mir diese Beschreibung wichtig. Orientierten sich computeranimierte Spielfilme zu Beginn inhaltlich am Schema der Klassiker, oder handelte es sich dabei von Anfang an um ein völlig neues Konzept?

Eines der auffälligsten Merkmale der Disney Klassiker sind die Operetten-ähnlichen Gesangseinlagen. Walter Disney empfand Musik und Trickfilm als perfekte Symbiose und sah in diesen Gesangseinlagen ein unverzichtbares Element des langen Animationsfilms. Auch bei den meisten Neo-Klassikern übernahm man diese Musicalelemente. Die Gesangseinlagen dienen der Charakterisierung der Figuren, wir lernen sie besser kennen. Die Lieder sind oftmals eine Art innerer Monolog, der nach außen getragen wird. Die Figuren bringen ihre Wünsche und Hoffnungen zum Ausdruck.

Ein gutes und sehr bekanntes Beispiel hierfür ist der Song „Part of Your World“ aus „The Little Mermaid“ (1989)<sup>92</sup>, in dem die Protagonistin in ihrem geheimen Versteck davon träumt ein Mensch zu sein. Diese Szene wurde den Probanden im empirischen Teil dieser Diplomarbeit, stellvertretend für die Musicalelemente vieler Disney Filme, vorgeführt. Auch die Bösen haben eigene Gesangseinlagen. Meist beschreiben sie in ihren Liedern ihre finsternen Absichten und schmieden Pläne.

Auch den Märchencharakter haben viele Klassiker und Neo-Klassiker gemeinsam. Disney Filme greifen inhaltlich gerne auf Fabeln oder Märchen zurück, da diese bei Kindern bereits bekannt und auch beliebt sind.

Geschichten mit einer „realen“ Handlung aus der „wirklichen“ Welt können den Kindern

---

91 *Snow White and the Seven Dwarfs*. Regie: David Hand. USA: Walt Disney, 1937.

92 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

interessante und nützliche Informationen vermitteln. Der Verlauf und die Gestaltung dieser Geschichten ist dennoch der Denkweise des kindlichen Rezipienten in etwa so fremd, wie die übernatürlichen Ereignisse im Märchen für einen Erwachsenen unglaublich sind. Zu rational ausgerichtete Geschichten entsprechen nicht den inneren Erfahrungen der Kinder.<sup>93</sup>

Die unrealistischen märchenhaften Geschichten sind also für das kindliche Verständnis besser geeignet als realistische Erzählungen. Märchen können Kindern helfen, ihre Ängste zu verarbeiten. Die Helden werden mit Problemen konfrontiert, vor denen sich auch Kinder fürchten.<sup>94</sup> Die erfolgreiche Bewältigung der Probleme durch den Protagonisten schwächt bei Kindern die Angst vor diesen Problemen. Auch in dieser Hinsicht eignen sich Märchen besonders gut als Vorlage für Zeichentrickfilme.<sup>95</sup>

Die Filme basieren zwar auf Märchen oder bekannten Erzählungen, diese werden jedoch nach Belieben variiert und verändert, bis sie in das Disney Familienschema passen. Die ursprüngliche Erzählung wird so umgeschrieben, dass sie, falls dies in der Vorlage nicht so ist, ein Happy End hat. Auch Stellen, die für kleinere Kinder verstörend wirken könnten, werden gestrichen. Man könnte auch sagen, die Geschichten werden „entschärft“. <sup>96</sup>

Ähnlich wie im Märchen gibt es in den meisten Disney Filmen eine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Es gibt keine Ambivalenz in den Figuren. Die Guten sind ohne Einschränkung gut und die Bösen haben keinerlei positive Eigenschaften. Dies hilft vor allem dem jüngeren Publikum, die Geschichte besser zu verstehen. Hätte die Hauptfigur auch negative Eigenschaften, wäre die Geschichte viel schwerer, oder gar nicht nachvollziehbar für Kinder.<sup>97</sup>

Vor allem in einigen späten Disney Zeichentrickfilmen wurde diese strenge Trennung allerdings etwas gelockert.

Neben dem Kampf gegen den Bösewicht steht bei beinahe allen Disney Klassikern die Liebesgeschichte im Zentrum der Erzählung. Mit wenigen Ausnahmen<sup>98</sup> ist das Liebespaar

---

93 Bruno Bettelheim. *Kinder brauchen Märchen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1980. S.65.

94 Es werden oft Themen wie Ausgestoßen- und Verlassenwerden oder Bestraftwerden behandelt.

95 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion*. S. 117.

96 Ein Beispiel hierfür ist „The Little Mermaid“. In der Vorlage von Hans Christian Andersen stirbt Arielle am Schluss, während sie in der Disney Verfilmung überlebt und Prinz Erik heiratet.

97 Siehe ebd. S.132-133.

98 Eine dieser Ausnahmen ist „The Lion King“, der komplett im Tierreich spielt. Bis auf diesen Unterschied orientierte Disney sich auch bei „The Lion King“ weitgehend am klassischen Schema.

stets hellhäutig, attraktiv und heterosexuell.<sup>99</sup> In Disney Zeichentrickfilmen wäre auch niemals die Verbindung eines hässlichen Helden mit einer schönen Heldin möglich. Das Biest aus „Beauty and the Beast“ (1991)<sup>100</sup> muss sich erst in einen Prinzen verwandeln, ehe es zur glücklichen Vereinigung mit der schönen Belle kommt. Im computeranimierten Spielfilm „Shrek“ wird dieses Merkmal der Disney Filme satirisch reflektiert. Die schöne Prinzessin Fiona muss sich erst in ein hässliches Ungetüm verwandeln, ehe sie mit dem Oger Shrek das glückliche Liebespaar bildet.

Die menschlichen Protagonisten in Gestalt des Liebespaares erfüllen eine wichtige Funktion im Zeichentrickfilm. Sie stehen für Eigenschaften wie Stärke und auch das Erwachsen-werden selbst ist ein relevantes Thema für Kinder. Erwachsene werden von Kindern für kompetent gehalten, wodurch man die Wertvorstellungen von Kindern sehr stark beeinflussen kann. Die meisten Disney Filme versuchen eine moralische Aussage zu vermitteln, die durch den Einsatz erwachsener Figuren wesentlich prägender wirkt.<sup>101</sup>

Neben den menschlichen Protagonisten sind vor allem die tierischen Figuren der Disney Filme sehr beliebt. Die Tiere agieren dabei meistens als komische Nebenfiguren. Beispiele hierfür sind der Affe Apu aus „Aladdin“ (1992)<sup>102</sup> oder der Fisch Fabius aus „The Little Mermaid“(1989)<sup>103</sup>.

Kinder können sich besonders gut mit diesen kindlichen, naiven, aber auch lustigen Figuren identifizieren. Humor hilft den Kindern bei der Abschwächung belastender Gefühle wie Angst, Unsicherheit, Wut und Ärger. Sie projizieren diese Gefühle in die Nebenfiguren der Trickfilme. Eine humorvolle Lösung der Probleme entspricht dem kindlichen Lösungsansatz. Dies hilft ihnen, ihre eigenen Ängste besser zu verarbeiten.<sup>104</sup>

In den Disney Zeichentrickfilmen können viele der vermenschlichten Tiere sprechen. Dabei wird oftmals versucht, die Kommunikation zwischen Mensch und Tier in der Erzählung zu rechtfertigen. Arielle aus „The Little Mermaid“ kann als Meerjungfrau mit den Meeresbewohnern sprechen. Nach ihrer Verwandlung in einen Menschen behält sie diese Fähigkeit bei. Jago aus „Aladdin“ hat als Papagei ebenfalls die Fähigkeit zu sprechen.

---

99 Selbst bei Geschichten, die eigentlich dunkelhäutige Protagonisten erfordern würden, werden diese dem westlichen Schönheitsideal angepasst. Ein Beispiel hierfür ist der im Orient spielende Film „Aladdin“ (1992). Obwohl die meisten Figuren des Films dunkelhäutig sind, ist das Protagonisten Pärchen hellhäutig.

100 *Beauty and the Beast*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

101 Siehe Berith Hagvaag, Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S. 206.

102 *Aladdin*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1992.

103 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

104 Siehe Berith Hagvaag, Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S.35.

Tarzan aus dem gleichnamigen Disney Film<sup>105</sup> wuchs bei Affen auf und erlernte so deren Sprache. In „The Emperor's New Groove“ (2000)<sup>106</sup> wird der menschliche Protagonist in ein Lama verwandelt, verliert dabei aber nicht seine Fähigkeit mit Menschen zu sprechen. Es wird also immer wieder eine Möglichkeit gefunden die Mensch-Tier Verständigung zu rechtfertigen. Andererseits gibt es im Disney Zeichentrickfilm auch den Versuch einen realistischeren, weniger märchenhaften Trickfilmtypus zu etablieren. Neuere Disney Zeichentrickfilme wie „Pocahontas“ (1995)<sup>107</sup> und „The Hunchback of Notre Dame“ (1996)<sup>108</sup> verzichten daher auf sprechende Tiere. Auch in „Brother Bear“ (2003)<sup>109</sup> ist eine verbale Verständigung zwischen Mensch und Tier nicht möglich.

In manchen Disney Trickfilmen findet man sprechende Gegenstände anstelle der sprechenden Tiere. Lumiere, Cogsworth und Mrs. Potts aus „Beauty and the Beast“ (1991)<sup>110</sup> sind Beispiele hierfür.<sup>111</sup> Ähnlich wie die tierischen Figuren sind auch die Gegenstände vermenschlicht und verniedlicht, um die Empathie für sie zu stärken. Auch für die lebendigen Gegenstände findet man meist eine Erklärung in der Handlung des Films. Sie sind verzaubert oder können nur in der Fantasie des Protagonisten sprechen. Zumeist sind die Nebenfiguren für die Komik im Disney Zeichentrickfilm verantwortlich. Kinder finden großen Gefallen an dem harmlosen Humor der Disney Filme. Die Umfrage über „Der zauberhafte Zeichentrickgigant“<sup>112</sup>, die anhand von Kindern im Volksschulalter durchgeführt wurde, ergab, dass der Humor sogar an vorderster Stelle der Beliebtheitsgründe liegt.<sup>113</sup> Die humoristische Komponente der frühen Disney Klassiker unterscheidet sich von jener der Neo-Klassiker. Erst in den Neo-Klassikern finden wir ironischen Humor und Doppeldeutigkeiten.

Die meisten computeranimierten Spielfilme verzichten gänzlich auf menschliche Figuren. Stattdessen werden die ehemaligen Nebenfiguren der Zeichentrickfilme zu Protagonisten. Während in den Anfangstagen des computeranimierten Spielfilms vor allem „lebendige Gegenstände“ als Hauptdarsteller eingesetzt wurden, gibt es seit der Jahrtausendwende vermehrt die Tendenz, tierische Protagonisten in den Mittelpunkt der Handlung zu stellen.

---

105 *Tarzan*. Regie: Chris Buck; Kevin Lima. USA: Walt Disney, 1999.

106 *The Emperor's New Groove*. Regie: Mark Dindal. USA: Walt Disney, 2000.

107 *Pocahontas*. Regie: Mike Gabriel; Eric Goldberg. USA: Walt Disney, 1995.

108 *The Hunchback of Notre Dame*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1996.

109 *Brother Bear*. Regie: Aaron Blaise; Robert Walker. USA: Walt Disney, 2003.

110 *Beauty and the Beast*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

111 Siehe Dave Smith, Steven Clark. *Disney – The first 100 Years*. New York: Hyperion, 1999. S. 159.

112 Berith Hagvaag, Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant – Eine kritische Analyse. Disneys omnipräsente Animationsfilme und deren Resonanz bei Kindern im Volksschulalter*. Wien: Diplomarbeit, 1998.

113 Siehe ebd. S. 231.



Die tierischen Figuren des computeranimierten Spielfilms sind jedoch nicht immer lustig und naiv. Manche der Tiere übernehmen eine ähnliche Funktion, wie die menschlichen Figuren im Zeichentrickfilm. Sie sind weniger kindlich und verkörpern eher Eigenschaften wie Stärke und Vernunft. Ein Beispiel hierfür ist der Clownfisch Marlin aus „Finding Nemo“ (2003)<sup>114</sup>, der nach seinem verlorenen Sohn sucht und ganz im Widerspruch zur Bezeichnung seiner Gattung als ernste Figur konzipiert wurde.

Es lassen sich zusammenfassend folgende Elemente ausmachen, die typisch für viele Klassiker und Neo-Klassiker sind:

- Musicalelemente
- Märchenhafter Stoff
- Starke Trennung zwischen Gut und Böse
- Liebesgeschichte eines hellhäutigen, heterosexuellen Pärchens
- Lustige, sprechende, tierische Nebenfiguren

## 4.2. Die goldenen Neunziger

Die frühen Klassiker und die Neo-Klassiker haben inhaltlich viele Gemeinsamkeiten. Mit den Neo-Klassikern führte man das traditionelle Musical-Filmformat der Klassiker fort. 1988 wagte man mit „Oliver&Company“<sup>115</sup> einen ersten Versuch, die Klassiker fortzusetzen. Der Film war zwar ein Achtungserfolg, doch erst ein Jahr darauf gelang mit „The Little Mermaid“<sup>116</sup> die endgültige Rehabilitierung des Disney Zeichentrickfilms. „The Little Mermaid“ war der erfolgreichste Disney Zeichentrickfilm seit Jahrzehnten und ebnete den Weg für eine Reihe weiterer Erfolge. Durch die hohen Einkünfte Disneys durch den Videomarkt konnte die Produktion von Zeichentrickfilmen erheblich beschleunigt und die Zeichentrickabteilung ausgebaut werden. Anstatt alle vier Jahre einen Zeichentrickfilm in die Kinos zu bringen, wie es seit Mitte der 60er Jahre üblich war, konnte man dies nun jährlich.<sup>117</sup>

In den folgenden Jahren erschienen finanziell sehr erfolgreiche Filme wie „Beauty and the

---

114 *Finding Nemo*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 2003.

115 *Oliver&Company*. Regie: George Scribner. USA: Walt Disney, 1988.

116 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

117 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer: Stationen einer Karriere*. München: Heyne, 1999. S. 226.

Beast“ (1991)<sup>118</sup>, „Aladdin“ (1992)<sup>119</sup> und „The Lion King“ (1994)<sup>120</sup>.

Die frühen Neunziger werden in der Literatur teilweise euphorisch als „goldenes Zeitalter“ des Trickfilms beschrieben.<sup>121</sup>

By the mid 1980s, most of the animators who served under Walt Disney had retired, opening the door to a new generation of artists, and for them, „The Little Mermaid“ was just the beginning.<sup>122</sup>

Diese „Blütezeit des Zeichentrickfilms“ dauerte in Wirklichkeit nur für kurze Zeit.

„The little Mermaid“, „Beauty and the Beast“, „Aladdin“ und „The Lion King“ waren große Erfolge. Bei dem Nachfolger von „The Lion King“, „Pocahontas“ (1995)<sup>123</sup> sanken die Umsätze bereits.

Die ersten vollständig computergenerierten Spielfilme, die damals eine neue Bildästhetik boten, waren zweifellos mit verantwortlich dafür, dass der Zeichentrickfilm rasch an Umsatz einbüßte. Eine Teilschuld sehe ich jedoch in inhaltlichen Fehlern der Disney Zeichentrickfilme ab 1995. Alle bis 1994 erschienen Neo-Klassiker orientierten sich stark an den Eigenschaften der Klassiker.

Trotz des großen Erfolges von „The Lion King“ (1994) nahm Disney bei dessen Nachfolger einige Änderungen am Erfolgsrezept vor. Vermutlich wollte Disney durch diese Änderungen die Filme für ein älteres Publikum interessanter gestalten.

Im folgenden Kapitel werde ich versuchen diese Änderungen und die damit verbundenen Konsequenzen zu beschreiben.

### 4.3. Der Versuch ein älteres Publikum zu erreichen

Bereits bei Neo-Klassikern wie „Arielle“ (1989) und „The Lion King“ (1994) versuchte Disney mit ironischem Humor ein älteres Publikum anzusprechen. Nachdem dies nur bedingt gelang, suchte man in den beiden Filmen „Pocahontas“ (1995) und „The Hunchback of Notre Dame“ (1996)<sup>124</sup> neue Wege, ein reiferes Publikum in die Kinos zu locken. Um dieses Ziel zu erreichen wurden die beiden Filme realistischer gestaltet als

118 *Beauty and the Beast*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

119 *Aladdin*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1992.

120 *The Lion King*. Regie: Roger Allers; Rob Minkoff. USA: Walt Disney, 1994.

121 Siehe Dave Smith, Steven Clark. *Disney – The first 100 Years*. New York: Hyperion, 1999. S. 151.

122 Ebd.

123 *Pocahontas*. Regie: Mike Gabriel; Eric Goldberg. USA: Walt Disney, 1995.

124 *The Hunchback of Notre Dame*. Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1996.

ihre Vorgänger. Dieser neue Realismus kennzeichnete nicht nur die Handlung und die Charaktereigenschaften der Figuren, sondern auch die visuelle Umsetzung des Films. Durch diese Maßnahmen vernachlässigte Disney allerdings sein junges Stammpublikum. Die Filme waren weniger kindgerecht als die Zeichentrickfilme zuvor.

Das beginnt bereits bei der literarischen Vorlage der Filme. Vor allem bei „The Hunchback of Notre Dame“, der auf einem Werk von Victor Hugo basiert, scheint das Original nicht die geeignete Ausgangsbasis für einen Kinderfilm zu sein.

Einen Kinder- und Familienfilm aus etwas zu machen, das damals als Freakshow oder Horror galt, erscheint absurd (und ist Disney auch nicht unbedingt gut bekommen, trotz Lizenz für eine Musical Fassung)<sup>125</sup>

Trotz aller Abschwächungen der Grausamkeiten der Vorlage<sup>126</sup>, bleibt „The Hunchback of Notre Dame“ eine, für Disneys Verhältnisse, brutale und traurige Geschichte.<sup>127</sup>

Ungewöhnlich ist auch das Setting der Filme. Die Disney Klassiker und Neo-Klassiker vor „Pocahontas“ waren zumeist im Märchenreich angesiedelt. Der Ort und die Zeit der Handlung waren unbestimmt oder ungenau formuliert. Disney versuchte mit „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ einen Typus des Zeichentrickfilms zu etablieren, dessen Geschichte sich in eine konkrete Zeitperiode einordnen lässt. „Pocahontas“ spielt im „jungen“ Amerika zu Beginn des 17. Jahrhunderts und „The Hunchback of Notre Dame“ im 15. Jahrhundert in Paris.

Auch wenn die Filme nicht den Anspruch auf historische Richtigkeit erhoben, verzichteten beide Geschichten auf phantastische Elemente wie Zauberei, Phantasiefiguren und das Flair des weit entfernten unbekanntes Ortes. Die Märchenhaftigkeit fehlte den Kindern bei „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ gleichermaßen.<sup>128</sup>

Der Verzicht auf Phantasiefiguren bedeutete gleichzeitig das Verschwinden der sprechenden Tiere. Man verzichtete nicht völlig auf tierische Nebenfiguren, unterzog sie

---

125 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. S. 184.

126 Zum Beispiel dichtete man dem Film gegenüber der Vorlage ein Happy End an, bei dem Quasimodo überlebt.

127 Gleich zu Beginn des Films stirbt Quasimodos Mutter. Im späteren Verlauf des Films wird Quasimodo festgebunden, gequält und gedemütigt.

128 Siehe Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S.187.

jedoch einer Umgestaltung im Sinne des Realismus. Sie dienen noch immer als Begleitfiguren der Prota- und Antagonisten, sind jedoch stumm. Diese Entwicklung setzte bereits einige Jahre zuvor ein. Konnten in „The Little Mermaid“ (1989) noch alle tierischen Figuren sprechen, waren bereits drei Jahre später in „Aladdin“ (1992) erste Konsequenzen der „Reform“ zu spüren. Die Hauptfiguren haben noch immer tierische Sidekicks, doch während der Helfer des Bösewichtes, der Papagei Jago, sich noch verbal verständigen kann, büßte Aladdins Affe Abu bereits die Fähigkeit zu sprechen ein.

Man ging also sehr geschickt vor und war sich der Beliebtheit der sprechenden Tiere bewusst. Die Wahl eines Papageis als Handlanger des Bösewichtes Dschafar, erfüllt den höheren Realismusanspruch, ohne dabei auf den Einsatz einer sprechenden Figur aus dem Tierreich verzichten zu müssen.

In „Pocahontas“ (1995) und „The Hunchback of Notre Dame“ (1996) können Tiere nicht mehr sprechen.

Durch den Verlust der Stimme traten die tierischen Figuren in der Hintergrund und wurden als Identifikationsfiguren für Kinder ungeeignet.

In Disney Filmen wie „The Little Mermaid“ konnten sich Kinder mit der Unvollkommenheit und den Problemen der Nebenfiguren identifizieren.

Durch die Möglichkeit der direkten Identifikation waren die tierischen Nebenfiguren bei Kindern oftmals die beliebtesten Charaktere. In „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ verloren die tierischen Begleiter mit ihrer Stimme auch den Großteil ihres Charakters und wurden dadurch als Identifikationsfiguren für Kinder ungeeignet. Der Trickfilm verlor damit seine beliebtesten Figuren.<sup>129</sup>

Die tierischen Figuren waren jedoch nicht nur als Identifikationsfiguren, sondern auch wegen ihrer Komik so beliebt beim Publikum.

Während die menschlichen Protagonisten die Handlung vorantrieben, waren die tierischen Nebenfiguren für die komischen Momente verantwortlich.

Neben dem Slapstick Humor enthalten Neo-Klassiker wie „The Little Mermaid“ oder auch „The Lion King“ zusätzlich viel verbalen Humor. In „The Little Mermaid“ gab es mit dem Doktorfisch Fabius, der Krabbe Sebastian und der Seemöwe Scuttle gleich drei Nebenfiguren, die mit verbaler und physischer Komik für Unterhaltung sorgten.

Durch den Verlust ihrer Stimme verschwand der verbale Humor aus dem Repertoire der tierischen Helfer. In „Pocahontas“ sorgen der Waschbär Meeko und der Hund Percy durch ihre offen ausgetragene Feindschaft zumindest für eine Form der Slapstick Komik. Andere

---

129 Siehe. ebd. S. 120-128.

komische Elemente sind jedoch kaum zu finden.

In „The Hunchback of Notre Dame“ wurden die tierischen Figuren generell sehr stark in den Hintergrund gedrängt. Esmeraldas Ziege und das Pferd des Soldaten Phoebus sind nicht nur stumm, sie sind auch relativ selten zu sehen. Als Konsequenz dieser Veränderung wurden „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ von vielen Kindern als weniger lustig empfunden als ihre Vorgänger.<sup>130</sup>

Die Umgestaltung der Charaktere betraf jedoch nicht nur die Nebenfiguren. Die Prota- und Antagonisten sollten psychologisch realistischer gestaltet werden.

Man entfernte sich von den eindimensionalen klischeehaften Figuren früherer Trickfilme. Die weiblichen Figuren wurden vernünftiger und weniger emotional gesteuert. Esmeralda aus „The Hunchback of Notre Dame“ begegnet dem Hauptmann Phoebus zuerst mit Misstrauen und verliebt sich erst, nachdem sie ihn besser kennenlernt, in ihn.

Vor allem die Bösewichte sollten jedoch mehr Tiefe erhalten. Bei Ratcliffe, dem Bösewicht aus „Pocahontas“ gelang dies nicht überzeugend. Ratcliffe wirkt in seiner lila Kleidung eher harmlos und stellt selten eine echte Bedrohung für die Protagonisten dar.

Ratcliffe, the leader of the expedition, is shown more as a buffoon than a villain.

The soldier, who kills Pocahontas' fiance immediately regrets his error.<sup>131</sup>

Ratcliffe ist ein „schwacher“ Antagonist. Sein Motiv, Gold zu finden, ohne dabei anderen Schaden zufügen zu wollen, lässt ihn nicht als durchtriebenen Bösewicht erscheinen. Zudem wird er im Verlauf der Handlung auch Gegenstand peinlicher, lustiger Episoden. Das schwächt seine Rolle als Bösewicht. Es ist Kindern wichtig, dass der Protagonist ständig Gefahren ausgesetzt ist. Je mehr Bedrohung für die Hauptfigur besteht, desto beliebter ist der Film bei Kindern.<sup>132</sup> Ein Film, dessen Bösewicht eine geringe Bedrohung darstellt, versagt automatisch in dieser Kategorie.

Bei „Pocahontas“ Nachfolger „The Hunchback of Notre Dame“ gelang es Disney besser, dem Bösewicht charakterliche Tiefe zu verleihen. Der Antagonist Richter Frollo ist ein interessanter, psychologisch komplexer Charakter. Er ist besessen von der Jagd nach

---

130 Siehe ebd. S. 237.

131 Roger Ebert. *Pocahontas*. Original Filmkritik der Chicago Sun-Times vom 16. Juni 1995 Zu finden unter: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19950616/REVIEWS/506160302/1023>

132 Siehe Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S. 41-43.

Zigeunern, kann sich aber der Schönheit der Zigeunerin Esmeralda nicht entziehen und ist heimlich verliebt in diese. Er ringt mit seinen eigenen Idealen, die er für das Zigeunermädchen nicht verraten will. Frodo ist ein durch und durch zwiespältiger Charakter und vielschichtiger als frühere Disney Bösewichte.

Diese Vielschichtigkeit, mag für ein älteres Publikum interessant sein, Kinder mögen jedoch vor allem jene Bösewichte, deren Charakter nicht zwiespältig ist. Sein Motiv muss simpel und für die Kinder nachvollziehbar sein. Bei „The Little Mermaid“ vermittelt die Meerhexe Ursula bereits in der ersten Szene unmissverständlich ihre Absichten. Es ist von Anfang an klar, dass sie nur den Untergang des Meerkönigs Triton will, um selbst die Herrschaft über das Unterwasserreich zu erlangen. Auch im weiteren Verlauf des Films bleibt dieses Motiv unverändert bestehen.

Jegliche Ambivalenz stört die Verständlichkeit. Bei „The Hunchback of Notre Dame“ sind die Motive von Richter Frollo für Kinder schwer nachvollziehbar. Einerseits scheint er besessen von der Jagd nach den Zigeunern, was in der Geschichte jedoch nie wirklich begründet wird, andererseits zieht er Quasimodo als seinen Sohn auf. Zwischenzeitlich scheint es so, als wolle er Quasimodo tatsächlich nur vor der Außenwelt beschützen, am Schluss will er jedoch seinen Tod.

Zusätzlich wurde das gesamte Personengefüge von „The Hunchback of Notre Dame“ verkompliziert. Neben Quasimodo fügte man eine weitere männliche Figur hinzu, den Soldaten Phoebus. Der Glöckner Quasimodo liebt die schöne Esmeralda, Esmeralda liebt Phoebus. Am Schluss bilden nicht Quasimodo und Esmeralda das glückliche Paar, sondern Esmeralda und Phoebus.

Kinder brauchen jedoch eine überschaubare Gruppe von Charakteren und eine eindeutige Figurenkonstellation. Es muss erkennbar sein, wer gut und wer böse ist. Mit anderen Worten: die Orientierung im Figuren- Dschungel muss leicht möglich sein.

Bei „The Hunchback of Notre Dame“ führte die komplexe Figurenkonstellation und der schwer durchschaubare Bösewicht dazu, dass Kinder der Geschichte nicht mehr folgen konnten.<sup>133</sup>

Sowohl bei „The Hunchback of Notre Dame“ als auch bei „Pocahontas“ gehen die realistischen Charaktereigenschaften der Figuren, mit einer Zunahme an visuellem Realismus einher. Das beginnt bereits bei den tierischen Figuren. Die Tiere verloren mit ihrer Stimme auch ihr märchenhaftes Aussehen.

---

<sup>133</sup> Siehe ebd. S. 132-133.

Pocahontas lacks the menagerie of cuties that filled *The Little Mermaid* and *The Lion King*, and the absence must be intentional. For this is an animated film for adults who have a touch of the moony adolescent in them.<sup>134</sup>

Um ein älteres Publikum anzusprechen waren die tierischen Figuren in „Pocahontas“ weniger verniedlicht als die vergangener Disney Filme. Noch deutlicher ist dieser Wandel in „*The Hunchback of Notre Dame*“ zu beobachten.



Abbildung 8: Fabius aus „*The Little Mermaid*“ (1989)



Abbildung 9: Phoebus Pferd Achilles aus „*The Hunchback of Notre Dame*“ (1996)

Vergleicht man Fabius mit Achilles, fällt rasch auf, dass Achilles wesentlich realistischer gezeichnet wurde, als der mit neotenischen Merkmalen versehene Fabius. Kinder bevorzugen jedoch die cartoonhafte Verniedlichung gegenüber einem realistischen Darstellungsstil.<sup>135</sup>



Abbildung 10: Auch visuell ist Richter Frollo realistisch

Bei den Antagonisten ist ein direkter Zusammenhang zwischen psychologischen Realismus und Realismus in der visuellen Umsetzung der Figuren zu erkennen. Vor allem Richter Frollo, der sich durch seine psychologisch komplexe Charakterzeichnung von den rein klischeehaften Bösewichten anderer Disney Filme unterscheidet, sieht besonders realistisch aus.

134 Richard Corliss. *Princess of the Spirit*. Original Artikel vom 19. Juni 1995. Zu finden im online Archiv des Time Magazine unter: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,983066,00.html>

135 In meiner Umfrage am Ende dieser Diplomarbeit zeigte sich, dass Kinder Figuren mit neotenischen Merkmalen als besonders schön empfinden.

Frollos Motive mögen für Kinder schwer verständlich sein, der Zwiespalt zwischen seinen sexuellen Begierden und seinen Prinzipien ist für erwachsene Rezipienten aber nachvollziehbar und lässt ihn charakterlich realistischer erscheinen als die eindimensionalen Antagonisten anderer Disney Trickfilme.

„The Hunchback of Notre Dame“ ist jedoch nicht nur realistischer gezeichnet als frühere Neo-Klassiker wie „The Little Mermaid“, er ist darüber hinaus noch ausgesprochen düster und eher blass coloriert.

Das passt zwar zur ernsten Grundstimmung des Films, der nur über wenige heitere Momente verfügt und zudem für einen Disney Film relativ brutal ist, macht ihn bei Kindern jedoch weniger beliebt. Viele Kinder empfinden den Film als zu düster.<sup>136</sup>

Disney versuchte durch Änderungen am klassischen Schema ein älteres Publikum zu erreichen. Die stark rückläufigen Gewinne gegenüber den Vorgängerfilmen lassen jedoch darauf schließen, dass Disney mehr Zuschauer verlor, als man durch die Änderungen gewann. Beinahe alle Änderungen, mit denen Disney neue Zuschauerschichten erreichen wollte, stießen bei Kindern auf Ablehnung.

- „The Hunchback of Notre Dame“ basierte auf einer wenig kindgerechten literarischen Vorlage.
- Man verzichtete auf märchenhafte Elemente, wie Zauberei und Phantasiefiguren.
- Die tierischen Helfer, die bisher bei Kindern sehr beliebt waren, verloren ihre Stimmen und wurden als Identifikationsfiguren ungeeignet.
- Humor ist sehr wichtig für Kinder. Die beiden Filme wurden von den Kindern als weniger komisch empfunden.
- Die Antagonisten stellten entweder eine zu geringe Bedrohung für den Protagonisten dar oder wurden charakterlich so komplex, dass ihre Motive für Kinder unverständlich wurden.
- Die Figuren wurden realistischer gezeichnet und verloren ihre Märchenhaftigkeit. Vor allem „The Hunchback of Notre Dame“ war visuell zu düster für Kinder.

---

136 Siehe Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S.187.



#### 4.4. Übersättigung des Marktes?

Seit „The Little Mermaid“ (1989) konnte Disney die Einspielergebnisse jährlich verbessern. Durch die Erweiterung der Publikums erhoffte man, die Umsätze weiterhin zu steigern.<sup>137</sup> „Pocahontas“ (1995) war jedoch bei weitem nicht so erfolgreich wie „The Lion King“ ein Jahr zuvor. „Pocahontas“ spielte mit 350 Millionen Dollar weniger als die Hälfte von „The Lion King“ ein.<sup>138</sup> „The Hunchback of Notre Dame“ (1996) erging es noch schlechter. Er spielte lediglich 325 Millionen ein. Obwohl man mit beiden Filmen Gewinn erwirtschaftete, enttäuschten sie in Relation zu den Disney Filmen der Jahre zuvor. Nach „The Lion King“ waren die Erwartungen an den nächsten Disney Film einfach zu hoch gewesen. „Pocahontas“ wurde oftmals zu seinem Nachteil mit „The Lion King“ verglichen, obwohl er, absolut betrachtet, kein finanzieller Misserfolg war.<sup>139</sup>

Michael Eisner, der von 1984 bis 2005 CEO der Disney Company war, hat seine eigene Theorie zum rückläufigen Gewinn der Filme „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“. Er sieht die Schuld weniger bei den Filmen selbst, sondern viel mehr in der allmählichen Sättigung des Publikums. Nach fast zehn Jahren erfolgreicher Zeichentrickfilme hätten die Filme allmählich ihren Status als Großereignis einbüßt. Fakt ist, dass die Filme sehr regelmäßig, nämlich einmal im Jahr, erschienen. Ob diese Regelmäßigkeit tatsächlich eine Sättigung des Publikums verursachte, kann nicht mit Sicherheit beurteilt werden. Eisners Argument klingt jedoch unwahrscheinlich. Computeranimierte Spielfilme erscheinen heute in wesentlich kürzeren Abständen als die Zeichentrickfilme in den 90ern, ohne die Einnahmen damit negativ zu beeinflussen. Auch die Omnipräsenz des Disney Marketings könnte einen negativen Effekt auf die Zuschauerzahlen gehabt haben. Durch die zu häufige Wiederholung einer bestimmten Werbung sinkt die Sympathie für das Produkt eher anstatt zu steigen.<sup>140</sup>

Diese Faktoren könnten dazu beigetragen haben, dass „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ an den Kinokassen schlechter abschnitten als die Filme zuvor, doch auch

---

137 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer*. S. 502-503.

138 Auf <http://www.boxofficemojo.com/> lassen sich genaue Angaben über die Einspielergebnisse vieler Produktionen finden.

139 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer*. S. 502.

140 Siehe ebd. S. 502-503.

die inhaltlichen Änderungen erfüllten nicht den erhofften Zweck. Disney wollte mit den beiden Filmen ein älteres Publikum erreichen, machte die Filme durch diese Änderungen jedoch weniger interessant für sein junges Stammpublikum.

Vermutlich war die Akzeptanz der Filme beim Publikum sogar noch wesentlich geringer, als es die Einnahmen vermitteln. „Pocahontas“ war der direkte Nachfolgefilm von „The Lion King“, Disneys erfolgreichstem Zeichentrickfilm. Man kann davon ausgehen, dass der Film noch sehr stark auf der Erfolgswelle seines Vorgängers mitschwamm. Er wurde noch relativ oft im Kino gesehen, auf Video verkaufte er sich aber schlecht. Die Verkaufszahlen der Kassette blieben unter den Erwartungen und Kinder sahen sich den Film weniger oft auf Video an. Die geringe Verbreitung auf Video kann als Indiz dafür gesehen werden, dass viele Kinder bereits im Kino von der Geschichte enttäuscht waren.<sup>141</sup>

#### 4.5. Der falsche Weg

Frühere Versuche Disneys, den Zeichentrickfilm für ältere Kinder und Jugendliche attraktiv zu machen, basierten vor allem auf dem vermehrten Einsatz von Humor, der sich vom reinen physischen Humor früherer Trickfilme unterschied. Wenn man „The Little Mermaid“ (1989) betrachtet, stellt man rasch fest, dass die tierischen Helfer mit ihren markanten Sprüchen für verbalen, teilweise ironischen Humor sorgen.

Obwohl man mit früheren Disney Neo-Klassiker auch bei einem älteren Publikum, aufgrund der ironischen Komik, teilweise Erfolge verbuchen konnte<sup>142</sup>, war man mit diesem Ergebnis scheinbar nicht zufrieden. Anstatt die komischen Elemente weiter auszubauen, versuchte man, die Filme für Erwachsene interessanter zu machen, indem man sie weniger lustig und realistischer gestaltete.

Aus heutiger Sicht war diese Entwicklung ein Schritt in die falsche Richtung.

Auch bei modernen computeranimierten Spielfilmen sind jene Filme, die sich um eine realistische Abbildung bemühen, weniger erfolgreich als ihre cartoonhaften Pendanten.

Computeranimierte Spielfilme wie „Beowulf“ (2007)<sup>143</sup> und „Final Fantasy“ (2001)<sup>144</sup>

intensivieren mit ihrem extrem realistischen Darstellungsstil die Tendenz zum visuellen Realismus, wie sie in Zeichentrickfilmen wie „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre

---

141 Siehe ebd. S. 239.

142 Siehe ebd. S. 186.

143 *Beowulf*. Regie: Robert Zemeckis. USA: ImageMovers; Shangri-La, 2007.

144 *Final Fantasy: The Spirits Within*. Regie: Hironobu Sakaguchi. USA/Japan: Chris Lee Productions; Square, 2001.

Dame“ zu finden ist. Dabei ist auch hier der optische Realismus eng an den Verzicht auf Komik gekoppelt. Sehr wahrscheinlich führten beide Eigenschaften gleichermaßen zu einer Ablehnung des Publikums. Bisher gibt es jedoch nur wenige computergenerierte Spielfilme, die diese Richtung einschlagen.

Die meisten computeranimierten Spielfilme verstärken die Qualitäten früher Neo-Klassiker wie „The Little Mermaid“ oder „The Lion King“ und sind damit sehr erfolgreich.

Filme wie „Toy Story“ (1995)<sup>145</sup>, „Monsters, Inc.“ (2001)<sup>146</sup> oder „Shrek“ (2001)<sup>147</sup> bieten ein phantasievolles Setting, eine cartoonhafte Darstellungsform und viele lustige Figuren.

Vor allem die Komik wurde im computeranimierten Spielfilm weiter ausgebaut. Neben der Slapstick- und der verbalen Komik setzte man vermehrt auf parodistische Elemente. Der Einsatz verschieden komplexer Formen der Komik gehört zur Erfolgsformel des cartoonhaften computeranimierten Spielfilms und hilft diesem, ein breiteres Publikum zu erreichen.

Disneys Ansatz bei den frühen Neo-Klassikern war einfach zu inkonsequent. Man nutzte die Komik in zu geringem Umfang und auch parodistische Elemente setzte man nicht ein. Zudem hielt man an einigen Grundelementen der Klassiker fest. Die Liebesgeschichten und die Musicalelemente gab man nicht auf. Vor allem die Musicalelemente scheinen hauptsächlich für ein jüngeres Publikum interessant zu sein <sup>148</sup> und könnten ein reiferes Publikum eher abschrecken.

#### 4.6. Die Neo-Klassiker nach „The Hunchback of Notre Dame“

Glaubt man Eisners Biografie, so war es Disney immer wichtig zu experimentieren.

Es wurde sehr stark auf emotionale Entscheidungen geachtet und Eisners Urteile stützten sich sehr oft auf seine persönlichen Präferenzen.

Auch mit dem „Hunchback of Notre Dame“ und „Pocahontas“ sei man ein Experiment eingegangen, das leider weniger erfolgreich verlief als viele zuvor. So mutig, wie Eisner behauptet, war man bei Disney jedoch nicht. Schon die frühen Neo-Klassiker waren kein neues Konzept, sondern nur die zaghafte Weiterentwicklung eines altbewährten

---

145 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

146 *Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001.

147 *Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

148 Bei meiner selbst durchgeführten Umfrage am Ende dieser Diplomarbeit zeigte sich, dass hauptsächlich jüngere Kinder Gefallen an diesem Gestaltungsmittel findet.

Filmtypus. Um ein älteres Publikum anzusprechen versuchte man dieses Konzept zu adaptieren, an eine Neukonzeption wagte man sich nicht heran. Diese Änderungen reichten jedoch aus, um das vormals erfolgreiche Konzept ins Schwanken zu bringen. Eisner nennt „The Hunchback of Notre Dame“ als seinen Lieblingsfilm und macht das Marketing verantwortlich für dessen geringen Erfolg.

Offensichtlich gestand man sich intern aber ein, dass die inhaltlichen Änderungen nicht den gewünschten Effekt hatten.

Auch nach „The Hunchback of Notre Dame“ wagte man sich nicht an neue Konzepte, sondern versuchte vielmehr zu den Qualitäten der erfolgreichsten Disney Filme zurückzukehren.<sup>149</sup>

Mit „Hercules“ (1997)<sup>150</sup> entfernte sich Disney vom realistischen Zeichentrickfilm. Warum man das nicht bereits unmittelbar nach „Pocahontas“ tat, lässt sich mit der langen Produktionszeit eines Disney Zeichentrickfilms begründen. Ungefähr drei Jahre benötigt ein Zeichentrickfilm für seine Fertigstellung.<sup>151</sup> Kurzfristige Änderungen sind somit nur schwer möglich.

Im Gegensatz zu „The Hunchback of Notre Dame“ war der Zeichenstil sehr karikaturhaft.

Der britische Karikaturist Gerald Scarfe[...], hat der 1997 der Öffentlichkeit vorgestellten Zeichenfilmversion des griechischen Helden, der seinem Widersacher Hades was hustet, seinen ätzenden Stempel aufgedrückt. Anfangs zeigte sich die Disney-Mannschaft schockiert über seine Entwürfe.[...] Schließlich ging man einen Kompromiss ein, schwächte die „Scarfismen“ Disney-like ab, nahm Härten heraus oder setzte sie so dezent ein, dass sie nicht mehr ins Auge sprangen.<sup>152</sup>



Abbildung 11: Die Hauptdarsteller Hercules und Megara

Geblichen sind die völlig unrealistischen Proportionen und die wenig detaillierte Darstellung der Figuren. Die Männer haben einen riesigen Brustumfang, einen kleinen Kopf, lange, breite Hälse, große Ohren und teilweise sehr große Augen. Die großen Augen sind auch in diesem Fall als neotenisches Darstellungsmerkmal anzusehen und

149 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer*. S. 415.

150 *Hercules*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1997.

151 Siehe Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. S. 130.

152 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. S. 208.

schmücken vor allem die Helden der Geschichte. Die Guten gewinnen dadurch an Sympathie. Die Frauen hingegen besitzen eine extrem schmale Taille sowie dünne Arme, Beine und Hälse.



Abbildung 12: Bösewicht Hades und Göttervater Zeus

Auch die Unterscheidung zwischen Gut und Böse wird visuell erleichtert. Während Hercules Vater Zeus in weiß gekleidet ist und von einem ständigen Leuchten umgeben wird, hüllt sich Hades in eine schwarze Toga. Seine Zähne sind ebenso wie seine Finger, seine Nase und seine Ohren spitz und seine Haare bestehen aus blauen Flammen. All diese Merkmale machen ihn zu einem extrem überzeichneten Bösewicht.

Zudem wird Hades schon kurz nach seinem ersten Auftritt durch den Chor, der als eine Art diegetische Erzählfigur dient, als Bösewicht eingeführt. Es finden sich auch interessante Nebenfiguren in „Hercules“, die allerdings kaum kindliche Züge aufweisen. Hercules Trainer, der kleiner Satyr Philoctetes, ist weniger „verniedlicht“ als die Nebenfiguren anderer Disney Filme, aber einer der lustigsten Charaktere des Films. Neben seinen witzigen Sprüchen sorgt er hauptsächlich mit physischer Komik für Lacher. Gerade zu Beginn des Films leidet er immer wieder unter Hercules unkontrollierter übermenschlicher Kraft. Dieser ungeschickte Umgang mit seinen Kräften macht Hercules selbst wiederum zu einem der wenigen komischen Disney Protagonisten. Abgesehen von seinem Trainer leiden vor allem antike Bauwerke unter seiner Stärke.

Der Film bot witzige Figuren, einen cartoonhaften Zeichenstil und eine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Er besaß viele Merkmale, die hoch in der Gunst des jungen Publikums stehen, war aber dennoch kein finanzieller Erfolg. Die Einspielergebnisse des Films blieben selbst hinter „The Hunchback of Notre Dame“ und „Pocahontas“ zurück. Das könnte man natürlich auf inhaltliche Gründe zurückführen. Echte Identifikationsfiguren für Kinder, wie die tierischen Nebenfiguren früherer Filme, fehlten.

Den geringen finanziellen Erfolg des Films könnte man aber auch als eine Spätwirkung der beiden Vorgängerkfilme interpretieren. Mit den beiden relativ unbeliebten Filmen

„Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ hatte man sein Stammpublikum enttäuscht und konnte die Zuschauer nicht so rasch zurückgewinnen.

#### 4.7. Innovationen im Zeichentrickfilm

Abgesehen vom Zeichenstil, bei dem man schlussendlich aber auch weniger progressiv vorging als es sich der Figuren-Designer wünschte, ging man auch bei „Hercules“ keine großen Experimente ein. Der Film war eher eine Rückbesinnung auf alte Tugenden. Die wahren Experimente verlagerte man in Filme, die abseits der vermeintlich sicheren Kassenschlager entstanden. Und hier war man durchaus erfolgreich. Eisner führt neben „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“ noch einen weiteren Film an, den er als Beispiel für Disneys Erfindungsreichtum<sup>153</sup> sieht: „Toy Story“ (1995).<sup>154</sup>

Der Film erschien umso erfolgreicher, weil er nicht belastet war von hohen Erwartungen. Aber auch objektiv betrachtet, war „Toy Story“ finanziell erfolgreich.

„Toy Story“ schnitt an den Kinokassen besser ab als die Disney Zeichentrickfilme der Jahre 1995 und 1996. In Anbetracht der Tatsache, dass es sich dabei tatsächlich um ein Experiment handelte und der Film im Gegensatz zu Disneys Zeichentrickfilmen kein Stammpublikum hatte, war „Toy Story“ wirtschaftlich betrachtet eine positive Überraschung.

„Toy Story“ war der erste komplett computeranimierte Trickfilm in Spielfilmlänge. Regie führte John Lasseter, ein Pionier der Computeranimation.

Der Zeichentrickfilm hatte zu dieser Zeit also mit zahlreichen Problemen zu kämpfen. Das Publikum war enttäuscht von den beiden Filmen „Pocahontas“ und „The Hunchback of Notre Dame“. Die Filme konnten die Erwartungen des Publikums nicht erfüllen und schädigten damit die Nachfrage nach weiteren Zeichentrickfilmen.

Auch durch die Rückkehr zu alten Tugenden gelang es Disney nicht mehr, einen ähnlichen Erfolg wie „The Lion King“ zu produzieren.

Gleichzeitig schuf man sich durch „Toy Story“ eine starke Konkurrenz im eigenen Haus, die durch ihre technische Umsetzung etwas völlig Neues bot.

„Toy Story“ erbrachte den Beweis, dass es einen Markt für innovative Zeichentrickfilme gab. Auch Michael Eisner sah dies ähnlich und bemerkte in seiner 1999 erschienen

---

153 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer*. S. 502.

154 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

Biographie, dass konzeptionelle Änderungen am Disney Zeichentrickfilm notwendig sein würden um den Erfolg aufrecht zu erhalten.<sup>155</sup>

Der computeranimierte Trickfilm prägte die Animationsfilmlandschaft auf zwei Ebenen. Zum einen, indem er wirtschaftlich die Vormachtstellung übernahm, zum anderen beeinflusste er auch die späten Disney Zeichentrickfilme. Der anhaltende Erfolg des computeranimierten Spielfilms führte dazu, dass Disney sich weiter vom Konzept der Klassiker entfernte. Teilweise änderte man die Filme auch nach dem Vorbild der erfolgreichen computeranimierten Spielfilme. Im Folgenden werde ich drei Trickfilme vorstellen, bei denen Disney unterschiedliche Strategien verfolgte um den Zeichentrickfilm wieder attraktiver für das Publikum zu machen.

- The Emperor's New Groove (2000)
- Brother Bear (2003)
- Home on the Range (2004)

Auch wenn man bereits bei anderen Zeichentrickfilmen einige Änderungen am Konzept der Klassiker und der frühen Neo-Klassiker vornahm, ging man bei „The Emperor's New Groove“ (2000)<sup>156</sup> noch einen Schritt weiter.

Man geht neue Wege bei Disney, schon das ist eine erfreuliche Nachricht. Waren zuletzt Puppen- und Computeranimation aus den assoziierten Ideenschmieden von Tim Burton und John Lasseter für Disney Experimente verantwortlich, so wird nun auch am Allerheiligsten, der klassischen Animationen gerührt.<sup>157</sup>

Ursprünglich sollte der Film eine klassische Liebesgeschichte werden. Mit vielen schönen Liedern, für die man bereits Sting als Komponisten gewonnen hatte. Den Humor wollte man abermals den Nebenfiguren überlassen. Schließlich warf man alle bereits eingespielten Lieder über Bord und entschied sich, alle Tiere bis auf ein rachsüchtiges Eichhörnchen aus der Geschichte zu streichen und stattdessen den Hauptcharakter selbst im Verlauf der Handlung in ein Tier zu verwandeln.<sup>158</sup>

---

155 Siehe Michael D. Eisner. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer*. S. 503.

156 *The Emperor's New Groove*. Regie: Mark Dindal. USA: Walt Disney, 2000.

157 Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. S. 252.

158 Siehe ebd.

Vor allem der Verzicht auf die Disney-typische Romanze kann als Annäherung an den computeranimierten Spielfilm betrachtet werden. Diese besitzen selten eine Liebesgeschichte, oder behandeln die Disney Romanzen, wie in „Shrek“, parodistisch. Auch die Musicalelemente unterzog man einer Veränderung. Sie schrumpften quantitativ gesehen auf ein Minimum. Lediglich am Beginn des Films ist eine längere Tanznummer des Protagonisten zu finden. Man könnte auch diese Veränderung als Annäherung an die computeranimierten Spielfilme, die bis heute kaum Musicalelemente enthalten, interpretieren.

Eine schlichte Kopie des Erfolgsrezeptes der CGI-Filme schuf man jedoch nicht. Abgesehen vom Hauptdarsteller, sind die meisten Figuren, ganz im Gegensatz zu den damaligen CGI-Filmen wie „A Bug's Life“ (1998)<sup>159</sup> oder „Toy Story 2“ (1999)<sup>160</sup>, menschlich. Auch die Verwandlung des Protagonisten ist kein Element des computeranimierten Films, sondern entstammt vielmehr der Märchenwelt. Bereits in früheren Disney Filmen wie „The Little Mermaid“ (1989) und „Beauty and the Beast“ (1991) finden wir solche Transformationen.

Auch „Brother Bear“<sup>161</sup>, der 2003 als bisher vorletzter Disney Zeichentrickfilm in die



Abbildung 13: Die tierischen Figuren wirken teilweise furchteinflößend

Kinos kam, enthält eine ähnliche Metamorphose des Protagonisten. Der Protagonist, ein junger Eskimo namens Kenai, lernt Tiere zu respektieren, indem er selbst in einen Bären verwandelt wird. Im Gegensatz zu „The Emperor's New Groove“ ist der Zeichenstil sehr detailreich und realistisch.

Vor allem die Darstellung des Bären zu Beginn des Films ist sehr

wirklichkeitsgetreu und hat nichts mit der cartoonhaften, anthropomorphisierten und verniedlichten Darstellung von Tieren zu tun, wie sie in vielen früheren Disney Zeichentrickfilmen, aber auch den meisten computeranimierten Spielfilmen zu finden ist. Die Komik überließ man abermals Nebenfiguren. Den physischen Humor früherer Zeichentrickfilme findet man jedoch nicht. Die Komik findet auf einer rein verbalen Ebene

159 *A Bug's Life*. Regie: John Lasseter; Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 1998.

160 *Toy Story 2*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1999.

161 *Brother Bear*. Regie: Aaron Blaise; Robert Walker. USA: Walt Disney, 2003.



statt und tritt zudem stark in den Hintergrund. Es sind hauptsächlich 2 Elche, die für die wenigen „witzigen Momente“ des Films zuständig sind.

Sie haben drei größere Auftritte als typische Witzfiguren, wie sie jeder Disneytrickfilm enthält. Schon der zweite langweilt, der dritte ist schier unerträglich, und dennoch setzt die Werbung für den Film so sehr auf die beiden Paarhufer, als hieße der Film "Elchbrüder". Offensichtlicher kann man das Scheitern eines Filmkonzeptes nicht eingestehen.<sup>162</sup>

Tatsächlich wirkt das Konzept wenig ausgereift. Man imitierte einerseits die computeranimierten Filme, indem man auch in diesem Film auf Disneys typische Gestaltungsmittel wie die Liebesgeschichte und die Musicalelemente verzichtete, andererseits übernahm man aber nicht deren Stärken, wie die parodistische Komik und die cartoonhafte Gestaltungsform.

Was die visuelle Gestaltung betraf, waren die letzten Disney Zeichentrickfilme unbeständig. Während „Brother Bear“ einen realistischen Zeichenstil besitzt, wählte man beim bisher letzten Disney Zeichentrickfilm „Home on the Range“ (2004)<sup>163</sup> wieder eine cartoonhafte Darstellungsform. Der Film hat einen sehr abstrakten, vereinfachten Zeichenstil. Alle Figuren sind sehr kantig und schlicht gezeichnet. Auch in CGI-Filmen wie „Madagascar“ (2005)<sup>164</sup> findet man diesen kantigen Stil.

Auch inhaltlich näherte man sich in einigen Aspekten den cartoonhaften computeranimierten Spielfilmen an. Ähnlich wie bei „Brother Bear“ verzichtete man auch bei „Home on the Range“ auf die Liebesgeschichte. Auch die Gesangseinlagen unterscheiden sich deutlich von jenen der früheren Neo-Klassiker. Nur Alameda Slim, der Schurke des Films, darf singen. Mithilfe seines Gesangs paralyisiert er Kühe, um sie aus ihren Ställen zu locken.

„Home on the Range“ stellt die Disney Version eines Italo-Westerns dar. Statt verwegener Cowboys sind drei mutige Kühe die Protagonisten, die sich als Kopfgeldjäger aufmachen um den Viehdieb Alameda Slim dingfest zu machen. Es gibt zwar menschliche Charaktere

---

162 Andreas Platthaus. *Elchtest nicht bestanden: Disneys neuer Zeichentrickfilm „Bärenbrüder“*. Zu finden im online Archiv der Frankfurter Allgemeinen unter <http://www.faz.net/s/Rub8A25A66CA9514B9892E0074EDE4E5AFA/Doc~EC089F71F51814A9699112A3DC8A8CF4F~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

163 *Home on the Range*. Regie: Will Finn; John Sanford. USA: Walt Disney, 2004.

164 *Madagascar*. Regie: Eric Darnell; Tom McGrath. USA: DreamWorks, 2005.

im Film, die durchaus handlungsrelevant sind<sup>165</sup>, die meisten Figuren entstammen jedoch dem Tierreich.

Der Film verfügt über einige parodistische Elemente, die zumeist nach dem gleichen Schema funktionieren. Hauptsächlich beschränkt sich der Film auf die Wiederholung<sup>166</sup> klischeehafter Western Szenen, die durch das Einfügen der eigentlich unpassenden tierischen Protagonisten ins Lächerliche gezogen werden. Die Prügelei im Saloon und auch das Duell am Schluss des Films lassen sich „Home on the Range“ wiederfinden. Die Komik des Films besteht aber nur zu einem geringen Teil aus parodistischen Elementen. Viel prägender sind die vielen Slapstick Gags inklusive „squash and stretch“ Deformationen der Figuren. Verglichen mit computeranimierten Spielfilmen wie „Shrek 2“ (2004)<sup>167</sup>, oder „Robots“ (2005)<sup>168</sup> kommt die parodistische Komik nur selten zum Einsatz und ist zu simpel um den Film für ein älteres Publikum interessant zu machen.

Trotz der Veränderungen und Angleichungen an computeranimierte Spielfilme waren alle drei Filme finanziell kein Erfolg. Bis heute ist „Home on the Range“ der letzte Disney Zeichentrickfilm.

#### 4.8. Stationen der Neo-Klassiker seit 1995

Man kann nicht allein die Einführung der Computeranimation für den raschen Abstieg des traditionellen Zeichentrickfilms verantwortlich machen. Auch Zeichentrickfilme wie „Pocahontas“ (1995) und „The Hunchback of Notre Dame“ (1996), die die Erwartungen des Publikums nicht erfüllten, beschleunigten diesen Prozess. „Pocahontas“, feierte im Juni 1995, fünf Monate vor dem ersten computeranimierten Spielfilm „Toy Story“ seine Premiere in den US-Kinos. Der Disney Zeichentrickfilm hatte also unabhängig vom ersten computeranimierten Spielfilm bereits mit starken Gewinnrückgängen zu kämpfen. Neben der Einführung des vollständig computergenerierten Animationsfilms trugen die inhaltlichen Fehlentscheidungen, die man bei Filmen wie „The Hunchback of Notre Dame“ machte, wahrscheinlich dazu bei, dass das Publikum das Interesse am Zeichentrickfilm verlor. Nach diesen beiden hemmenden Faktoren erholten sich die Einnahmen des

---

165 Auch der Antagonist Alameda Slim ist menschlich.

166 Vgl. Dan Harries. *Film Parody*. S. 45.

167 *Shrek 2*. Regie: Andrew Adamson; Kelly Asbury. USA: DreamWorks, 2004.

168 *Robots*. Regie: Chris Wedge. USA: Blue Sky Studios; 20<sup>th</sup> Century Fox, 2005.

Zeichentrickfilms nicht wieder.

Auch durch die Rückbesinnung auf alte Tugenden in Zeichentrickfilmen wie „Hercules“ (1997) und „Mulan“ (1998) stellte sich kein, mit „The Lion King“ (1994) vergleichbarer, Erfolg ein.

In der Folgezeit versuchte man den Zeichentrickfilm durch Änderungen des klassischen Konzepts wieder attraktiv zu machen. Doch auch durch innovative Filme wie „The Emperor's New Groove“ (2000) konnte man wirtschaftlich nicht mehr zum computeranimierten Spielfilm aufschließen. Alle Versuche, eine neue Art des Zeichentrickfilms zu etablieren scheiterten schlussendlich.

Dennoch gab es bis 2004 noch eine überschaubare Zahl an CGI-Trickfilmen.

Zeichentrickfilme und computeranimierte Spielfilme liefen parallel in den Kinos. Erst nach dem Ende der Disney Zeichentrickära gab es einen sprunghaften Anstieg computeranimierter Spielfilme.

Es gibt vor allem zwei Gründe für die große Beliebtheit des computeranimierten Spielfilms. Zum einen waren vor allem die ersten computeranimierten Spielfilme eine technische Sensation und betraten visuelles Neuland, zum anderen befolgen die meisten CGI-Trickfilme bis heute ein wichtiges Erfolgskriterium des Trickfilms: Sie sind sehr humorvoll. Beim Disney Zeichentrickfilm war das weniger eindeutig. Seit 1995 wechselten sich humorvolle und thematisch ernstere Produktionen ab. Vielleicht vereitelte gerade diese Unbeständigkeit, die kein Stammpublikum mehr zuließ, den Erfolg der späten Disney Zeichentrickfilme.

## 5. Die Erben des Zeichentrickfilms

### 5.1. Voraussetzungen für die Entstehung des computeranimierten Spielfilms

Die Entstehung des CGI-Trickfilms ist eng verbunden mit der technischen Entwicklung der letzten Jahrzehnte. Zu Beginn war die Computeranimation in ihren Darstellungsmöglichkeiten noch stark limitiert. Die ersten Computeranimationen, die bereits in den 60er Jahren entstanden, stellten lediglich so genannte Drahtgittermodelle dar. In den 70ern entwickelte man bereits erste mathematische Modelle zur

Oberflächendarstellung.<sup>169</sup> In der Fachsprache wird diese Simulation einer Oberfläche auch als „shading“ bezeichnet.

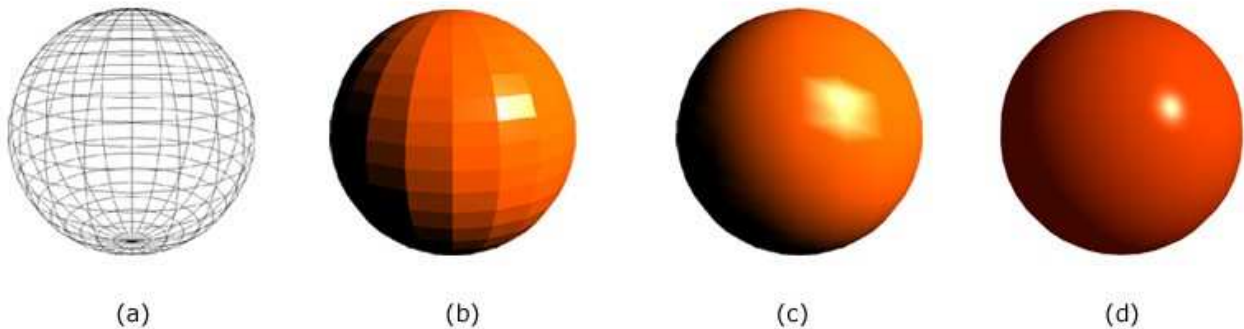


Abbildung 14: Unterschiedliche Oberflächensimulationen: (a) Drahtgitter - Wireframe (b) Flat-Shading (c) Wireframe Gouraud-Shading (d) Phong-Shading

Dennoch konnte man lange Zeit nur simple Objekte und Oberflächenbeschaffenheiten darstellen. Für komplexere Darstellungsformen mangelte es an ausgereiften Algorithmen<sup>170</sup> und vor allem an Rechenleistung.<sup>171</sup> Diese fehlende Rechenleistung machte es auch unmöglich längere CGI-Animationen zu erzeugen. Erst Mitte der Neunziger reichte die Leistung damaliger Computer aus um mit „Toy Story“ den ersten computeranimierten Langfilm herzustellen.

Ein weiterer wichtiger Schritt war es, die 3-D-Software den Künstlern zugänglich zu machen. Heutige 3-D-Anwenderprogramme wie 3ds max oder Cinema 4D bringen den 3-D-Artisten kaum mehr in Berührung mit den von ihm aufgerufenen Algorithmen.<sup>172</sup> Vor allem zu Beginn fürchteten jedoch viele traditionell arbeitende Animatoren um ihre Arbeitsplätze.

They did not realize that the computer was merely a different tool in the artist's kit. Instead, they perceived it as a type of automation that might endanger their jobs.<sup>173</sup>

In Wirklichkeit bedeutete die Einführung der Computeranimation nicht, dass die Arbeit der

<sup>169</sup> Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: Transcript. 2007. S. 45-47.

<sup>170</sup> Unter Algorithmus verstehe ich eine exakt beschriebene Vorgehensweise, die zur Lösung eines bestimmten Darstellungsproblems dient.

<sup>171</sup> Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 88-89.

<sup>172</sup> Siehe ebd. S. 64.

<sup>173</sup> Ed Catmull. „Introduction“. In Rita Street. *Computer Animationen. A Whole New World*. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. S.9.

Trickfilm Animatoren überflüssig wurde. Der Computer wurde vielmehr zum neuen Werkzeug der Trickfilm Zeichner.

Neben diesen technischen Voraussetzungen lassen sich drei Filmgattungen ausmachen, die den Weg für die Entstehung des computeranimierten Spielfilms ebneten.

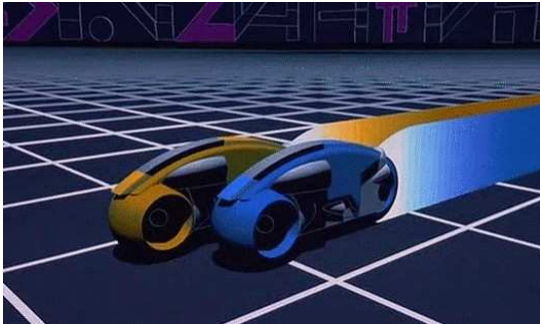


Abbildung 15: Die sogenannte "Lightbike" Szene war eine der wenigen Computeranimationen in "Tron"

Die erste Gattung ist der Spielfilm, bei dem man schon früh Computeranimationen als special effects einsetzte. Erste bekannte Versuche fanden im Film „Tron“ (1982)<sup>174</sup> sowie in „Star Trek II – The Wrath of Khan“ (1982)<sup>175</sup> statt. Die beiden Filme enthielten nur kurze Sequenzen, von einer fotorealistischen Darstellung war man noch weit entfernt. Dass es sich dabei um eine

Wirklichkeitsabbildung handelt versuchte man dem Zuschauer auch nicht vorzugaukeln.

„Tron“ spielt in einer, vom Hauptdarsteller selbst erschaffenen, Computerwelt. Die Künstlichkeit der damaligen Computervisualisierung passte somit zur Diegese des Films. In „Star Trek II – The Wrath of Khan“ stellt die CGI Sequenz eine Computersimulation auf einem Bildschirm dar und ist somit ebenfalls von der filmischen Wirklichkeit entkoppelt.<sup>176</sup>



Abbildung 16: In "The Abyss" waren die computergenerierten Bilder bereits wesentlich ausgereifter als in "Tron"

In „The Abyss“ (1989)<sup>177</sup> wurden die computergenerierten Bildelemente bereits nahtlos mit Realfilm-Teilen verknüpft.

Die wahrscheinlich bekannteste Computeranimation des Films stellte ein außerirdisches Wesen, das die Fähigkeit besitzt Wasser frei zu verformen, dar. Im Gegensatz zu früheren

Computeranimationen versuchte man nun die Künstlichkeit der Animation zu

174 *Tron*. Regie: Steven Lisberger. USA: Lisberger/Kushner; Walt Disney, 1982.

175 *Star Trek II – The Wrath of Khan*. Regie: Nicholas Meyer. USA: Paramount, 1982.

176 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 48.

177 *The Abyss*. Regie: James Cameron. USA: 20<sup>th</sup> Century Fox, 1989.

verbergen.<sup>178</sup> Nach „The Abyss“ wurden CGI-Animationen vermehrt in Spielfilmen eingesetzt.

Seit der zweiten Hälfte der neunziger Jahre wurde CGI als essentielles Werkzeug für special effects im (Hollywood-) Realfilm entdeckt zur Simulation von gefährlichen, kostspieligen oder unrealisierbaren Aufnahmen.<sup>179</sup>

Durch diese kommerzielle Nutzung wurde schon früh die technische Entwicklung der Computeranimation gefördert.

Die Computeranimation lieferte seit Anfang der 80er Jahre beeindruckende Ergebnisse als special effect im Realfilm, hatte jedoch zu Beginn mit einem Problem zu kämpfen:

Es war ein Bruch zwischen fotografischen und computergenerierten Bildteilen zu erkennen. Die Idee, diese Technik für einen vollständig computergenerierten Film, der auf fotografische Bilder verzichtet, zu adaptieren, war daher naheliegend.

Kurz nach dem ersten Einsatz der Computeranimation im Realfilm begann man bereits mit der Entwicklung der ersten vollständig computergenerierten Kurzfilme.

Vor allem die frühen Werke von John Lasseter, der später Regie bei „Toy Story“ führte, sind erwähnenswert. Sein erster, bereits bei Pixar entstandener Film „The Adventures of Andre and Wally B.“ (1984)<sup>180</sup> dauerte nur 1,8 Minuten. An Spielfilmlänge war damals nicht zu denken. Dafür fehlte es selbst den damals schnellsten Großrechnern an der nötigen Kapazität.<sup>181</sup> Die Renderzeit<sup>182</sup> für diesen 1,8 Minuten Film betrug Monate.

In den folgenden Jahren entstanden unter der Leitung von John Lasseter weitere computeranimierte Kurzfilme wie „Luxo Jr.“ (1986)<sup>183</sup> und „Red's Dream“ (1987).<sup>184</sup>

Die Darsteller dieser ersten CGI-Kurzfilme waren meist Gegenstände<sup>185</sup> oder sehr einfach

---

178 Bereits vor „The Abyss“ gab es versuche CG- Animationen in Realfilme zu integrieren ohne auf deren Künstlichkeit hinzuweisen. Zu diesen Filmen zählen „The last Starfighter“ (USA 1984, Regie: Nick Castle) und „The Young Sherlock Holmes“ (USA 1986, Regie: Barry Levinson). „The Abyss“ gilt jedoch als endgültiger Durchbruch der CGI-special effects.

179 Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 52.

180 *The Adventures of Andre and Wally B.* Regie: Alvy Ray Smith. USA: Pixar, 1984.

181 Tatsächlich renderten auch die beiden damals schnellsten Großrechner Cray XMP 48 und Cay XMP 22 an „The Adventures of Andre and Wally B.“

182 Die Renderzeit ist die Zeit, die der Computer benötigt, um aus dem Drahtgittermodell das endgültige Bild zu berechnen. Bei einem Film, der mit 24 Bildern in der Sekunde läuft, addiert sich die Renderzeit der einzelnen Bilder zu einer insgesamt sehr langen Berechnungszeit.

183 *Luxo Jr.*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1986.

184 *Red's Dream*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1987.

185 In „Luxo Jr.“ sind zwei Tischlampen die Protagonisten und „Red's Dream“ spielt in der Phantasie eines Einrads.

gestaltete Comicfiguren.



Abbildung 17: Das Baby aus "Tin Toy"

Erst in „Tin Toy“ (1988)<sup>186</sup> wagte man sich an die Darstellung einer menschlichen Figur, genauer gesagt eines Babys. Schon damals sprach man von einer ausgereiften und realistischen Darstellung.<sup>187</sup>

Aus heutiger Sicht verlieh man diese Attribute damals voreilig. Weder die steifen Bewegungen, noch die von cartoonhaften Verzerrungen geprägten Proportionen, wie die extrem hohe Stirn und die kurzen Gliedmaßen, wirken wirklichkeitsgetreu.

Bis heute ist eine fotorealistische Abbildung in der Computeranimation nur schwer erreichbar. Dennoch zeigten diese Kurzfilme bereits, welches Potential die Computeranimation dem Trickfilm bietet. Sie kann nicht nur als Ergänzung des Realfilms und des Zeichentrickfilms eingesetzt werden, sondern eignet sich darüber hinaus auch zur Erschaffung eines vollständig computergenerierten Animationsfilms. Längere computergenerierte Animationsfilme waren wegen der mangelnden Rechenleistung in den 80ern aber noch nicht möglich.

Die Disney Neo-Klassiker betrachte ich als dritte Filmgattung, die die Entwicklung des computeranimierten Spielfilms begünstigte. Neben dem Spielfilm wurde auch im klassischen Zeichentrickfilm vermehrt CGI eingesetzt, um ansonsten schwer realisierbare Szenen zu verwirklichen. Disney kam auf diese Weise in Berührung mit der 3-D-Computeranimation und entschied sich daraufhin Pixar mit der Produktion von drei abendfüllenden computeranimierten Spielfilmen zu beauftragen.<sup>188</sup> Der erste dieser Filme war „Toy Story“. Angeblich war auch „Tim Burton's The Nightmare Before Christmas“<sup>189</sup>, der 1993 erschien und den Beweis erbrachte, dass man auch mit Animationstechniken

186 *Tin Toy*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1988.

187 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 53.

188 Siehe ebd. S. 54-55.

189 *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*. Regie: Henry Selick. USA: Skellington; Touchstone; Walt Disney, 1993.

abseits des Zeichentrickfilms erfolgreich sein kann, ein wichtiger Faktor bei dieser Entscheidung. „The Nightmare Before Christmas“ nutzte die Stop-Motion-Technik<sup>190</sup> um seine Figuren zum Leben zu erwecken.<sup>191</sup>

Neben diesem rein wirtschaftlichen Einfluss des Zeichentrickfilm-Konzerns Disney auf die Entwicklung des computeranimierten Spielfilms, übernahm der CGI-Trickfilm auch stilistische Elemente des Zeichentrickfilms. Die cartoonhafte Darstellungsform, die übertriebene Elastizität der Darsteller und die damit verbundene Slapstick Komik entlehnten sich viele computeranimierte Spielfilme aus dem Zeichentrickfilm.<sup>192</sup>

Sowohl als special effect im Spielfilm, als auch bei der Animation schwieriger Szenen<sup>193</sup> des klassischen Trickfilms, war CGI bereits vor dem ersten computeranimierten Spielfilm in den Kinos präsent. Diese beiden Einsatzgebiete förderten die technische Entwicklung der Computeranimation. Disney, als größte Produktionsstätte klassischer Zeichentrickfilme, war zudem wirtschaftlich relevant für die Entstehung der ersten computeranimierten Spielfilme der Firma Pixar. John Lasseters frühe CGI-Kurzfilme nahmen zwar inhaltlich und ästhetisch viele Elemente späterer CGI-Trickfilme vorweg, doch erst durch die Unterstützung der Disney Company war es ihm möglich, einen CGI-Langfilm zu produzieren.

Zusammenfassend lassen sich fünf Faktoren finden, die die Entwicklung des computeranimierten Spielfilms ermöglichten oder zumindest positiv beeinflusst haben.

- Die stetig steigende Rechenleistung ermöglichte es, die mathematischen Modelle zur Darstellung von Oberflächen in bewegte Bilder umzusetzen.
- Die 3-D Software wurde den Künstlern zugänglich gemacht, indem sie eine übersichtliche Benutzeroberfläche erhielt. Die Computergrafiker benötigten damit keine besonderen Programmierkenntnisse mehr, sondern mussten lediglich lernen, die Software zu bedienen.
- Durch den Einsatz computeranimierter Bilder im Spielfilm wurde die technische

---

190 Bei der Stop-Motion Technik werden Puppen oder Figuren aus Knetmasse animiert, indem ihre Posen einzelbildweise geringfügig verändert werden. Beim Abspielen der Bilder mit der filmüblichen Wiederholrate von 24 Bildern pro Sekunden wird so der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung erzeugt.

191 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion*. S. 184.

192 Viele CGI-Trickfilme benützen Bewegungsabläufe, die stark an die „squash and stretch“ Technik des Zeichentrickfilms erinnern.

193 Zum Beispiel komplexer Kamerafahrten.



Entwicklung der Computeranimation beschleunigt.

- Die computeranimierten Kurzfilme von John Lasseter zeigten eindrucksvoll das Potential der Computeranimation für den Trickfilm.
- Disney finanzierte den ersten computeranimierten Spielfilm und legte somit den Grundstein für weitere Filme dieser Machart.

Erst durch die Kombination dieser unterschiedlichen Faktoren war es 1995 möglich, den ersten vollständig computergenerierten Langfilm zu veröffentlichen. Die neue Technik führte jedoch auch zu neuen Problemen.

## 5.2. Probleme bei der Visualisierung des computeranimierten Spielfilms

### 5.2.1. Die dritte Dimension

Die 3-D-Computeranimation ermöglicht es, die virtuelle Kamera frei im Raum zu platzieren. Die Freiheit, die Figuren und Objekte von jeglichem Blickwinkel aus betrachten zu können stellt gleichzeitig ein Problem der 3-D-Computeranimation dar. Figuren, Objekte und Bewegungsabläufe müssen von jeder Perspektive aus ansprechend aussehen.<sup>194</sup> Besonders bei der Gestaltung der Figuren muss der Künstler berücksichtigen, dass diese von jeder beliebigen Ansicht den charismatischen Anforderungen entspricht.<sup>195</sup>

Traditional animation affords the artist the liberty of drawing from the best pose at the chosen angle. Often the traditional animator can cheat a pose to make the scene work. 3 D Characters lack this sort of freedom as the camera often highlights the parts of the character that need the most work.<sup>196</sup>

Während beim Zeichentrickfilm der Animator die Figur nur von einem Blickwinkel aus zeichnen muss und sie somit perfekt auf die jeweilige Perspektive abstimmen kann, muss der 3-D-Artist mit mehr Sorgfalt vorgehen.<sup>197</sup>

---

194 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion*. S. 193.

195 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 63.

196 Michael Ford, Alan Lehmann. *Inspired 3D Charakter Setup*. Rocklin: Premier, 2002. S. 54.

197 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 63.

## 5.2.2. Technische Beschränkungen

Während man bei Disneys Zeichentrickfilmen überwiegend menschliche Figuren als Protagonisten wählte, war dies bei frühen Computeranimationen schwer möglich. Menschliche Figuren abzubilden war schwierig. Vor allem Haare und Haut eines Menschen waren nur schwer umzusetzen. Generell waren organische Oberflächen und Figuren schwerer darstellbar als anorganische. Man wählte daher von Anfang an eine eher schlichte cartoonhafte Darstellungsform und verzichtete auf menschliche Figuren.<sup>198</sup> Einige der ersten computeranimierten Filme wie „A Bug's Life“ (1998)<sup>199</sup> oder „Antz“ (1998)<sup>200</sup> spielen daher im Insektenreich oder weichen, wie „Toy Story“ (1995), auf Spielzeug Protagonisten aus.

Die Verwendung von Spielzeugfiguren im computeranimierten Film war 1995 nicht neu. Bereits in „Tin Toy“ mimte ein kleiner Spielzeugtrommler die Hauptfigur. „Der 1988 inszenierte, vollständig computergenerierte Kurzfilm kann als Vorwegnahme des ersten abendfüllenden Spielfilms „Toy Story“ betrachtet werden.“<sup>201</sup>

Spielzeuge haben für die Computeranimation unbestreitbare Vorteile. Sie sind beweglich und ihre Oberfläche ist einfach darzustellen.

## 5.2.3. Realismus oder stilisierende Abstraktion?

Beim CGI-Film führten die technischen Beschränkungen der Anfangszeit zu einer einfachen visuellen Umsetzung der Figuren. Man war an einen stilisierten Darstellungsstil gebunden. Auch nachdem die technischen Möglichkeiten ausgereifter wurden, behielt man bei den meisten CGI-Filmen die cartoonhafte Visualisierung bei. Das bedeutet jedoch nicht, dass die visuelle Umsetzung seit den Anfangstagen nicht verbessert wurde. Mit steigender Rechenleistung und besseren Algorithmen wurden auch die Bilder des cartoonhaften CGI-Trickfilms detaillierter und die Darstellung verschiedener Oberflächenbeschaffenheiten ermöglicht. Auch die Rückkehr der tierischen Darsteller in den computeranimierten Spielfilm wurde durch die zunehmende Rechenleistung und die damit verbundene Möglichkeit Fell abzubilden begünstigt.

---

198 Siehe ebd. S. 89

199 *A Bug's Life*. Regie: John Lasseter; Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 1998.

200 *Antz*. Regie: Eric Darnell; Tim Johnson. USA: Dreamworks, 1998.

201 Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 104.



Abbildung 18: Toy Story (1995)



Abbildung 19: Ratatouille (2007)

Gleichzeitig führten die immer ausgereifteren Möglichkeiten der Computervisualisierung zu einer weiteren interessanten Entwicklung: Neben dem cartoonhaften CGI-Trickfilm gibt es im computeranimierten Spielfilm eine Strömung, die versucht, eine möglichst getreue Nachbildung der Realität mit möglichst hohem technischen Aufwand zu erschaffen. Ich werde Filme dieser Kategorie als realistische computeranimierte Spielfilme bezeichnen, um sie von ihren cartoonhaften Pendants abzugrenzen.

Im Folgenden möchte ich nun mehrere Positionen aufzeigen, um die Frage, welche der beiden Darstellungsformen für den Trickfilm die geeignetere ist, zu beantworten. Besonders interessant erscheint mir dabei die Visualisierung der Figuren. Lange Zeit war es schwierig einen computergenerierten Menschen realistisch darzustellen. Durch die Entwicklung der Computeranimation in den letzten Jahren stehen wir heute nah davor, den perfekten künstlichen Menschen zu erschaffen. In diesem Kapitel will ich vor allem klären, inwiefern diese Nachbildung echter Menschen überhaupt erstrebenswert ist.

### 5.2.3.1. Begrenzung der künstlerischen Möglichkeiten

Grundsätzlich gilt für den computeranimierten Spielfilm: Beinahe alles, was vorstellbar ist, ist auch darstellbar.

Computergenerierte Bilder können als Visualisierung vorgestellt werden, die nur noch den Gesetzen der Mathematik unterworfen sind. Ihre Herstellungsweise bindet sie nicht an die optischen Gesetze der empirischen Wirklichkeit, sondern ähneln eher dem Malen eines Bildes: Grenzen für die Vorstellungskraft setzt lediglich die Software, die zur Bilderstellung genutzt wird. So kann im Prinzip jede Art von Objekten im Computer konstruiert und

visualisiert werden.<sup>202</sup>



Abbildung 20: Computeranimierte Filme wie "Madagascar" (2005) besitzen einen sehr einprägsamen Darstellungsstil

Das bedeutet, dass der computeranimierte Spielfilm, ebenso wie die Malerei oder auch der Zeichentrickfilm, die Möglichkeit bietet, einen eigenen einzigartigen Darstellungsstil zu kreieren. Beschränkt man sich darauf, den Realfilm zu imitieren, zieht man wenig Nutzen aus dieser Freiheit. Die Individualität des visuellen Stils geht dadurch Großteils verloren. Viele Figuren des computeranimierten Spielfilms

sind gerade wegen ihres besonderen Darstellungsstils so einprägsam. Auch Ralf Brugger stellt einen individuellen Darstellungsstil über die Abbildung der Wirklichkeit, die nur ein frühes Experimentierstadium darstellt<sup>203</sup>. Das Ausreizen der technischen Möglichkeiten birgt eine gewisse Faszination für viele Computergrafiker, aber erst wenn man sich von dem Drang nach Wirklichkeitsabbildung löst, wird man ein eigenständiges charakteristisches Bild der Computervisualisierung erreichen können.<sup>204</sup>

### 5.2.3.2. Vorteile ikonischer Figuren im Comic

Eine möglichst naturgetreue Abbildung macht also wenig Gebrauch von den gestalterischen Freiheiten des Animationsfilms. Es gibt jedoch weitere Argumente, die gegen eine solche Darstellungsform sprechen.

Auch Scott McCloud sieht Nachteile in einer realistischen Darstellung.

„Je cartoonhafter ein Gesicht ist, desto mehr Menschen stellt es dar“.<sup>205</sup>

Er begründet diese Feststellung damit, dass wir ein ungenaues Bild von uns selbst haben.

„Wenn zwei Menschen interagieren, sehen sie sich normalerweise dabei an und können so die Züge ihres Gegenübers in allen Einzelheiten betrachten.“

---

202 Sebastian Richter. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld: Transcript, 2008. S. 71.

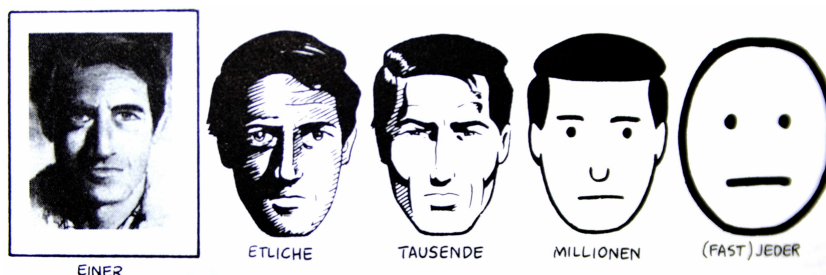
203 Ralf Brugger. *3D-Computergrafik und -animation*. Bonn, München: Addison-Wesley, 1993.

204 Siehe Ralf Brugger. *3D-Computergrafik und -animation*. S. 215-216

205 Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. S. 39.

Beide sind sich dabei außerdem ständig ihres eigenen Gesichts bewusst, aber dieses geistige Bild ist nicht annähernd so deutlich, es ist nur eine grobe Skizze, ein vages Gefühl der Form und der ungefähren Anordnung. Etwas so Einfaches und Grundlegendes wie ein Cartoon. Wenn man ein Foto oder eine realistische Zeichnung vor sich hat, sieht man daher das Gesicht eines Anderen. Sobald du aber die Welt der Cartoons betrittst, siehst du dich selbst.<sup>206</sup>

Scott McCloud stellt dies folgendermaßen dar:



Man könnte daraus folgern, dass sich mehr Menschen mit Cartoonfiguren identifizieren können als mit realistisch dargestellten Charakteren.

### 5.2.3.3. Die Grenzen des Realismus in der Computergrafik

Es gibt noch weitere Gründe, auf eine realistische Abbildung zu verzichten.

Für den Bildautor sollten die technischen Möglichkeiten zur Erlangung einer fotorealistischen Darstellung nur Mittel zum Zweck und nicht Thema selbst sein. Denn das Auge des Betrachters soll sich auf den Inhalt konzentrieren und nicht in Zweifel über die fotografische Echtheit (Foto oder Nicht-Foto?) steckenbleiben.<sup>207</sup>

Diese Zweifel haben wir jedoch nur, wenn in irgendeiner Form auf die Künstlichkeit des Bildes aufmerksam gemacht werden. Das kann durch eine unausgereifte Darstellung passieren, die uns erkennen lässt, dass die Bilder synthetisch hergestellt wurden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass wir bereits vor dem Betrachten des Films wissen, dass es sich dabei um Computeranimationen handelt, die Fotorealismus anstreben.<sup>208</sup> Ob wir nun bereits von der Künstlichkeit wissen, oder erst durch Abbildungsfehler darauf

<sup>206</sup> Ebd. S. 44.45.

<sup>207</sup> Ralf Brugger. *3D-Computergrafik und -animation*. S. 215.

<sup>208</sup> Wir wissen womöglich durch das Marketing oder durch Kritiken schon vor dem Betrachten des Films, dass es sich dabei um CGI handelt.

aufmerksam gemacht werden, beides führt dazu, dass wir unsere Aufmerksamkeit verstärkt auf die Machart des Films richten. Wir hinterfragen ständig, ob die Bilder nun echt aussehen, oder nicht. Oftmals sind gerade Bilder, die einen Fotorealismus bewusst negieren, sehr viel klarer, eindeutiger und aussagekräftiger als „Spiegelbilder“ der Wirklichkeit. Für den Zuschauer ist also die Botschaft, im Fall des CGI-Spielfilms die Handlung, leichter verständlich, wenn er sich nicht ständig auf dessen Machart konzentriert.<sup>209</sup>

Auch Scott McCloud stimmt mit dieser Auffassung überein und bemerkt, dass die Gefahr eines realistischen Zeichenstils darin besteht, dass man dem Boten womöglich mehr Aufmerksamkeit widmet als der Botschaft selbst.<sup>210</sup>

Das Wissen um die Künstlichkeit eines Bildes führt zu einer weiteren Problematik. Eine physikalisch korrekte, absolut realistische Darstellungsform kann vom Betrachter mitunter als unrealistisch empfunden werden. Anders gesagt, kippt ein zu realistisches CGI-Bild in der Wahrnehmung des Rezipienten ins Unrealistische.<sup>211</sup> Brugger bezeichnet diese Grenze als „Realismusgrenze“. Dieser Begriff steht eigentlich für zwei verschiedene Grenzen: Einerseits für die Grenze, über die der Realismus des Bildes nicht mehr gesteigert werden kann und andererseits für die Grenze, über die er aus wahrnehmungspsychologischer Sicht nicht gesteigert werden sollte. Die zweite Schwelle liegt dabei weit unter der physikalisch perfekten realistischen Abbildung. Dies lässt sich dadurch begründen, dass Menschen eine Computergrafik, sofern sie wissen, dass es sich dabei um eine handelt, sehr viel genauer betrachten als die Wirklichkeit oder deren fotografische Abbildungen. Manche Effekte, die physikalisch absolut richtig berechnet werden, kann sich der Beobachter nicht erklären, weil er diese Beobachtung in der Realität noch nicht gemacht hat. Sie werden daher als unrealistisch empfunden.<sup>212</sup> Zum Beispiel mag uns eine bestimmte Spiegelung in einem Glas als unrealistisch erscheinen, obwohl sie richtig berechnet wurde. Das Problem liegt darin, dass wir ein einfaches Glas in der Wirklichkeit nicht aufmerksam genug betrachten, um solche Feinheiten zu bemerken.

Es spricht noch eine dritte Überlegung Ralf Bruggers gegen die realistische

---

209 Siehe ebd. S. 216.

210 Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. S. 45.

211 Siehe Siehe Ralf Brugger. *3D-Computergrafik und -animation*. S. 223.

212 Siehe ebd. S. 232.

Darstellungsform. Wenn man sich für einen bestimmten Realismusgrad entschieden hat, egal wie niedrig oder wie hoch, ist es wichtig, dass alle Bildelemente auf dem gleichen Abstraktionsniveau sind. Schon ein kleines Detail kann störend sein.<sup>213</sup> Es sollte eine Harmonie im Bild herrschen.

Während man anorganische Oberflächen, wie Architektur, schon früh sehr realitätsnah darstellen konnte, ist das bei menschlichen Figuren schwieriger.

Auch wenn sich die Darstellungsmöglichkeiten in den letzten Jahren wesentlich verbessert haben, bleibt es eine Herausforderung, den perfekten künstlichen Menschen zu erschaffen.

For many, the ability to generate a photorealistic human, an artifactor, remains the elusive goal. While animators have been developing a lively tradition of computer-generated „characters“ in the form of animals, aliens and other, the ability to conjure a convincing human from a synthetic source has hovered tantalizingly out of reach.<sup>214</sup>

Als besonders schwierig gilt die Darstellung der menschlichen Haut, weil sie aus verschiedenen Schichten besteht, die alle ihre eigenen Farb-, Glanz- und Durchlässigkeitseigenschaften aufweisen. Neben der Haut sind auch die Augen ein wichtiger Faktor für die Glaubwürdigkeit einer Figur.<sup>215</sup>

Die Darstellung der Augen, die besonders wichtig sind, um menschliche Emotionen auszudrücken, stellt 3-D-Künstler bis heute vor Schwierigkeiten.

Es ist also schwierig, das hohe Realitätsniveau der anorganischen Oberflächen wie sie z.B. im Hintergrund vorkommen, auch bei den menschlichen Figuren zu halten.

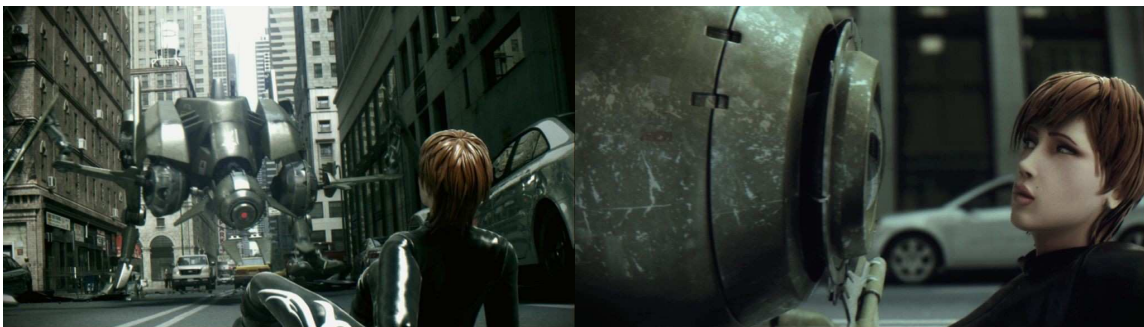


Abbildung 21: Starke Unterschiede im Abstraktionsniveau zwischen dem beinahe fotorealistischen Hintergrund und der künstlich wirkenden Protagonistin. (Bilder aus der ATI Technik-Demo Cinema 2.0)

213 Siehe ebd. S. 218.

214 Paula Parisi. „The New Hollywood – Silicon Stars“. In: *Wired*, Vol. 3.12. San Francisco: The Condé Nast Publications. S. 144.

215 Siehe ebd. S. 89.



#### 5.2.3.4. Das „uncanny valley“ in der Robotik

Dass ein realistischer Darstellungsstil viele Risiken birgt, wurde bereits mehrfach erwähnt. Aus der Robotik stammt eine Theorie, die besagt, dass eine realistische Darstellungsform auch unterbewusst von uns abgelehnt wird.

Masahiro Mori weist in seinem 1970 publizierten Text „Bukimi no tani“ (The Uncanny Valley)<sup>216</sup> bereits auf die Gefahren bei der Entwicklung eines menschlich aussehenden Roboters, eines Androiden, hin. Moris Theorien wurden in den letzten Jahren immer wieder in Zusammenhang mit dreidimensionalen Computerspielen, die technisch mit dem computeranimierten Spielfilm verwandt sind, diskutiert.<sup>217</sup> Auch dort stellt sich mit steigender Rechenleistung vermehrt die Frage, ob eine realistische oder eine cartoonhafte Darstellungsform zu bevorzugen ist.<sup>218</sup>

Mori stellte fest, dass die Sympathie, die wir für Androiden empfinden, nicht linear mit ihrer Ähnlichkeit zum Menschen steigt. Bis zu einem bestimmten Punkt steigt mit zunehmender Menschenähnlichkeit auch die Vertrautheit zum Roboter. Überschreitet man diesen Punkt reagieren wir plötzlich sehr empfindlich auf Defizite in der Erscheinung des Androiden. Wenn ein Roboter die realitätsnahe Nachbildung eines Menschen ist, aber bestimmte äußerliche, oder auch haptische Merkmale dennoch auf seine Künstlichkeit hinweisen, empfinden wir ihn als unangenehm.

Mori nennt dieses Phänomen „uncanny valley“ (Unheimliches Tal).

Diese Bezeichnung wird leichter verständlich, wenn man Moris graphische Darstellung betrachtet.

---

216 Masahiro Mori. *Bukimi no tani (The uncanny valley)*. Energy 7(4). pp. 33-35.  
Englischsprachige Übersetzung von Karl F.Dorman and Takashi Minato unter  
<http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>

217 Vgl. Michael Herde. „Far Cry 2“. *M!* Ausgabe 182. Mering: Cybermedia, 2008. S.46-48.

218 Vgl. Cevat Yerli. „Wir sind die Next Generation: GC Developers Conference 2008“. *M!* Ausgabe 181. Mering: Cybermedia, 2008. S.18.



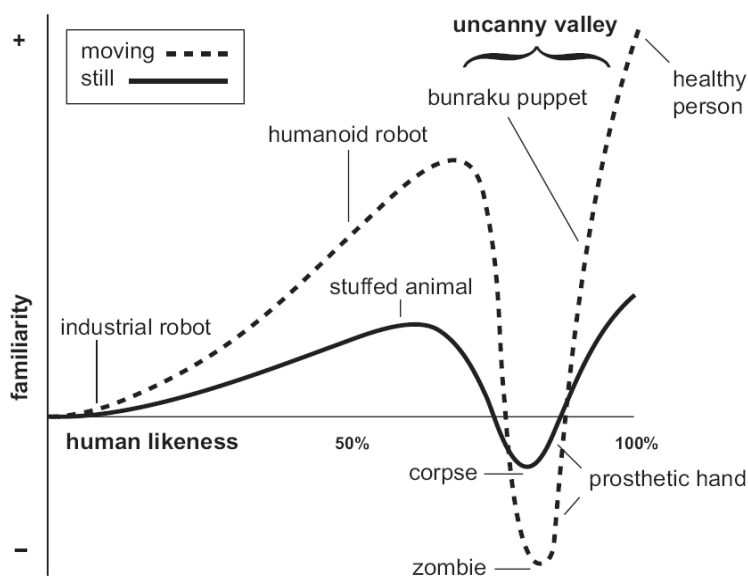


Abbildung 22: Grafische Darstellung des uncanny valley

Mori führt dies am Beispiel einer künstlichen Hand aus. Auf den ersten Blick ist sie kaum von einer echten zu unterscheiden. Wenn wir sie jedoch berühren, sind wir geschockt, weil sie sich anders anfühlt als eine echte Hand. Es wird ein Gefühl der Angst erzeugt. Diese aus der Robotik stammende Theorie kann man auch auf die Computeranimation übertragen. Sowohl Roboter, als auch Computergrafiken werden von Generation zu Generation ausgereifter und laufen damit Gefahr „uncanny“ zu werden. Es gibt mehrere Ansätze, dieses Phänomen zu erklären.<sup>219</sup>

Es gibt die Hypothese, dass solche „uncanny robots“ unsere Erwartungshaltung verletzen und deshalb zu einem Gefühl der Ablehnung führen.<sup>220</sup>

Die künstliche Hand ist ein Beispiel für diese These. Wir erwarten, dass sie sich auch so anfühlt, wie sie aussieht.

Auf den CGI-Trickfilm übertragen, würde dies bedeuten, dass wir von einer Figur, die auf den ersten Blick echt aussieht, enttäuscht sind, wenn wir erkennen, dass diese künstlich ist. Die Figuren des realistischen computeranimierten Spielfilms sehen teilweise so echt aus, dass ihre synthetische Machart erst auf den zweiten Blick erkennbar ist.

Nur kleine Details, wie ihre Mimik, entlarven sie als Kunstprodukt.

219 Vgl. Masahiro Mori. *Bukimi no tani (The uncanny valley)*. Energy 7(4). pp. 33-35.

220 Siehe Karl F. MacDorman. *Androids as an Experimental Apparatus: Why Is There an Uncanny Valley and Can We Exploit It?*.

<http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>. S.2.

Die zweite in Moris Text erwähnte These geht über dieses bloße Gefühl der Enttäuschung hinaus. Sie besagt, dass ein uncanny robot, oder auch eine realitätsnahe menschliche CGI-Figur, in uns die Angst vor unserer eigenen Sterblichkeit auslöst. Mori begründet dies damit, dass eine Figur, die in das uncanny valley fällt, in einer ähnlichen Beziehung zu einem lebendigen Menschen steht, wie eine Leiche. Wenn wir sterben verändert sich unsere Hautfarbe und Temperatur. Wir sind einem lebendigen Menschen aber nach wie vor ähnlich. Eine menschliche computeranimierte Figur oder ein Android, die zwar grundsätzlich realistisch aussehen, sich aber in Details von einem lebendigen Menschen unterscheiden, stehen in einem vergleichbaren Ähnlichkeitsverhältnis zu diesem wie die Leiche.

Durch Bewegung wird dieser Effekt des Unheimlichen noch verstärkt. Ein Untoter ist für uns noch weit erschreckender als eine Leiche.

Die animierten Figuren des realistischen CGI-Trickfilms sind also in besonderem Maße gefährdet, unsere Abscheu hervorzurufen.

Obwohl diese Theorie auf den ersten Blick gewagt ist und in Moris Text auch nur ungenau ausgeführt wird, gibt es empirische Studien, die diese These bestätigen.

Karl F. MacDorman versucht in seiner, an der Universität Osaka durchgeführten Studie, „Androids as an experimental Apparatus: Why Is there an Uncanny Valley and Can We Exploit It?“<sup>221</sup> nachzuweisen, dass „uncanny robots“ uns bewusst oder unterbewusst an unsere Sterblichkeit erinnern.

Den Teilnehmern der Studie wurden Fotos von verschiedenen Gegenständen und einem uncanny robot gezeigt. Bei der Kontrollgruppe wurde hingegen das Bild des Androiden mit dem einer jungen Frau vertauscht. Danach wurden die Teilnehmer aufgefordert, Worträtsel zu lösen, bei denen sie Wortfragmente vervollständigen mussten. Es waren stets verschiedene Lösungen möglich.<sup>222</sup> Eine dieser Lösungen stand in Verbindung mit der Sterblichkeit oder dem Unheimlichen.

Die Gruppe, die das Bild des Androiden gesehen hatte, vervollständigte die Wörter häufiger mit Begriffen, die in Verbindung mit Tod, Furcht oder Unheimlichkeit stehen.

Auch bei einer mündlichen Befragung wurde der Kopf des Androiden häufig als erschreckend und beängstigend beschrieben. Viele Teilnehmer erinnerte der Kopf auch an

---

221 Karl F. MacDorman. *Androids as an Experimental Apparatus: Why Is There an Uncanny Valley and Can We Exploit It?*. <http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>.

222 Zum Beispiel war das Fragment „coff\_“ vorgegeben. Der Proband konnte es nun mit „coffin“ oder auch mit „coffee“ vervollständigen.

den einer Leiche. MacDorman kommt zu dem Schluss, dass menschenähnliche Roboter uns, ebenso wie Bilder von Toten, an unsere eigene Sterblichkeit erinnern. Dieses Ergebnis muss jedoch mit Vorsicht betrachtet werden. MacDorman testete Moris Theorie anhand eines konkreten Bildes. Es ist durchaus möglich, dass andere Bilder von Androiden das Ergebnis verändert hätten.

Moris Aussage, dass wir Figuren, die uns sehr ähnlich sind, jedoch leichte Schwächen in Bewegung oder Darstellung aufweisen, als unangenehm oder gar angsteinflößend empfinden, kann jedoch nicht widerlegt werden. Dass diese Theorie auch auf den CGI-Trickfilm übertragen werden kann, belegen zahlreiche Kritiker, die vor allem die Gestaltung der menschlichen Figuren als störend empfinden. Schon bei den ersten computeranimierten Kurzfilmen wurde die Darstellung der menschlichen Figuren kritisiert. Als Beispiel möchte ich eine Kritik des Films „Rendez-vous à Montréal“, der 1988 entstand, anführen. Darsteller des Films sind die 3-D Abbilder von Humphrey Bogart und Marilyn Monroe. Die beiden Darsteller wurden, so gut es die damalige Technik erlaubte, am Computer als dreidimensionale Modelle nachgebaut.

[Marilyn] demonstrates an admirable if not entirely desirable range, with a propensity to slip at a moment's notice from strikingly beautiful to alarmingly grotesque. Her attempts at motion are as endearing as an infant's first feeble gestures; her awkward grace is as inspiring as it is frightening. Watching Marilyn recalls the chilly seduction of the first artificial flirt, captured so precisely in the classic climax to [...] „Bride of Frankenstein“. Elsa Lanchester swoons; the scientists gasp.<sup>223</sup>



Abbildung 23: Marilyn Monroe als computeranimierte Figur in „Rendez-vous à Montréal“

Dabei scheint die Kritikerin eher die Bewegungen der Figuren, als deren dreidimensionale Modelle an sich als unangenehm zu empfinden. Eine hölzerne Mimik oder steife Bewegungen führen ebenso zu unserer Ablehnung wie ein unrealistisches Figurenmodell.<sup>224</sup>

Auch andere Kritiker der frühen Computeranimation sprechen bei der Darstellung von menschlichen Figuren von

223 Zitat Paula Parisi in Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 92.

224 Diese Mängel in Mimik und Gestik einer Figur sind bis heute ein großes Problem der Computeranimation. Selbst moderne computeranimierte Spielfilme wie „Beowulf“ (2007) besitzen in dieser Hinsicht noch Defizite.

„Zerrbildern“ und „zombiehaften Schreckgespenstern“.<sup>225</sup> Diese Aussagen passen sehr gut zu Moris Theorie, dass menschliche Figuren mit Darstellungsdefiziten in uns ähnliche Gefühle auslösen wie Bilder von Toten.

Obwohl diese Kritiken aus der Frühzeit des computeranimierten Trickfilms stammen, ist es fraglich, ob die Problematik durch die immer ausgereifere Computeranimation nicht noch weiter verstärkt wird. Mori sieht mit jeder neuen Robotergeneration eine gesteigerte Wahrscheinlichkeit, ins uncanny valley zu kippen. Wenn man die grafische Darstellung des uncanny valley betrachtet, so scheint die größte Gefahr von Figuren auszugehen, die unmittelbar vor der perfekten Abbildung stehen, also nur geringe Schwächen aufweisen. Auf den computeranimierten Spielfilm übertragen würde dies bedeuten, dass die neueren, beinahe perfekten Figuren, womöglich noch erschreckender wirken als die ersten Versuche der Computeranimation menschliche Figuren abzubilden.

Es gibt zwei Lösungswege, das uncanny valley zu umgehen. Entweder die Figur ist so perfekt, dass sie nicht von einem lebendigen Menschen zu unterscheiden ist oder sie bleibt bewusst abstrakt.<sup>226</sup> Die erste Variante ermöglicht die größte Vertrautheit zum Roboter oder der CGI-Figur, ist jedoch nur schwer erreichbar. Mori kommt daher zu dem Schluss, dass die Entwickler von Robotern sich eher an der zweiten Möglichkeit orientieren sollten. Das Abbildungsideal besteht also darin, sich der ersten Spitze des Graphen anzunähern. Die Figur soll entfernt menschenähnlich, aber jederzeit eindeutig als Kunstprodukt erkennbar sein.

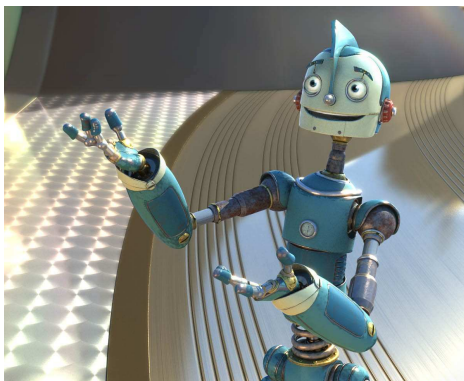


Abbildung 24: Rodney, der Hauptdarsteller des Films "Robots"

Als Beispiel einer Figur, die sich auf dieser ersten Spitze befindet, nennt Mori einen Spielzeugroboter. Zahlreiche CGI-Trickfilme orientieren sich an dieser Vorgabe und stellen Spielzeugfiguren oder spielzeugähnliche Roboter<sup>227</sup> ins Zentrum der Handlung. Beispiele hierfür sind neben „Toy Story“ (1995)<sup>228</sup> auch Filme wie „Robots“ (2005)<sup>229</sup> oder „WALL-E“ (2008).<sup>230</sup>

225 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 94.

226 Abstrakt bedeutet in diesem Fall nicht, dass die Figur, wie ein Industrieroboter, rein funktionell ist. Sie sollte vielmehr die stilisierende Abstraktion eines Menschen sein.

227 In „Toy Story“ (1995) sind die Darsteller Spielzeugfiguren. In „Robots“ (2005) und „WALL-E“ (2008) stehen comichaft Roboter im Zentrum der Handlung.

228 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

229 *Robots*. Regie: Chris Wedge. USA: Blue Sky Studios; 20<sup>th</sup> Century Fox, 2005.

230 *WALL-E*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar, Walt Disney, 2008.

### 5.2.3.5. Der perfekte künstliche Mensch

Fasst man diese unterschiedlichen Ansätze zusammen, ergibt sich ein recht einheitliches Bild. Es gibt viele Argumente, die gegen realistische Bilder und vor allem wirklichkeitsnahe menschliche Figuren in der Computeranimation sprechen.

- Die Nachahmung der Wirklichkeit nützt die Möglichkeit, einen individuellen Darstellungsstil, ähnlich einem Zeichenstil, zu entwickeln nicht aus.
- Mit cartoonhaften Figuren können sich mehr Menschen identifizieren als mit realistischen.
- Sofern wir von der synthetischen Herstellungsweise eines realistischen computeranimierten Spielfilms wissen, wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers stark auf die Machart des Films gelenkt.
- Das Wissen um die Künstlichkeit eines CGI-Bildes führt auch dazu, dass wir eine realistische Darstellung mitunter sogar als unrealistisch empfinden.
- Es ist schwierig ein sehr hohes Realitätsniveau auf alle Elemente des Films, vor allem auf menschliche Figuren, zu übertragen.
- Für eine realitätsnahe menschliche Figur, deren Darstellung nicht perfekt ist, besteht das Risiko ins „uncanny valley“ zu fallen.

Man könnte sowohl aus Bruggers Texten als auch aus Masahiro Moris Theorie ähnliche Schlussfolgerungen ziehen. Entweder man wählt einen bewusst nicht realistischen Darstellungsstil oder man nähert sich der Realität so stark an, dass die Künstlichkeit der Figuren nicht erkennbar ist. Beide kommen jedoch zu der Erkenntnis, dass eine Annäherung an die Realität viele Gefahren birgt und daher zu meiden ist.

Dennoch sieht Mori in der perfekten realistischen Abbildung eigentlich das höchste Ziel, das nur zu verwerfen ist, weil es beinahe unerreichbar ist und Brugger gesteht der realistischen Darstellung zumindest eine gewisse Faszination zu.

Vielleicht waren diese Gedanken der Ansporn für jene Filmemacher, die versuchten, die Grenzen der Realitätsnachahmung in der Computeranimation auszuloten oder zu überwinden.

### 5.3. Der realistische computeranimierte Spielfilm am Beispiel der Filme „Final Fantasy: The Spirits Within“ und „Beowulf“

Bisherige Versuche einer realistischen computergenerierten Abbildung sind, ähnlich wie die des Zeichentrickfilms, einen visuell realistischeren Stil einzuführen, meist mit einer weniger humorvollen Handlung verbunden.

Der Film „Final Fantasy: The Spirits Within“ (2001)<sup>231</sup> war der erste Versuch, eines realistischen CGI-Spielfilms.

Da sich die Computergrafik in den letzten Jahren erheblich weiter entwickelt hat, möchte ich einen weiteren realistischen CGI- Film in meine Analyse mit einbeziehen: „Beowulf“ (2007).<sup>232</sup> Dieser Film repräsentiert viel eher den technischen Stand der Dinge als „Final Fantasy“.

#### 5.3.1. Hintergrund der beiden Filme

Inhaltlich unterscheiden sich beide Filme stark. „Final Fantasy“ bewegt sich mit seiner Science-Fiction-Thematik, in einem Genre, das ohnehin stark auf den Einsatz von special effects angewiesen ist. Auch Klaus Kohlmann sieht im Science-Fiction Genre die erste bedeutsame Anwendungsmöglichkeit für Computergrafik im Spielfilm.

Der Einsatz von computergenerierten Bildmotiven im Realfilm beschränkte sich über viele Jahre als special effect meist zur Lösung von Darstellungsproblemen fiktiver Traumwelten, von Raumschiffflügen und Raumschlachten, von Fantasielebewesen und surrealen Sphären, der Unwirtlichkeit fremder Planeten.<sup>233</sup>

Es scheint nahe liegend zu sein, einen Science-Fiction Film wie „Final Fantasy“, der ohnehin einen sehr hohen Anteil an CGI zur Realisierung benötigen würde, vollständig am Computer entstehen zu lassen.

Hinzu kommt, dass „Final Fantasy“ die Verfilmung einer bekannten Videospiele-Reihe ist.

---

<sup>231</sup> *Final Fantasy: The Spirits Within*. Regie: Hironobu Sakaguchi. USA/Japan: Chris Lee Productions; Square, 2001.

<sup>232</sup> *Beowulf*. Regie: Robert Zemeckis. USA: ImageMovers; Shangri-La, 2007.

<sup>233</sup> Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 51.

Auch dort erfolgte die Visualisierung bereits mithilfe der 3-D-Computergrafik. Mit dem Film führte man auch die Darstellungsform der Spiele fort.

Chris Lee, einer der Produzenten des Films, sieht die Computergrafik sogar als eigenes Medium, das Film und Spiel verbindet. „Es ist das erste Mal, dass der Film auch vom Schöpfer des Spiels inszeniert wurde und zwar im Medium des Spiels.“<sup>234</sup>

Mit „Schöpfer“ ist der japanische Videospiele-Entwickler, Hironobu Sakaguchi, der gleichzeitig Regisseur des „Final Fantasy“-Films war, gemeint.

Ich habe schon immer davon geträumt, ein neues Entertainment-Format zu kreieren, das die technischen Möglichkeiten der interaktiven Computerspiele mit den sensationellen visuellen Effekten der Spielfilme kombiniert.<sup>235</sup>

Sowohl die Videospiele-Vorlage als auch die computeranimierten special effects des Spielfilms waren Inspirationsquellen dieses ersten realistischen computeranimierten Spielfilms.

Bei „Beowulf“ sind die Motive einen reinen CGI-Trickfilm zu machen, weniger verständlich. Der Film basiert auf einer Sage und spielt im 6. Jahrhundert. Man hätte den Film auch als Realfilm mit herkömmlichen CGI- Spezialeffekten realisieren können.<sup>236</sup> Real-Verfilmungen der Sage gab es aber bereits: „Beowulf“ ist bereits die vierte Verfilmung des bekannten Stoffes. Es liegt daher die Vermutung nahe, dass man „Beowulf“ durch den konsequenten Einsatz der Computeranimation von seinen Vorgängern abheben wollte.

### 5.3.2. Technische Umsetzung und Darstellungsprobleme

So unterschiedlich die Thematik der beiden Filme ist, so ähnlich sind die technischen Lösungen um eine realistische Visualisierung zu erreichen. Beide Filme kämpfen deshalb bei der technischen Umsetzung mit ähnlichen Problemen.

Bereits bei „Final Fantasy“ betrachtete man die technischen Möglichkeiten als ausgereift.

Man glaubte in den Produktionsjahren 1998-2001 alle Probleme hinsichtlich der

Darstellung gelöst zu haben.<sup>237</sup> Doch selbst bei „Beowulf“ (2007) lassen sich noch Defizite

234 Chris Lee zitiert nach Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. S. 165.

235 Hironobu Sakaguchi zitiert nach ebd.

236 Siehe Barbara Robertson. „Beowulf: Legendäre Effekte“. *Digital Production 1/08*. München: Reed Business Information, 2008. S. 28.

237 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 220.

der visuellen Gestaltung finden.

### 5.3.2.1. Modellierung der Figuren

Lange Zeit galt die realistische Darstellung von Haaren in der Computergrafik als problematisch. Wegen der hohen erforderlichen Rechenleistung konnten Haare in der Frühzeit des computeranimierten Spielfilms nicht überzeugend dargestellt werden.

Dieses Problem hatte man in „Final Fantasy“ bereits weitgehend gelöst.

Man konnte jedes einzelne der physikalisch korrekt animierten<sup>238</sup> Haare der Darsteller erkennen. Vor allem an der Protagonistin Aki Ross, die eine der wenigen Figuren mit längeren Haaren ist, kann man die ausgereifte Haar-Darstellung bestaunen.



Abbildung 25: Die "Final Fantasy" Protagonistin Aki Ross

Neben den Haaren galt vor allem die Darstellung menschlicher Haut in der Computergrafik als schwierig. Dieses Vorhaben gelang den Designern der Figuren weniger überzeugend.

Man versuchte zwar, die Hautoberfläche realistischer zu gestalten, indem man sie mit kleinen Hautunreinheiten,

Gesichtsfalten und Poren überzog<sup>239</sup>, sie wirkt aber dennoch synthetisch. Die Haut erinnert eher an eine Kunststoffoberfläche

und trotz der kleinen Makel wirken die Gesichter zu glatt und zu perfekt. Dieser Eindruck setzt sich auch bei Details wie den Zähnen fort. Alles wirkt zu fehlerfrei, zu symmetrisch und zu makellos.

„Beowulf“ sieht hingegen stellenweise wie ein Realfilm aus. Das liegt auch daran, dass die meisten Figuren in „Beowulf“ detailgetreue Nachbildungen echter Schauspieler sind. Diese Nachmodellierung eines realen Gesichtes verhindert auch, dass die Gesichter der Figuren, wie in „Final Fantasy“, zu durchschnittlich und charakterlos geraten. Aki Ross

<sup>238</sup> Die Schwerkraft, die Bewegungen der Figuren selbst, Kollisionen mit der Bekleidung und dem restlichen Körper und auch der Wind beeinflussen die Bewegungen der Haare.

<sup>239</sup> Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 221.



Gesicht entspricht einfach dem westlichen Schönheitsideal. Es ist kein Merkmal zu finden, das ihrem Gesicht etwas Außergewöhnliches verleihen würde.

Als Vorbilder für die „Beowulf“ Charaktere konnte man sogar namhafte Schauspieler gewinnen.

Mit der Ausnahme von zwei Darstellern, Beowulf selbst und Grendel, sehen die digitalen Darsteller in Beowulf aus, wie die Schauspieler, die sie spielen. Angelina Jolie, Anthony Hopkins, Robin Wright Penn und John Malkovich capturten<sup>240</sup> die Hauptrollen. Weiterhin spielte der 1,78 große, 50-jährige Ray Winstone den Beowulf. Die Computergrafik erlaubte es Zemeckis, seinen Wunschschauspieler die Rolle spielen zu lassen.<sup>241</sup>

Der oben zitierte Vorteil, einem Schauspieler, unabhängig von seinem realen Erscheinungsbild, Rollen zu ermöglichen, wird in „Beowulf“ paradoxerweise nur in geringem Umfang ausgenutzt. Es ist fraglich, ob die Schauspieler optisch immer exakt Regisseur Robert Zemeckis Vorstellungen der Rolle entsprachen. Viel wahrscheinlicher erscheint hingegen, dass man die Prominenz der realen Vorbilder nützen und zugleich demonstrieren wollte, wie perfekt man diese mittlerweile künstlich abbilden kann.



Abbildung 26: Als Standbild sieht "Beowulf" aus, wie eine fotografische Abbildung

Der Aufwand, den man für die Gestaltung der digitalen Protagonisten betrieb, war jedenfalls enorm. Die Gestaltung des Protagonisten Beowulf ist noch wesentlich detaillierter als jene der „Final Fantasy“ Darsteller. In Beowulfs Gesicht ist jeder Bartstoppel und jede kleine Falte erkennbar.

Die Haare der digitalen Akteure wurden gegenüber „Final Fantasy“ noch weiter verbessert. Man beschränkte sich nicht auf Kopf- und Gesichtsbehaarung, sondern versah die Figuren zusätzlich mit Körperhaaren. Selbst die Frauen haben einen leichten Flaum auf den Armen.<sup>242</sup>

Auch auf die Darstellung der Augen wurde besonderen Wert gelegt. Um sie realistisch

240 Beim Motion-Capturing werden die Bewegungsdaten realer Schauspieler aufgezeichnet und anschließend auf eine computergenerierte Figur übertragen.

241 Barbara Robertson. „Beowulf: Legendäre Effekte“. *Digital Production 1/08*. München: Reed Business Information, 2008. S. 28.

242 Siehe ebd. S. 31.

wirken zu lassen, wurden Nahaufnahmen der Augen der echten Darsteller als Referenz benutzt. Man versuchte die Augen der Schauspieler mit ihren besonderen Glanz-, Reflektions- und Lichtbrechungseigenschaften so gut wie möglich wiederzugeben.<sup>243</sup>

### 5.3.2.2. Körperbewegung und Mimik

Was zu Zeiten des Disney Zeichentrickfilms das Rotoscoping<sup>244</sup> war, ist bei der 3-D-Computeranimation das Motion-Capture-Verfahren. Beide Methoden fangen die Bewegung echter Akteure ein. Das Verfahren wurde bei „Final Fantasy“ und bei „Beowulf“ eingesetzt.<sup>245</sup>

Die unscharfe Abgrenzung zum Realfilm, die den Animationsfilm schon durch den tradierten Einsatz von Rotoscoping früherer Zeichentrickfilme begleitet hat, wird weiter gesteigert durch virtuelle Figuren mit implantierten Bewegungsmustern real-existierender Schauspieler.<sup>246</sup>

Während die Körperbewegungen der Figuren bei „Final Fantasy“ sehr realistisch sind, wurde die steife Mimik der Akteure oftmals kritisiert.<sup>247</sup>

Bei „Final Fantasy“ wurden tatsächlich nur die Körperbewegungen der echten Akteure digitalisiert, die Gesichter blieben unberücksichtigt und nachträglich per Keyframing<sup>248</sup> also „händisch“ animiert.<sup>249</sup> Daraus ergibt sich eine Diskrepanz zwischen der perfekten digital eingefangenen Körperbewegung und der nachträglich erstellten Gesichtsanimationen.

Bei „Beowulf“ war das Motion-Capture-Verfahren bereits wesentlich ausgereifter.

Die Schauspieler trugen 78 große Marker am Körper, 25 kleinere Marker auf Lycra-Handschuhen, die die Handflächen freiließen und 121 im Gesicht.

---

243 Siehe ebd. S. 30.

244 Bei der Rotoskopie wird eine Live-Action Szene über einen Umlenkspiegel einzelbildweise auf die Mattscheibe eines Tricktischs projiziert. Die Bewegungsphasen der realen Person kann man dann auf Papier abpausen. Siehe auch Kapitel 3.1. *Abstraktionsgrad*

245 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 220-221.

246 Ebd. S.222.

247 Siehe ebd. S. 222-223.

248 „Objekte werden in der Regel durch das Setzen von Keyframes animiert, bewegt und verändert. Das bedeutet, dass der Animator nur Anfang, Ende und die wesentlichsten Hauptphasen eines Bewegungsablaufs festlegt, während der Computer selbständig die dazwischenliegenden Bilder berechnet.“ Zitat Thomas Haegele in Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. S. 240.

249 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 221-222.

Um die Augenbewegungen der Schauspieler zu erfassen, nutzte das Team ein Elektrookulografie-Gerät (EOG), das die elektrische Ladung in den Muskeln rund um das Auge des Schauspielers maß.<sup>250</sup>

Bei „Beowulf“ betrieb man einen ungleich größeren Aufwand als bei „Final Fantasy“, um die Mimik der Schauspieler einzufangen. Sogar die Bewegung der Augen wurde aufwendig erfasst.

Trotz dieses hohen Aufwands war man mit dem Ergebnis scheinbar nicht zufrieden. 75% der Nachbearbeitungszeit für die gesammelten Animationsdaten floss in die Verbesserung der Mimik. Die Körperbewegungen mussten hingegen nur geringfügig angepasst werden.<sup>251</sup> Doch auch bei „Beowulf“ ist das Ergebnis nicht völlig zufriedenstellend.

Die Gesichter der Darsteller wirken, ebenso wie bei „Final Fantasy“, etwas steif.<sup>252</sup> Es scheint als wären die Gesichtsanimationen neben der Haut- und der Haardarstellung ein weiteres Hindernis bei der Erschaffung des perfekten digitalen Menschen.

Ohne an dieser Stelle noch näher auf technische Details einzugehen, lässt sich an diesen Beispielen erkennen, dass die Aufgabe, eine realistische künstliche Welt zu erschaffen, noch immer schwer lösbar ist. Vor allem die menschlichen Figuren stellen die 3D-Künstler nach wie vor vor zahlreiche Probleme. Es ist schwierig, alle Nuancen des menschlichen Erscheinungsbildes perfekt nachzubilden.

Auch wenn man bereits bei „Tin Toy“ (1988) glaubte, dem Ziel, einen realistischen Menschen zu erschaffen sehr nahe zu sein, gibt es bis heute Darstellungsprobleme, die man nicht vollständig lösen kann. Man kann sich der Realität mit großem Aufwand annähern, doch alle Lösungen bleiben weiterhin nur Annäherungen. Einen Algorithmus, menschliche Figuren perfekt abzubilden, gibt es bis heute nicht.

### 5.3.2.3. Konsequenzen der Darstellungsdefizite

Beide Filme nähern sich der fotorealistischen Darstellung an, ohne sie jedoch zu erreichen.

---

250 Barbara Robertson. „Beowulf: Legendäre Effekte“. S. 29.

251 Siehe ebd. S. 28-29.

252 Vgl. O.A. *Die Legende von Beowulf*. [http://www.cinema.de/film\\_aktuell/neuimkino/film/?typ=inhalt&film\\_id=736462](http://www.cinema.de/film_aktuell/neuimkino/film/?typ=inhalt&film_id=736462)).

Das bedeutet, dass beide Filme mit jenen Nachteilen dieser Darstellungsform zu kämpfen haben, die Ralf Brugger und Masahiro Mori theoretisch beschrieben haben.

Die Probleme, die Brugger 1995 theoretisch beschrieb, gefährden beide Filme gleichermaßen. Wir wenden unsere Aufmerksamkeit der Machart des Films und nicht dessen Handlung zu.

Wann immer Aki Ross zu sehen ist, sie ihren Kopf dreht, ihre Haare sich scheinbar realistisch bewegen, werden wir ein klein wenig abgelenkt, von eben diesem Haar. Dies erscheint wie eine vorweggenommene Metapher auf all die kleinen anderen Unstimmigkeiten, die in ihrer Summe geeignet sind, uns Zuschauer beim Betrachten des Films gedanklich immer wieder aus der Handlung des Films herauszuführen und über diese Dinge zu sinnieren. Man denkt: „Toll, sieht aus wie echt.“ Und eben dieser Umstand verhindert [...] ein wirkliches Eintauchen in den Film, ein Mitfiebern, ein Sich-Engagieren.<sup>253</sup>

Auch wenn die Technik von „Final Fantasy“ heute längst nicht mehr so spektakulär wirkt, wie zum Erscheinungszeitpunkt des Films, richten wir dennoch unsere Aufmerksamkeit verstärkt auf die visuelle Umsetzung. Gleichzeitig reagieren wir durch diese Aufmerksamkeit besonders empfindlich auf Darstellungsdefizite. Vor allem die Mimik der Figuren fällt bei „Final Fantasy“ und bei „Beowulf“ negativ auf. Während „Final Fantasy“, auch wegen anderer Mängel stets als Kunstprodukt erkennbar ist, stört bei „Beowulf“ vor allem der Gesichtsausdruck die Harmonie des Bildes. Die Mimik wirkt eindeutig weniger ausgereift als die restliche Darstellung.

Bei anderen vermeintlichen Darstellungsschwächen fällt es schwer zu beurteilen, ob es sich bei diesen „Fehlern“ tatsächlich um Schwächen der Abbildung handelt. Wir suchen förmlich nach Darstellungsfehlern. Oft ist man nicht sicher, ob bestimmte Bildelemente realistisch sind oder nicht.

---

253 Stefan Huschenbeth. „Digitales Blut für Hollywood“. *Digital Production 3/01*. München: Reed Business Information, 2001. S. 230.



Abbildung 27: Ob die Haut der virtuellen Darstellerin künstlich wirkt, oder nicht, ist nur schwer zu beurteilen

Nicht auszuschließen ist, dass die Filme teilweise die von Brugger beschriebene wahrnehmungspsychologische Realismusgrenze überschreiten und bestimmte Details als unrealistisch empfunden werden, obwohl sie physikalisch richtig dargestellt werden. Zum Beispiel scheint die Haut der weiblichen „Beowulf“ Figuren künstlich zu wirken, ohne, dass man genau sagen könnte, inwiefern, oder ob sie sich überhaupt von der Haut eines echten Menschen unterscheidet.

Dabei scheint mir die Darstellungsform von „Beowulf“ in einem Gesichtspunkt noch ungeeigneter für den Trickfilm zu sein als jene von „Final Fantasy“. Die Figuren beider Filme fallen durch ihre realitätsnahe, aber keineswegs perfekte Darstellung in den Bereich des „uncanny valley“.<sup>254</sup>

Masahiro Moris Aussage, dass die Gefahr, eine Figur zu erschaffen, die „uncanny“ ist, mit der Verbesserung der technischen Möglichkeiten zunimmt, legt jedoch die Vermutung nahe, dass die ausgereifere Darstellung von „Beowulf“ größere Gefahren birgt als jene von „Final Fantasy“.

Während man „Final Fantasy“ stets die Künstlichkeit ansieht, kann man diese bei „Beowulf“ temporär vergessen. Das hat zwar den Vorteil, dass wir kurzzeitig nicht von der Handlung abgelenkt werden, zieht jedoch andere Konsequenzen nach sich. Spätestens durch die hölzerne Mimik wird man wieder darauf aufmerksam gemacht, dass es sich um synthetische Bilder handelt.

In dieser Eigenschaft ist der Film mit Moris Beispiel der künstlichen Hand vergleichbar. Ähnlich wie bei der Hand reagieren wir erschrocken, wenn wir die Künstlichkeit bemerken.

Der realistische computeranimierte Spielfilm scheitert heute hauptsächlich an der Unvollkommenheit seiner künstlichen Darsteller. Erst wenn diese Probleme überwunden sind, könnte diese Gattung des Animationsfilms stärker an Bedeutung gewinnen.

---

<sup>254</sup> In einer Rezension des Films „Final Fantasy“ werden die Figuren z.B. als „three-day-old-cadavers“ bezeichnet. Siehe Sebastian Richter. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld: Transcript, 2008. S. 151.

## 5.4. Der cartoonhafte computeranimierte Spielfilm

### 5.4.1. Der visuelle Stil cartoonhafter computeranimierter Spielfilme

#### 5.4.1.1. Der Abstraktionsgrad cartoonhafter CGI-Trickfilme

Wie bereits erwähnt, sehen viele Theoretiker Nachteile in einer zu realistischen Darstellung. Neben den bereits erwähnten Beispielen „Final Fantasy“ und „Beowulf“ gibt es nur wenige CGI-Spielfilme, die sich dem Realismus verschrieben haben. Auch aus ökonomischer Sicht bleibt der realistische CGI-Trickfilm bis heute weit hinter dem cartoonhaften zurück.<sup>255</sup> Trotz der Möglichkeit sich der Realität mithilfe der Computeranimation anzunähern, spricht bis heute vieles für eine cartoonhafte Visualisierung. Diese Art der Darstellung zeichnet den Großteil der computeranimierten Spielfilme aus.

Toy Story und die in den darauffolgenden Jahren produzierten, für die internationale kommerzielle Auswertungskette bestimmten, vollständig computergenerierten Spielfilme besitzen die gemeinsame Stileigenschaft, dem Sujet des Cartoonfilms zuzusteuern. In dieser Gattung dominiert [...] der karikativ-übertriebene Humoristikstil von Figuren und Plots, wie er sonst im Zeichentrickfilm oder in Comiczeichnungen auftritt.<sup>256</sup>

Bei cartoonhaften computergenerierten Trickfilmen ist jedoch häufig eine Diskrepanz zwischen Figuren und Hintergrund zu bemerken. Die Figuren wirken cartoonhafter als die Hintergründe. Vor allem bei den frühen computeranimierten Spielfilmen lässt sich das auch mit technischen Unzulänglichkeiten begründen. Architektur gilt als besondere Domäne der Computergrafik.<sup>257</sup> Sie ließ sich schon früh relativ gut umsetzen. Heute scheint dieser „Bruch“ jedoch vielmehr Stilmittel als technische Schwäche zu sein. In „Ratatouille“ (2007)<sup>258</sup> ist dieser Effekt zu beobachten. Während die menschlichen und tierischen Figuren eindeutig cartoonhaft gestaltet wurden, wirkt das virtuelle Paris im Hintergrund beinahe fotorealistisch. Auch wenn Brugger sich gegen einen solchen

<sup>255</sup> Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 99.

<sup>256</sup> Ebd. S. 88.

<sup>257</sup> Siehe ebd. S. 89.

<sup>258</sup> *Ratatouille*. Regie: Brad Bird. USA: Pixar, Walt Disney, 2007.

Unterschied im Abstraktionsniveau von 3-D-Computergrafiken ausspricht, ist dieser bereits im Comic und im Zeichentrickfilm verankert und kann dort auch begründet werden. Für einen Zeichner ist es wichtig, dass man sich eher mit den Figuren identifizieren kann, als mit der Umgebung. Die Darsteller bleiben daher unrealistisch.<sup>259</sup> Um die Schönheit und Vielfalt der dinglichen Welt darzustellen muss jedoch Naturalismus in der einen oder anderen Weise ins Spiel kommen. Deshalb werden die Hintergründe oft detaillierter und realistischer gezeichnet.<sup>260</sup>

Im Zeichentrickfilm ist dieses Phänomen stark ausgeprägt. Disneys Zeichentrickfilme haben oftmals sehr detailreiche Hintergründe, während die Figuren eher unplastisch und einfach gestaltet sind. Auch bei vielen computeranimierten Spielfilmen legt man Wert auf eine detailreiche Umgebung. Oftmals übertrifft man sogar die Hintergründe des Zeichentrickfilms.

Einer der Gründe, warum CG-Filme die Zuschauer oft mehr fesseln als ihre traditionell Cel<sup>261</sup>- animierten Pendants, sind die Umgebungen, die immer so detailreich und einladend wirken.<sup>262</sup>

Eine weitere Möglichkeit, unterschiedliche Abstraktionsgrade innerhalb eines Films zu nutzen, besteht darin, die Bösewichte realistischer zu gestalten als die Protagonisten. Dadurch wird die Identifikation zu den Bösen absichtlich geschwächt.<sup>263</sup> Generell unterscheidet sich der Abstraktionsgrad einzelner Elemente des cartoonhaften computeranimierten Spielfilms stärker als beim realistischen CGI-Trickfilm.

Ich glaube jedoch nicht, dass dieses Gestaltungsmittel Ralf Bruggers Theorien völlig widerspricht: Wir beurteilen Unterschiede im Abstraktionsniveau bei Filmen, die durchgehend einen sehr hohen Realismusgrad anstreben, weitaus kritischer als bei jenen, die cartoonhafte Figuren als Darsteller wählen.

Während uns bei sehr realistischen Animationsfilmen selbst kleine Details, die nicht dem restlichen Niveau entsprechen, störend auffallen, scheinen uns selbst größere Unterschiede im Abstraktionsgrad der einzelnen Elemente des cartoonhaften

---

259 Die Vorteile einer unrealistischen Darstellung wurden bereits mehrfach erwähnt. Unter anderem können sich mit cartoonhaften Figuren mehr Menschen identifizieren als mit realistischen.

260 Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. S. 49-50.

261 Cel ist der englische Fachbegriff für die einzelnen Folien, aus denen das Bild eines Zeichentrickfilms zusammengesetzt wird.

262 Barbara Robertson. „Couture und Caustics: Die Technik hinter Nemos Unterwasserwelt“. *Digital Production 6/03*. München: Reed Business Information, 2003. S. 38.

263 Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. S. 51-52.

Animationsfilms nicht zu stören. Diese Unterschiede werden vielmehr als „Stilmittel“ akzeptiert. Das könnte auch daran liegen, dass wir bereits aus Comics und Zeichentrickfilmen an diese Unterschiede gewöhnt sind.

Im den folgenden Kapiteln werde ich einige Beispiele des cartoonhaften vollständig computergenerierten Spielfilms genauer analysieren und versuchen Unterschiede in deren Darstellungsform herauszuarbeiten. Beginnen möchte ich mit dem ersten cartoonhaften computeranimierten Spielfilm „Toy Story“ (1995).<sup>264</sup>

#### 5.4.1.2. Toy Story



Abbildung 28: Typisches Beispiel einer „Frisurenrolle“: Jimmy Neutron

Das Weglassen bestimmter realistischer Details, wie es eine cartoonhafte Darstellungsform erfordert, kam den Möglichkeiten der frühen CGI-Technik entgegen.

Man ersetzte zum Beispiel die Haare durch ein einzelnes Haarobjekt, das die Illusion von gekämmten Haaren durch eine Textur<sup>265</sup> erzeugte.<sup>266</sup>

Selbst in späteren Produktionen wie „Jimmy Neutron: Boy Genius“ (2001)<sup>267</sup> finden wir diese Darstellungsform noch immer.

Bei „Toy Story“ (1995) hingegen besitzen die menschlichen Figuren einzelne Haare. Die Darstellung ist allerdings wenig ausgereift. Die Haare wirken borstig und bewegen sich kaum. Dass man sich trotz der mangelhaften Visualisierungsmöglichkeiten und der beschränkten Rechenleistung gegen die cartoonhafte „Frisurenrolle“ entschied, kann man als Indiz dafür sehen, dass „Toy Story“ keinen hohen Abstraktionsgrad anstrebt. Dazu passend sind auch die Proportionen der menschlichen Darsteller nicht völlig wirklichkeitsfern. „Toy Story“ war eine Demonstration der Möglichkeiten der Computeranimation. Man wollte zeigen, wie gut man bestimmte Objekte nachbilden konnte. Und Spielzeugfiguren ließen sich einigermaßen realistisch nachmodellieren.

Die Plastikoberfläche kam den technischen Einschränkungen der frühen 3-D-

264 *Toy Story*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

265 Die Textur ist eine Art Tapete, die auf das dreidimensionale Model „geklebt“ wird. Die Oberfläche des Models kann dabei mit einem beliebigen Bild versehen werden. Siehe Rolf Giesen. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. S. 412.

266 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 90-91.

267 *Jimmy Neutron: Boy Genius*. Regie: John A. Davis. USA: Paramount, 2001.



Computeranimation entgegen. Viele Spielzeuge, wie die von Mori erwähnten Spielzeugroboter, erinnern auch in Wirklichkeit nur entfernt an Menschen. Sie sind sozusagen bereits cartoonhafte Abstraktionen eines Menschen und meist nicht besonders detailreich. Man kann sagen, dass in „Toy Story“ die cartoonhaften Plastikfiguren annähernd realistisch abgebildet werden.

Auch der Schauplatz des Films, eine beinahe klinisch reine Vorstadt, ließ sich mit den damals beschränkten Möglichkeiten gut umsetzen.

Bei den menschlichen Figuren war die Darstellung weniger überzeugend. Neben den schlecht umgesetzten Haaren, fällt vor allem Mimik und Gestik der Menschen negativ auf. Während man von den Spielzeugfiguren eine gewisse Marionettenhaftigkeit erwartet, wirkte diese bei den menschlichen Darstellern unpassend. Die hölzernen Bewegungen und die steifen Gesichter sind, ebenso wie die Haare, kaum überzeugend. Damit erklärt sich auch die negative Kritik an den menschlichen Darstellern in „Toy Story“. Die Spielzeugfiguren und Hintergründe entsprachen eher den Erwartungen des Publikums als die Menschen.<sup>268</sup>

Auch Klaus Kohlmann erkennt in „Toy Story“ eine „Diskrepanz zwischen perfekt vermittelter Räumlichkeit inklusive glaubwürdig agierender Puppen und der unausgereiften Menschensvisualisierung“.<sup>269</sup>

„Toy Story“ als den Versuch eines realistischen CGI-Trickfilm zu bezeichnen wäre dennoch übertrieben. Dazu ist das Setting, mit lebendigen Spielzeugfiguren viel zu phantastisch. Zudem bewegen sich die künstlichen Darsteller in einer cartoonhaften, wenn auch etwas steifen Art und Weise. Bei den 3-D-Modellen der Figuren orientierte man sich jedoch etwas näher an der Realität als bei späteren computeranimierten Trickfilmen.

In den Jahre nach „Toy Story“ legte man immer größeren Wert auf eine cartoonhafte Darstellung<sup>270</sup>. Durch die bessere Technik wurde die Bandbreite an überzeugend darstellbaren Figuren erweitert. Vor allem Tiere, wurden durch die Möglichkeit Fell ansprechend abzubilden, wieder zu attraktiven Protagonisten.<sup>271</sup> Filme wie „Madagascar“ (2005) oder „Ratatoille“ (2007) machten Gebrauch von einer visuell ansprechenden Fellsimulation.

---

268 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 210-211.

269 Ebd. S. 94.

270 Es gibt nur wenige Ausnahmen, wie „Final Fantasy“ oder „Beowulf“, die dieser Tendenz widersprechen.

271 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 115.

#### 5.4.1.2. Monsters, Inc.

Der erste CGI-Film, bei dem man eine solche Felldarstellung in größerem Umfang verwendete, spielte jedoch nicht im Tierreich: „Monsters, Inc.“ (2001)<sup>272</sup> zeigte bereits eine sehr ausgereifte Form der Fellsimulation um seine teilweise haarigen Darsteller in Szene zu setzen. Der Einsatz einer Haar- und Fellsimulation kann in realistischen CGI-Trickfilmen als Beitrag zum organischen Fotorealismus genutzt werden.<sup>273</sup> Man kann diese realistischen Details aber auch bei Cartoonfiguren hinzufügen. Die Figur bleibt in ihrer Gesamtheit trotzdem cartoonhaft.

Auch diese Vorgehensweise scheinen wir als Stilmittel zu akzeptieren. Analog zu Scott McClouds Aussage, dass Naturalismus ein wichtiges Mittel ist, um „die Schönheit und Vielfalt der dinglichen Welt darzustellen“<sup>274</sup>, dienen diese realistischen Details der Verschönerung der Figuren. Es scheint so, als würden realistische Details bei cartoonhaften Figuren weitaus weniger stören als unrealistische Details bei Figuren, die grundsätzlich realistisch dargestellt sind.



Abbildung 29: Das kleine Mädchen Boo ist die einzige menschliche Figur in "Monsters, Inc."

„Monsters, Inc.“ verzichtet mit einer Ausnahme auf die Darstellung menschlicher Figuren. Diese Ausnahme ist ein kleines Mädchen, das sich perfekt in den Comic-Stil des Films eingliedert. Auch durch die beinahe fotorealistische Haardarstellung wird das cartoonhafte Gesamtbild des Mädchens nicht gestört. Die neotenischen Merkmale eines kindlichen Gesichtes, wie die großen Augen und die runde Gesichtsform wurden stark

betont. Das Gesicht des Mädchens ist sozusagen die Karikatur eines realen Kindergesichtes.

Auch die Hintergründe und virtuellen Requisiten sind weitaus cartoonhafter dargestellt, als

272 *Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001.

273 Siehe Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 226.

274 Siehe Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. S. 49-50.

dies noch bei „Toy Story“ der Fall war. Die flinken Bewegungen aller Figuren, inklusive des kleinen Mädchens, sind cartoonhaft und entsprechen der zeichentrick-typischen „squash and stretch“ Ästhetik.

### 5.4.1.3. Shrek

Auch „Shrek“ (2001)<sup>275</sup>, der im gleichen Jahr wie „Monsters, Inc.“ in die Kinos kam, bleibt der Comic-Tendenz der meisten CGI-Trickfilme treu. Der Film spielt in einer Disney inspirierten Märchenwelt, ist jedoch eine Parodie und keine einfache Nachahmung dieser. Technisch wirkt der Film, ähnlich wie „Monsters, Inc.“, bereits sehr ausgereift. Dies zeigt sich vor allem an der hochwertigen Partikelsimulation, die dazu dient Flüssigkeiten und Feuer darzustellen, sowie der verbesserten Mimik der Figuren.

Eine sorgsam ausgebaute Gesichtsanimation und Lippensynchronisation offenbart sich bei den Protagonisten. Den zahlreichen Fabeltieren wurde eine differenziertere Mimik mit individualisierterem Ausdruck, als es bei Figuren früherer Filme quantitativ der Fall war, zuteil.<sup>276</sup>

Tatsächlich wirken die Gesichter der Figuren sehr lebendig und weniger puppenhaft als die früher computeranimierter Spielfilme wie „Toy Story“.

Auch war man, ähnlich wie bei „Monsters, Inc.“, der Ansicht, dass sich Motion Capturing nicht für Fantasiefiguren eignet, weil diese andere Proportionen aufweisen, als echte Menschen. Alle Figuren sind deshalb mithilfe von Keyframes animiert.<sup>277</sup>

Die Bewegungen der Figuren unterstreichen deren charakterliche Merkmale. Die Gelassenheit des Protagonisten Shrek wird durch seinen trägen, elastischen Gang unterstrichen, während sich sein redseliger, hyperaktiver Begleiter Donkey übertrieben schnell bewegt. Die übertriebenen Bewegungen der manuell animierten Figuren unterstreichen deren cartoonhafte Erscheinung.

Dieser Effekt zeigt sich vor allem bei den menschlichen Figuren in Shrek, die realistischer modelliert wurden als die Märchenfiguren, um sie von diesen abzugrenzen.

Obwohl die Proportionen dieser Figuren realitätsnäher sind als die der Märchencharaktere, wirken sie durch ihre, zumeist übertrieben hektischen Bewegungen

---

275 *Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

276 Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm*. S. 219.

277 Siehe ebd. S. 188-189.

gänzlich cartoonhaft.

Die Bewegungen der Figuren spielen eine große Rolle für deren Abstraktionsniveau. Selbst realistisch modellierte Figuren können durch unrealistische Bewegungen cartoonhaft wirken. Die Besonderheit von „Shrek“ liegt jedoch nicht in der visuellen Präsentation des Films, sondern darin, dass er sich besonders stark der parodistischen Komik verschreibt. Auch wenn Pixar Produktionen wie „Toy Story“ dies weniger intensiv machen, ist auch dort eine Zunahme an parodistischen Elementen gegenüber dem Zeichentrickfilm festzustellen. Ich halte die parodistische Komik generell für eine besondere Stärke des cartoonhaften computeranimierten Spielfilms, die diesem hilft, ein reiferes Publikum, als es der Zeichentrickfilm jemals tat, zu erschließen.

#### 5.4.2. Computeranimierte Parodie

Dreamworks gilt als größter Konkurrent der Pixar Animation Studios.

Jeffrey Katzenberg, einer der Mitbegründer von Dreamworks, war zuvor als Executive bei Disney tätig. Nach dem Ausstieg bei Disney, trat Katzenberg mit seiner Firma Dreamworks in direkte Konkurrenz zum ehemaligen Arbeitgeber. Der kommerziell sehr erfolgreiche Film „Shrek“, war das Produkt dieses Konkurrenzkampfes.

„Shrek“ zeigt eine Sammlung von verschiedenen Märchengestalten, die aus ihren Erzählungen gerissen und in die Welt von „Shrek“ eingesetzt werden.<sup>278</sup> Die sieben Zwerge, die ihr Schneewittchen in einem Glassarg durch die Gegend tragen, der Rattenfänger von Hameln oder die drei kleinen Schweinchen, alle haben ihre Gastauftritte in „Shrek“.

Obwohl man „Shrek“ als Parodie auf das Märchengenre im Allgemeinen sehen kann, so lassen sich doch ungewöhnlich viele Gags finden, die Szenen aus Disney Filmen zur Vorlage haben.

Schon die erste Szene in „Shrek“ verdeutlicht, dass Märchenfilme, wie die frühen Disney Klassiker, Ziel der Parodie sind. Der Film beginnt mit einer Rahmenhandlung, die der Eingangssequenz aus Disneys „Sleeping Beauty“<sup>279</sup> stark ähnelt. Eine Erzählerstimme

---

<sup>278</sup> Dan Harries bezeichnet diese, relativ einfache Art der Parodie als „reiteration“, was übersetzt soviel wie „Wiederverwertung“ oder „Wiederholung“ bedeutet.

<sup>279</sup> *Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

liest aus einem Märchenbuch die Geschichte einer verwunschenen Prinzessin, die eingesperrt im höchsten Turm eines von einem Drachen bewachten Schlosses auf die wahre Liebe wartet, vor. Während die Kamera sich bei „Sleeping Beauty“ nach der kurzen Hintergrundgeschichte dem Buch nähert und die Bilder durch Überblendungen scheinbar zum Leben erwachen, schlägt „Shrek“ an dieser Stelle eine völlig andere Richtung ein. Die Kamera nähert sich zwar der Buchseite, doch anstatt überzublenden, wird die Seite vom Protagonisten selbst, mit den spöttischen Worten „Like that's ever gonna happen“, aus dem Buch gerissen.

Die Erwartungen des Zuschauers werden Parodie-typisch verletzt. Dan Harries bezeichnet diese unvorhersehbaren Wendungen als „misdirection“, also als absichtliche Irreführung des Betrachters. Eine scheinbar vertraute Erzählung entwickelt sich völlig anders als erwartet.<sup>280</sup> Man könnte diese Szene so interpretieren, dass „Shrek“ mit seinem teilweise vulgären Humor für ein Publikum konzipiert ist, das zu alt ist für Märchen.

In einer weiteren Szene singt Prinzessin Fiona, die weibliche Hauptdarstellerin in „Shrek“, ähnlich wie Dornröschen im Disney Klassiker „Sleeping Beauty“ mit einem Vögelchen um die Wette. Während der Gesang bei Disney harmonisch verläuft, überanstrengt sich der Vogel in „Shrek“ und verendet überraschend. Auch die zweite Szene in „Shrek“, bei der Vögel eine Rolle spielen, bedient sich bei einem Disney Werk. In „Cinderella“<sup>281</sup> sind kleine Vögel die Helfer der Protagonistin, die für sie ein Ballkleid nähen. Auch in „Shrek“ versuchen die Vögel den Hauptdarsteller einzukleiden und überraschen ihn mit einem Blumen bestickten Umhang. Dieser reagiert jedoch wenig erfreut auf das Geschenk und schüttelt es rasch wieder ab. Diese beiden Szenen fallen mit ihren unerwarteten Wendungen in eine ähnliche Kategorie wie die erste Szene des Films.

Auch auf nicht filmische Disney Attraktionen, wie Disney World, finden sich Anspielungen in „Shrek“. Die Stadt des Bösewichtes Lord Farquaad weist zahlreiche Ähnlichkeiten zu Disneys Vergnügungsparks auf. Es gibt einen riesigen Parkplatz, Souvenirshops und in der Mitte thront das gewaltige Schloss des Herrschers.

Elemente wie der Souvenirshop und der Parkplatz wirken fremdartig in der Märchenwelt von „Shrek“.<sup>282</sup> Die Einbeziehung vom Elementen, die nicht zur Diegese des Films passen, ist ein weiteres parodistisches Mittel. „Shrek“ praktiziert diese Form der Parodie ausgiebig. Shreks Wrestlingkampf mit zahlreichen Rittern wirkt ebenso fremd in der Märchenwelt wie

---

280 Siehe Dan Harries. *Film Parody*. S. 62.

281 Cinderella. Regie: Clyde Geronimi; Wilfred Jackson. USA: Walt Disney, 1950.

282 Vgl. Dan Harries. *Film Parody*. S.77.

der Einsatz der aus „Matrix“<sup>283</sup> bekannten „Bullet Time“ während einer Kampfszene der Prinzessin gegen zahlreiche Angreifer.<sup>284</sup>

In „Shrek“ findet man ein relativ breites Spektrum unterschiedlicher Arten der Parodie. In dieser Hinsicht unterscheidet er sich zwar von den Disney/Pixar Produktionen, aber auch diese enthalten oftmals parodistische Elemente.

In „Toy Story“ finden wir eine kurze Szene, in der ein Kind auf einem Spielautomaten Aliens mit einem Holzhammer erschlägt.<sup>285</sup> Die Eigenschaften der Figur werden verdreht. Aus dem Furcht einflößenden Monster der Vorlage<sup>286</sup> wird ein harmloses Spielzeug.<sup>287</sup> In einer weiteren Szene, gegen Ende des Films, dreht Hauptdarsteller Woody seinen Kopf einmal komplett im Kreis, um ein Kind zu erschrecken und imitiert damit die bekannte Szene aus „The Exorcist“<sup>288</sup>. Es handelt sich hierbei um eine groteske Übertreibung<sup>289</sup> einer bekannten Szene. In „The Exorcist“ dreht das besessene Mädchen seinen Kopf lediglich um 180 Grad nach hinten.

Auch der von den Blue Sky Studios produzierte Film „Robots“ (2005)<sup>290</sup> bietet parodistische Szenen. Der Film spielt in einer von Robotern besiedelten Welt, die der unseren sehr ähnlich ist. Die Darsteller des Films weisen eine Spielzeug-ähnliche Ästhetik auf und passen sehr gut in Moris empfohlenes Gestaltungsschema.

Die Geschichte selbst ist eine Allegorie auf die Kurzlebigkeit der Computerindustrie.

Anstatt Ersatzteile für alte Roboter weiterhin zu produzieren, werden diese eingestellt und die Roboter stattdessen zu teuren „Upgrades“ gezwungen um zu überleben.

Dies kann man als Anspielung auf das Geschäftsverhalten vieler Hardware Hersteller sehen. Anstatt Ersatzteile für alte Rechner, die für die meisten Benutzer absolut ausreichend sind, weiterhin im Programm zu behalten, werden diese bei kleinen Defekten dazu gezwungen den Großteil ihres Computers, oder gar den ganzen Rechner, zu ersetzen.

---

283 *The Matrix*. Regie: Andy Wachowski; Larry Wachowski. USA: Silver; Village Roadshow; Warner Bros., 1999.

284 Diese Szene ist mehrfach parodistisch. Die Angreifer sind Robin Hood und seine Mannen, die zu Bösewichten umfunktioniert werden,

285 Der Automat erinnert an eine umgeänderte Version des bekannten Spiels „Maulwurf Jagd“.

286 *Alien*: Regie: Ridley Scott. USA: Brandywine; Twentieth Century-Fox, 1979.

287 Dan Harries bezeichnet diese Form der Parodie als „inversion“, als Umkehrung bestimmter Charaktereigenschaften. Vgl. Dan Harries. *Film Parody*. S. 56-59.

288 *The Exorcist*. Regie: William Friedkin. USA: Hoya, 1973.

289 Vgl. Dan Harries. *Film Parody*. S. 83-89.

290 *Robots*. Regie: Chris Wedge. USA: Blue Sky Studios; 20<sup>th</sup> Century Fox, 2005.

Der Film ist aber auch gespickt mit simplen parodistischen Szenen. Meist werden einfach Elemente anderer Filme, die einen hohen Wiedererkennungswert besitzen, in einen anderen Kontext gestellt, oder geringfügig verändert, um eine komische Wirkung zu erzielen.

Vor allem „Star Wars“<sup>291</sup> dient immer wieder als Vorlage. Als einer der Roboter seinen defekten Sprachchip austauscht, erhält er prompt die charakteristische Stimme Darth Vaders. Auch am Schluss des Films, als zwei Roboter mit Eisenstangen gegen einander kämpfen, erzeugen die beiden Stangen ähnliche Geräusche wie die Laserschwerter in „Star Wars“.

Am Bahnhof der Roboterstadt, in der der Großteil der Handlung spielt, ist kurz der Tin Man aus der bekannten „The Wizard of Oz“ Geschichte zu sehen. Im Gegensatz zur Vorlage ist ihm hier bewusst, dass er ein Herz besitzt.

In einer weiteren parodistischen Szene tanzt einer der Roboter und singt „Singin' in the Oil“ als Anspielungen auf den Film „Singin' in the Rain“<sup>292</sup> mit Gene Kelly.

Es lassen sich noch viele weitere solche Beispiele in „Robots“ finden.

Es gibt in der Computeranimation generell die Tendenz, ironische und parodistische Elemente einzubinden. Während dies bei Pixar Filmen wie „Toy Story“ in gemäßigttem Umfang geschieht, ist Dreamworks Film „Shrek“ in dieser Hinsicht sehr viel aggressiver und kritisiert den Konkurrenten Disney mit seinen Anspielungen. „Robots“ von den Blue Sky Studios, liegt, was den quantitativen Einsatz parodistischer Elemente betrifft, zwischen den Pixar und den Dreamworks Produktionen.

Dan Harries nennt als Zielpublikum der Parodie grob die „unter 40 Jährigen“.<sup>293</sup>

Da die Parodie zu den komplexeren Formen der Komik gehört, könnte man daraus schließen, dass vor allem „Shrek“ auf ein älteres Publikum zielt.

Diese Annahme wird durch die kritische Haltung gegenüber den Disney

Zeichentrickfilmen, die bei jüngeren Kindern nach wie vor sehr beliebt sind, bestärkt.<sup>294</sup>

Die Pixar Filme sind zwar weniger parodistisch, bieten dafür aber zusätzlich leichter

---

291 *Star Wars*. Regie: Georg Lucas. USA: Lucasfilm, 1977

292 *Singin' in the Rain*. Regie: Stanley Donen; Gene Kelly. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1952.

293 Viele unter 40 Jährige wuchsen mit den Parodien im Fernsehen und Kino auf und scheinen diese besonders zu bevorzugen. Viele Marketing Kampagnen sind daher auf dieses Zielpublikum gerichtet. Siehe Ebd. S. 22.

294 Genauer Details hierzu finden sie in meiner Umfrage, die mit Kindern im Volksschulalter durchgeführt wurde.

verständliche Formen der Ironie. Die Komik dieser Filme ist so konzipiert, dass sie ein breites Publikum ansprechen sollte.

Ob diese Komik, bei einer jüngeren Zielgruppe Zuspruch findet, oder sie gar überfordert, soll im folgenden Kapitel, in dem eine von mir durchgeführte Befragung zweier Volksschulklassen dokumentiert wird, geklärt werden. Neben dieser Frage soll die Umfrage aufzeigen, welche Eigenschaften der computeranimierten Filme Kinder besonders schätzen, und welche Qualitäten der klassischen Zeichentrickfilmen noch immer beliebt sind.

## 6. Computeranimation oder Zeichentrickfilm?

### 6.1. Methode der Untersuchung

Meine Umfrage wurde an der Michael-Reitter-Landesschule in Linz durchgeführt. Befragt wurden Kinder aus zwei unterschiedlichen Schulstufen. Die erste Gruppe bestand aus Kindern der ersten Schulstufe der Volksschule, während die Kinder der zweiten Gruppe die dritte Schulstufe besuchten. Insgesamt wurden 33 Kinder befragt, wovon 14 Kinder die erste und 19 Kinder die dritte Schulstufe besuchten. Die unterschiedlichen Altersgruppen sollten eventuell auftretende Veränderungen im Humorverständnis von Kindern im Volksschulalter aufzeigen.

Vor Beginn der Befragung wurden den Kindern vier Ausschnitte aus unterschiedlichen Animationsfilmen gezeigt. Die Ausschnitte dauerten jeweils einige Minuten.

Gezeigt wurden Szenen der deutschsprachigen Fassungen der Filme „The Little Mermaid“ (1989)<sup>295</sup>, „Monsters, Inc.“ (2001)<sup>296</sup>, „SpongeBob SquarePants“ (seit 1999)<sup>297</sup> und „Final Fantasy: The Spirits Within“ (2001)<sup>298, 299</sup>.

Im Vorfeld wurden die Eltern über den Inhalt der Szenen informiert und deren schriftliche Erlaubnis eingeholt. Bei „Final Fantasy“ wurde zudem darauf geachtet, keine

---

295 *The Little Mermaid*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

296 *Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001.

297 *SpongeBob SquarePants*. Regie: Stephen Hillenburg. USA: Nicktoons, Seit 1999.

298 *Final Fantasy: The Spirits Within*. Regie: Hironobu Sakaguchi. USA/Japan: Chris Lee Productions; Square, 2001.

299 Eine genaue Beschreibung der Szenen finden sie im Anhang.



jugendgefährdende Stelle des Films auszuwählen. Der Film erhielt eine Altersempfehlung für Kinder und Jugendliche ab zwölf Jahren.

Obwohl ein offenes Interview eine geeignete Methode zur Befragung von Kindern ist, wurde für die Untersuchung aus Zeitgründen auf einen Fragebogen zurückgegriffen.

Dieser unterteilte sich in offene Fragestellungen und standardisierte Fragen.<sup>300</sup>

Offene Fragestellungen sind schwerer statistisch erfassbar, liefern aber wegen der unbegrenzten Zahl an Antwortmöglichkeiten oftmals die interessanteren Ergebnisse.

Standardisierte Fragen sind hingegen leicht auszuwerten, bieten dem Probanden aber nur eine begrenzte Anzahl an Antwortmöglichkeiten.

Um das Risiko zu vermeiden, dass eine Frage für die Kinder unverständlich ist, wurden die Fragen zuerst, gemeinsam mit den Klassenlehrern, besprochen. Es wurde dabei versucht keine Antwortmöglichkeit vorwegzunehmen und die Kinder nicht in ihren Antworten zu beeinflussen. Beim Ausfüllen der Fragen wurde darauf geachtet, die Interaktion zwischen den Kindern möglichst gering zu halten, um das Risiko einer gegenseitigen Beeinflussung der Kinder zu minimieren.

## 6.2. Ziele und Thesen der Befragung

Die Ausschnitte der Filme wurden so gewählt, dass sie die Qualitäten des gesamten Films so gut wie möglich wiedergeben. Es muss dennoch beachtet werden, dass sich die Ergebnisse nur auf eine bestimmte Szene eines Films beziehen und somit nur beschränkt auf den gesamten Film oder die einzelnen Arten des Animationsfilms anwendbar sind.

Vielmehr repräsentiert jeder Ausschnitt bestimmte Stärken des Animationsfilms. Es können somit Rückschlüsse darüber gezogen werden, welche Eigenschaften Kinder an Animationsfilmen besonders schätzen. Die Szenen aus „SpongeBob SquarePants“ und „Monsters, Inc.“ sind komischer Natur und stehen repräsentativ für den individuellen Humor beider Werke. Der Ausschnitt aus „The Little Mermaid“ hingegen zeigt eine für Disneys Neo-Klassiker typische Musical ähnliche Gesangseinlage der Protagonistin Arielle. Der Ausschnitt aus „Final Fantasy“ zeigt einen optisch imposant inszenierten Flug der Hauptdarstellerin zur verwüsteten Erde.

Im Folgenden werde ich einen kurzen Überblick der Fragen und der dahinter liegenden Thesen geben.

---

300 Vgl. Sönke Albers [Hrsg.]. Methodik der empirischen Forschung. Wiesbaden: Gabler, 2006. S. 14.

### **Frage 1 und 2: Welcher der vier Ausschnitte hat dir am besten gefallen? Warum hat dir der Ausschnitt am besten gefallen?**

Die Kinder wurden zuerst nach ihrem Lieblingsausschnitt und anschließend nach den Gründen dieser Vorliebe gefragt. Wie bereits zu Beginn dieser Diplomarbeit beschrieben wurde, scheint die Komik für das kindliche Publikum ein wichtiger Bestandteil von Animationsfilmen zu sein. Ich gehe davon aus, dass die Komik sogar an vorderster Stelle beim kindlichen Publikum steht. Viele Kinder werden sich deshalb wahrscheinlich bei dieser Frage für „Monsters, Inc.“ oder für „SpongeBob SquarePants“ entscheiden. Da der Ausschnitt aus dem Film „Monsters, Inc.“ teilweise ironischen Humor enthält, ist davon auszugehen, dass sich vor allem die älteren Kinder für diesen Film entscheiden werden. Auch „The Little Mermaid“ enthält Qualitäten, die von Kindern geschätzt werden. Neben den tierischen Figuren sollte auch das Lied der Hauptdarstellerin den Kindern gefallen. „Final Fantasy“ könnte die Kinder durch die visuell eindrucksvolle Inszenierung überzeugen.

- These zu den Fragen 1 und 2: Die Kinder werden wahrscheinlich einen der beiden lustigen Ausschnitte bevorzugen. Vor allem „Monsters, Inc.“ sollte dem Humorverständnis der zweiten Testgruppe entsprechen. Interessant ist vor allem auch das Abschneiden von „The Little Mermaid“ verglichen mit den lustigen Szenen.

### **Frage 3 und 4: Welche Figur hat dir am besten gefallen? Warum hat dir die Figur am besten gefallen?**

In indirekter Verbindung zu den Fragen 1 und 2, stehen die Fragen 3 und 4. Gefragt wurde nach der Lieblingsfigur der gesehenen Ausschnitte und den Gründen dieser Vorliebe. Interessant ist vor allem, wie stark die Lieblingsfigur die Zustimmung zum gesamten Ausschnitt beeinflusst. Wird automatisch jener Ausschnitt zum Beliebtesten gewählt, in dem die Lieblingsfigur vorkommt oder können die kurzen Szenen die Kinder durch andere Qualitäten überzeugen? Trivial ist die Frage auch deshalb nicht, weil in allen Ausschnitten, bis auf „Final Fantasy“, stets mehrere Figuren agieren. In den Disney Zeichentrickfilmen waren häufig die tierischen Helfer die beliebtesten Figuren und nicht die Hauptdarsteller. Obwohl die Figuren recht unterschiedliche Qualitäten aufweisen, kann man sie grob in

zwei Klassen einteilen: in lustige und erwachsene Figuren.



Abbildung 30: Mike und Sulley aus "Monsters, Inc."

In „Monsters, Inc.“ steht vor allem das einäugige grüne Monster Mike für die humoristische Komponente des Films, während das behaarte bärenähnliche Monster Sulley den ernstern Part übernimmt. Sulley repräsentiert mit seiner massigen Erscheinung auch visuell Werte wie Stärke. Während Mike nicht einmal einen Rumpf besitzt, wirkt Sulley entfernt menschenähnlich und erfüllt

damit Moris Ideal einer überzeugenden Charakterdarstellung besser. Sulleys große Augen sind ein typisch neotenisches Merkmal und lassen ihn trotz seiner wuchtigen Erscheinung harmlos wirken.

Ausschließlich zur Sparte der lustigen Figuren gehören hingegen die drei Darsteller der „SpongeBob SquarePants“ Szene. Patrick Star, ein einfältiger Seestern, Spongebob Schwammkopf, ein übereifriger gelber Schwamm und Sandy Cheeks, ein texanisches Eichhörnchen. Lustige Figuren aus dem Tierreich waren auch in den Disney Klassikern und Neo-Klassikern sehr beliebt. In den Disney Zeichentrickfilmen traten diese naiven Figuren jedoch zumeist als Nebenfiguren auf. In „SpongeBob SquarePants“ sind diese unbeholfenen Figuren die Hauptdarsteller. Die Figuren sind sicherlich mitverantwortlich für die hohe Popularität der Serie.

Obwohl auch „The Little Mermaid“ humorvolle Passagen enthält, wurde für die Untersuchung eine Szene mit ernstem Hintergrund ausgewählt. Die menschlichen Protagonisten des Zeichentrickfilms, wie Arielle selbst, verkörpern für Kinder Werte wie Stärke und Kompetenz. Auch Arielles Ballade, die sie während der eingespielten Szene singt, könnte ihre Beliebtheit beim kindlichen Publikum steigern.

Während neuere Trickfilme auf solche Musicalelemente verzichten, waren diese bei den Klassikern und Neo-Klassikern noch sehr beliebt. Ob sich in dieser Hinsicht die Vorliebe des Publikums verändert hat, ist eine zentrale Frage der Studie. In der Szene tauchen auch die beiden tierischen Helfer Fabius und Sebastian auf. Aufgrund der ernstern Thematik der Szene machen sie jedoch kaum Gebrauch von ihrer Komik. Sie könnten

dennoch aufgrund ihrer verniedlichten, neotenischen Darstellung beliebt beim Publikum sein.

Aki Ross, weist, abgesehen von ihrer scheinbaren Kompetenz, wenige Eigenschaften auf, die bei Kindern beliebt sind. Auch gegenüber Arielle, die ähnliche Werte verkörpert, könnte ihre realitätsnahe Darstellung ein Nachteil sein. Arielles Gesicht ist cartoonhafter und enthält mehr kindliche Merkmale.

- These zu den Fragen 3 und 4: Eigentlich ist diese These eine Antithese. Kaum ein Kind wird Aki Ross aus „Final Fantasy“ als Lieblingsfigur wählen. Sie besitzt wenige Eigenschaften, die von Kindern geschätzt werden und ihre Darstellung ist zu realitätsnah. Es gibt zahlreiche Theorien, die gegen eine solche Darstellung sprechen. Mithilfe dieser Frage soll gezeigt werden, dass realistische Darstellungsformen, wie sie auch in Disney Zeichentrickfilmen vorkommen, wenig kindgerecht sind.

#### **Frage 5: Welchen der vier Filme fandest du am schönsten?**

Bei Frage 5 wurden die Kinder gefragt, welcher der vier Ausschnitte die schönsten Bilder enthielt. Die Kinder wurden darauf hingewiesen, nur die optische Gestaltung zu bewerten und nicht den Inhalt. Die Klassenlehrer versicherten mir, dass die Kinder zwischen Bildgestaltung und Inhalt unterscheiden können.

Bisher ging man davon aus, dass Kinder großen Wert auf die formale Gestaltung eines Films legen. Sie erkennen eine aufwändige Visualisierung und bewerten diese als positiv.<sup>301</sup>

Dies ist auch der Hauptgrund, warum die Serie „SpongeBob SquarePants“ in die Umfrage aufgenommen wurde. Verglichen mit den anderen drei Ausschnitten ist die optische Gestaltung sehr schlicht. „SpongeBob SquarePants“ steht für eine Trickfilmgattung, die als „limited animation“ bezeichnet wird. Bei dieser Art der Animation wird nicht die komplette Figur in jedem Kader neu gezeichnet, sondern nur Teile der Figur, wie der Mund. Der Großteil der Figur bleibt unverändert. Diese Art der Animation wird seit den 50er Jahren eingesetzt, um schnelle, kostengünstige Produktionen zu ermöglichen. Limited animation

---

301 Siehe Berith Hagaag, Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S. 232.

etablierte sich rasch im Sektor der Zeichentrickserien und bestimmt heute maßgeblich die Ästhetik vieler Serien.

Obwohl limited animation zu Beginn als billige, minderwertige Animationsart angesehen wurde, ist diese vereinfachte Ansicht kaum zutreffend.<sup>302</sup> Limited animation besitzt eine eigene besondere Ästhetik. Man kann die Bildsprache dieser steif wirkenden Figuren auch ausnutzen. Zahlreiche neuere Zeichentrickserien<sup>303</sup> spielen in Vorstädten. Die Bilder unterstützen den Eindruck des langweiligen, steifen Vorstadtlebens. Häufig werden die fehlenden Zeichnungen auch durch den Einsatz von Kamerabewegungen, interessanten Dialogen und schnellen Schnitten kompensiert.

Heute wird limited animation, im Gegensatz zu ihren Anfangstagen, weniger kritisch betrachtet. Es scheint so, als hätte sich das Publikum an diese Animationsart gewöhnt.<sup>304</sup>

Mit Frage 5 soll nun erforscht werden, inwieweit Kinder die verhältnismäßig billige Machart von „SpongeBob SquarePants“ erkennen und welchen Einfluss sie auf die Gesamtbewertung des Ausschnitts hat.

Ebenfalls wichtig ist das Abschneiden von „Final Fantasy“ in dieser Kategorie. Finanziell und technisch war der Film ein sehr aufwändiges Unterfangen. Er ist sozusagen das Gegenstück zur einfachen Machart von „SpongeBob SquarePants“. Es ist wahrscheinlich, dass Kinder diesen Aufwand erkennen und den Film trotzdem bei den anderen Fragen nicht positiv bewerten.

- These zu Frage 5: „SpongeBob SquarePants“ wird, trotz hoher Beliebtheit der Figuren und der Serie im Allgemeinen, kaum als schönster Film gewählt werden. Anders verhält es sich bei „Final Fantasy“. Der Film wird vermutlich kaum als Lieblingsfilm gewählt werden, obwohl seine aufwändige Visualisierung von Kindern erkannt wird. Ich gehe davon aus, dass eine besonders aufwändige technische Umsetzung andere gravierende Schwächen kaum ausgleichen kann.

### **Frage 6: Welchen der vier gezeigten Filme kanntest du bereits?**

Die Probanden haben mit großer Wahrscheinlichkeit kaum einen der Neo-Klassiker im

---

302 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. S. 143-148.

303 Beispiele hierfür sind die Serien „Beavis and Butt-Head“, „King of the Hill“ und „American Dad“.

304 Siehe Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. S. 143-148.

Kino gesehen und auch im Fernsehen werden sie kaum gezeigt.<sup>305</sup>

Es ist daher fraglich, ob Kinder Disney Zeichentrickfilme wie „The Little Mermaid“ überhaupt noch kennen.

Wäre ein solcher full animation Zeichentrickfilm für Kinder heute etwas Außergewöhnliches, so wie es der computeranimierte Spielfilm 1995 war?

- These zu Frage 6: Limited animation Serien wie „SpongeBob SquarePants“ sind stets im Fernsehen präsent und sollten den meisten Kindern bekannt sein. Auch wenn die Kinder „Monsters, Inc.“, der 2002 erschien, wahrscheinlich nicht im Kino gesehen haben, wurde er in den letzten Jahren mehrfach im Fernsehen gezeigt<sup>306</sup> und sollte ebenfalls vielen Kindern bekannt sein. „The Little Mermaid“ scheint für Kinder schwer zugänglich zu sein. Der Film dürfte daher weniger bekannt sein als „Monsters, Inc.“. Sofern die Eltern die Altersempfehlung eines Films beachten, sollten die Kinder „Final Fantasy“ eigentlich nicht kennen.

#### **Frage 7: Besitzt du DVDs oder Videos von Trickfilmen? Wenn „Ja“ welche sind das?**

Vor 10 Jahren waren vor allem die Neo-Klassiker auf Video sehr populär. Die meisten Kinder hatten gleich mehrere Videos von Disney Neo-Klassikern zuhause. Sie sahen sich die Filme zuerst im Kino an und kauften sich daraufhin das Video des Films.<sup>307</sup> Heute hat sich dieser Umstand verändert.

In den Kinos hat der CGI-Trickfilm den klassischen Zeichentrickfilm abgelöst.

Es ist daher wahrscheinlich, dass Kinder heute mehr DVDs und Videos von computeranimierten Spielfilmen, als von den Disney Neo-Klassikern besitzen.

Es stellt sich daher die Frage, ob die Disney Klassiker nicht nur aus den Kinos, sondern auch aus den Regalen der Kinder verschwunden sind.

- These zu Frage 7: Kinder kaufen sich vor allem Videos jener Serien und Filme, mit denen sie bereits vertraut sind. Vor allem aus dem Fernsehen bekannte limited animationen Serien werden viele Kinder als DVD besitzen. Auch jene CGI-Trickfilme, die Kinder bereits aus dem Kino kennen, sind wahrscheinlich auf DVD

---

305 Die Ausnahme ist der kostenpflichtige Disney Channel, der regelmäßig Klassiker und Neo-Klassiker zeigt.

306 Aus dem online Archiv der Fernseh-Zeitschrift „Tele“ (<http://www.tele.at/filmsuche>) geht hervor, dass der Film in den Jahren 2005 und 2006 mehrfach auf den Sendern ORF1, ATV und Pro 7 ausgestrahlt wurde.

307 Siehe Berith Hagvaag, Silke Licko. *Der zauberhafte Zeichentrickgigant*. S. 42-43.

beliebt. Die geringe Medienpräsenz der Disney Zeichentrickfilme sollte sich auch auf die DVD Verkaufszahlen negativ auswirken.

### **Frage 8: Wo siehst du dir Trickfilme am liebsten an?**

Michael Eisner äußerte in seiner Biografie die Befürchtung, dass Animationsfilme im Kino, durch ein zu regelmäßiges Erscheinungsdatum, den Status des Besonderen verlieren würden. Trotz des regelmäßigen Erscheinungsdatums der Filme der Pixar Animation Studios feiern diese bis heute an den Kinokassen große Erfolge.

Wahrscheinlich ist der Besuch eines Trickfilms im Kino nach wie vor etwas Besonderes für Kinder und hebt sich damit von täglichen Zeichentrickserien im Fernsehen und auch dem Betrachten eines Trickfilms auf DVD ab.

- These zu Frage 8: Zeichentrickserien im Fernsehen sind sehr beliebt. Sie sind kostenlos und leicht konsumierbar. Das Kino ist für Kinder aber weiterhin eine Attraktion und wahrscheinlich das beliebteste Medium für Trickfilme.

### **Frage 9: Nenne deine Lieblings-Zeichentrickfilme oder Serien.**

Am Schluss wurden die Kinder noch nach ihren drei Lieblings-Trickfilmen und Serien gefragt. Das Fernsehen als Leitmedium prägt durch sein Programm sehr stark die aktuellen Vorlieben der Kinder.

- These zu Frage 9: Es ist zu erwarten, dass hier vor allem jene Trickfilme und Serien genannt werden, die in den Medien stark vertreten sind. Dazu gehören limited animation Serien und neuere computeranimierte Spielfilme.

## **6.3. Ergebnisse der Umfrage**

Bei der Auswertung der Umfrage muss beachtet werden, dass viele der Fragen miteinander verknüpft sind. Sie müssen also stets im Kontext der anderen Fragen betrachtet werden.

## **Frage 1 und 2: Welcher der vier Ausschnitte hat dir am besten gefallen? Warum hat dir der Ausschnitt am besten gefallen?**

Bei den beiden ersten Fragen, ergab sich eine extrem große Diskrepanz zwischen den Ergebnissen der beiden Schulstufen. Es erscheint mir daher sinnvoll, die beiden Ergebnisse zuerst getrennt zu betrachten.

Sieht man sich die Ergebnisse der ersten Schulstufe an, zeigt sich eine echte Überraschung. Fünf von vierzehn befragten Kinder, wählten „The Little Mermaid“ zu ihrem Lieblingsausschnitt. Damit liegt die Szene knapp vor „Monsters, Inc.“, der immerhin vier Kindern am besten gefiel. Dahinter liegen „Final Fantasy“ mit drei Stimmen und das Schlusslicht bildet überraschend „SpongeBob SquarePants“, der nur zwei Kindern gefiel. „The Little Mermaid“ bietet verschiedene Eigenschaften, die bei jüngeren Kindern beliebt sind. Besonders das Lied der Hauptdarstellerin scheint hier ein wichtiger Aspekt zu sein. Es wird von drei Kindern als Begründung für die Wahl angegeben.

Ein Kind betrachtet die Szene als besonders spannend und ein weiteres Kind findet die Figur Arielle „super“. Auch „Monsters, Inc.“ ist bei der jüngeren Testgruppe beliebt. Als Gründe wurden von jeweils zwei Kindern, der Humor und die tollen Figuren genannt.

„SpongeBob SquarePants“ konnte zwei Kinder mit seiner Komik überzeugen.

„Final Fantasy“ wurde von drei Kindern als Lieblingsfilm gewählt. Die Gründe hierfür sind das Raumschiff der Protagonistin, das zwei Kinder beeindruckte und die Spannung der Szene, die ein Kind zur Wahl veranlasste.

Komik ist zwar auch den jüngeren Probanden wichtig, die Summe aus verschiedenen beliebten Elementen hebt „The Little Mermaid“ jedoch knapp über „Monsters, Inc.“

Generell schätzen die jüngeren Probanden ein breiteres Spektrum an Eigenschaften.

Neben dem Humor, sind auch die Figurengestaltung, der Schauplatz des Films und die Spannung wichtig für die Beliebtheit.

Ein eindeutigeres Ergebnis lieferte die Befragung der Schüler der dritten Klasse.

„Monsters, Inc.“ setzte sich mit 14 Stimmen weit von den anderen Ausschnitten ab.

„The Little Mermaid“ und „SpongeBob SquarePants“ erhielten jeweils zwei Stimmen und

„Final Fantasy“ wurde nur von einem Kind als bester Film gewählt.

„Monsters, Inc.“ wurde überwiegend wegen seiner Komik gewählt. Für elf von 14 Kindern



war der Humor ausschlaggebend für die Entscheidung.

Dies kann als Indiz dafür gesehen werden, dass der ironische Humor von „Monsters, Inc.“ von der älteren Testgruppe besser verstanden wurde. Ein Kind beschrieb in seiner Antwort sogar genau die ironische Stelle der gezeigten Szene. Die Figuren und die Spannung wurden von jeweils einem Kind als Begründung für die Wahl von „Monsters, Inc.“ angegeben.

„The Little Mermaid“ wurde von zwei Kindern als Lieblingsfilm gewählt. Nur eines der beiden Kinder nannte mit dem Gesang der Protagonistin eine eindeutige Begründung für die Wahl.<sup>308</sup> „SpongeBob SquarePants“ wurde, aufgrund der Komik, insgesamt von zwei Kindern gewählt und die Spannung in „Final Fantasy“ verhalf dem Film zu einer Stimme.

Insgesamt wählten 18 von 33 Schülern „Monsters, Inc.“ zu ihrem Lieblingsfilm. Damit liegt der Ausschnitt weit vor „The Little Mermaid“, der sieben Stimmen erhielt.

„SpongeBob SquarePants“ und „Final Fantasy“ erhielten jeweils vier Stimmen. Auch die Gründe für die Wahl sind ähnlich eindeutig.

„Monsters, Inc.“ wurde von 13 Kindern wegen seiner Komik gewählt. Die Figuren waren für drei Kinder das entscheidende Kriterium. Genauere Angaben über beliebte Charaktereigenschaften wurden an dieser Stelle von den Kindern nicht gemacht.

„The Little Mermaid“ wurde überwiegend wegen dem schönen Gesang der Protagonistin gewählt, der vier Kinder überzeugte. „SpongeBob SquarePants“ wurde ausschließlich wegen der Komik gewählt. Die Spannung der „Final Fantasy“ Szene konnte zwei Kinder überzeugen und zwei weitere Kinder fanden das Raumschiff beeindruckend.

- Die These, dass die Komik eines Trickfilms die wichtigste Eigenschaft für Kinder ist, wird eindeutig bestätigt. Insgesamt 17 Kinder wählten den jeweiligen Ausschnitt, weil er „so lustig war“<sup>309</sup> „SpongeBob SquarePants“ schnitt bei den ersten beiden Fragen jedoch weniger gut ab, als „Monsters, Inc.“. Die Serie ist zwar sehr beliebt, aber der Humor entfaltet sich in kurzen Ausschnitten scheinbar kaum.<sup>310</sup> „Monsters, Inc.“ hat in dieser Hinsicht einen eindeutigen Vorteil. Die gezeigte Szene arbeitet auf einen Schlussgag hin.<sup>311</sup> Auffällig ist auch die große Diskrepanz zwischen den Ergebnissen der Erst- und Drittklässler. Dies bestätigt die Annahme, dass die

---

308 Das zweite Kind hingegen bezeichnete den Film einfach als „gut“.

309 Davon entfallen 13 Stimmen auf „Monsters, Inc.“ und 4 Stimmen auf „SpongeBob SquarePants“

310 Auch wenn der gezeigte Ausschnitt eine kurze, komische, in sich geschlossene Szene zeigt, muss oftmals die ganze Episode gesehen werden um die Witze von „SpongeBob“ zu verstehen.

311 Eine genauere Beschreibung der Szene finden sie im Anhang.

jüngeren Kinder noch nicht in der Lage sind, die ironische Pointe des „Monsters, Inc.“ Ausschnitts zu verstehen.

### **Frage 3 und 4: Welche Figur hat dir am besten gefallen? Warum hat dir die Figur am besten gefallen?**

Während die Kinder „Monsters, Inc.“ eindeutig als ihren Lieblingsausschnitt wählten, fiel ihnen das bei der Lieblingsfigur schwerer.

Auffällig ist, dass fast nur die Hauptfiguren gewählt wurden. Dies widerlegt frühere Studien über die Beliebtheit von Nebenfiguren aber nicht unbedingt. In vielen neueren Trickfilmen und Serien übernehmen gleich mehrere Hauptfiguren die Funktionen, die früher die lustigen Nebenfiguren erfüllten. Sie stammen oft aus dem Tierreich und sorgen für den Humor des Films. In diesem Kontext scheint es auch wenig überraschend, dass Spongebob hier besser abschnitt als bei den Fragen zuvor. Insgesamt neun Kinder wählten den gelben Schwamm zur Lieblingsfigur. Die Beliebtheit einer einzelnen Figur beeinflusst also nur geringfügig die Wahl des Lieblingsausschnitts. Gewählt wurde er hauptsächlich, weil er „so lustig ist“. Zwei Kinder wählten ihn, weil er aus dem Tierreich stammt.<sup>312</sup> Gleich auf mit Spongebob lag Arielle, für die sich ebenfalls neun Kinder entschieden. Sie schnitt vor allem bei den jüngeren Probanden gut ab. Fünf der 14 Kinder in der ersten Gruppe entschieden sich für Arielle. In der zweiten Gruppe waren es nur vier von 19. Insgesamt sechs Kinder wählten sie wegen ihrer Schönheit, und zwei, weil sie „so schön gesungen hat“. Arielle wurde zudem als sanftmütig und liebenswert beschrieben. Auch Sully und Mike, die beiden Protagonisten von „Monsters, Inc.“, waren beliebt bei den Kindern. Sully war die Lieblingsfigur von sieben Kindern und Mike konnte vier Kinder begeistern. Zwei weitere Kinder wählten als Lieblingsfigur „Monster“, und gaben nicht an, ob es sich dabei um Sully, Mike oder beide gleichzeitig handelt.

Berücksichtigt man die Tatsache, dass in den anderen Ausschnitten nur jeweils eine Figur, nämlich die Hauptfigur, überzeugen konnte, schneiden die Figuren aus „Monsters, Inc.“ insgesamt besonders gut ab. Sully wurde mit einer ganzen Reihe an Attributen beschrieben. Jeweils zwei Kinder bezeichneten ihn als „cool“ und als lustig. Zwei Kinder fanden auch sein, in der Szene dargestelltes, Fitnesstraining besonders ansprechend. Ein Kind bezeichnete ihn als wild und ein weiteres empfand ihn als besonders stark. Dieses

---

<sup>312</sup> Ein Kind gab an, sich für Spongebob entschieden zu haben, weil er „ein Unterwasserwesen ist“. Ein anderes wählte Spongebob, weil er aussieht wie ein Schwamm.

Ergebnis passt sehr gut zu der Beobachtung, dass Sully eher der starke und erwachsene Charakter ist, während Mike für den Humor sorgt.

Das grüne einäugige Monster Mike wurde ausschließlich von den Kindern der dritten Schulstufe gewählt. Als einziger Grund für die Wahl wurde von allen Kindern seine Komik angegeben.

- Im positiven Sinne konnte sich keine der Figuren eindeutig absetzen. Während Arielle vor allem die jüngeren Kinder mit ihrer Schönheit und ihrem Gesang überzeugte, schnitten lustige Figuren wie Mike und Spongebob bei den Drittklässlern etwas besser ab. Dennoch ist das Ergebnis eindeutig: Aki Ross war bei den Kindern wenig beliebt. Sie wurde nur von einem Kind, mit der Begründung „Weil sie zur Erde flog“, gewählt. Dies deutet darauf hin, dass hier eher die Handlung und nicht die Figurengestaltung selbst ausschlaggebend war. Vergleicht man Aki mit Arielle, fällt auf, dass Kinder Arielles unrealistisches, cartoonhaftes Kindchenschema-Gesicht besser gefällt als Akis realistisch modelliertes Antlitz.

#### **Frage 5: Welchen der vier Filme fandest du am schönsten?**

Das schlechte Abschneiden von „Final Fantasy“ bisher bedeutet nicht, dass Kinder den Aufwand hinter der Visualisierung nicht erkennen. Insgesamt acht Kinder entschieden sich bei der Frage „Welchen der vier Filme fandest du am schönsten?“ für „Final Fantasy“. Vor allem bei den Kindern der dritten Klasse schnitt der Film in dieser Kategorie sehr viel besser ab, als bei den Fragen zuvor. Fünf Kinder aus der dritten Schulstufe entschieden sich für ihn. Das bedeutet auch, dass zumindest die älteren Kinder zwischen der rein visuellen Qualität und der Qualität des gesamten Ausschnitts unterscheiden können. Allerdings gilt das nur für die Kinder der dritten Schulstufe. Bei den jüngeren Kindern sind die Ergebnisse für Frage 1 und 5 weitgehend deckungsgleich. Es kann nicht eindeutig festgestellt werden, ob dieses Ergebnis Zufall ist, oder die Kinder tatsächlich nicht zwischen der visuellen Umsetzung und der Qualität des ganzen Ausschnitts unterscheiden können.

Obwohl „Final Fantasy“ mit acht Stimmen ein gutes Ergebnis erreichte, wurde die visuelle Qualität von „Monsters, Inc.“ und „The Little Mermaid“ noch höher bewertet. Jeweils zehn Kinder entschieden sich für einen der beiden Filme. „SpongeBob SquarePants“ als Vertreter der kostengünstig realisierbaren limited animation erhielt lediglich drei Stimmen.

- Die Ergebnisse von „Final Fantasy“ und „SpongeBob SquarePants“ lassen darauf schließen, dass zumindest die älteren Probanden eindeutig zwischen der visuellen Umsetzung und den anderen Eigenschaften eines Films unterscheiden können. Bei beiden Filmen wirkt sich die Bewertung der optischen Qualität kaum auf die Gesamtwertung aus. Die These, dass eine ansprechende Optik nicht über andere Defizite hinwegtäuschen kann, wird somit bestätigt.<sup>313</sup> Die visuelle Umsetzung von „Final Fantasy“ wird als gut bewertet, auf die geringe Beliebtheit des Films hat dies jedoch keinen Einfluss. „SpongeBob SquarePants“ schlichte Bildgestaltung scheint den Kindern bewusst zu sein, mindert jedoch kaum dessen Beliebtheit als Figur und als Serie.<sup>314</sup> „The Little Mermaid“ und „Monsters, Inc.“ schneiden wie in den Fragen zuvor gut ab. Offenbar werden sowohl aufwändige Handzeichnungen, als auch hochwertige Computeranimationen von den Kindern als schön empfunden.

#### **Frage 6: Welchen der vier Filme kanntest du bereits?**

„The Little Mermaid“ lief 1989, lange bevor eines der befragten Kinder geboren wurde, in den Kinos. Dennoch hatten 23 Kinder den Film bereits gesehen. Bei einer genaueren Nachfrage gaben die Kinder oftmals an, den Film bei Freunden oder Verwandten gesehen zu haben. Auch Videoabende in größeren Gruppen sind keine Seltenheit.

Trotz der fehlenden Medienpräsenz scheinen viele Kinder auf diesen Wegen in Berührung mit den Disney Klassikern zu kommen. Auch „Monsters, Inc.“ hatten bereits 23 Kinder gesehen. „SpongeBob SquarePants“ kannten 31 von 33 Kindern im Vorfeld. Obwohl dies eher unwahrscheinlich erscheint, gaben drei Kinder an, „Final Fantasy“ bereits gesehen zu haben.

- Die im Kinderfernsehen omnipräsente Serie „SpongeBob SquarePants“ ist tatsächlich fast jedem Teilnehmer der Befragung bekannt. Auch „Monsters, Inc.“ war vielen Kindern bekannt. Überraschenderweise hatten „The Little Mermaid“ ebensoviele Kinder wie „Monsters, Inc.“ bereits gesehen. Die vielen verkauften VHS-Kopien der Neo-Klassiker in den 90er Jahren wirken sich bis heute positiv auf den Bekanntheitsgrad der Filme aus.

<sup>313</sup> Wie andere Studien beweisen, kann eine hohe Qualität der Animationen aber zur Beliebtheit beitragen.

<sup>314</sup> Wie bereits erwähnt, war die gezeigte Szene von „SpongeBob SquarePants“ wenig beliebt bei Kindern. Spätere Fragen zeigten jedoch, dass „SpongeBob“ zu den Lieblingsserien der Kinder zählt.

„Final Fantasy“ war den Kindern erwartungsgemäß weitgehend unbekannt, obwohl er bereits mehrfach im Fernsehen gezeigt wurde.

### **Frage 7: Besitzt du DVDs oder Videos von Trickfilmen? Wenn „Ja“ welche sind das?**

29 von 33 Kindern besitzen DVDs oder Videos von Trickfilmen.

Die Auswahl ist dabei bunt gemischt. Vor allem die jüngeren Kinder besitzen häufig Videos von älteren Zeichentrickserien, wie „Heidi“, „Biene Maya“ und „Mickey Maus“. Acht Kinder hatten zumindest eine dieser betagten Serien zuhause. Die neuere Serie „SpongeBob SquarePants“ wurde von drei Kindern genannt.

Jeweils zwei Kinder der ersten Klasse besitzen DVDs oder Videos von CGI-Trickfilmen und Disney Neo-Klassikern.

Eindeutigere Ergebnisse lieferte die dritte Klasse. Viele Kinder dieser Schulstufe besitzen DVDs von computeranimierten Spielfilmen. Zehn von 19 Kindern haben zumindest einen CGI-Trickfilm zuhause. Insgesamt wurden computeranimierte Spielfilme 17 mal genannt. Im Durchschnitt besitzt also fast jedes Kind der dritten Klasse einen dieser Animationsfilme. Disney Neo-Klassiker werden auf DVD oder Video heute seltener gekauft. Sechs Kinder besitzen insgesamt neun Videos von Disneys Neo-Klassikern. Auch die letzten Disney Zeichentrickfilme wie „Brother Bear“ und „Home on the Range“ sind darunter. Acht Kinder haben DVDs oder Videos von „SpongeBob SquarePants“ zuhause. Ältere Serien werden von den Drittklässlern hingegen kaum genannt.

Scheinbar wenig begehrt bei beiden Schulstufen sind Videos oder DVDs älterer Disney Klassiker. Lediglich ein Kind konnte sich daran erinnern, einen dieser Filme, genauer gesagt „Dornröschen“, zuhause zu haben.

- Insgesamt zeigt nur die dritte Klasse das erwartete Bild. Serien wie „SpongeBob SquarePants“ und neuere computeranimierte Spielfilme sind auf DVD sehr beliebt. Die CGI-Trickfilme haben Disneys Neo-Klassiker in ihrer Vormachtstellung auf dem Video- und DVD-Markt abgelöst. Weniger eindeutig ist das Ergebnis der ersten Schulstufe. Die Kinder besitzen viele ältere Trickfilmserien. CGI-Trickfilme und Disney Zeichentrickfilme wurden selten genannt. Es ist jedoch anzumerken, dass den Kindern der ersten Klasse generell nur wenige Titel einfielen, die sie auf DVD

oder VHS besitzen.

### **Frage 8: Wo siehst du dir Trickfilme am liebsten an?**

Frage acht lieferte ein Ergebnis, das kaum in Frage gestellt werden kann.

Insgesamt 20 Kinder nannten das Kino als bevorzugten Betrachtungsort für Trickfilme.

Sechs Kinder sahen sich Zeichentrickfilme am liebsten im Fernsehen an.

Lediglich vier Kinder bevorzugten DVDs oder Videos als Medium für Trickfilme. Die Kinder stammten alle aus der dritten Schulstufe. Die älteren Kinder besitzen auch mehr DVDs und Videos von Trickfilmen.

- Das Kino ist das bevorzugte Medium der Kinder.

Auch bei einer mündlichen Befragung bestätigten die Kinder, dass der Besuch eines Animationsfilms im Kino weiterhin ein besonderes Erlebnis ist. Michael Eisners Befürchtung, die Trickfilme würden zu regelmäßig in den Lichtspielhäusern gezeigt und könnten damit den Status des Besonderen verlieren, ist bis heute nicht eingetroffen.

### **Frage 9: Nenne deine Lieblings-Trickfilme oder Serien!**

Die große Beliebtheit der computeranimierten Trickfilme zeigte sich auch bei der Frage nach den Lieblings-Trickfilmen und Serien. Insgesamt wurden CGI-Trickfilme 29 mal genannt. Damit zählten 19 Kinder mindestens einen computeranimierten Spielfilm zu ihren Lieblings-Trickfilmen. Davon stammten allein 14 aus der dritten Schulstufe. Das bestätigt die These, dass die älteren Kinder den Humor der CGI-Trickfilme besser verstehen.

„SpongeBob SquarePants“ zählte bei 16 Kindern zu den Lieblings-Trickfilmen.

Nur vier Kinder nannten bei dieser Frage einen Disney Neo-Klassiker.

Ebenso viele wählten „Bibi Blocksberg“. Viele Kinder beschränkten sich bei der Beantwortung dieser Frage auf einen oder zwei Filme.

- Computeranimierte Spielfilme sind bei Kindern sehr beliebt. Auch „SpongeBob SquarePants“ steht hoch in der Gunst der Kinder. Genannt wurden hauptsächlich aktuelle, in den Medien stark vertretene, Serien und Filme. Disney Zeichentrickfilme zählen heute selten zu den Lieblings-Trickfilmen der Kinder.

## 6.4. Resümee der Befragung

Auch wenn Disney Klassiker selten als Lieblingsfilme genannt wurden, wahrscheinlich auch, weil sie weniger in den Medien verbreitet sind als neuere CGI-Trickfilme, sind die Qualitäten klassischer Zeichentrickfilme, vor allem bei den jüngeren Kindern, beliebt. Vor allem die Mädchen der ersten Klasse zeigten sich begeistert von „The Little Mermaid“. Generell hat es den Anschein, als würden die Kinder der ersten Schulstufe einen Trickfilm nach vielen Kriterien bewerten. Es steht nicht die Komik allein im Vordergrund. Die Musicalelemente von „The Little Mermaid“, die Hauptfigur Arielle selbst und die schönen Zeichnungen werden von den Kindern geschätzt.

Computeranimierte Trickfilme waren bei beiden Schulstufen beliebt. Sie schneiden bei fast allen Fragen gut ab. Computeranimierte Spielfilme zählen häufig zu den Lieblings-Trickfilmen der Kinder und auch auf DVD haben diese Filme die Disney Klassiker aus den Regalen der Kinder verdrängt.

Dennoch scheint es so, als würde die Komik computeranimierter Spielfilme vor allem bei den älteren Kindern gut ankommen. Sie legen ihr Hauptaugenmerk auf die Komik eines Trickfilms und verstehen auch komplexere Formen des Humors besser als die Erstklässler.

Praktisch jedes Kind kennt die Serie „SpongeBob SquarePants“. Trotz der eher schlichten Technik zählt die Serie bei den älteren Probanden häufig zu den Lieblings-Trickfilmen. Auch als Figur ist der gelbe Schwamm Spongebob sehr populär. Die Kinder scheinen eher Wert auf humorvolle Geschichten und lustige tierische Figuren als auf eine möglichst aufwendige Darstellung zu legen.

Die Ergebnisse des realistischen Animationsfilms „Final Fantasy“ fallen daher erwartungsgemäß schlecht aus. Die Hauptfigur war wenig beliebt und auch sonst besitzt diese Gattung des CGI-Trickfilms kaum Eigenschaften, die von Kindern begrüßt werden. Der hohe technische Aufwand konnte wenig an diesem Ergebnis ändern. Generell sind Trickfilme, die einen realistischen Darstellungsstil mit einer wenig humorvollen Handlung kombinieren, vergleichsweise unbeliebt bei Kindern. Bei bisherigen

Trickfilmen sind diese beiden Eigenschaften meist unmittelbar aneinander gekoppelt. Auch wenn „Final Fantasy“ ein Beispiel eines realistischen Trickfilms ist, das nicht für Kinder konzipiert wurde, ist dieses Ergebnis auch in Hinsicht auf einige ältere Disney Zeichentrickfilme, die durchaus für ein jüngeres Publikum geschaffen wurden, interessant. Disney Klassiker wie „Sleeping Beauty“ (1959) schlagen eine ähnliche Richtung ein und wirken damit heute wenig kindgerecht.

## 7. Die Zukunft des Trickfilms

Der computeranimierte Spielfilm hat den klassischen Zeichentrickfilm heute im Kino weitgehend abgelöst. Es scheint so, als wäre diese Entwicklung auch den humorvollen, fantastischen Geschichten der computeranimierten Spielfilme zu verdanken.

Der Versuch Disneys, ein breiteres Publikum mithilfe einer weniger märchenhaften, ernsteren Geschichte anzusprechen, scheint aus heutiger Sicht ein Schritt in die falsche Richtung gewesen zu sein. Während die Disney Neo-Klassiker in Hinblick auf die humoristische Komponente unbeständig waren, sind die computeranimierten Spielfilme, mit wenigen Ausnahmen, lustig. Humor scheint für eine breite Zuschauerschicht der Schlüssel zum Erfolg eines Animationsfilms zu sein.

Bereits für die neunjährigen Probanden der Testgruppe ist Komik mit Abstand die wichtigste Eigenschaft eines Animationsfilms. Filme wie „Shrek“ zeigen, dass sich komplexere Formen der Komik, wie die Parodie, sehr gut dazu eignen Zuschauer anzusprechen, die Disneys Märchenwelt entwachsen sind.<sup>315</sup>

Gerade in den Anfangstagen des computeranimierten Spielfilms lockte wahrscheinlich auch die neue Technik viele Zuschauer ins Kino. Doch in dieser Hinsicht hat der Zeichentrickfilm heute keine Nachteile mehr gegenüber dem computeranimierten Spielfilm. So außergewöhnlich „Toy Story“ 1995 war, heute ist die Computeranimation zum Standard des abendfüllenden Animationsfilms geworden, eine technische Sensation stellt sie kaum mehr dar. Die befragten Kinder wuchsen mit dem CGI-Trickfilm auf. Sie sind an diese

---

<sup>315</sup> Der Einsatz von ironischer und parodistischer Komik scheint auch außerhalb des computeranimierten Spielfilms eine gute Strategie zu sein, um den Trickfilm für ein reiferes Publikum interessant zu machen. Auch aktuelle Zeichentrickserien des Senders MTV setzen stark auf parodistische Mittel. Man kann also festhalten, dass ironische Formen des Humors zum wichtigen Bestandteil vieler Animationsfilme und Serien wurden.



Form der Animation gewöhnt. Es ist daher wenig verwunderlich, dass die Kinder den Disney Zeichentrickfilm heute ebenso schön finden wie die moderne Computeranimation. Die Visualisierung mithilfe von Zeichnungen scheint deshalb für Disney wieder interessant zu werden.

Mittlerweile wurde von Disney bestätigt, dass „Home on the Range“ (2004) nicht der letzte Zeichentrickfilm bleiben wird. Für 2009 ist mit „The Princess and the Frog“ bereits ein neuer Zeichentrickfilm geplant.<sup>316</sup> Eine ähnlich lange Pause leistete sich die Disney Company auch, bevor sie mit „The Little Mermaid“ große Erfolge feierten.

Bisherige Informationen deuten daraufhin, dass sich der Film stark an den Qualitäten der Klassiker und frühen Neo-Klassiker orientieren wird. Er wird voraussichtlich sowohl Musicalelemente, als auch eine Liebesgeschichte enthalten. Wie die Komik des Films gestaltet wird, kann zum Untersuchungszeitpunkt leider nicht festgestellt werden. Nach fünf Jahren ohne einen neuen Disney Zeichentrickfilm ist „The Princess and the Frog“ auf jeden Fall etwas Besonderes und mittlerweile eher die ästhetische Ausnahme, als die Regel.

Ob eine weitere Ausprägung des Animationsfilms ähnlich Erfolge wie früher die Zeichentrickfilme und heute die cartoonhaften computeranimierten Filme feiern wird, ist schwer zu beurteilen. Die Rede ist vom realistischen computeranimierten Spielfilm, der sich visuell nahe an der Grenze zum Spielfilm bewegt. Bisher scheint sich diese Darstellungsform nicht durchzusetzen. Filme, wie „Beowulf“ und „Final Fantasy“ sind, gegenüber den cartoonhaften computeranimierten Spielfilmen, klar in der Unterzahl. Nach wie vor dominiert die stilisierende Abstraktion, mit tierischen Figuren, Robotern und cartoonhaften Menschen, den computeranimierten Spielfilm.

Zahlreiche theoretische Nachteile einer realistischen Darstellung und der geringe Erfolg bisheriger realistischer CGI-Trickfilme sprechen dafür, dass diese Trickfilmgattung auch in naher Zukunft nur eine Randerscheinung bleiben wird. Erst wenn die synthetischen Darsteller des realistischen vollständig computergenerierten Spielfilms nicht mehr von echten Menschen zu unterscheiden sind, könnte diese Gattung eine stärkere Akzeptanz des Publikums erlangen.

---

316 Vgl. o.A. *The Princess and the Frog*. <http://www.imdb.com/title/tt0780521/>.

## Bibliografie

Albers, Sönke [Hrsg.]. *Methodik der empirischen Forschung*. Wiesbaden: Gabler, 2006.

Addison, Erin. „Saving other Woman from other Men: Disney's Aladdin“. *Camera Obscura* Nr. 31. Bloomington: Indiana University Press, 1993.

Berardinelli, James. *Pocahontas*. <http://www.reelviews.net/movies/p/pocahontas.html>

Bettelheim, Bruno. *Kinder brauchen Märchen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1980.

Böhm, Gottfried. *Was ist ein Bild?*. München: Fink, 1995.

Brugger, Ralf. *3D-Computergrafik und -animation*. Bonn, München: Addison-Wesley, 1993.

Catmull, Ed. „Introduction“. In: Rita Street. *Computer Animationen. A Whole New World*. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. S.9.

Clark, Steven; Smith, Dave. *Disney – The first 100 Years*. New York: Hyperion, 1999.

Corliss, Richard . *Princess of the Spirit*.

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,983066,00.html>

Daston, Lorraine. *Thinking with Animals. New Perspectives on Anthropomorphism*. New York: Columbia University Press. 2005.

Ebert, Roger. *Pocahontas*. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19950616/REVIEWS/506160302/1023>

Eisner, Michael D.. *Disney ist jeden Tag ein Abenteuer: Stationen einer Karriere*. München: Heyne, 1999.

Ford, Michael; Lehmann, Alan. *Inspired 3D Charakter Setup*. Rocklin: Premier. 2002.

Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: J. Libbey & Co., 1998.

Giesen, Rolf. *Lexicon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003.

Hagvaag, Berith; Licko, Silke . *Der zauberhafte Zeichentrickgigant – Eine kritische Analyse. Disneys omnipräsente Animationsfilme und deren Resonanz bei Kindern im Volksschulalter*. Wien: Diplomarbeit, 1998.

Harries, Dan. *Film Parody*. London: British Film Institute. 2000.

Herde, Michael. „Far Cry 2“. *M!* Ausgabe 182. Mering: Cybermedia, 2008. S.46-48.

Huschenbeth, Stefan. „Digitales Blut für Hollywood“. *Digital Production 3/01*. München: Reed Business Information, 2001. S. 227-231.

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

MacDorman, Karl F. *Androids as an Experimental Apparatus: Why Is There an Uncanny Valley and Can We Exploit It?*.

<http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>.

McCloud, Scott. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen, 2001.

McGhee, Paul E.. *Humor: It's Origin and Development*. San Francisco: W.H. Freeman & Co, 1979.

Mori, Masahiro. *Bukimi no tani (The uncanny valley)*. Energy 7(4). pp. 33-35.

Englischsprachige Übersetzung von Karl F. MacDorman and Takashi Minato unter  
<http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>

Nichtenberger, Karin. *Zeichentrickfilme in Spielfilmlänge – Eine Filmform und ihre Qualität im Fernsehen 2004 als Ergebnis einer Pro- Media Analyse*. Wien: Diplomarbeit, 2005.

O.A. *Die Legende von Beowulf*. [http://www.cinema.de/film\\_aktuell/neuimkino/film/?typ=inhalt&film\\_id=736462](http://www.cinema.de/film_aktuell/neuimkino/film/?typ=inhalt&film_id=736462)).

O.A. *The Princess and the Frog*. <http://www.imdb.com/title/tt0780521/>.

Parisi, Paula. „The New Hollywood – Silicon Stars“. In: *Wired*, Vol. 3.12. San Francisco: The Condé Nast Publications. S. 144.

Paus- Hasebrink, Ingrid [Hrsg.] . *Neue Helden für die Kleinen*. Münster: Lit., 1997.

Rathmanner, Fiona. *Das Verständnis und die Bewertung von Cartoons bei sieben- bis zwölfjährigen Kindern*. Wien: Diplomarbeit, 2006.

Richter, Sebastian. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld: Transcript, 2008.

Robertson, Barbara. „Cousteau und Caustics: Die Technik hinter Nemos Unterwasserwelt“. *Digital Production* 6/03. München: Reed Business Information, 2003. S. 38-39.

Robertson, Barbara. „Beowulf: Legendäre Effekte“. *Digital Production* 1/08. München: Reed Business Information, 2008. S. 28-32.

Yerli, Cevat. „Wir sind die Next Generation: GC Developers Conference 2008“. *M!* Ausgabe 181. Mering: Cybermedia, 2008. S.18.

## Filmografie (In chronologischer Reihenfolge)

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

*Cinderella*. Regie: Clyde Geronimi; Wilfred Jackson. USA: Walt Disney, 1950.

*Singin' in the Rain*. Regie: Stanley Donen; Gene Kelly. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1952.

*Sleeping Beauty*. Regie: Clyde Geronimi. USA: Walt Disney, 1959.

*Buono, il brutto, il cattivo., II (The Good, the Bad and the Ugly)*. Regie: Sergio Leone.  
Italien: Arturo Gonzalez Producciones Cinematograficas; Constantin Film, 1966.

*The Exorcist*. Regie: William Friedkin. USA: Hoya, 1973.

*Star Wars*. Regie: Georg Lucas. USA: Lucasfilm, 1977

*Alien*: Regie: Ridley Scott. USA: Brandywine; Twentieth Century-Fox, 1979.

*Star Trek II – The Wrath of Khan*. Regie: Nicholas Meyer. USA: Paramount, 1982.

*Tron*. Regie: Steven Lisberger. USA: Lisberger/Kushner; Walt Disney, 1982.

*The Adventures of Andre an Wally B.* Regie: Alvy Ray Smith. USA: Pixar, 1984.

*The Karate Kid*. Regie: John G. Avildsen. USA: Columbia Pictures; Delphi Films, 1984.

*Luxo Jr.*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1986.

*Red's Dream*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1987.

*Oliver&Company*. Regie: George Scribner. USA: Walt Disney, 1988.

*Rendez-vous à Montréal.* Regie: Daniel Thalmann/ Nadja Magnenat-Thalmann. Kanada: O.A., 1988.

*Tin Toy.* Regie: John Lasseter. USA: Pixar, 1988.

*Who framed Roger Rabbit.* Regie: Robert Zemeckis. USA: Amblin; Silver Screen Partners III; Touchstone; Wald Disney, 1988.

*The Abyss.* Regie: James Cameron. USA: 20<sup>th</sup> Century Fox, 1989.

*The Little Mermaid.* Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989.

*The Simpsons.* Regie: Matt Groening. USA: 20<sup>th</sup> Century Fox, Seit 1989.

*Beauty and the Beast.* Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1991.

*Aladdin.* Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1992.

*Beavis and Butt-Head.* Regie: Mike Judge. USA: MTV Animation, 1993-1997.

*Tim Burton's The Nightmare before Christmas.* Regie: Henry Selick. USA: Skellington; Touchstone; Walt Disney, 1993.

*The Lion King.* Regie: Roger Allers; Rob Minkoff. USA: Walt Disney, 1994.

*Toy Story.* Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1995.

*Pocahontas.* Regie: Mike Gabriel; Eric Goldberg. USA: Walt Disney, 1995.

*The Hunchback of Notre Dame.* Regie: Gary Trousdale; Kirk Wise. USA: Walt Disney, 1996.

*Hercules.* Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1997.

*South Park*. Regie: Trey Parker, Matt Stone. USA: Comedy Central, Seit 1997.

*A Bug's Life*. Regie: John Lasseter; Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 1998.

*Antz*. Regie: Eric Darnell; Tim Johnson. USA: Dreamworks, 1998.

*The Matrix*. Regie: Andy Wachowski; Larry Wachowski. USA: Silver; Village Roadshow; Warner Bros., 1999.

*SpongeBob SquarePants*. Regie: Stephen Hillenburg. USA: Nicktoons, Seit 1999.

*Tarzan*. Regie: Chris Buck; Kevin Lima. USA: Walt Disney, 1999.

*Toy Story 2*. Regie: John Lasseter. USA: Pixar; Walt Disney, 1999.

*The Emperor's New Groove*. Regie: Mark Dindal. USA: Walt Disney, 2000.

*Final Fantasy: The Spirits Within*. Regie: Hironobu Sakaguchi. USA/Japan: Chris Lee Productions; Square, 2001.

*Jimmy Neutron: Boy Genius*. Regie: John A. Davis. USA: Paramount, 2001.

*Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001.

*Shrek*. Regie: Andrew Adamson; Vicky Jenson. USA: DreamWorks, 2001.

*Lilo&Stitch*. Regie: Dean DeBlois; Chris Sanders. USA: Wald Disney, 2002.

*Treasure Planet*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 2002.

*Brother Bear*. Regie: Aaron Blaise; Robert Walker. USA: Walt Disney, 2003.

*Finding Nemo*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar; Walt Disney, 2003.

*Home on the Range*. Regie: Will Finn; John Sanford. USA: Walt Disney, 2004.

*Shrek 2*. Regie: Andrew Adamson; Kelly Asbury. USA: DreamWorks, 2004.

*Chicken little*. Regie: Mark Dindal. USA: Walt Disney, 2005.

*Madagascar*. Regie: Eric Darnell; Tom McGrath. USA: DreamWorks, 2005.

*Robots*. Regie: Chris Wedge. USA: Blue Sky Studios; 20<sup>th</sup> Century Fox, 2005.

*Beowulf*. Regie: Robert Zemeckis. USA: ImageMovers; Shangri-La, 2007.

*Ratatouille*. Regie: Brad Bird. USA: Pixar, Walt Disney, 2007.

*Bolt*. Regie: Byron Howard, Chris Williams. USA: Walt Disney, 2008.

*WALL-E*. Regie: Andrew Stanton. USA: Pixar, Walt Disney, 2008.

*The Princess and the Frog*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 2009.



## Anhang

### **Beschreibung der Szenen, die bei der Umfrage vorgeführt wurden:**

➤ *Arielle die Meerjungfrau (The little Mermaid)*. Regie: Ron Clements; John Musker. USA: Walt Disney, 1989. Fassung: DVD-Kaufvideo. Buena Vista Home Entertainment, 2006. Minute 14:12-18:05.

Die Szene spielt im geheimen Versteck von Arielle, einer Höhle, in der sie verschiedene Gegenstände aus der Welt der Menschen hortet.

Bei ihr sind Arielles ständiger Begleiter und bester Freund Fabius sowie die Krabbe Sebastian, die von ihrem Vater geschickt wurde, um Arielle auszuspionieren. Nach einem kurzen Dialog beginnt Arielle ihr Lied „In deiner Welt“ (Part of your World) zu singen. Es handelt von der Sehnsucht, die Arielle nach der Welt der Menschen und im Besonderen nach Prinz Erik verspürt.

Sie wird schlagartig unterbrochen, als Sebastian, der sich in einem Bierkrug versteckt hält, diesen ins Rollen bringt und damit Teile der Sammlung Arielles zerstört. Sebastian versucht Arielle zu überreden, mit ihm nach Hause zu kommen. Arielle wird abgelenkt von einem Feuerwerk, das über der Meeresoberfläche leuchtet und beginnt in Richtung des Schiffs zu schwimmen, von dessen Deck aus das Feuerwerk gezündet wurde.

➤ *Die Monster AG (Monsters, Inc.)* Regie: Pete Docter. USA: Pixar, Walt Disney, 2001. Fassung: DVD-Kaufvideo. Buena Vista Home Entertainment, 2004. Minute 4:41-7:00.

Die Szene spielt am frühen Morgen, im Haus von Sully.

Nachdem Mike Sully geweckt hat, trainiert er Sullys Fähigkeiten als Kindererschrecker. Mit einem aufgemalten Kindergesicht, das er an einen Besen gebunden hat, simuliert er dabei das Kind, das Sully möglichst rasch erschrecken muss.

Er lässt ihn Möbel und Einrichtungen durch das Haus schieben, hilft ihm bei der täglichen Körperhygiene und lässt ihn Sit-Ups machen, bis die neue Werbung der „Monster AG.“ das erste mal im Fernsehen ausgestrahlt wird. Mike ist besonders gespannt auf seine Rolle in dem Werbespot. Als er schließlich zu sehen ist, wird sein Gesicht sofort vom

Monster AG Logo verdeckt. Anschließend verzieht er sein Gesicht mit den Worten „Ich kanns nicht fassen“. Man erwartet Enttäuschung als Reaktion auf diese Werbung. Stattdessen reißt er erfreut die Arme hoch mit den Worten „Ich war im Fernsehen!“. Die Szene ist somit eine sehr direkte Form der Ironie. Zumindest die älteren Kinder erkannten auch rasch den Gegensatz zwischen der erwarteten und der tatsächlichen Reaktion von Mike.

➤ Episode „Spionagekumpel (Spy Buddies)“ aus *SpongeBob Schwammkopf (SpongeBob SquarePants)*. Regie: Stephen Hillenburg. USA: Nicktoons, Seit 1999. Fassung: DVD-Kaufvideo. Paramount, 2008. Minute 2:06-2:50.

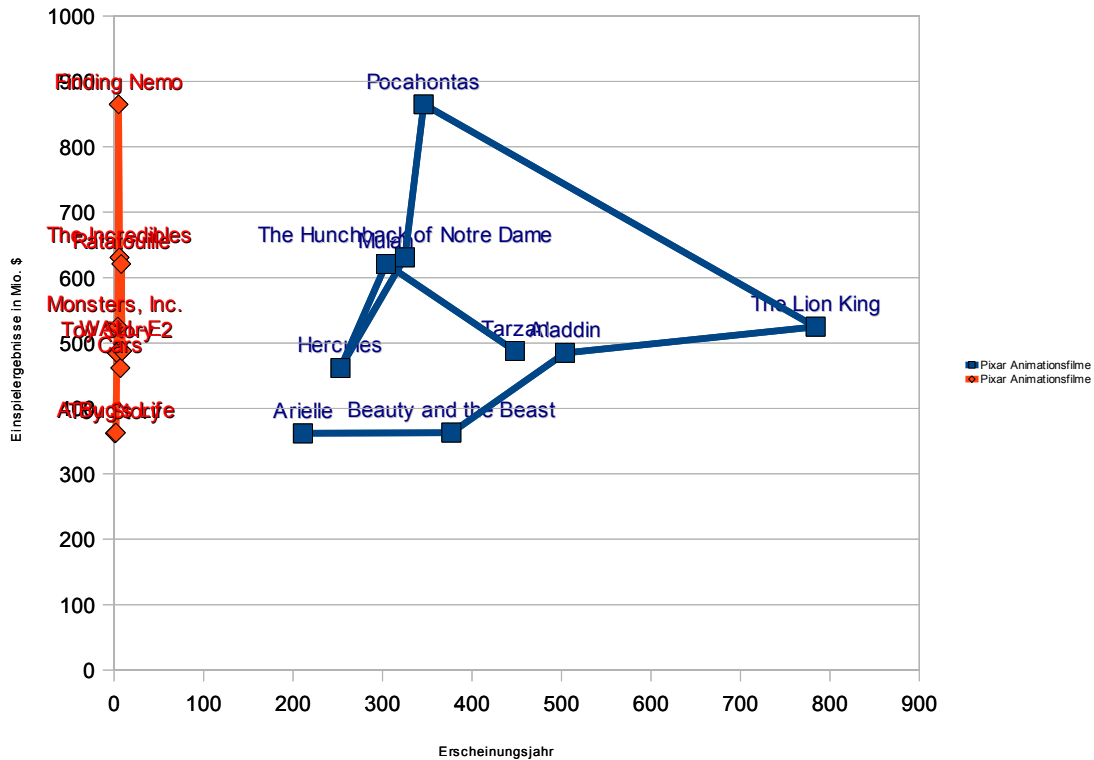
Die Szene spielt in der Luft gefüllten Unterwasserkuppel der Eichhörnchendame Sandy, die für ihren Erfindungsreichtum bekannt ist. Spongebob und Patrick sind auf der Suche nach Spionageausrüstung. Sandy präsentiert den beiden eine Vielzahl an technischen Spielsachen: Winzige Kameras, Vergrößerungsgläser, Unterhosen mit eingebauten Funkgeräten sowie Sandys Lieblingsgerät, der „KO-Strahler“. Sie testet diesen prompt an Spongebob und Patrick. Der erste Schuss betäubt, der zweite weckt wieder auf. Als Sandy sich verächtlich über Spongebob und Patricks Qualitäten als Spione äußert, schnappt sich Patrick den „KO-Strahler“ und betäubt Sandy um sie zum Schweigen zu bringen.

➤ *Final Fantasy: Die Mächte in Dir (Final Fantasy: The Spirits Within)*. Regie: Hironobu Sakaguchi. USA/Japan: Chris Lee Productions; Square, 2001. Fassung: DVD-Kaufvideo. Columbia Tristar Home Entertainment, 2002. Minute 2:10-3:35.

Die Protagonistin Aki Ross erwacht in ihrem Raumschiff aus einem Albtraum und bedient ein holografisches Terminal um die Verankerungen zu lösen, durch die ihr Anzug an eine futuristische Liegevorrichtung gefesselt wird. Sie befindet sich in der Schwerelosigkeit. Sie stößt sich mit den Füßen ab und fliegt in Richtung eines kleinen Fensters, durch das man die Erde erkennen kann. Die Perspektive wechselt nun zu einer Außenansicht des Raumschiffs, das sich der Erde nähert.

Beim Eintritt in die Atmosphäre beginnt die Unterseite des Schiffs zu glühen und es rast wie ein Komet in Richtung Planetenoberfläche.

## Vergleich der Einspielergebnisse der Disney Zeichentrickfilme mit den Pixar Produktionen



### Disney Zeichentrickfilme

Filmtitel	Erscheinungsjahr	Einspielergebnisse in Mio. \$
Arielle	1989	211
Beauty and the Beast	1991	377
Aladdin	1992	504
The Lion King	1994	784
Pocahontas	1995	346
The Hunchback of Notre Dame	1996	325
Hercules	1997	253
Mulan	1998	304
Tarzan	1999	448
The Emperor's New Groove	2000	169
Atlantis: The Lost Empire	2001	186
Lilo & Stitch	2002	273
Treasure Planet	2002	110
Brother Bear	2003	250
Home on the Range	2004	104

### Pixar Animationsfilme

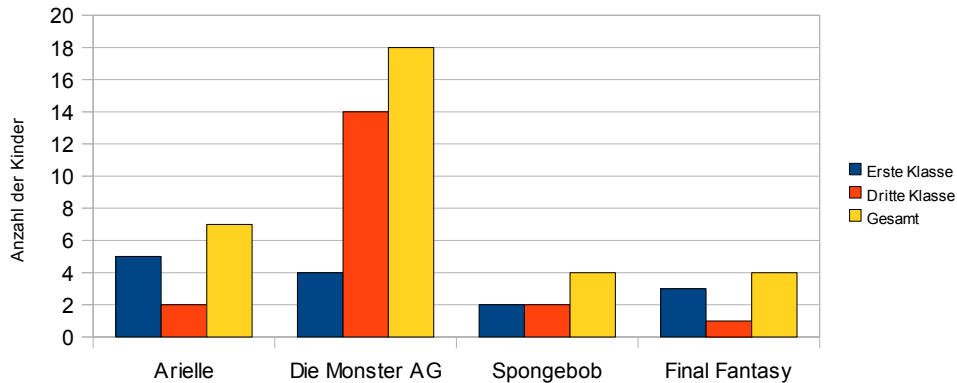
Filmtitel	Erscheinungsjahr	Einspielergebnisse in Mio. \$
Toy Story	1995	362
A Bug's Life	1998	363
Toy Story 2	1999	485
Monsters, Inc.	2001	525
Finding Nemo	2003	865
The Incredibles	2004	631
Cars	2006	462
Ratatouille	2007	621
WALL-E	2008	488

## Ergebnisse der Studie – Übersicht

(Gesamtanzahl der Probanden: 33)

**Frage 1: Welcher der vier Ausschnitte hat dir am besten gefallen?**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
Arielle	5	2	7
Die Monster AG	4	14	18
Spongebob	2	2	4
Final Fantasy	3	1	4

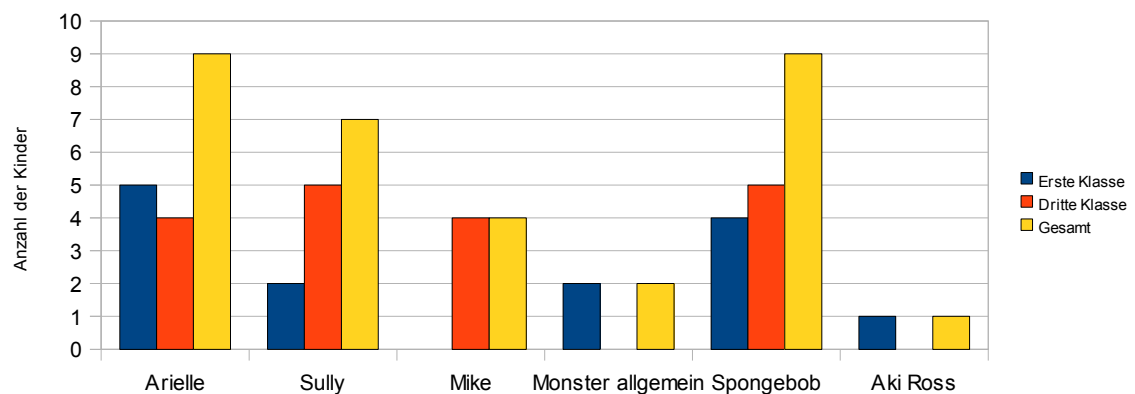


**Frage 2: Warum hat dir der Ausschnitt am besten gefallen?**

	Spannend	Lustig	Gesang	Figuren	Sonstiges
Arielle	1	0	4	1	1
Die Monster AG	1	13	0	3	1
Spongebob	0	4	0	0	0
Final Fantasy	2	0	0	0	2

**Frage 3: Welche Figur hat dir am besten gefallen?**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
Arielle	5	4	9
Sully	2	5	7
Mike	0	4	4
Monster allgemein	2	0	2
Spongebob	4	5	9
Aki Ross	1	0	1

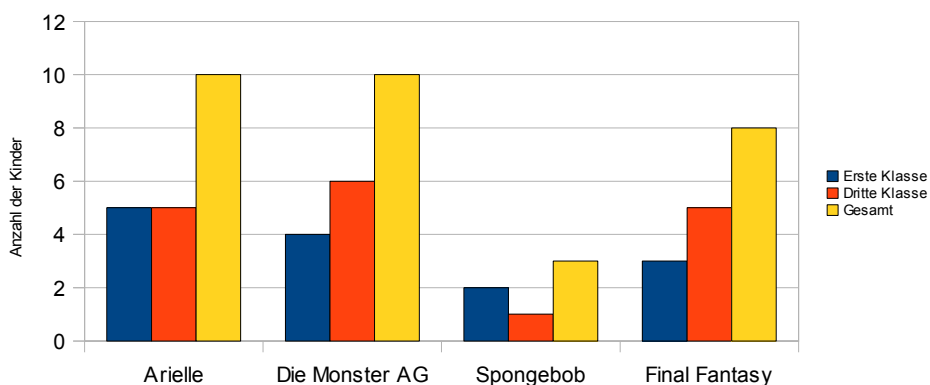


**Frage 4: Warum hat dir die Figur am besten gefallen?**

	Lustig	Schön	Gesang	Stark	Cool	Sonstiges
Arielle	0	6	2	0	0	2
Sully	2	0	0	1	2	3
Mike	4	0	0	0	0	0
Monster allgemein (Sully oder Mike)	2	0	0	0	0	0
Spongebob	7	0	0	0	0	2
Aki Ross	0	0	0	0	0	1

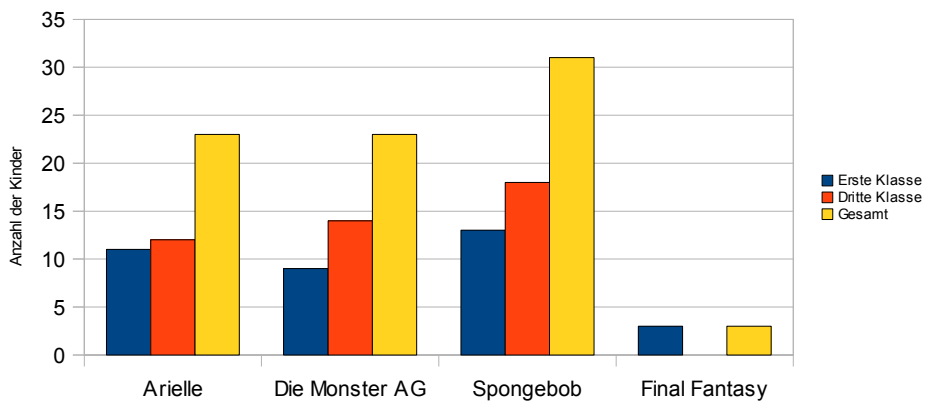
**Frage 5: Welchen der vier Filme fandest du am schönsten? (Visuell)**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
Arielle	5	5	10
Die Monster AG	4	6	10
Spongebob	2	1	3
Final Fantasy	3	5	8



**Frage 6: Welchen der vier Filme kanntest du bereits?**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
Arielle	11	12	23
Die Monster AG	9	14	23
Spongebob	13	18	31
Final Fantasy	3	0	3

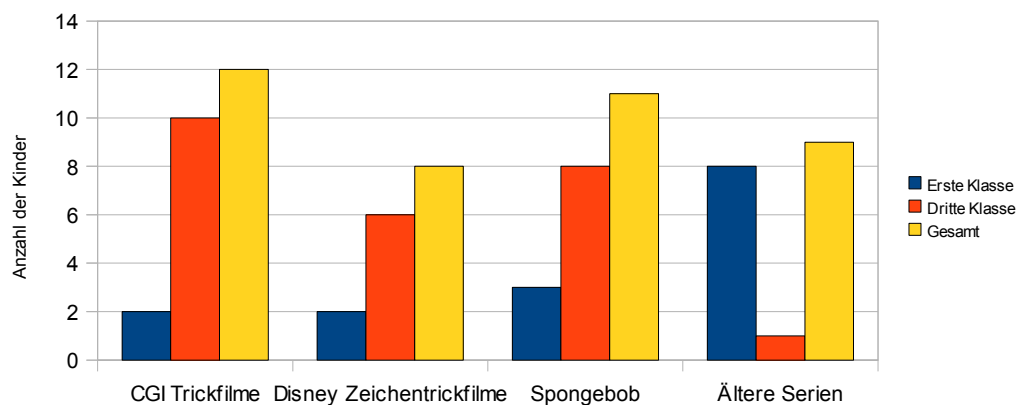


**Frage 7: Besitzt du DVDs oder Videos von Trickfilmen?**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
<b>Ja</b>	11	18	<b>29</b>
<b>Nein</b>	3	1	<b>4</b>

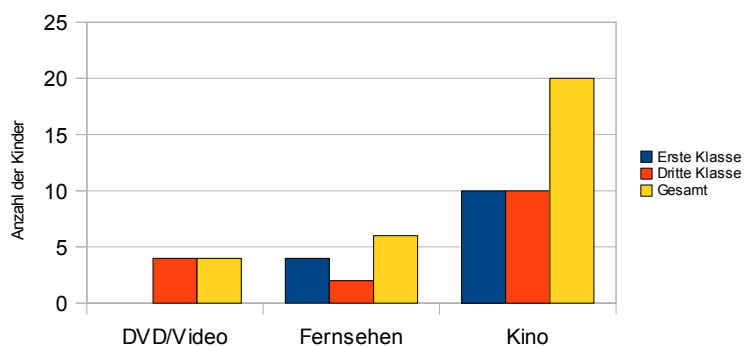
**Wenn „Ja“ welche sind das? (Auswahl)**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
CGI Trickfilme	2	10	<b>12</b>
Disney Zeichentrickfilme	2	6	<b>8</b>
Spongebob	3	8	<b>11</b>
Ältere Serien	8	1	<b>9</b>



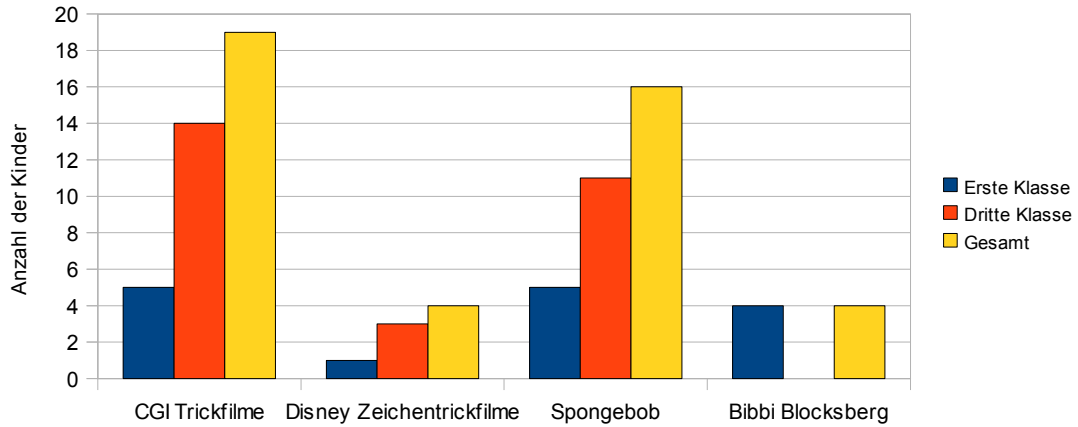
**Frage 8: Wo siehst du dir Trickfilme am liebsten an?**

	Erste Klasse	Dritte Klasse	Gesamt
DVD/Video	0	4	<b>4</b>
Fernsehen	4	2	<b>6</b>
Kino	10	10	<b>20</b>



**Frage 9: Nenne deine Lieblings-Trickfilme oder Serien (Auswahl)**

	<b>Erste Klasse</b>	<b>Dritte Klasse</b>	<b>Gesamt</b>
CGI Trickfilme	5	14	<b>19</b>
Disney Zeichentrickfilme	1	3	<b>4</b>
Spongebob	5	11	<b>16</b>
Bibbi Blocksberg	4	0	<b>4</b>



# Lebenslauf des Autors

## Angaben zur Person:

Name: Dominik Kaltenböck  
Adresse: Schottenfeldgasse 67/1/19  
Telefon: 0660/3400990  
E-mail: d.kaltenboeck@media-productions.at  
Staatsangehörigkeit: Österreich  
Geburtsdatum: 21.08.1983

## Ausbildung:

- Seit 10/2005: Studium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien
- Seit 10/2003: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien.
- 09/1997 – 07/2002: Höhere Technische Bundeslehranstalt Leonding – Ausbildungszweig Nachrichtentechnik und Telekommunikation
- 09/1993 – 07/1997: Bundesrealgymnasium Linz/Peuerbachstraße
- 09/1989 – 07/1993: Öffentliche Volksschule Puchenu

## Bisherige berufliche Tätigkeiten:

- 05/2007 – 04/2009: Angestellter der Firma Media Productions Film- und Videoproduktions GmbH  
Tätigkeiten: Kamera-Arbeit, CGI-Animationen, Beratung und Erstellung filmischer Konzepte.
- 06/2005 – 04/2007: Gründungsmitglied und Mitglied der Geschäftsleitung der Firma Media Productions Film- und Videoproduktions GmbH.  
Branche: IT-Filme, Lernvideos, Event-Dokumentationen, Making-Ofs, Reportagen, Video-Podcasts.  
Tätigkeiten: Konzeption, Kamera-Arbeit, Beleuchtung, Schnitt sowie digitale Nachbearbeitung und CGI-Animationen.
- Seit 2004: Selbständige Projekte im Bereich IT-Film und Event-Reportagen  
U.a. Filme für die Hilfsorganisation Caritas.



## Abstract

Seitdem der erste vollständig computeranimierte Animationsfilm „Toy Story“ 1995 in die Kinos kam, hat sich die Trickfilmlandschaft stark verändert.

Die bis Mitte der 90er Jahre in den Lichtspielhäusern dominanten Disney Zeichentrickfilme büßten immer stärker an Umsatz ein. 2004 erschien der bis dato letzte gezeichnete Trickfilm der Walt Disney Studios. Neben der Konkurrenz durch den computeranimierten Spielfilm trugen auch Fehlentscheidungen der Walt Disney Company dazu bei, diesen Prozess zu beschleunigen.

Mit den beiden Filmen „Pocahontas“ (1995) und „The Hunchback of Notre Dame“ (1996) versuchte Disney seine Zeichentrickfilme für ein älteres Publikum interessant zu machen, indem sie inhaltlich und visuell realistischer gestaltet wurden.

Vom kindlichen Stammpublikum wurden diese Änderungen abgelehnt. Schlussendlich verlor man mehr Zuschauer, als man durch die Änderungen hinzugewinnen konnte.

Währenddessen blühte die Gattung des computeranimierten Spielfilms auf. Nach „Toy Story“ erschienen zahlreiche finanziell erfolgreiche Trickfilme ähnlicher Machart. Neben der Produktionsfirma Pixar, die für den ersten computeranimierten Trickfilm „Toy Story“ verantwortlich war, entstand ein weiteres, sehr erfolgreiches Trickfilm Studio: Dreamworks. Filme dieses Studios, wie die „Shrek“-Trilogie, setzen verstärkt auf die komische Wirkung der Parodie und erreichen damit etwas, das Disney bei seinen Zeichentrickfilmen nicht gelang: Sie sprechen ein älteres Publikum an.

Der stetige technische Fortschritt der Computeranimation führte zu einer weiteren interessanten Entwicklung. Man setzte die neue Technik ein, um einen möglichst realistischen Trickfilm zu erschaffen. Es gibt jedoch zahlreiche theoretische Gründe, die gegen eine solche Darstellungsform sprechen. Der Erfolg dieser Gattung ist bis heute gering.