



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit
„Intertextualität im Animationsfilm.
Eine Funktionsanalyse von vollcomputeranimierten
Spielfilmen“

Verfasserin
Agnes Jünemann

Angestrebter akademischer Grad
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuer: Mag. Dr. Claus Tieber

Danksagung

Besonderer Dank gilt meinem Betreuer Mag. Dr. Claus Tieber für seine hilfreichen Denkanstöße sowie seine kompetente fachliche Unterstützung der Diplomarbeit.

Ebenso großer Dank gebührt meinem Freund Roland Schrotthofer, der mir durch zahlreiche Gespräche und Aufmunterungen unermüdlichen Rückhalt gegeben hat und mir so immer wieder neue Kraft und Mut zusprechen konnte. Ein herzliches Dankeschön auch an meine Eltern, die mir durch ihr Vertrauen eine große seelische Stütze waren, sowie an meine beiden Geschwister, die mich in schwierigen Situationen immer wieder aufgebaut und bestärkt haben. Zu guter Letzt noch ein Dank an all meine Freunde und Wegbegleiter für ihre vielen motivierenden Worte.

INHALTSVERZEICHNIS

I.	EINLEITUNG	7
II.	ANIMATIONSFILM	10
1.	Definitionen, Abgrenzungen und geschichtliche Einordnung.....	10
2.	Arten des Animationsfilms	18
2.1.	Analoge, zweidimensionale Animationstechniken	18
2.1.1.	Zeichentrick	18
2.1.2.	Legeanimation	20
2.1.3.	Silhouetten- oder Schattenanimation.....	21
2.1.4.	Sandanimation.....	21
2.1.5.	Modified – Base – Technik	22
2.1.6.	Direct Film	22
2.2.	Analoge, dreidimensionale Animationstechniken.....	23
2.2.1.	Sachanimation.....	23
2.2.2.	Modellanimation/Puppenanimation.....	24
2.2.3.	Knetanimation/Clay – Animation.....	25
2.2.4.	Pixilation	26
2.3.	Digitale Animationstechniken.....	26
2.3.1.	Keyframe – Animation	30
2.3.2.	Motion – Capture – Verfahren	31
2.3.3.	Performance – Capture – Verfahren.....	32
2.3.4.	Morphing.....	32
3.	Die Genreproblematik.....	33
4.	Selbstreflexivität im Animationsfilm	36

III.	INTERTEXTUALITÄT	44
1.	Theorien der Intertextualität	45
1.1.	Michail M. Bachtin.....	45
1.2.	Julia Kristeva	48
2.	Transtextualität nach Gérard Genette.....	51
2.1.	Intertextualität	51
2.2.	Paratextualität.....	52
2.3.	Metatextualität	53
2.4.	Hypertextualität.....	53
2.5.	Architextualität	54
3.	Intertextualität im Medium Film	55
3.1.	Mediale Intertextualitätsebenen	56
3.1.1.	Transmediale Intertextualität	57
3.1.2.	Intermediale Intertextualität	58
3.1.3.	Intramediale Intertextualität	58
3.2.	Zeichenebenen im Film.....	59
3.2.1.	Textuelle Zeichenebene	59
3.2.2.	Visuelle Zeichenebene	61
3.2.3.	Auditive Zeichenebene	63
3.3.	Spielformen der Intertextualität im Film.....	66
3.3.1.	Das Sequel	66
3.3.2.	Das Prequel.....	67
3.3.3.	Das Remake.....	68
3.3.4.	Das Spin – Off	71
3.3.5.	Die Filmserie.....	72
IV.	FUNKTIONSANALYSE VON INTERTEXTUALITÄTEN AM BEISPIEL VON TOY STORY UND SHREK.....	73
1.	Überblick TOY STORY	74
1.1.	Produktionstechnische Daten, Fakten und Besonderheiten	74
1.2.	Plot der Geschichte.....	75

2.	Überblick SHREK	77
2.1.	Produktionstechnische Daten, Fakten und Besonderheiten	77
2.2.	Plot der Geschichte.....	78
3.	Funktionen der Intertextualität im computeranimierten Spielfilm ...	80
3.1.	Dramaturgische und narrative Funktion	80
3.1.1.	Dramaturgische und narrative Funktion in TOY STORY.....	80
3.1.1.1.	Genrebestimmung	80
3.1.1.2.	Betonung von Wendepunkten	82
3.1.2.	Dramaturgische und narrative Funktion in SHREK.....	88
3.1.2.1.	Gattungsbestimmung	88
3.1.2.2.	Aufzeigen des Märchengenres durch Disney – Klassiker.....	89
3.1.2.3.	Aufbau einer politisch- unternehmerischen Konkurrenzdarstellung innerhalb der Narration	91
3.1.2.4.	Narration durch Musikstücke	94
3.1.2.5.	Antrieb der Handlung.....	97
3.2.	Funktion der Figurenzeichnung	98
3.2.1.	Funktion der Figurenzeichnung in TOY STORY	99
3.2.1.1.	Captain Buzz Lightyear.....	99
3.2.1.2.	Woody	104
3.2.1.3.	Dinosaurier Rex.....	105
3.2.1.4.	Sparschwein Hamm	106
3.2.1.5.	Sid	107
3.2.2.	Funktion der Figurenzeichnung in SHREK	108
3.2.2.1.	Prinzessin Fiona	109
3.2.2.2.	Lord Farquaad	114
3.3.	Komödiantische Funktion.....	118
3.3.1.	Komödiantische Funktion in TOY STORY	118
3.3.1.1.	Parodie und Hommage durch Comic Relief.....	118
3.3.1.2.	Bonus – Gratifikationen	122
3.3.2.	Komödiantische Funktion in SHREK	124
3.3.2.1.	Parodie der Populärkultur	124
3.3.2.2.	Disney – Satire	128

3.4.	Ökonomische Funktion	130
3.4.1.	Ökonomische Funktion in TOY STORY.....	130
3.4.1.1.	Woody & Buzz als Generationen – Stellvertreter.....	130
3.4.1.2.	Merchandising für Spielzeug	133
3.4.1.3.	Der Trailer als Werbemittel für ein filmsozialisiertes Massenpublikum	134
3.4.2.	Ökonomische Funktion in SHREK.....	136
3.4.2.1.	Der Trailer als Werbemittel für ein film- u. kultursozialisiertes Massenpublikum.....	136
3.4.2.2.	Werbung durch Star – Image.....	138
3.4.2.3.	Verwertbarkeit von Filmfiguren	141
3.4.2.4.	Bonusmaterial.....	141
3.5.	Funktion der Community–Bildung durch interne Codes.....	143
3.5.1.	Funktion der Community–Bildung durch interne Codes in TOY STORY	143
3.5.1.1.	Präsentation der Firmengeschichte und –identität.....	143
3.5.1.2.	Veröffentlichung von Firmeninterna.....	146
3.5.1.3.	Wertschätzung der Partnerfirma Disney.....	147
3.5.1.4.	Mitarbeiterovation	148
3.5.2.	Funktion der Community–Bildung durch interne Codes in SHREK	150
3.5.2.1.	Präsentation der Firmenidentität.....	150
3.5.2.2.	Besondere Mitarbeiterovation.....	152
4.	Vergleich der Funktionen in den ausgewählten Filmen	154
V.	RESÜMEE UND AUSBLICK	157
VI.	QUELLENVERZEICHNIS	162
1.	Literaturverzeichnis.....	162
2.	Onlinequellen	166
3.	Filmverzeichnis	170
4.	Serien-, Show- und Computerspiel – Verzeichnis.....	173

5.	Liederverzeichnis.....	174
6.	Abbildungsverzeichnis.....	174
VII.	ANHANG	175
1.	Abstract	175
2.	Lebenslauf.....	176

I. EINLEITUNG

Der Animationsfilm ist keine neu auftretende Filmgattung, die sich erst in den letzten Jahrzehnten herausbildete, sondern ist seit den Anfängen der laufenden Bilder Teil der Filmgeschichte. Doch erst seit den 1980er Jahren konnten sich digitale Verfahren etablieren, die computergenerierte Bilder schufen und so ab Mitte der 1990er Jahre einen Boom der vollcomputeranimierten Spielfilme auslösten. Diese kommerziell sehr erfolgreichen Spielfilme bedienen sich neben ihrer innovativen Ästhetik auch Formen der Intertextualität, die innerhalb der folgenden Arbeit betrachtet werden sollen. Denn das Ausmaß der intertextuellen Verweise präsentiert sich in den angesprochenen Filmen als außerordentlich hoch, so dass auch ein Zusammenhang zwischen ihnen und der Popularität der Filme aufgebaut werden muss.

Voraussetzung für ein solches Geflecht von intertextuellen Verbindungen ist, dass die ihr zu Grunde liegenden Basistexte frei verfügbar und somit auch zitierbar sind. Dies stellt in Zeiten von Internet und Fernsehen, Multiplex – Kinos, Digitalisierung und Speichermedien jeglicher Art keine Problematik mehr dar, so dass der Animationsfilm aus dem Vollen schöpfen kann. Denn auch sein Publikum zeichnet sich durch eine wachsende Medienkenntnis aus und kann die Bezüge innerhalb seines eigenen Expertenwissens so klar titulieren.

Der Animationsfilm macht also von einem Merkmal Gebrauch, das sonst häufig mit postmodernen Filmen in Verbindung steht und so seine Blüte schon vor dem Aufkommen computergenerierter Filme feierte. Die Übernahme in ein eher familienbezogenes Genre, lässt daher auf Tendenzen schließen, die die Öffnung von Altersgrenzen im Film bezwecken. Der früher hauptsächlich als Zeichentrick bekannte Animationsfilm will sein eingeschränktes Publikum erweitern und so auch wirtschaftlich durch die mittlerweile grenzenlose Konkurrenz neue narrative Wege beschreiten. So können intertextuelle Verweise dazu dienen neues Publikum zu akquirieren, indem ganz bewusst verschiedene Filmwelten miteinander verbunden werden. Hierbei wird sich nicht nur auf die sogenannte Hochkultur bezogen, sondern im Gegenteil eher die Populärkultur samt ihrer zuvor eher belächelten Sparten favorisiert. Somit halten Versatzstücke verschiedenster Fasson Einzug in den computergenerierten Spielfilm, die in ihren Gestaltungsmitteln verschiedensten Formen entspringen.

Ziel der Arbeit ist es, die Funktion von intertextuellen Bezugnahmen innerhalb von vollcomputeranimierten Spielfilmen aufzuzeigen und ihren Einfluss auf die Erzählstruktur des Animationsfilms festzustellen. Es gilt darauf hinzuweisen, warum sich intertextuelle Strukturen anscheinend so gut für den Animationsfilm eignen und der Animationsfilm auch daher ein anderes Verständnis von Narration eruieren kann. Die bevorzugten Bezugsmedien der Verweise sollen herausgefiltert werden und so auch eine Relation zum Zielpublikum dargestellt werden. In dieser Hinsicht spielt die Rezeptionsebene des Animationsfilms eine wesentliche Bedeutung und darf daher in der Analyse keinesfalls Falls außen vor gelassen werden.

Der Aufbau der Arbeit ergibt sich aus der angegebenen Zielsetzung und setzt sich aus drei Teilbereichen zusammen. Von ihnen sind zwei rein theoretischer Natur, wohingegen sich der dritte Teil daraufhin praktisch orientiert der Analyse von zwei Filmbeispielen widmet.

Im ersten Abschnitt erfolgt zunächst als grundlegender Einstieg ins Thema der Versuch einer Definition des Animationsfilms, der sich durch Abgrenzungen und die geschichtliche Einordnung des Animationsfilms auszeichnet. Daraufhin wird auf seine unterschiedlichen Gattungsarten und Ausprägungen innerhalb der Filmgeschichte hingewiesen. In diesem Zusammenhang wird auch auf die Problematik seiner Genrezugehörigkeit verwiesen, die durch Paul Wells Kategorisierungsversuch eine Linderung erfahren soll, sich aber dennoch bis heute in einer nicht erlöschenden Diskussion verläuft. Der für diese Arbeit wichtige hohe Grad an Selbstreflexivität des Animationsfilms wird folgend sowohl durch Beispiele innerhalb der Filmgeschichte als auch durch David Bordwells Theorie der Zuschauerrezeption vergegenwärtigt.

Im zweiten theoretischen Teil wird der literaturwissenschaftlich geprägte Begriff der Intertextualität in seiner Entwicklung prägnant durch die Theorien von Michail Bachtin, Julia Kristeva und Gérard Genette aufgearbeitet, um im weiteren Verlauf der Studie mit dem audiovisuellen Medium Film verknüpft zu werden. Hierbei wurde besonders auf die medialen Intertextualitätsebenen sowie auf die drei generellen Zeichenebenen im Film verwiesen, die als theoretische Grundlage für die folgende Analyse dienen. Aber auch die Spielformen der Intertextualität im Film sollen noch kurz eine Auflistung erfahren.

Der dritte Teil widmet sich nun der Funktionsanalyse intertextueller Bezugnahmen im Animationsfilm. Hierzu wurden die beiden Filme TOY STORY¹ und SHREK² herangezogen, deren Plots und Produktionsbedingungen zunächst kurz überblickt werden sollen. Sie wurden ausgewählt, da sie als Pioniere ihrer Zeit als Vorbilder für kommerzielle Animationsfilme fungieren und so alle Wesenszüge für eine aussagekräftige Analyse von Intertextualitätsspielen in sich vereinen. Zudem entstammen sie unterschiedlichen Produktionsfirmen und entwickeln so jeweils eine eigene Filmsprache, deren Unterschiede aufzuzeigen sind.

Innerhalb der Analyse werde ich auf die subjektiv am substanziellsten erscheinenden fünf Funktionen der intertextuellen Bezugnahmen eingehen. Sie beziehen sich auf die Dramaturgie und Narration, die Figurenzeichnung, komödiantische Elemente, die Ökonomie sowie eine spezielle Community – Bildung und werden anhand von Beispielen auch theoretisch basiert dargelegt. Hierbei wird sich einer Strukturierung zugewendet, die sich einerseits aus den medialen Intertextualitäts- und Zeichenebenen im Film zusammensetzt und andererseits versucht eine genauere Definition der innerhalb einer Funktion auftauchenden unterschiedlichen Segmente vorzunehmen.

Abschließend sollen die aufgefundenen Funktionen noch speziell anhand der zwei unterschiedlichen Produktionsfirmen miteinander verglichen werden, um so Aufschluss darüber zu erhalten, inwiefern sich die Erzählweise der einen Firma von der anderen unterscheidet und inwiefern der Einsatz von Intertextualität allgemeine gültige Formen im Animationsfilm aufweist.

Die gesammelten Informationen werden nun zum Schluss in einem Resümee zusammengefasst und so die Erkenntnisse nochmals präzise komprimiert. Zudem wird ein kurzer Ausblick auf die weitere Entwicklung des Animationsfilms hinsichtlich seines Stilmittels der intertextuellen Bezugnahmen gewagt und so seine Relevanz für die Filmbranche aufgezeigt.

¹ TOY STORY, Regie: John Lasseter, USA 1995.

² SHREK, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, USA 2001.

II. ANIMATIONSFILM

1. Definitionen, Abgrenzungen und geschichtliche Einordnung

Der Begriff Animation leitet sich aus dem lateinischen Wort «anima» ab, welches so viel wie Atem, Hauch, Geist, Seele oder Lebenskraft³ bedeutet. Wörtlich übertragen könnte man die Animation also mit «zum Leben erwecken» oder «beseelen» übersetzen. Der Animationsfilm besitzt demnach die Eigenschaft, unbeseelte und leblose Objekte in einem Film zum Leben zu erwecken. Es ist daher hilfreich, sich die Funktionsweise des Films an sich vor Augen zu führen, um so eine Unterscheidung oder gar Definition zum Animationsfilm treffen zu können.

Technisch gesehen entsteht ein Film durch die Aneinanderreihung von Einzelbildern. Geschieht diese Aneinanderreihung in schneller Abfolge, also bei mehr als 12 Bildern pro Sekunde, kann unser träges Auge diese nicht mehr einzeln wahrnehmen und es entsteht die Illusion der bewegten Bilder, der Film. Heutzutage werden Filme im Kino klassischer Weise mit 24 Bildern pro Sekunde vorgeführt, die Illusion der Bewegung entsteht wie gesagt jedoch schon bei einer geringeren Abfolge. Der so genannte Realfilm unterscheidet sich hierbei nicht vom Animationsfilm, schließlich verändert sich unsere Wahrnehmung nicht durch verschiedenartige Abbildungen auf dem Filmstreifen. Die Divergenz besteht also in der Herstellung des Filmstreifens. So bildet der Realfilm echte Bewegungsabläufe ab, indem er eine natürliche, zeitlich kontinuierliche Bewegung aufzeichnet und währenddessen in einzelne Bilder zerlegt und diese dann später wieder zusammensetzt.⁴ Er täuscht also die Abbildung von Realität vor, was auf filmsprachlichen Konventionen beruht, deswegen jedoch nicht zwingend die ungefilterte Wirklichkeit widerspiegelt.⁵ Dieses Ziel strebt der

³ Vgl. Hermann Menge (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch der lateinischen und deutschen Sprache*, Berlin u.a.: Langenscheidt ⁴⁵1994, S. 43.

⁴ Vgl. Franziska Bruckner, *Malerei in Bewegung*, Wien: Springer 2011, S. 13.

⁵ Vgl. Andreas Friedrich, *Filmgenres. Animationsfilm*, Stuttgart: Reclam jun. 2007, S. 9f.

Animationsfilm indes gar nicht an.⁶ Er hat als Ausgangsposition keine echten Bewegungen zur Vorlage, greift also bei der Aufzeichnung nicht direkt auf natürliche Bewegungsabläufe zurück. Er erstellt die Bewegung in vollem Umfang künstlich. „Künstliches Leben [wird] durch den Filmer aus einzelnen Bildern oder Stellungen zusammengesetzt, um erst durch das Medium Film zu einer kontinuierlichen Handlung zusammenzuschmelzen.“⁷ Oder wie Maureen Furniss beschreibt: “Animation is the art of creating movement, generally employing inanimate objects, but sometimes through the use of live figures whose movements are posed on frame-by-frame basis.”⁸ Es wird deutlich, dass Animation also meist durch den Einsatz des Kreierens von utopischen Bewegungsabläufen anorganischer Objekte beschrieben und ihre Durchführung stets analog vorgenommen wird. Doch können, wie es auch Furniss darlegt, verständlicherweise auch lebendige Körper animiert werden, auch wenn die Ausführung sich als etwas komplexer erweist. Dennoch wird diesen Definitionen spätestens durch den Einbezug von Computertechniken eine Grenze gesetzt. Denn durch die technischen Neuerungen gab es auch in der Animation einen gewaltigen Sprung von der ehemals rein analogen Technik zur nun vermehrt digitalen Technik zu verzeichnen. Die früher vorausgesetzte Frame – by – Frame – Aufnahme, oder auch Einzelaufnahme genannt, ist seitdem nicht mehr unabdingbar. Die internationale Animationsfilmorganisation ASIFA⁹ definiert auf ihrer Homepage Animation daher wesentlich weiter: “The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods.”¹⁰ Hier erfolgt die Definition also im Wesentlichen durch die Abgrenzung zum Realfilm, es sind dabei jedoch auch digitale Techniken mit einbezogen, ohne die der heutige Animationsfilm kaum noch realisierbar wäre. Schon durch diese vielen voneinander abweichenden Auslegungen kann abgeleitet werden, dass das Feld der Animation einen breiten Raum bildet, welcher in einer einzigen Definition kaum befriedigend abgesteckt werden kann. Gerade deswegen scheint es jedoch sinnvoll, sich den eklatanten Unterschied zwischen Animations- und Realfilm bewusst zu machen. Beim Animationsfilm können jegliche Bilderfolgen

⁶ Vgl. Ebenda.

⁷ Frank Frese, *Filmtricks und Trickfilme*, Düsseldorf: Knapp 1976, S. 194.

⁸ Maureen Furniss, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, London: John Libbey & Company Ltd 1998, S. 76.

⁹ Abkürzung für **A**ssociation **I**nternationale du **F**ilm d' **A**nimation.

¹⁰ <http://asifa.net/asifa-wp/about/asifa-statutes>, 16.05.2012.

miteinander verknüpft werden, egal mit welchen technischen Mitteln dies auch immer geschieht. Dies bedeutet für den Animator, dass er in jeder Filmsekunde 24 – mal entscheiden kann, wie er die Bewegung von einem Bild ins andere darstellen möchte. Schließlich hat er sich an keine Gesetze zu halten, kann seiner Fantasie also freien Lauf lassen. Norman McLaren, einflussreicher Gründer des renommierten Animationsfilmstudios des National Film Board of Canada, erklärt dies wie folgt:

“Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames.”¹¹

Die Bewegung ist also maßgebend für den Animationsfilm. Sie ist das ästhetisch innewohnende Wesen des Animationsfilms, dessen Magie erst durch das entsteht, was zwischen den aufeinander folgenden Bildern geschieht. Gerade der mögliche Unterschied zwischen den einzelnen Bildern ist charakteristisch. Denn die Bewegungen müssen sich nicht an der Realität orientieren, d.h. sie können auch unrealistisch und vollkommen utopisch sein. Diese Möglichkeit hat der Realfilm nicht. Er muss sich an die Naturgesetze halten und kann somit auch nur in der Realität mögliche Bewegungen darstellen.¹²

„So paradox dies klingt, die besondere Chance des Trickfilms als irrealer Kunstform besteht darin, ungehinderter in die Realität vorzustößen und sie unmittelbarer in die Dimension der Filmwirklichkeit transportieren zu können, als es der Realfilm mit seinen Möglichkeiten vermag. [...] Der Trickfilm [...] ist an nichts weiter gebunden als an die Grenzen der Fantasie seiner Schöpfer, an die Artistik von Zeichenstift und Radiergummi und an die Perfektion der Multiplankamera. Der Zeichenstift kann sich über alle Gesetze der Kausalität, der Schwerkraft, der Logik und der Natur hinwegsetzen. Es gibt kein Milieu, das der Trickfilm nicht auszumalen oder nicht noch zu intensivieren vermöchte. Es gibt keine realistische oder utopische Szenerie, keine psychologische Situationen, vor der seine Realisierungskünste versagen müssten.“¹³

¹¹ Georges Sifianos, „The Definition of Animation. A letter from Norman McLaren“, *Animation Journal* 3/2, 1995, S. 62 – 66, hier S. 62.

¹² Ausnahmen bilden hier die sogenannten Special Effects, die sich jedoch im Bereich der Animation ansiedeln und die Aussage somit wieder bestätigen.

¹³ Rolf Giesen, *Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider – Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S. 10f.

Die Möglichkeiten des Animationsfilms nehmen also ein extremes Ausmaß an, welche durch die technischen Neuerungen mit den Jahren noch weiter gesteigert wurden und so auch über die analogen Techniken weit hinausgehen. Es werden neben den gestalterischen Mitteln aber besonders auch dramaturgische Wege eröffnet, die Realfilmen entweder gänzlich verwehrt bleiben oder aber nicht in so opulenter Weise zur Verfügung stehen. Der Animationsfilm gibt sich daher auch von vornherein als Animationsfilm zu erkennen. Er will also nicht den Anschein erwecken die Realität abzubilden, wie es der Realfilm versucht. Im Gegenteil will er seine Tricks deutlich zur Schau stellen und gilt somit als ein sich selbst herausstellendes Medium, das mit Selbstreflexionen arbeitet.¹⁴

Der Begriff Trickfilm, den Giesen verwendet, ist jedoch mit Vorsicht zu betrachten. Schließlich ist eigentlich jeder Film, also auch der Realfilm, ein Trick. Denn dass ein Bild auf Zelluloid gebannt werden kann, erfolgt lediglich durch eine fotochemische Reaktion, die auch der Fotografie zu Grunde liegt. Von daher ist der Begriff des Trickfilms sehr unpräzise und findet vor allem in historischen Bezügen seinen Platz. Die Bezeichnung hat sich wahrscheinlich aus dem Zeichentrickfilm herauskristallisiert, welcher bis zu den 1990er Jahren die wohl kommerziell erfolgreichste Animationsfilmgattung war, was er besonders Walt Disney verdanken kann. Der Terminus Animationsfilm ist dementsprechend präziser gewählt, weil sich alle verschiedenen Gattungen mit Abgrenzung zum Realfilm in ihm vereinen lassen und er sich so weitgehend durchgesetzt hat. Dennoch subsumieren sich unter dem Begriff Animationsfilm natürlich radikal verschiedenartige Filme, die sich nicht nur durch ihre differenten Animationstechniken, die im Weiteren noch beschrieben werden, voneinander abgrenzen, sondern besonders auch durch ihre Wirtschaftlichkeit. Auch dieser Aspekt scheint hinsichtlich dieser Arbeit wesentlich zu sein, da sich ausschließlich mit kommerziell erfolgreichen Filmen beschäftigt werden wird. Dieser Dualismus soll klar herausgestellt werden, obwohl natürlich keine klare Trennlinie zwischen Experimental- bzw. Avantgardefilmen und dem Mainstreamfilm gezogen werden kann. Schnittmengen finden sich aber besonders in der Werbung, in Musikvideos oder Trailern.¹⁵ Der wirtschaftlich erfolgreiche Animationsfilm leitet sich aus dem Zeichentrick, genauer gesagt aus Cartoons und Comicstrips ab. Diese feierten schon früh Erfolge und konnten Anfang des 20. Jahrhunderts durch

¹⁴ Vgl. diesbezüglich das Kapitel „Selbstreflexivität im Animationsfilm“ auf S. 36f dieser Arbeit.

¹⁵ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 23.

Phasenanimationen auch im Film überzeugen. So reicht die Cartoon – Tradition über Filme wie HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES¹⁶ aus dem Jahr 1906, dem auf der Comicreihe basierenden Kurzfilm LITTLE NEMO¹⁷ oder der von 1919 bis 1930 erfolgreichen Filmserie FELIX THE CAT¹⁸ in den frühen Jahren des Kinos bis zu den erfolgreichen Produktionen der Gegenwart wie etwa THE FLINTSTONES¹⁹, die zwischen 1960 und 1966 über den Bildschirm flimmerten, THE SIMPSONS²⁰ seit 1989 oder auch der Serie SOUTH PARK²¹, die seit 1997 erfolgreich ist.²² Eine der wichtigsten Rollen innerhalb des Mainstream – Animationsfilms spielt zweifelsohne Walter Elias „Walt“ Disney, der 1928 durch seine Entwicklung der Mickey Mouse den internationalen Durchbruch feierte und durch vielerlei Entwicklungen den Animationsfilm nachhaltig prägte. So war er es, der den damals noch stummen Animationsfilm mit Ton- und Musikeffekten untermalte und seinen Film STEAMBOAT WILLIE²³ so zu einer Weltsensation machte. Die Einführung des Technicolor – Verfahrens²⁴ brachte seinem Zeichentrickfilm FLOWERS AND TREES²⁵ 1932 einen Oscar ein. Die Kurzfilme warfen jedoch trotz ihres großen Erfolgs lange nicht so viel Geld ab, wie abendfüllende Filme dies in der Regel taten. Daher war der Weg Disneys zum ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS²⁶ im Jahr 1937 klar vorgezeichnet und der Film ein Resultat langjähriger innovativer und perfektionistischer Arbeit.²⁷ Er wurde auch deswegen so erfolgreich, weil er sich dem Realfilm immer weiter annäherte. So wendete Disney hier das 1914 von Max Fleischer entwickelte Rotoskopie – Verfahren an. Bei diesem Verfahren werden die Filmszenen zuerst mit realen Schauspielern aufgenommen, um ihre Bewegungen dann Bild für Bild auf die Animationen zu übertragen. Auf die Figuren

¹⁶ HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES, Regie: James Stuart Blackton, USA 1906.

¹⁷ LITTLE NEMO, Regie: Windsor McCay, USA 1911.

¹⁸ FELIX THE CAT, Idee: Otto Messmer/Pat Sullivan, USA 1919 – 1930.

¹⁹ THE FLINTSTONES, Produktion: William Hanna/Joseph Barbera, USA 1960 – 1966.

²⁰ THE SIMPSONS, Idee: Matt Groening, USA ab 1989.

²¹ SOUTH PARK, Idee: Trey Parker/Matt Stone, USA ab 1997.

²² Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 24.

²³ STEAMBOAT WILLIE, Regie: Walt Disney, USA 1928.

²⁴ Das Technicolor – Verfahren ermöglichte als erste Technik einen Farbfilm, der sämtliche Farben des Lichtspektrums auf einem gewöhnlichen Schwarzweiß – Vorführapparat wiedergeben konnte. Hierzu spaltet eine Drei – Farben – Kamera zuvor das Licht und belichtet das Schwarzweiß – Negativ durch je einen grünen, einen blauen und einen roten Filter. (Vgl. Jan – Christopher Horak, „Technicolor II: Drei – Farben – Technicolor“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1267> 02/2012, 12.06.2012.)

²⁵ FLOWERS AND TREES, Regie: Burt Gillett, USA 1932.

²⁶ SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, Regie: David Hand, USA 1937.

²⁷ Vgl. Bruno Girveau, *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, München: Hirmer 2008, S. 33f.

werden also realistische Bewegungsabläufe projiziert, die sie so echter agieren und somit realer wirken lassen.²⁸ Außerdem setzt Walt Disney auf besondere filmische Konventionen, die sogenannten „plausible impossibility“. Diese plausible Unmöglichkeit akzeptiert die physikalischen Eigenschaften der realen Welt wie zum Beispiel die Schwerkraft und übernimmt sie in den Animationsfilm. Sie hat die Absicht, sie wenn überhaupt nur für einen kurzen Augenblick außer Kraft zu setzen, um dann noch stärker wirken zu können. In späteren Animationsfilmen wird zudem auch vermehrt auf Techniken wie Kameraperspektiven, Schnitt oder Dramaturgie des Realfilms zurückgegriffen, so dass sich kommerzielle Animationsfilme immer stärker den Genrekonventionen des Hollywoodkinos anpassen.²⁹ Neben diesen künstlerischen Anhaltspunkten sind auch die Produktionsbedingungen ausschlaggebend für den wirtschaftlichen Erfolg eines Films. So eignen sich nur wenige Animationstechniken wie der Zeichentrick oder die Computeranimation für kommerzielle Filme, da diese über eine enorme Anzahl von Mitarbeitern verfügen müssen, um so alle verschiedenen Produktionseinheiten von Skript und Storyboard über Figurenentwicklung, zu Kostümierung und Hintergrundausrüstung abdecken zu können. Da für all diese Einheiten viele Animatoren benötigt werden, ist es Grundvoraussetzung, einen vereinheitlichten Zeichen- bzw. Grafikstil zu kreieren. Denn nur dieser kann bei der großen Anzahl von Mitarbeitern garantieren, dass all die Zeichnungen und Grafiken im Endstadium auch zusammenpassen. Auch zu dieser Stilisierung haben die Walt Disney – Studios einen großen Anteil beigetragen. So haben sie einen Stil geschaffen, der nahezu alle Ecken und Kanten sowie gerade Linien vermeidet. Die Disney – Figuren bestehen daher alle nur aus runden Elementen. Andere Studios haben sich ihren eigenen Stil geschaffen, um so fähig zu sein, in großen Animatoren – Teams zu arbeiten, die für die aufwändigen Filme benötigt werden. Wegen der großen Anzahl der Mitarbeiter ist es folgernd notwendig, einen dementsprechend gewinnorientierten Umsatz mit dem Film zu erzielen. Nur so können die entstandenen Kosten auch finanziert werden.³⁰ Der Experimental- bzw. Avantgardefilm hat diese Absichten jedoch nicht. Für ihn ist nicht die Wirtschaftlichkeit des Films entscheidend, sondern das Produkt an sich. Aufgrund dessen haben sich in vielen Ländern staatliche Studionetze gebildet, die den

²⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 24.

²⁹ Vgl. Ebenda, S. 24f.

³⁰ Vgl. Ebenda, S. 25f.

Animatoren die Möglichkeit geben, ihre oft sehr arbeits- und zeitintensiven experimentellen Filme zu gestalten. Sie zeichnen sich besonders durch ihr Anliegen aus, den Film mit den bildenden Künsten, im Speziellen mit der Malerei, zu verbinden. Hierbei können die unterschiedlichsten Animationstechniken bzw. –arten zum Einsatz kommen, wichtig ist allein der individuelle Zugang eines jeden Animators zu seinem Werk. Denn die künstlerische Umsetzung erfolgt meist bis auf kleinere Assistenzen von der Ideenfindung über Skript und Storyboard hin zum vollendeten Film ausschließlich über die Filmemacher selbst. Jeder Film steht also in besonderer Beziehung zu seinem Animator. Denn dieser hat sowohl inhaltlich als auch technisch die komplette Kontrolle über sein Werk. Dass diese Arbeitsweise langfristig kaum kommerziell erfolgreich sein kann, ist nachvollziehbar. Schließlich sind die sehr individuellen und künstlerischen Gestaltungen kaum kompatibel mit dem Filmgeschmack der Allgemeinheit und somit nicht im Kino oder auch Fernsehen zu vermarkten. Zudem ist der Zeitaufwand für eine einzelne Produktion enorm. Daher beschränkt sich die Verbreitung und Verwertung experimenteller Animationsfilme meist auf Festivals, Experimentalfilm – Programme von Vertriebs- und Verleihorganisationen oder auf das Internet.³¹

Um die Entwicklung des Animationsfilms zum heutigen meist computergenerierten Film nachvollziehen zu können, ist es empfehlenswert, zunächst kurz die Anfänge des Animationsfilms darzustellen. Die allgemeine Annahme, der Animationsfilm habe sich erst aus dem Realfilm entwickelt, sei somit jünger und stehe daher in dessen Abhängigkeit, wird vom internationalen Vorstandsmitglied der ASIFA Thomas Renolder nicht geteilt. So schreibt er in seinem Artikel „Was ist Animation?“:

„Auf jeden Fall hat die »Kunst der bewegten Bilder«, als Vorform des Zeichentrickfilms, bereits Jahrhunderte vor Erfindung des auf Fotografie basierenden »Kinos« sowohl technisch als auch ästhetisch auf das Medium, wie wir es heute kennen, vorbereitet.“³²

Er geht damit auf die Tatsache ein, dass laut Peter Kubelka bereits die Urmenschen in ihren Höhlen durch den Schein ihres Lagerfeuers Umriss an die Wand

³¹ Vgl. Ebenda, S. 37 – 39.

³² Thomas Renolder, „Was ist Animation?“, *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Christian Dewald/Sabine Groschup/Mara Mattuschka/Thomas Renolder, Wien: Filmarchiv Austria 2010, S. 11 – 39, hier S. 12.

projizierten und somit die Urform des Kinos erschufen. Aber auch später haben viele verschiedene Kulturen schon mit präkinematografischen Apparaturen Zeichnungen zum Leben erweckt.³³ So war eine der einfachsten Vorformen das Phantatrop, oft auch als Thaumatrope bezeichnet, das 1825 in Paris entwickelt wurde. Es besteht aus einer Scheibe, an der an zwei gegenüberliegenden Punkten je ein Faden befestigt ist. Auf der Vorder- und Rückseite sind je zwei unterschiedliche, aber zusammenpassende Motive aufgezeichnet, die bei Rotation der Scheibe, die durch das Drehen der Fäden vorgenommen werden kann, ein einheitliches Bild ergeben.³⁴ Aber auch die stroboskopischen Scheiben aus dem Jahr 1832, das Zoetrop oder auch das Daumenkino erzeugen eine optische Täuschung. 1877 konnte man dann durch die Erfindung des Praxinoskops von Charles – Émile Reynaud, welche eine Weiterentwicklung des Zoetrops ist, richtige kleine Erzählungen darstellen. Dies gelang durch die Befestigung einer Bilderabfolge in der Innenseite einer Drehtrommel. Ein Spiegelkranz innerhalb der Drehtrommel sorgt für die fließende Wiedergabe der Bilder, die einen ruhigen Bewegungsablauf vortäuschen. Das nachfolgende „théâtre optique“ von Reynaud, welches nun anhand von Spiegeln und Projektoren Animationen auch auf einer Leinwand darbieten konnte, war sehr erfolgreich und etablierte so regelmäßige Aufführungen, noch bevor die Gebrüder Lumière 1895 ihren ersten Realfilm präsentierten.³⁵ Natürlich wurden Reynauds Werke noch nicht auf Zelluloid präsentiert, so dass man der Auffassung sein kann, dass seine Arbeiten nicht als Animationsfilme angesehen werden können. Interpretiert man den Film jedoch nicht nur anhand seiner Beschaffenheit des Filmmaterials, sondern sieht ihn vielmehr als eine in einem bestimmten Zeichensystem dramaturgisch erzählte Geschichte, so kann diesem Standpunkt klar widersprochen werden. Als Ursprung des Animationsfilms kann also wohl der Zeichentrickfilm gesehen werden, aus dem sich dann im Laufe der Zeit immer mehr unterschiedliche Formen von Animationen entwickelten, die im Folgenden kurz veranschaulicht werden.

³³ Vgl. Ebenda, S. 11.

³⁴ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 17.

³⁵ Vgl. Ebenda.

2. Arten des Animationsfilms

Um über die große Vielfalt der Animationsfilme zumindest einen groben Überblick erhalten zu können, ist es sinnvoll, eine Kategorisierung vorzunehmen, die sich durch die unterschiedlichen gestalterischen Techniken zusammensetzt. Hier lässt sich zunächst zwischen analogen und digitalen Produktionstechniken differenzieren, die sich dann wiederum in zwei- und dreidimensionale Verfahren aufspalten. Natürlich können nicht alle bestehenden Arten vollständig und in großem Umfang wiedergegeben werden, weswegen eine Beschränkung auf die gängigsten und prominentesten Mitglieder einer jeden Gruppe vorgenommen wurde.

2.1. Analoge, zweidimensionale Animationstechniken

Diese altbewährten Techniken bedienen sich alle samt der Stop – Motion – Technik, die oft auch als Frame – by – Frame Basis deklariert wird, da sie Einstellung für Einstellung animieren und nach jedem Bild eine kurze Pause entsteht, die die Illusion der Bewegung ermöglicht. Sie sind die altherwürdigen und konventionellen Verfahren, mit denen die Animation ihre Anfänge bestritten hat und die lange Zeit maßgebend in der Animation waren.

2.1.1. Zeichentrick

Diese als klassische Animationstechnik bezeichnete Art der Animation hat die größte Tradition, da sich, wie eben schon aufgezeigt, aus ihr die ganze weitere Entwicklung des Animationsfilms abgeleitet hat. Sie gilt besonders durch die vielen industriell gefertigten Disney – Filme daher auch als prominenteste Gattung und wird so fälschlicherweise häufig mit dem Begriff Animationsfilm gleichgesetzt. Wie der Name Zeichentrick schon sagt, werden bei dieser Technik ausschließlich Zeichnungen oder auch Malereien verwendet, die Bild für Bild manuell angefertigt und dann „frame by frame“ abgefilmt werden. Hierbei können jedoch Unterschiede auftreten. Klassischer Weise wird jedes Bild für jede Einstellung komplett neu erstellt, das heißt es werden für jede Filmsekunde abermals sowohl die Figuren als auch der Hintergrund bis zu

24 – mal gezeichnet.³⁶ Dieses Prozedere ist sehr arbeitsaufwändig und wird daher häufig durch die Cel – Animation³⁷ beschleunigt, die Walt Disney perfektionierte.³⁸ Hierbei werden die einzelnen Bildelemente jeweils auf unterschiedliche Folien gezeichnet, so dass bei einem jeweils gleichbleibenden Hintergrund zum Beispiel nur die sich verändernde Figur gezeichnet werden muss. Diese kann dann einfach auf die Hintergrund – Folie gelegt werden und spart dem Animator so Zeit. Diese „full animation“ kann aber noch weiter vereinfacht werden, indem nicht die ganze Figur neu gezeichnet wird, sondern ebenfalls nur Teile. Für diese „limited animation“ oder auch Teilanimation muss die Zeichnung der Figur im Vorfeld schon auf mehrere Folien aufgeteilt worden sein. Verändert sich in einem Bild nur der Gesichtsausdruck, so kann so beispielsweise nur die Gesichts – Folie nachgebildet und ausgetauscht werden. Der Rest der Folien wird wieder verwendet.³⁹ Eine weitere Innovation wurde durch das Disney – Studio entwickelt. Ziel war es, die projizierten Bilder an Dreidimensionalität gewinnen zu lassen und so die Zweidimensionalität der Zeichnungen zumindest scheinbar zu überwinden.⁴⁰ Hierfür wurde die Multiplan – Kamera entwickelt, ein fast zwei Stockwerke hoher Spezialaufbau mit mehreren Aufnahmeebenen für die Zeichentrickkamera. Auch bei dieser Technik wird das jeweilige aufzunehmende Bild in verschiedene Ebenen aufgeteilt und die jeweilige Szenerie dann auf mehrere Glasplatten gestaffelt aufgezeichnet. Der Hintergrund liegt nahe am Boden, die weiteren entweder bemalten oder für Teilanimationen mit Folien bedeckten Glasplatten werden entsprechend der gewünschten Tiefenwirkung mit einem Abstand von 30 bis 90cm darüber platziert. Die Kamera filmt das Bild dann von oben nach unten ab, wobei durch die unterschiedliche Schärfentiefe einzelne Ebenen fokussiert werden können und so eine bis dahin ungekannte Illusion von Tiefe erreicht wird. Das Verfahren ist sehr kostspielig und zeitintensiv, zumal die Bedienung der Kamera recht komplex ist, doch durch den Einsatz der Multiplan –

³⁶ Vgl. Ebenda, S. 45.

³⁷ „cel“ leitet sich von engl. celluloid ab und bezeichnet ein durchsichtiges Blatt, welches ursprünglich aus Zelluloid bestand. (Vgl. Ludger Kaczmarek, „Cel – System“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2794> 140/2007, 12.06.2012.)

³⁸ Vgl. Klaus Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3 – D – Computer – Trickfilms*, Bielefeld: Transcript 2007, S. 27.

³⁹ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 45.

⁴⁰ Vgl. Rolf Giesen, *Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart*, Berlin: Lexikon Imprint 2001, S. 211.

Kamera steigerte Disney den visuellen Reichtum erheblich.⁴¹ Filme wie PINOCCHIO⁴², FANTASIA⁴³ oder BAMBI⁴⁴ konnten so stark profitieren.

Die Zeichentrick – Animation wird sowohl im experimentellen als auch im kommerziellen Animationsfilm verwendet, wobei der große technische Aufwand der Multiplan – Kamera dem Mainstream – Film vorbehalten ist.

2.1.2. Legeanimation

Die Legeanimation wird häufig auch unter dem Begriff Cut – Out – Animation verwendet und ist neben dem Zeichentrick wohl eine der bekanntesten Animationsarten. Der Begriff leitet sich aus der Tatsache ab, dass bei der Animation meist ausgeschnittene zweidimensionale Figuren aus Zeitungen oder Fotografien verwendet werden und diese Bild für Bild unter der Kamera bewegt und aufgenommen werden. Vereinzelt können auch selbst gezeichnete und ausgeschnittene Figuren eingesetzt werden. Um eine realistische Darstellung zu ermöglichen, werden die Figuren aber auch hier aus mehreren Teilen zusammengefügt, um so die Animationsabläufe zu verkürzen. Allerdings sind die einzelnen Formen meist eher grob, häufig werden nur die Gliedmaßen voneinander getrennt. Wenn jedoch auch kleinere Teile wie Mund oder Augen ausgetauscht werden, so haben auch diese eher eine klobige Ästhetik, die sich jedoch auch aus der Machart der Animation ableitet. Ein besonderes Merkmal dieser Animation liegt in der Farbgebung. So werden hier, anders als beim konventionellen Zeichentrick aus dem Hause Disney, extrem bunte und grelle Farben verwendet, die die meist surrealen Thematiken der Animationen unterstützen sollen.⁴⁵ Auch diese surrealen Inhalte bewirken, dass die meisten Legetrickanimationen kommerziell nicht erfolgreich sind und daher eher im avantgardistischen Bereich aufzufinden sind. Doch gerade in den letzten Jahren haben sich im Fernsehen einige Formate wie z.B. SOUTH PARK durchgesetzt, die sich besonders durch diese Legetrick – Ästhetik

⁴¹ Vgl. Girveau, *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, S. 124.

⁴² PINOCCHIO, Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen, USA 1940.

⁴³ FANTASIA, Regie: James Algar/Samuel Armstrong, USA 1940.

⁴⁴ BAMBI, Regie: David Hand, USA 1942.

⁴⁵ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 49.

auszeichnen. Sie sind jedoch digital hergestellt und fallen daher nicht in diese analoge Kategorie.⁴⁶

2.1.3. Silhouetten- oder Schattenanimation

Sie ist eine Art Unterkategorie der Legetricktechnik, besticht aber durch ihre klare Konturierung. Erforderlich ist ein so genannter Leuchttisch, der die ausgeschnittenen Figuren von unten beleuchtet und so ihre Schattenrisse sichtbar macht. Alle Elemente können in einzelne Teile zerlegt werden. Wichtig ist jedoch, dass alle ausdrucksstark konturiert sind und dementsprechend angefertigt werden. Denn nur klare und vereinfachte Formen können vom Betrachter erkannt werden. Gesichter sollten so z.B. auf jeden Fall im Profil erscheinen. Daher eignet sich auch nicht jede Geschichte für einen Schattenfilm. Fantasiefiguren können beispielsweise nur sehr eingeschränkt eingesetzt werden. Das Material der Figuren ist hingegen vielseitig, solange es nicht lichtdurchlässig und gut zu bearbeiten ist. Meist wird jedoch Karton verwendet.⁴⁷ Ein bekanntes Beispiel für einen Schattenfilm bildet der Film *DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED*⁴⁸ von Lotte Reiniger.

2.1.4. Sandanimation

Der Sandanimation liegt ein ähnliches Prinzip wie der Silhouettenanimation zu Grunde. Auf einen beleuchteten Untergrund aus Glas werden Sand oder ähnliche pulverige Partikel gestreut und zu einem Bild geformt. Dieses Bild wird nun nach und nach in kleinen Schritten verändert, aufgenommen und somit in Bewegung versetzt. Umso mehr Sand auf einer Stelle verwendet wird, desto dunkler wird diese Stelle; je weniger bestreut sie ist, desto heller erscheint sie. Durch das Hinzufügen von weiteren beleuchteten Glasplatten kann auch mit fixen Hintergrundbildern gearbeitet werden. Diese Art der Animation erlaubt ein sehr schnelles und spontanes Arbeiten und kann zum Beispiel durch das Verwenden von farbigen Folien noch weiter

⁴⁶ Vgl. Ebenda.

⁴⁷ Vgl. Frese, *Filmtricks und Trickfilme*, S. 203f.

⁴⁸ *DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED*, Regie: Lotte Reiniger, Deutschland 1926.

aufgepeppt werden und so sehr stimmungsvolle Bilder entstehen lassen.⁴⁹ Sie wird dennoch eher selten und meist im experimentellen Film verwendet.

2.1.5. Modified – Base – Technik

Bei dieser Technik entstehen Animationen nicht durch mehrere Bilder oder Zeichnungen, sondern nur aus einem einzigen, welches sich Schritt für Schritt immer weiter entwickelt. Daher bieten sich für diese Technik besonders Zeichenmaterialien an, die durch ihre Beschaffenheit auch noch gut im Nachhinein zu bearbeiten sind. Eine Bleistiftzeichnung kann dies nur in einem sehr begrenzten Ausmaß. Daher eignen sich besonders Kreide, Öl- oder Acrylfarben sowie wasserlösliche Folienstifte oder Temperafarben. Auch die zu bemalenden Untergründe müssen dementsprechend ausgewählt werden, weswegen sich besonders die Tafel bei einer Kreidezeichnung oder aber Glasplatten oder Folien eignen. Die Modified – Base – Technik wird meist nur im experimentellen Animationsfilm verwendet.⁵⁰

2.1.6. Direct Film

Der Direct Film entsteht ganz ohne die Verwendung einer Kamera. Es gibt aber auch hier verschiedene Möglichkeiten der Animationen. Die erste entsteht durch das Zeichnen direkt auf einem Blankfilm, also einem durchsichtigen Filmstreifen. Die zweite entwickelt sich durch das Kratzen auf einem beschichteten, schwarzen Filmstreifen und die dritte durch das Bearbeiten eines bereits belichteten Filmstreifens. Durch die geringe Größe des Filmstreifens sind jedoch alle diese Arten der Animation oft durch das Wackeln der Bilder gekennzeichnet, denn die Genauigkeit beim Erstellen der einzelnen Bilder kann nur sehr schwer kontrolliert werden, so dass beim Abspulen des Filmmaterials kleine Ungenauigkeiten sofort ins Gewicht fallen. Auch diese Techniken werden daher meist in avantgardistischen Filmen angewendet.⁵¹

⁴⁹ Vgl. Iris Loos, *Das Trickfilm – Handbuch*, Frankfurt/Main: Bundesverband Jugend und Film e.V. 1995, S. 29f.

⁵⁰ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 47.

⁵¹ Vgl. Ebenda, S. 48.

2.2. Analoge, dreidimensionale Animationstechniken

2.2.1. Sachanimation

Die Sachanimation, im Englischen auch als „object animation“ bekannt, ist ähnlich wie die analogen, zweidimensionalen Techniken eine Stop – Motion – Technik. Sie stützt sich bei der Animation jedoch lediglich auf reale Gegenstände, die Einzelbild für Einzelbild fotografiert werden. Durch kleine oder auch große Positionsveränderungen oder auch das gänzliche Weglassen oder die Neueinführung eines Gegenstandes können sich die Gegenstände dann im Film wie von Geisterhand im Raum bewegen.⁵² Wichtig ist, dass die Beleuchtungsverhältnisse zwischen den Einzelbildern immer gleich bleiben bzw. nur bewusst geändert werden, um unausgewogene Lichtspiele zu vermeiden. Ähnliches gilt für die Kamerapositionierung und die Tiefenschärfe. Da mit dreidimensionalen Objekten gearbeitet wird, die sich aber nicht selbstständig bewegen, fehlt die realistische Bewegungsunschärfe, die sich im Realfilm automatisch bei Bewegungen ergibt. Denn die Belichtungszeit der Kamera ist zu langsam für die schnellen, natürlichen Bewegungsabläufe und nimmt daher immer leicht unscharfe Bilder auf. Beim Objekttrick wird jede Figur jedoch belichtet, während sie absolut still steht. Das Bild ist dementsprechend sehr scharf, was bei der späteren Projektion einen stroboskopartigen Effekt auslöst, die Bilder also eher abgehackt als fließend wiedergegeben werden können. Technisch gesehen können bei der Sachanimation grundsätzlich auch kompliziertere Kamerabewegungen arrangiert werden. Die Kamera muss hierbei jedoch immer synchron zur Animation des Objekts geführt werden.⁵³ Besonders beliebt bei Sachanimationen sind Filme mit Legosteinen, die mittlerweile schon eine eigene Bezeichnung erhalten haben. Die sogenannten Brickfilme, deren Name sich aus dem englischen Wort für Baustein entwickelt hat, erfreuen sich besonders im Internet großer Beliebtheit und werden zahlreich auf beträchtlichem Niveau angefertigt. Die Mode der Brickfilme wird daher mittlerweile schon von der Spielzeugfirma Lego gefördert, so dass verschiedenste Gattungen entstanden sind. Sogar Remakes von bekannten Filmszenen oder Nachstellungen

⁵² Vgl. Ebenda, S. 51.

⁵³ Vgl. Thomas Mulack, *Special Visual Effects. Planung und Produktion*, Gerlingen: Bleicher 2002, S. 39f.

von berühmten Fernsehsendungen fanden so ihren Weg in die Öffentlichkeit.⁵⁴ Aber auch alle anderen alltäglichen Gegenstände können fantasievoll animiert werden. Der Einsatz solcher Filme bleibt aber dennoch meist im kleinen Rahmen.

2.2.2. Modellanimation/Puppenanimation

Der Unterschied zwischen Sach- und Modellanimation besteht in der Auswahl ihrer zu animierenden Objekte. Diese werden bei der Modellanimation ausschließlich selbst gestaltet, das Spektrum an Materialien der Figuren ist dabei immens. Die beliebtesten Modelle bilden hierbei Puppen, so dass sich auch der Terminus Puppenanimation herausgebildet hat. Die Puppen können aus Holz, Metall, Draht oder sonstigen Rohstoffen angefertigt werden. Sie können kostümiert, angemalt oder in natura verwendet werden. Wichtig ist allein, dass sie über eine große Standfestigkeit verfügen und in großem Maße beweglich sind. Nur so können viele verschiedene Positionen eingenommen und phasenweise gefilmt werden. Eine große Schwierigkeit bilden bei dieser Animation der Gesichtsausdruck und somit auch der Dialog der Figuren. Um visuell eine überzeugende Sprechbewegung zu kreieren, ist es meist vonnöten einen komplett neuen Kopf der Puppe zu erstellen oder diesen zumindest mit beweglichen Gesichtspartien auszustatten. Dies ist sehr zeitintensiv und teuer, so dass viele kleinere Produktionen oft den gesamten Dialog vernachlässigen und ihre Puppen stumm lassen.⁵⁵ Große, ökonomisch erfolgreiche Produktionen wie NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS⁵⁶ oder TIM BURTON'S CORPSE BRIDE⁵⁷ sind budgetär jedoch so gut ausgestattet, dass sie sich die Herstellung leisten können, ohne die sie wahrscheinlich aber auch kaum halb so erfolgreich wären. Dass es sich bei Puppenanimationen ausschließlich um arglose und einfältige Stoffe für Kinder handeln muss, kann zudem nicht bestätigt werden. Gerade die eben genannten Filmbeispiele lassen schon durch ihre Titelgebung vermuten, dass auch gruselig anmutende Geschichten gerade bei Erwachsenen Anklang finden. Und auch die optisch dunkle Gestaltung der Figuren hat kaum etwas mit dem Ideal eines Kinderfilms an sich zu tun. Dennoch ist der Puppenfilm aus dem Puppentheater

⁵⁴ Vgl. James zu Hüningen, „Brickfilm“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2113_140/2007, 18.06.2012.

⁵⁵ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 52.

⁵⁶ NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS, Regie: Henry Selick, USA 1993.

⁵⁷ TIM BURTON'S CORPSE BRIDE, Regie: Tim Burton, USA 2005.

entstanden und zielt so inhaltlich oft auf heitere, fantasievolle Interpretationen von Märchen oder Volksstücken ab und ist somit auch in den aufgeführten Beispielen kindgerecht animiert.⁵⁸

2.2.3. Knetanimation/Clay – Animation

Die Knetanimation kann quasi als Unterkategorie der Puppenanimation aufgefasst werden, da ihre animierten Figuren vollständig aus Knete, Ton oder Plastilin modelliert werden. Einige werden durch ein Draht- oder Metallgestell im Kern der Figur fixiert und somit standfester gemacht. Sie wird daher international auch als Clay – Animation oder verkürzt als „Claymation“ betitelt. Durch die elastische Materie kann jede Figur leicht verändert werden, sei es nun nur der Gesichtsausdruck oder ganze Körperbewegungen. Ohne viel Aufwand kann die Figur entweder recht diffizil umgeformt, aber auch gänzlich einer Metamorphose unterzogen werden. So kann eine Figur plötzlich ohne große Umstände zu einem Gegenstand transformiert werden, was innerhalb des Handlungsverlaufs ein breites Spektrum an Möglichkeiten eröffnet.⁵⁹ Auch die Clay – Animation wird mit Hilfe der Stop – Motion – Technik gedreht, weswegen sie lange Zeit auf Kurzfilme beschränkt war. Denn die aufwändige Herstellung jedes einzelnen Bildes erlaubte es zuerst nicht, auf einzelne Bewegungen oder Mimiken zurückzugreifen. Es konnten also keine Vorlagen erstellt werden, jede Geste musste neu gebildet werden. Im Laufe der Jahre hat sich dies verändert, so dass nun nach den erfolgreichen und mit mehreren Oscars ausgezeichneten Kurzfilmen von den Knetfiguren WALLACE & GROMIT auch Langfilme realisiert werden. Bekannte Beispiele sind CHICKEN RUN⁶⁰ oder MARY AND MAX⁶¹. Der Aufwand einer solchen Produktion ist enorm, so wurden in Adam Elliots Film für alle 212 Figuren insgesamt 1026 auswechselbare Mundpartien, 886 Plastilinhände, 394 individuelle Pupillen und 147 maßgeschneiderte Kostüme kreiert und hergestellt. 133 Sets mussten insgesamt für den 92 – minütigen Film gebaut werden. Die Filmaufnahmen dauerten über ein Jahr und bestehen aus circa 132.480 Einzelbildern, die mit sechs hochauflösenden Digitalkameras aufgenommen

⁵⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 52.

⁵⁹ Vgl. Ebenda, S. 54.

⁶⁰ CHICKEN RUN, Regie: Peter Lord, Großbritannien 2000.

⁶¹ MARY AND MAX, Regie: Adam Elliot, Australien 2009.

wurden.⁶² Es ist daher logisch, dass ein solcher budgetärer wie auch arbeitsintensiver Einsatz sich nur rechnen kann, wenn der Film kommerziell ausgewertet wird und dementsprechend Gewinn abwirft. Nur wenige große Produktionsfirmen können dieses Risiko eingehen, so dass die meisten Knetanimationen kein öffentliches Aufsehen erregen und eher im experimentellen Bereich verbleiben.

2.2.4. Pixilation

Die Pixilation ist eine Technik, die besonders im avantgardistischen Film Anklang findet. Sie arbeitet im Gegensatz zu den bisher beschriebenen Arten nicht mit anorganischen Materialien, sondern mit Menschen. Personen werden im Stop – Motion – Verfahren in verschiedenen Positionen und Körperhaltungen aufgenommen und umgeformt, um so physikalisch ungewohnte und eigentlich impraktikable Bewegungen zu erzeugen. Die Gebärden sind konstruiert, so dass sich oft roboterhafte Bewegungen ergeben. Aber auch der Anschein eines Schwebezustands von Personen kann durch häufiges in die Luft Springen der Personen inszeniert werden.⁶³

2.3. Digitale Animationstechniken

Die Computeranimation hat sich Mitte des 20. Jahrhunderts angefangen zu entfalten, etablierte sich dann in den 1980er Jahren vor allem in Kurzfilmen und macht seitdem eine rasante Entwicklung durch. Die damaligen Innovationen wie die sich heranzubildende Scan – Technik oder aber die immer größer werdende Speicherkapazität sowie verbesserte Grafikkarten und Algorithmen bildeten die Grundlage für digital erstellte Filme. Durch die neuen technischen Möglichkeiten und die somit immer weiter wachsende Rechenleistung konnte der Animationsfilm seine bis dato rein analogen Techniken durch Digitalisierungen vereinfachen und so den Herstellungsprozess verkürzen. Zeichnungen konnten beispielsweise eingescannt und so beliebig mit anderen Zeichnungen kombiniert werden. Mittlerweile können sie

⁶² Vgl. <http://maryandmax.mfa-film.de/pages/hinter-den-kulissen/zur-produktion.php>, 19.06.2012.

⁶³ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 54.

zudem direkt am Computer erstellt werden, so dass analoge Materialien fast komplett ausgetauscht werden können.

Die Differenzierung zwischen zweidimensionalen und dreidimensionalen⁶⁴ Digitaltechniken ist überdies obsolet, da kein wesentlicher Unterschied innerhalb ihrer digitalen Herstellung besteht und mittlerweile zudem fast ausschließlich dreidimensionale Animationen für den Film produziert werden. Zweidimensionale Techniken, die als Grafiken für Kommunikationszwecke dienen, werden meist nur innerhalb von Präsentation, auf Websites oder im Fernsehen verwendet.⁶⁵ Dies liegt im Wesentlichen an der Tatsache, dass auch Realfilme nur dreidimensional aufgenommen werden können und sich Animationsfilme an ihnen orientieren. Denn schon Walt Disney war darauf aus, möglichst realitätsgetreue Filme zu produzieren und entwickelte dementsprechende Animationstechniken.⁶⁶ Die heutigen dreidimensional digital erstellten Bilder können innerhalb der Software ihre Perspektive ändern und so auch den Betrachterstandpunkt variieren. Dennoch sind sie für uns auf dem Bildschirm eigentlich nur zweidimensional sichtbar. Durch die heutigen technischen Voraussetzungen und ihre ständige Weiterentwicklung im virtuellen Raum ist es jedoch möglich der Wirklichkeit durch digitale Bilder immer näher zu kommen, so dass es logisch erscheint, dass weitgehend nur dreidimensionale Animationstechniken verwendet werden. Alles andere würde die Realitätsillusion brechen, die der Animationsfilm aufzubauen versucht. Man könnte meinen, dass dies seiner Eigenschaft der Selbstreflexivität, welche noch gesondert behandelt wird⁶⁷, widerspricht, und sollte daher eine weitere Differenzierung vornehmen.

Auch bei digitalen Animationsfilmen gibt es bedeutende Unterschiede. So muss man zunächst zwischen vollanimierten und teilanimierten Filmen unterscheiden. Teilanimierte Filme haben nämlich keinen Anspruch sich als solche zu erkennen zu geben. Im Gegenteil wollen sie dies so gut wie möglich versuchen zu verbergen. Gerade für sie ist es also wichtig, dass die animierten Teile so wenig wie möglich den

⁶⁴ Dreidimensional bezieht sich hierbei auf ein auf einer x-, y- und z-Achse erstelltes Modell und ausdrücklich nicht auf eine dreidimensionale Filmvorführung, die mit Hilfe von 3D-Brillen angesehen werden muss.

⁶⁵ Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 37.

⁶⁶ Vgl. diesbezüglich S. 14f dieser Arbeit.

⁶⁷ Vgl. diesbezüglich das Kapitel „Selbstreflexivität im Animationsfilm“ auf S. 36f dieser Arbeit.

Realfilmfluss stören. Sie sollen lediglich die Möglichkeiten des Realfilms durch spektakuläre Figuren, Bewegungen oder Umgebungen erweitern, ansonsten aber die Diegese⁶⁸ des Films nicht beeinflussen. Dies schaffen sie, indem sie möglichst anorganische Objekte wie Requisiten oder Architekturen animieren, deren Animationen schon früh recht überzeugend wirken und die anders kaum zu realisieren wären. Anders ist es jedoch bei Lebewesen, insbesondere bei Menschen, denn „[d]ie realistische Darstellung von menschlicher Hautoberfläche ist schwer zu simulieren, weil sie aus vielen Schichten besteht, die alle ihre eigenen Farb-, Glanz- und Durchlässigkeitseigenschaften aufweisen. [...] Dieser komplexe Vorgang des Verhaltens von Licht auf Hautoberfläche konnte lange Zeit nur in Ansätzen simuliert werden.“⁶⁹ Als erster vollanimierter Spielfilm schaffe dies dann im Jahr 2001 der Film FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN⁷⁰. Seine vollständig computeranimierten Darsteller, die durch das Motion – Capture – Verfahren, welches noch erläutert werden wird⁷¹, animiert wurden, waren die ersten ernstzunehmenden, annähernd fotorealistischen Figuren, die dennoch nicht das gewünschte Resultat mit sich brachten. Ökonomisch gesehen wurde der Film kein Erfolg, so dass bis heute nur wenige weitere Versuche unternommen wurden, einen kompletten Film mit fotorealistischem Anspruch digital zu animieren. Die Anzahl von teilanimierten Spielfilmen explodiert hingegen sichtlich, so dass kaum ein Kinofilm noch ohne Digitalisierungen arbeitet. Die großen Blockbuster der letzten Jahre bestätigen dies eindrucksvoll.

Im Gegensatz hierzu stehen die cartoonhaften vollanimierten Animationsfilme, die im Sinne dieser Arbeit betrachtet werden sollen und die seit Mitte der 1990er Jahre eine Blütezeit erfahren. Bei ihnen dient die dreidimensionale Animation zur Entwicklung einer eigenen Bildästhetik, die sich bewusst vom Realfilm abgrenzt. So werden zwar realistische Elemente verwendet, allerdings orientiert sich besonders die Figurenzeichnung sowie der karikativ – übertriebene Humoristikstil von Figuren und Plots stark am Zeichentrick- und Cartoonfilm und spielt so bewusst mit Realismusansprüchen.⁷² Eine besonders große Diskrepanz zeigt sich hier in den letzten Jahren bei Hintergründen und Figuren. Während die Figuren cartoonhaft

⁶⁸ Vgl. diesbezüglich den Begriff Diegese auf S. 59 dieser Arbeit.

⁶⁹ Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 89.

⁷⁰ FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN, Regie: Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001.

⁷¹ Vgl. diesbezüglich S. 31 dieser Arbeit.

⁷² Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 88.

aufbereitet werden, entwickeln sich die virtuellen Sets im Hintergrund immer realistischer. Sie nähern sich damit immer weiter dem Fotorealismus an. Dieser Bruch zwischen beiden Ebenen mag zum einen in der früheren Unzulänglichkeit in den technischen Mittel liegen, ist mittlerweile jedoch eher als ein Stilmittel zu betrachten. Denn es ist laut Scott McCloud augenscheinlich, dass eine Identifikation mit unrealistisch dargestellten Figuren für einen Großteil der Rezipienten wesentlich einfacher zu erreichen ist als mit realistisch animierten. „Nach seiner Theorie übernehmen realistische Figurendarstellungen die Attribute einer spezifischen Einheit, während Cartoon – Designs eher massenwirksamen Identitätsanforderungen entsprechen.“⁷³ Die Figuren in kommerziell erfolgreichen Animationsfilmen sollen durch ihr Aussehen also eine möglichst breite Masse ansprechen, also sehr konventionell gehalten sein. Nur so kann ein großes Identifikationspotential beim Publikum erreicht werden, welches sich bei sehr fotorealistischen Figuren durch ihre Einzigartigkeit automatisch ausschließt.⁷⁴ Um nun aber dennoch den Reichtum und die Möglichkeiten der animierten Welt darstellen zu können, werden die Umgebung und Ausstattung so naturalistisch wie möglich gestaltet. Dies ist ohnehin das Fachgebiet der Animation und sorgt so für eine perfekte Ergänzung, die mit den Reiz des cartoonhaften Animationsfilms ausmacht. Durch die früheren technischen Unzulänglichkeiten war es nicht möglich innerhalb eines Films animierte Sequenzen einzubauen, die sich nicht unwillkürlich als Animationen zu erkennen gaben. Daher mussten sich diese animierten Teile innerhalb der sogenannten Hybridfilme⁷⁵ unwillkürlich als sich selbst herausstellendes Medium zeigen und konnten damit keinerlei Realitätsansprüche stellen. Durch die fortschreitende Technik ist dies nun anders, was sich besonders der Realfilm zu Nutze machen will und daraufhin der teilanimierte Film entstanden ist. Ursprünglich bleibt der Animationsfilm jedoch ein selbstreflexives Medium.⁷⁶

Da für den heutigen Film quasi ausschließlich dreidimensionale digitale Animationsgrafiken zum Einsatz kommen und zweidimensionale

⁷³ Ebenda, S. 94.

⁷⁴ Vgl. Ebenda.

⁷⁵ Ein Hybridfilm zeichnet sich durch den Übergang zwischen Real- und Animationsfilm aus. Er ist demnach ein Realfilm, der durch deutlich sichtbar animierte Elemente, wie beispielsweise Comicfiguren, erweitert wird.

⁷⁶ Vgl. diesbezüglich das Kapitel „Selbstreflexivität im Animationsfilm“ auf S. 36f dieser Arbeit.

Animationstechniken eher dem Fernsehen oder zu Präsentationszwecken dienen, erscheint es für nicht notwendig, diese zu beschreiben. Dennoch soll kurz auf die wichtigsten Vertreter der dreidimensionalen Verfahren eingegangen werden, auch wenn die Komplexität der Computeranimation, auch CGI⁷⁷ genannt, eine genaue Erläuterung ohne große Ausschweife wie bei den analogen Verfahren nicht zulässt. Die Ausführung reduziert sich daher aufs Wesentliche und gibt einen Überblick über die vielschichtige Thematik.

2.3.1. Keyframe – Animation

Durch die Digitalisierung wurde auch eine völlig neue Art der Generierung von Bewegungen ermöglicht. So wurde bei nahezu allen vorhin beschriebenen zwei- und dreidimensionalen Techniken früher nur die straight – ahead – Methode angewandt. Die Bewegungen wurden also alle linear, in der Reihenfolge ihrer Bewegungsabläufe zu Ende animiert. Fehler konnten im Nachhinein kaum mehr behoben werden.⁷⁸ Dies ermöglicht es aber auch, neue Ideen in die Zeichnungen einfließen zu lassen, die erst während des Prozesses des Zeichnens entstehen. Der Animator öffnet sich und sein Konzept also der Spontanität und Kreativität und kann damit nicht voraussagen, wie viele Phasenzeichnungen er letztendlich benötigen wird. Der Arbeitsaufwand kann damit nicht genau bemessen werden, was besonders für kommerziell ausgerichtete Studios problematisch ist. Sie können das Risiko der Unkalkulierbarkeit nicht in Erwägung ziehen, da Kosten milderndes Arbeiten für sie an erster Stelle steht.⁷⁹ Daher bevorzugten sie schon früh die pose – to – pose – Methode, die nur die Zeichen- und mit ihr die Cel – Animation anwenden konnte und die durch die Digitalisierung noch vorangetrieben wurde. Der Chef – Animator muss bei dieser Methode nur noch die Schlüsselbilder oder „keyframes“ einer Bewegung erstellen. Die Zwischenschritte, die sogenannten „in – betweens“, können Assistenten anfertigen. Nun errechnet diese der Computer selbstständig. Es müssen also nur noch die wichtigen Anfangs- und Endpunkte einer Animation sowie eventuelle Schlüsselposen erstellt werden, die Zwischenphasen werden eingespart. Die frühere lineare Animation gehört damit, zumindest was den kommerziell erfolgreichen Film

⁷⁷ Abkürzung für computer – generated imagery (Vgl. Furniss, *Art in Motion*, S. 178.).

⁷⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 55.

⁷⁹ Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 31f.

angeht, weitgehend der Vergangenheit an. Dies bestätigt sich auch dadurch, dass innerhalb der Digitaltechnik Verknüpfungen einzelner Gelenkpunkte die Arbeit erleichtern. So werden Bewegungen hierarchisch miteinander verknüpft, so dass sich, wenn sich eine Hand bewegen soll, gleichzeitig auch immer die Arm- und Schulterpartien mitbewegen ohne dabei selbstständig animiert zu werden. Dies ist unabhängig davon, ob zwei- oder dreidimensional gearbeitet wird. Die zu animierenden Objekte werden in einen Raum gestellt und Punkt für Punkt dargestellt. Geometrische Formen wie Zylinder, Kugel oder Quader bilden bei der dreidimensionalen Animation dafür die Basis. Oft wird auch ein Modell erstellt, das dann in den Computer übertragen wird.⁸⁰

2.3.2. Motion – Capture – Verfahren

Um Bewegungen innerhalb von 3D – Animationen realistischer darstellen zu können, wird häufig das Motion – Capture – System verwendet. Es handelt sich hier um eine Weiterentwicklung des Rotoskopie – Verfahrens⁸¹, verfügt aber über den Vorteil, dass die Daten direkt in Computerprogramme übertragen und somit sofort weiterverarbeitet werden können. Das langwierige, akribisch genaue Abzeichnen der Bewegungen wird somit überflüssig. Beim Motion – Capture – Verfahren tragen die Schauspieler Spezialanzüge, die mit einer großen Anzahl von Sensoren versehen sind. Diese Sensoren sind an jeglichen Gelenken und Muskelpartien des Körpers angebracht und übermitteln die Bewegungsabläufe an digitale Computerprogramme. Diese können die Informationen wiederum analysieren und in 3D – Computermodelle übertragen sowie auf jegliche Figuren anpassen. Hierbei werden die Bewegungsabläufe sozusagen auf ein digitales Skelett übertragen. So können auch komplexe Bewegungsabläufe relativ schnell und unkompliziert erfasst werden, was bei anderen Animationstechniken einen wesentlich höheren Aufwand erfordert.⁸²

⁸⁰ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 55f.

⁸¹ Vgl. diesbezüglich S. 14f dieser Arbeit.

⁸² Vgl. Giesen, *Lexikon der Special Effects*, S. 207.

2.3.3. Performance – Capture – Verfahren

Dieses Verfahren geht noch weiter als das Motion – Capture – Verfahren, ähnelt ihm aber im Wesentlichen sehr. Der Unterschied besteht darin, dass es nicht nur die Bewegungen sondern auch die Mimik eines Schauspielers auf digitale Träger übertragen kann. Hierzu müssen noch wesentlich mehr Sensoren am Schauspieler befestigt werden, gerade die Gesichtspartie gleicht dabei oft einem Meer von Sensoren. Denn besonders das Gesicht besteht aus unglaublich vielen verschiedenen Muskelpartien, von denen man für eine möglichst wirklichkeitsnahe Abbildung einen Großteil mit Sensoren ausstatten muss. Kleinste Regungen können so aufgenommen werden, so dass die Performance eines Darstellers quasi vollständig erfasst werden kann.⁸³ Der wohl bekannteste Performance – Capture – Schauspieler ist Andy Serkis, der nicht nur Gollum in DER HERR DER RINGE – Triologie verkörperte, sondern auch Kong in KING KONG⁸⁴, Ceasar in RISE OF THE PLANET OF THE APES⁸⁵ oder gerade erst Kapitän Haddock in THE ADVENTURES OF TINTIN⁸⁶ seinen Körper verlieh.

2.3.4. Morphing

Als Morphing bezeichnet man eine stufenlose Verwandlung eines Körpers in eine andere Form innerhalb eines digitalen computergestützten Verfahrens. Es wird dabei versucht durch Verzerrungen einen möglichst realistischen Übergang herzustellen, daher ist es notwendig, dass Quell- und Zielbild nicht zu unterschiedlich sind, also möglichst eine identische Anzahl an Scheitelpunkten⁸⁷ besitzen.⁸⁸ Sonst wirkt das Morphing realitätsfremd oder auch grotesk, was jedoch auch häufig ein beabsichtigter Effekt, zum Beispiel bei humorvollen Zeichentrickfilmen, sein kann. Mittlerweile ist das Morphing aber Bestandteil des allgemeinen Repertoires des computerbearbeiteten und digitalen Spielfilms sowie des Fernsehens.⁸⁹

⁸³ Vgl. Gottlieb Florschütz, „Motion Capturing“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4598> 140/2007, 26.06.2012.

⁸⁴ KING KONG, Regie: Peter Jackson, USA/Neuseeland/Deutschland 2005.

⁸⁵ RISE OF THE PLANET OF THE APES, Regie: Rupert Wyatt, USA 2011.

⁸⁶ THE ADVENTURES OF TINTIN, Regie: Steven Spielberg, USA/Neuseeland 2011.

⁸⁷ Scheitelpunkte sind Punkte im 3D – Raum, die Eckpunkte von 3D – Objekten markieren. (Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 263.).

⁸⁸ Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 261.

⁸⁹ Vgl. Ludger Kaczmarek, „Morphing“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1770> 140/2007, 26.06.2012.

3. Die Genreproblematik

Sobald man sich mit dem Thema Animationsfilm beschäftigt, tritt früher oder später die Frage des Genres in den Raum. Denn innerhalb des wissenschaftlichen Kontexts variieren diesbezüglich die Meinungen, so dass eine einheitliche Verwendung des Begriffs hoffnungslos scheint. Dabei bedeutet der Begriff Genre, der seinen Ursprung im Französischen findet, zunächst schlicht Art, Sorte oder Gattung.⁹⁰ Verwendet man den Begriff in diesem Sinn, so könnte man den Animationsfilm ohne weiteres als Genre klassifizieren und ihn somit neben die Filmgattungen Real- und Dokumentarfilm stellen. Diese drei Gattungen können so durch ihre Unterschiede hinsichtlich ihrer bildtechnischen Verfahren, die ich bereits ansatzweise aufgezeigt habe, definiert werden. Auch eine weitere Aufspaltung in ihre Verwendungsformen wie zum Beispiel Spielfilm, Fernsehfilm oder Werbefilm wäre zusätzlich möglich. Im allgemeinen Sprachgebrauch hat diese Definition jedoch Schwächen, da das Genre allgemein als thematische Eingrenzungshilfe von Filmen dient. Es werden also Kategorien von wiederkehrenden Topoi, Handlungsmustern oder Figurenkonstellationen erstellt, die so auf einen bestimmten Filmtypus hinweisen sollen. Diese Kategorisierung soll besonders dem Filmpublikum die Auswahl aus dem unzähligen Filmrepertoire erleichtern. So können beispielsweise ein Western und ein Horrorfilm durch ihre differierenden Handlungsstränge klar voneinander getrennt werden.

„Genres werden nicht mehr als Seinskategorien betrachtet, die einem Werk quasi an sich zukommen, sondern als regulative Prinzipien. Genres sind Interpretanten, die das Werk in einen Verweisungszusammenhang einordnen. Nicht der Regisseur oder der Film selber oder gar ein Filmkritiker legt eine solche Genrestruktur bzw. Genrezugehörigkeit fest, sondern sie entsteht im Rahmen einer Interpretationsgemeinschaft, d.h. unter bestimmten sozialen, kulturellen, mediengeschichtlichen, wirkungsmäßigen Bedingungen und Umständen.“⁹¹

Andreas Friedrich ist jedoch der Auffassung, dass sich der Animationsfilm durch seine großen künstlerischen Spielräume als Genre einstufen lässt. „Es ist dieser

⁹⁰ Vgl. Ernst Lange – Kowal/Eduard Weymuth (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch Französisch*, Berlin u.a.: Langenscheidt ⁴⁰2000, S. 237.

⁹¹ Werner Faulstich, *Die Filminterpretation*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1988, S. 78.

nahezu grenzenlose gestalterische Freiraum des künstlerischen Zugriffs auf jedes einzelne Bild zur Darstellung von Bewegung [...], der das heterogene Gebilde des Animationsfilms definiert und es zum Genre qualifiziert.“⁹² Gerade die beschriebenen großen künstlerischen Freiräume deuten für mich jedoch daraufhin, diese immense Bandbreite an differierenden Filmen nicht in einem einzigen Genre klassifizieren zu können. Sie schreit förmlich nach Untergliederungen, die das Wesen der einzelnen Filme versuchen besser darzustellen und die sich nicht nur auf ihre Produktionsweise reduzieren lassen. Eine solche Untergliederung in klassische⁹³ Filmgenres, wie es etwa Western, Krimis, Thriller, Horror und Science Fiction sind, bietet sich bei vielen, besonders kommerziell verbreiteten Animationsfilmen an. Jedoch finden sie relativ schnell ihre Grenzen, wenn es um die Genreeinteilung von Experimentalfilmen geht, die einen nicht unwesentlichen Teil des Animationsfilms ausmachen, auch wenn sie innerhalb dieser Arbeit nicht behandeln werden.

Der Filmwissenschaftler Paul Wells hat sich diesem Problem angenommen und versucht neue, sich auf alle Animationsfilme anwendbare Genres zu formulieren.⁹⁴ Das erste der von ihm postulierten sieben Genres wird als „formal“ betitelt und bezieht sich besonders auf die Erweiterung von technischen oder ästhetischen Parametern im Film. Hierbei können zum einen neuartige narrative Strukturen auftreten, aber auch ungewohnte künstlerische, technische oder formale Arbeiten zu Tage treten. Das „dekonstruktive“ Genre behandelt Filme, die sich explizit als Animationsfilme zu erkennen geben und so mit ihrem Status des sich selbst herausstellendem Mediums spielen. Dabei können die Figuren beispielsweise mit dem Publikum kommunizieren, wie es bei ALADDIN⁹⁵ der Fall ist, oder aber es wird die Entstehung des Films an sich beleuchtet.⁹⁶ Das dritte Genre beschäftigt sich mit der politischen Dimension der Filme. Sobald sie eine moralische, ethnische oder politische Aussage besitzen, fühlen sie sich dieser Kategorie zugehörig. „These films have a specific intention and work within the broad parameters of propaganda, public information, educational instruction and social advocacy.“⁹⁷ Abstrakte Filme bilden eine weitere Gruppe. Diese arbeiten besonders mit abstrakten Formen oder aber ihre

⁹² Friedrich, *Filmgenres. Animationsfilm*, S.12.

⁹³ Auch bei diesen klassischen Genres gibt es vielerlei Kontroversen, denen innerhalb dieser Ausführung jedoch keine Beachtung geschenkt werden soll.

⁹⁴ Vgl. Paul Wells, *Animation. Genre and Authorship*, London: Wallflower 2002, Kapitel 4, S. 41 – 71.

⁹⁵ ALADDIN, Regie: John Musker/Ron Clements, USA 1992.

⁹⁶ Vgl. Wells, *Animation*, S. 67f.

⁹⁷ Ebenda, S. 68.

Filmmacher erstellen neue Fragestellungen für nicht lineare und nicht figurative Werke. Sie stechen also meist durch ihre nicht traditionelle Auswertung von Themen heraus. Die absolute Abstraktion ist dabei nicht gefordert, es können also auch abstrahierte, figurative Elemente auftauchen.⁹⁸ Die fünfte Form ist die „Re – Narration“, die bestehende Verhältnisse in Zeit, Raum und Perspektive neu konfiguriert. So manipuliert sie beispielsweise die natürliche Zeitwahrnehmung mittels Metamorphosen in extrem kurzer Zeit oder bildet im Film ungewöhnliche Perspektiven ab, die den normalen Filmkonventionen nicht entsprechen. So entsteht eine neue, ungewohnte Narration. Im Gegenzug dazu stehen die von Wells als „paradigmatisch“ bezeichneten Filme. Sie erfüllen die konventionelle Formensprache, Inhalte und Narrationen und sind daher besonders häufig bei Disney – Produktionen oder aber generell bei kommerziell erfolgreichen Filmen oder Serien zu finden.⁹⁹ Die letzte Kategorie mit dem Titel „primal – Animation“ befasst sich mit Emotionen. Sie versucht Gefühle und Bewusstseinszustände darzustellen und bedient sich daher besonders surrealen Filmen über Träume, Wünsche, Fantasien oder Erinnerungen.¹⁰⁰

Diese sieben Kategorien sollen laut Wells als provisorischer Ansatz verstanden werden, um die Diskussion um das Genre im Animationsfilm zu lindern. Denn diese Kategorien vereinen nun sowohl kommerziell erfolgreiche Filme, als auch avantgardistische sowie experimentelle und können somit für alle Animationsfilme angewendet werden. So sinnvoll dieser Ansatz auch scheinen mag, bisher haben sich Wells Kategorisierungen nicht durchgesetzt. Weder im allgemeinen Filmbusiness, was in Anbetracht der hier nicht besonders großen Bekanntheit Wells als Wissenschaftler nicht sonderlich verwundern muss, als auch in der wissenschaftlichen Theorie. So muss weiterhin wohl mit einer Vermischung der Begriffe gerechnet werden, die einem jedoch stets bewusst sein sowie kritisch hinterfragt werden sollte.

⁹⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 65.

⁹⁹ Vgl. Wells, *Animation*, S. 69f.

¹⁰⁰ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 67.

4. Selbstreflexivität im Animationsfilm

In den Anfängen des Animationsfilms waren Selbstbezüge obligatorisch. Dies liegt besonders daran, dass die noch unausgegorenen Techniken kaum perfekte Animationen zuließen. Denn das aufwändige Animieren kostete schon für sich sehr viel Zeit, so dass nicht jede Aufnahme wiederholt werden konnte, wenn bei ihr versehentlich ein Teil einer Hand oder Materialien mit auf das Bild geraten waren. Im Gegenteil machte viele Animatoren gerade dieses Erscheinen sogar sehr stolz, weil es sie als Schöpfer des Werkes zu erkennen gab und sie so auch direkt im Film verewigt wurden. Aus heutiger Sicht machen besonders diese Fehler den großen Charme des sehr frühen Animationsfilms aus.¹⁰¹ Aber auch nach dem technologischen Fortschritt ist dem Animationsfilm die Eigenschaft der Selbstreflexivität nicht abzusprechen. Oftmals wird der Film daher auch bewusst als Produkt herausgestellt, das noch während der Vorführung im Produktionsprozess zu sein scheint. So können Figuren wie bei DUMB HOUNDED¹⁰² so schnell laufen, dass sie wortwörtlich aus dem Rahmen fallen, sprich die Figur aus dem Filmstreifen und somit aus der diegetischen Welt hinausläuft. Als sie dies bemerkt, kehrt sie jedoch sofort in den Film, also innerhalb des Filmstreifens zurück und überquert dabei erneut den löchrigen Rand des Zelluloids.



Abb. 1: DUMB HOUNDED

Dass dies rein technisch gesehen nicht möglich ist, da das Bild mit einem nur halb sichtbaren Filmstreifen gar nicht hätte projiziert werden können, ist logisch. Doch ist

¹⁰¹ Vgl. Jan Siebert, "Self – reference in animated films", *Self – Reference in the Media*, Hg. Winfried Nöth/Nina Bishara, Berlin: Mouton de Gruyter 2007, S.155 – 161, hier S.155.

¹⁰² DUMB HOUNDED, Regie: Tex Avery, USA 1943.

die Logik innerhalb des Animationsfilms bekannter Maßen kein Charakteristikum. Im Gegenteil ist es, wie bereits erwähnt, eine wesentliche Eigenschaft des Animationsfilms, sich eben nicht an physikalische Gesetze der Realität halten zu müssen. Die Animatoren haben so einen wesentlich höheren Freiraum mit Gesetzmäßigkeiten, Logik und Perspektiven zu spielen, als es die Filmemacher von Realfilmen jemals haben werden. Schon durch diese Möglichkeiten enttarnt sich der Animationsfilm wie im aufgeführten Beispiel und gibt sich selbst als Film zu erkennen.

Ähnlich geht es auch im Cartoon LUCKY DUCKY¹⁰³ zu, wo die Hauptfiguren die Grenze zwischen Farbfilm und Schwarzweißfilm überschreiten, um so die Dauer ihrer endlosen Verfolgungsjagd zu betonen. Sie sind quasi ans Ende ihrer farbigen Diegese gelangt und müssen dementsprechend umkehren.

Viele selbstreflexive Bezüge basieren auch auf dem Medium Papier, welches den Animationsfilm erst entstehen ließ. So bekennt sich schon eine der ältesten Animationsfilmserien durch ihre Titelgebung zu ihrer Vergangenheit. OUT OF THE INKWELL¹⁰⁴ erzählt die Geschichte seiner eigenen Herstellung, indem der Protagonist in jeder Episode aus einem Tintenfass herausklettert, um zum Schluss wieder darin hinabzusteigen.¹⁰⁵ Aber auch neuere Filme wie WERNER – BEINHART!¹⁰⁶ bedienen sich bewusst der Ästhetik von Comic – Büchern. So schreit Werner einmal so laut, dass seine Worte wie gewöhnlicher Weise nur in einem gezeichneten Comic in riesigen roten Blockbuchstaben durch den Flur schallen. Dies ist als eine Selbstreferenz auf das Comic zu werten, aus dem der Film entstanden ist.¹⁰⁷

Eine andere Art von Selbstreflexivität ist in der Interaktion mit dem Zuschauer zu sehen. So sind besonders Cartoon – Charaktere wie beispielsweise Bugs Bunny bekannt dafür, direkt mit dem Publikum zu interagieren. Sie sprechen die Zuschauer oft direkt an, um ihre Positionen zu verdeutlichen, einen Witz zu machen oder die Zuschauer einfach in bestimmte Situationen mit einzubeziehen. Dieses direkte Einbeziehen in die Filmhandlung hat einen stark selbstreflexiven Charakter, da sich die Figuren des Films innerhalb der Diegese darüber klar sein müssen, dass sie Teil eines Films sind, der von Zuschauern verfolgt wird. Ansonsten wären ihre

¹⁰³ LUCKY DUCKY, Regie: Tex Avery, USA 1948.

¹⁰⁴ OUT OF THE INKWELL, Idee: Max Fleischer, USA 1918 – 1929.

¹⁰⁵ Vgl. Siebert, "Self – reference in animated films", S. 156.

¹⁰⁶ WERNER – BEINHART!, Regie: Niki List, Deutschland 1990.

¹⁰⁷ Vgl. Siebert, "Self – reference in animated films", S. 156.

Interaktionen, die natürlich keine Antworten des Publikums voraussetzen, weil auf diese sowieso kein direkter Bezug genommen werden kann, sinnlos. Diese Selbstreflexivität kann aber noch gesteigert werden, indem ein Zuschauer sogar Teil der Erzählung wird. In *DAFFY DUCK AND EGGHEAD*¹⁰⁸ wird suggeriert, dass ein Zuseher vor die Linse des Projektors tritt und so einen Schatten in die diegetische Welt des Entenjähgers wirft. Dieser wird durch den imaginären, verspäteten Kinobesucher, der sich durch die bereits sitzende Zuschauermenge kämpft, abgelenkt. Schließlich wendet sich der Entenjäger direkt an das Publikum und fordert den Störenfried auf sich hinzusetzen. Doch schon darauf springt der Mann erneut auf und gefährdet somit die Jagd, weswegen ihn der vollkommen entnervte Jäger kurzum erschießt und sich so wieder auf seine Filmrolle konzentrieren kann. Der Zuschauer ist natürlich animiert, dennoch repräsentiert er das echte Publikum, das sich den Film live im Kino anschaut. Dass der verspätete Zuschauer den Jäger jedoch so stört, suggeriert, dass das Geschehen auf der Leinwand in Echtzeit zelebriert wird und sich die Hauptfiguren darüber klar bewusst sind. Sie wissen also, dass sie sich in einem Kinosaal befinden und zeigen durch die willentliche Interaktion mit dem Publikum einen stark ausgeprägten selbstreferentiellen Effekt.¹⁰⁹

Dass sich animierte Figuren oftmals über ihr animiertes Dasein im Klaren sind, zeigt auch der Film *SPACE JAM*¹¹⁰ aus dem Jahr 1994. Hier wird das Leben der animierten Warner Brother Helden, den Looney Tunes, innerhalb eines Hybridfilms gezeigt. So gehen sie zu einer Darstellerkonferenz für animierte Filme, zeigen, was sie zwischen ihren Auftritten in Film und Fernsehen so in ihrer Freizeit treiben und echauffieren sich über nicht bezahlte Gehälter für diverse Merchandising – Kampagnen mit ihren Namen. Sie geben sich also als Darsteller aus und nehmen so ironisch Bezug zu sich selbst als animierte Figuren in einem Film. Es wird also über das Medium des Animationsfilms selbst gesprochen, der Film *SPACE JAM* behandelt somit den Film als Ausdrucksmittel selbst. Durch die DVD – Vermarktung hat diese Entwicklung noch weiter zugenommen. So werden heutzutage durch diverse Specials auf der DVD wie etwa *Out – Takes* oder *Figuren – Interviews* die Figuren des Films und somit der Animationsfilm an sich im Sinne des Realfilms präsentiert. Denn die allgemein bekannten und von Zuschauern geliebten *Out – Takes*, in denen sich der

¹⁰⁸ *DAFFY DUCK AND EGGHEAD*, Regie: Tex Avery, USA 1938.

¹⁰⁹ Vgl. Siebert, "Self – reference in animated films", S. 158.

¹¹⁰ *SPACE JAM*, Regie: Joe Pytka, USA 1996.

Schauspieler verhaspelt oder zum wiederholten Male einen Lachanfall erleidet, kann es im Animationsfilm in dieser Art und Weise nicht geben. Schließlich gibt es hier keine real agierenden Schauspieler, sondern lediglich meist am Computer generierte Figuren. Allein Programmierungs-, Grafik- oder Sprachfehler der Synchronsprecher sind möglich, die jedoch nicht annähernd den Reiz von echten misslungenen Aufnahmen haben. Die auf der DVD befindlichen gefälschten Out – Takes der Figuren müssen demnach ebenso wie die Interviews komplett neu animiert werden und sollen als zusätzliches Amüsement dienen. Der Animationsfilm ahmt somit den Produktionsvorgang eines Realfilms nach und unterstreicht den Selbstbezug des Animationsfilms auf das Medium Film.¹¹¹ Einer der Out – Takes aus *A BUG'S LIFE*¹¹² ist zudem als eine Hommage an den noch nicht computeranimierten Film zu sehen. Hier verschlägt es einem großen Vogel, der mit lautem Trillern gerade im Befinden ist über den Käfer namens Heimlich herzufallen, plötzlich die Sprache. Denn er ist anscheinend nicht wie alles andere im Film computeranimiert, sondern eine alte, nicht mehr voll funktionstüchtige Maschine, die gerade ihren Geist aufgegeben hat und so laut knarrend mit weit geöffnetem Schnabel zum Halten kommt. Es wird also auf die frühere, oft fehleranfällige und jetzt veraltete Filmausstattung angespielt, die durch die neue Computertechnik überflüssig geworden zu sein scheint.¹¹³ Eine häufig vorkommende Interaktion mit dem Publikum ist auch meist am Ende des Abspanns von Animationsfilmen zu beobachten. So fordern die Figuren das Publikum beispielsweise zum Gehen auf und bitten es, ihren Müll samt Popcornütten mitzunehmen, wie es auch Barbie in *TOY STORY 2*¹¹⁴ tut, die sich nachher noch über ihren anstrengenden Job und ihre vom Dauerlächeln belasteten und schmerzenden Wangen beschwert. Der Animationsfilm ist also in vielerlei Hinsicht durch Selbstreflexivität geprägt und beinhaltet somit auch postmoderne Tendenzen des Films.

Die Rolle des Zuschauers ist im Hinblick auf die Selbstreflexivität des Animationsfilms ohnehin substanziell, da sie sich im Laufe ihrer Theoriebildung einem Wandel unterzogen hat und so noch kurz erläutert werden soll.

¹¹¹ Vgl. Siebert, "Self – reference in animated films", S. 160.

¹¹² *A BUG'S LIFE*, Regie: John Lasseter, USA 1998.

¹¹³ Vgl. Siebert, "Self – reference in animated films", S. 160.

¹¹⁴ *TOY STORY 2*, Regie: John Lasseter, USA 1999.

Innerhalb des jahrelang vorherrschenden psychosemiotischen Konzepts war der Filmzuschauer weitgehend passiver Beobachter, der das Filmgeschehen mental kaum aufarbeitet und so weitgehend keinerlei Aktivität an den Tag legt. Der ab 1979 geprägte neoformalistische Ansatz der Filmanalyse bewertet hingegen den Stellenwert des Zuschauers völlig konträr. So geht er nicht von einem passiven Beobachter aus, sondern setzt im Gegenteil einen aktiven, kognitiven Zuschauer voraus, der zur letztendlichen Wirkung eines Films beiträgt. So vollzieht er physiologische, vorbewusste, bewusste und vermutlich unbewusste Aktivitäten.¹¹⁵ Physiologische Prozesse sind vom Zuseher unkontrollierbare, automatisch ausgesendete Reaktionen wie etwa die Wahrnehmung von Bildabfolgen oder das Hören von Tönen. Sie sind daher für eine Analyse unerheblich. Anders ist es bei vorbewussten Aktivitäten, die sich aus Informationsverarbeitungsprozessen zusammensetzen, die uns so vertraut sind, dass wir meist keinerlei Gedanken an sie verschwenden. So erkennen wir beispielsweise Objekte oder Personen, die in verschiedenen Einstellungen wieder auftauchen, und können daher auch willentlich über diese wahrgenommenen Vorgänge nachdenken. Bewusste Aktivitäten regen den Rezipienten aber wesentlich stärker zum Überlegen an, da diese nicht ohne Weiteres verstanden werden können. Es fehlen also Informationen, über welche daher bewusst reflektiert werden muss, um einen Sinn aus ihnen ziehen zu können. Unbewusste Verarbeitungsprozesse implizieren dagegen psychoanalytische Ausdeutungen, die für den Neoformalismus jedoch ein weitgehend unnötiges Konstrukt bilden, da sie meist durch ein Freudsches oder Lacansches Modell interpretiert werden und den historischen Kontext so aussparen. Die Wirkungsmechanismen des Films entspringen also ausschließlich aus internen Strukturen und sparen zuvor erworbene Erfahrungen aus Konfrontationen mit der Welt oder anderen Kunstwerken aus. Der Film existiert demnach unveränderbar außerhalb der Zeitgeschichte und interessiert sich nicht für alltägliche kognitive Prozesse, so dass der Zuschauer zum passiven Empfänger degradiert wird.¹¹⁶ Ein Zustand, den der Neoformalismus ablehnt. Sein Hauptvertreter David Bordwell erklärt die aktive Teilnahme des Zuschauers sogar als Voraussetzung für die eigentliche Existenz des narrativen Films. Denn erst durch die Verarbeitung der

¹¹⁵ Vgl. Kristin Thompson, „Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden“, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 4/1, 1995, S. 23 – 62, hier S. 45.

¹¹⁶ Vgl. Ebenda, S. 45 – 47.

einfließenden Reize kann das Wahrgenommene zu einer narrativen Handlung zusammengefügt werden. „I adopt the term „viewer“ or „spectator“ to name a hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story out of the film’s representation. My spectator, then, acts according to the protocols of story comprehension [...].“¹¹⁷ Es sind für Effekt und Wirkung eines Films also keinesfalls nur strukturelle, stilistische oder inhaltliche Merkmale ausschlaggebend, sondern insbesondere die Rezeption des Zuschauers. Sein (cineastisches) Vorwissen sowie erworbene Erfahrungen im Alltag prägen die Wahrnehmung des Films, so dass ein und derselbe Film unterschiedliche Impressionen und Empfindungen offenbaren kann. Auch daher ist der Animationsfilm für ein so weit gefasstes Publikumsspektrum interessant. Denn das ihm zu Grunde liegende Vorwissen, welches kognitiv notwendig ist, um den meist eher simplen Handlungsverlauf nachzuvollziehen, ist im Wesentlichen sehr überschaubar, so dass auch Kinder der Handlung gut folgen können. Dem gewieften Cineasten und in vielen Bereichen erfahrenen Rezipienten eröffnen sich durch die Charakteristika eines Animationsfilms aber noch viele weitere Ebenen der kognitiven Verarbeitung, so dass der Film eine andere Fassung erhält und den Bedeutungshorizont erweitert. „The narrative film is so made as to encourage the spectator to execute story-constructing activities. The film presents cues, patterns, and gaps that shape the viewer’s application of schemata and the testing of hypotheses.“¹¹⁸ Damit der Rezipient einen größeren Gehalt aus dem Film ziehen kann, muss er die filmischen Codes mit seinem Vorwissen verknüpfen können. Diese filmischen Codes werden von Thompson und Bordwell auch “devices” genannt und kennzeichnen „any single element or structure that plays a role in the artwork – a camera movement, a frame story, a repeated word, a costume, a theme and so on.“¹¹⁹ Devices können also auch intertextuelle Verweise beschreiben, die zur Wahrnehmung ein bestimmtes Maß an Vorwissen voraussetzen. Der computeranimierte Animationsfilm baut daher zum einen aufgrund seiner spezifischen Charakteristika relativ unkompliziert auf ein enormes Vorwissen seiner Rezipienten auf, zum anderen aber auch durch seine zeitlichen Rahmenbedingungen. Denn durch die fortgeschrittene technologische Entwicklung

¹¹⁷ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985, S. 30.

¹¹⁸ Ebenda, S. 33.

¹¹⁹ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, Princeton: Princeton University Press 1988, S. 15.

der letzten dreißig Jahre sind seine Bezugnahmen nun, sei es analog oder digital, für jedermann verfügbar, so dass sich der Aufwand für die Erstellung von intertextuellen Verweisen lohnt. Denn nur Texte, die als bekannt vorausgesetzt werden können, können auch als effektive Verweise dienen und so eine bestimmte Funktion erfüllen. Schon zu Zeiten des Stummfilms konnten daher bekannte Stoffe der Weltliteratur als intertextuelle Verweise fungieren. So ist es auch nicht verwunderlich, dass der Text, auf den am meisten zurückgegriffen wurde, das Neue Testament ist. Er diene als moralische Instanz und verlieh darüber hinaus ebenso wie andere namhafte Werke dem jeweiligen Film Ansehen und ein seriöses Image.¹²⁰ Innerhalb des klassischen Hollywoodfilms waren intertextuelle Verweise jedoch nicht populär, so dass auch nur sehr geringe Vorkenntnisse für die Rezipienten notwendig waren. Auch die klassischen Disney – Filme kommen daher so gut wie ohne Verweise aus, da sie alles der Narration unterordnen und so den Prozess des Erzählens unsichtbar machen.¹²¹

Die Narration des Films nimmt daher einen entscheidenden Stellenwert ein. Nach Bordwell lässt sie sich nach drei Bewertungseinheiten untersuchen, ihrer Knowledgeability, ihrer Communicativeness und ihrer Self – Consciousness.¹²² Die Knowledgeability beschreibt das Potential an Informationen über die Story, welches die Narration besitzt. Der sogenannte Grad an Wissensreichtum hängt hierbei von Umfang und Tiefe der Informationen ab. So werden häufig nur Informationen von bestimmten Figuren weitergegeben, um das Situationsverständnis der Rezipienten beispielweise innerhalb eines bestimmten Genres nicht zu gefährden. Und auch das Ausmaß, in dem uns die Narration Zugang zum Innenleben einer Figur gewährt, ist variabel. Ob und wie viel die Narration als erzählerische Instanz jedoch von diesen Informationen frei gibt, resultiert aus ihrer Communicativeness, also ihrer Mitteilungsbereitschaft. So kann die Narration klar signalisieren, dass sie zwar über weitere Informationen verfügt, diese aber nicht preisgeben will. So blendet sie beispielsweise Szenenabschnitte aus, um die Identität einer Figur weiter geheim zu halten. Diese Tatsache setzt jedoch voraus, dass die Narration sich über ihre Funktion als erzählerische und strukturierende Instanz bewusst ist und so über einen

¹²⁰ Vgl. Claus Tieber, *Stummfilmdramaturgie. Erzählweisen des amerikanischen Feature Films 1917 – 1927*, Wien: Lit – Verlag 2011, S. 177f.

¹²¹ Vgl. Ebenda, S. 171.

¹²² Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 57 – 61.

mehr oder weniger großen Selbstbezug verfügt. Dieser ist umso ausgeprägter, desto deutlicher der Film seine narrativen Informationen an ein Publikum richtet. Wendet sich eine Figur also wie in *DAFFY DUCK AND EGGHEAD* direkt an das Publikum oder spricht ein Erzähler dieses direkt an, so zeigt dies einen hohen Grad an Selbstbezogenheit.¹²³ Diese Selbstbezogenheit betitelt Bordwell als Self – Consciousness, also „the degree to which the narration acknowledges its address to the spectator“¹²⁴. Eben solche Sachverhalte finden sich – wie bereits aufgezeigt – im Animationsfilm zur Genüge. Sie reichen vom frühen Kino bis zur Gegenwart und stellen den Animationsfilm so klar als Medium mit einem stark ausgeprägtem Selbstbewusstsein und einer ebensolchen Selbstreflexivität dar. Oder wie Bordwell es formulieren würde: „As a critical category, self-consciousness helps us consider to what extent and what effects the film lets a recognition of the audience’s presence shape the syuzhet.“¹²⁵

¹²³ Vgl. Thompson, „Neoformalistische Filmanalyse“, S. 58 – 59.

¹²⁴ David Bordwell, „Classical Hollywood Cinema. Narrational Principles and Procedures“, *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, Hg. Philip Rosen, New York: Columbia University Press 1986, S. 17 – 34, hier S. 18.

¹²⁵ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 59.

III. INTERTEXTUALITÄT

Intertextualität ist ein Phänomen, das besonders in der Literaturwissenschaft, aber auch in der Linguistik und Kunsttheorie diskutiert wird. Es bezeichnet die Tatsache, dass Texte nicht als geschlossene Einheiten zu bezeichnen sind, sondern aus vielen verschiedenen Texten zusammengesetzt sind. Jeder Text ist demnach als eine Reaktion auf vorausgegangene Texte zu sehen.¹²⁶ Die Intertextualität ist also die Theorie der Beziehungen zwischen Texten, wie es auch Karlheinz Stierle treffend formuliert:

„Jeder Text situiert sich in einem schon vorhandenen Universum der Texte, ob er dies beabsichtigt oder nicht. [...] Da also das Universum der Texte sich unablässig erweitert, ist auch der Ort des Textes in ihm nicht statisch. Der Text ist Moment einer Bewegung, die über ihn hinausdrängt, und damit zugleich Moment einer sich beständig wandelnden Konfiguration.“¹²⁷

Schon in der Antike war man darauf bedacht, jegliche Texte auf früher verfasste und als vorbildlich anerkannte Texte auszurichten, um so die Qualität der Textproduktion sicherzustellen. Dieses Vorgehen hat sich im Laufe der Zeitgeschichte weiterentwickelt. Im 20. Jahrhundert prägte Julia Kristeva so erstmals den Begriff der Intertextualität, der seine Gültigkeit bis heute nicht verloren hat. Welche Arten von Beziehungen in einem Text aufgezeigt werden können, bleibt jedoch noch immer umstritten, so dass es sinnvoll erscheint, zunächst kurz auf die historische Entwicklung des Begriffs einzugehen. Denn nur durch die Annäherung an die mannigfachen intertextuellen Strömungen, die sich im Laufe der Zeit entwickelt haben, kann ein Fundament für die Auseinandersetzung mit der Theorie der Intertextualität in audiovisuellen Medien geschaffen werden. Daher ist zunächst auf den Pionier der Intertextualitätsdebatte Michail M. Bachtin einzugehen, dessen Überlegungen später von Julia Kristeva aufgenommen, erweitert und publik gemacht wurden. Denn obwohl seine Theorien oft missverstanden und fehlgedeutet wurden, sind seine Ideen laut Larissa Polubojarinowa dem Korpus der Intertextualitätstheorie fest einverleibt worden und somit die Bezugnahme zu einer obligatorischen

¹²⁶ Vgl. Ulrich Broich/Manfred Pfister (Hg.), *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Tübingen: Max Niemeyer 1985, S. 11f.

¹²⁷ Karlheinz Stierle, „Werk und Intertextualität“, *Das Gespräch*, Hg. Karlheinz Stierle/Rainer Warning, München: Wilhelm Fink Verlag 1984, S. 139 – 150, hier S. 139.

Respektgeste geworden.¹²⁸ Danach wird der Begriff der Intertextualität im Rahmen der Transtextualität von Gérard Genette noch weiter ausdifferenziert, um ihn dann auf das audiovisuelle Medium Film zu übertragen.

1. Theorien der Intertextualität

1.1. Michail M. Bachtin

Michail Michailowitsch Bachtin wurde am 17. November 1895 rund 350 km südlich von Moskau in Orjol geboren. Ein Hauptschwerpunkt der vielfältigen Arbeit des sowjetrussischen Literaturwissenschaftlers und Kunsttheoretikers, der im Sinne dieser Arbeit beschäftigen soll, lag in seiner Theorie der Monologizität und Dialogizität, die er bereits in den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts anfang zu entwickeln. So ist er der Auffassung, dass ein Zusammenhang zwischen Literatur und Gesellschaft besteht, der sowohl die Gesellschaft als auch die Sprache und die Kunst bestimmt. Ein hierarchisches Gesellschaftssystem ist für ihn monologisch ausgerichtet, da es versucht einen Konsens zu bilden und miteinander konkurrierende Weltanschauungen zu unterdrücken. Ganz im Gegenteil zum dialogischen Prinzip, welches versucht eine Vielfalt an divergierenden Standpunkten in sich zu vereinen. Demgemäß ist im Bereich der Sprache die Vereinheitlichung und hochsprachliche Homogenisierung monologisch, die Ausdifferenzierung in verschiedene Dialekte und Soziolekte und somit der individuelle Sprachgebrauch und die Redevielfalt an sich jedoch dialogisch. Auf die Kunst und damit auf die Literatur übertragen bedeutet dies, dass sich auch die verschiedenen Gattungen im Laufe ihrer Entwicklung in diesem Spannungsfeld entwickelt haben und sich somit ein Unterschied zwischen der alt einhergehenden Dichtung und des neu aufkommenden Romans auftritt. So ist die Dichtung ein Paradebeispiel für die Zentralisation der Redevielfalt und die monologische Wortverwendung. Ganz im

¹²⁸ Vgl. Larissa N. Polubojarinowa, „Intertextualität und Dialogizität. Michail Bachtins Theorien zwischen Sprachwissenschaft und Literaturwissenschaft“, *Trans. Internet – Zeitschrift für Kulturwissenschaften* Nr. 3, <http://www.inst.at/trans/3Nr/polubo.htm> März 1998, 21.09.2011.

Gegensatz zum Roman, der sich durch das Spiel mit Sprachen und Dialekten sowie des polyphonen Wortgebrauchs abhebt.¹²⁹

„Während sich die Hauptvarianten der poetischen Gattung in der Bahn der vereinheitlichenden und zentralisierenden Kräfte des verbal – ideologischen Lebens herausbildeten, entstanden im Roman und die ihm verwandten Gattungen der künstlerischen Prosa historisch im Rahmen der dezentralisierenden, zentrifugalen Kräfte. Während die Dichtung auf der Höhe des offiziellen sozioideologischen Kontextes die kulturelle, nationale und politische Zentralisation der verbal – ideologischen Welt bewerkstelligte, erklang in den Niederungen, in Schaubuden und auf Jahrmarktsbühnen die Redevielfalt der Narren, ein Nachäffen aller «Sprachen» und Dialekte, entwickelte sich die Literatur der Fabliaux¹³⁰ und Schwänke, der Straßenlieder, Sprichwörter und Anekdoten, in der es keinerlei sprachliches Zentrum gab, in der das lebendige Spiel «mit den Sprachen» von Dichtern, Gelehrten, Mönchen, Rittern u. a. üblich war, in der alle «Sprachen» Masken waren und es kein unumstrittenes sprachliches Gesicht gab.“¹³¹

Diese Wende zeigt sich auch in den neuzeitlichen Schriftstücken von Fjodor M. Dostojewski und François Rabelais, die die Satire und das Karnevaleske in sich aufnehmen und daher von Bachtin in zwei Werken ausführlich besprochen werden. Er geht in der Untersuchung der dialogischen Redevielfalt im Roman von zwei Unterscheidungen aus. So sieht er einen Unterschied zwischen der Erzählerrede und der in diese eingebettete Figurenrede sowie einen weiteren in der zweifachen Gerichtetheit des Wortes. So zeigen sich im Prosawort für Bachtin drei Typen. Erstens das direkte, gegenständlich gerichtete Wort des Autors, zweitens das dargestellte Wort der Figuren, das zwar eigentlich auch gegenständlich gerichtet ist, aber gleichzeitig nicht von den Figuren selbst, sondern vom Autor stammt, und drittens das zweistimmige Wort, in dem sich die Stimme des Autors und die Stimme der fremden Rede vereinen und damit zwei Bedeutungsorientierungen koexistieren. Aus dieser zweistimmigen Erzählprosa ergibt sich nun eine ironische Stilisierung, die Parodie oder auch eine versteckte Polemik.¹³²

¹²⁹ Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 2 – 3.

¹³⁰ Das Fabliau (pl. Fabliaux) ist eine altfranzösische Verserzählung mit komischem, vorwiegend erotischem Inhalt (Vgl. Timo Blümer/Marion Winkenbach, „Fabliau“, *Duden online*, Timo Blümer/Marion Winkenbach (Geschäftsführung), <http://www.duden.de/zitieren/10081786/1.7>, 13.01.2012.

¹³¹ Michail M. Bachtin, *Die Ästhetik des Wortes*, Hg. Rainer Grübel, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1979, S. 166.

¹³² Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 3 – 4.

Bachtin ist also der Auffassung, dass jedes gesprochene und geschriebene Wort einen immanent dialogischen, polyphonen Charakter beinhaltet und demzufolge nicht einzeln beurteilt werden kann.

„Jedes Wort (jedes Zeichen) eines Textes führt über seine Grenzen hinaus. Es ist unzulässig, die Analyse (von Erkenntnis und Verständnis) allein auf den jeweiligen Text zu beschränken. Jedes Verstehen ist das In – Beziehung – Setzen des jeweiligen Textes mit anderen Texten und die Umdeutung im neuen Kontext (in meinem, im gegenwärtigen, im künftigen). [...] Der Text lebt nur, indem er sich mit einem anderen Text (dem Kontext) berührt. Nur im Punkt dieses Kontaktes von Texten erstrahlt jenes Licht, das nach vorn und hinten leuchtet, das den jeweiligen Text am Dialog teilnehmen lässt.“¹³³

Allerdings muss beachtet werden, dass es Bachtin hierbei um die generischen Bezüge innerhalb eines Textes geht, also um Bezüge von Texten auf Gattungen oder Stilkonventionen und nicht auf den Verweis zu einem zum Beispiel früher geschriebenen, individuellen Prätext. Dies bedeutet, dass seine Theorie daher vorwiegend intratextuell geprägt ist und sich rein auf literarische Texte wie den Roman, mit dem er sich ausgiebig und besonders im Hinblick auf dessen Ästhetik beschäftigte, bezieht.¹³⁴ Bachtin hat den Begriff der Intertextualität also ganz im Sinne des zu Beginn des 20. Jahrhunderts von Ferdinand de Saussure aufkommenden Strukturalismus ausgelegt, welcher sich durch die Grundannahme auszeichnet, dass Phänomene generell nicht isoliert auftreten, sondern immer in Verbindung mit anderen Phänomenen stehen und somit ein strukturierter Zusammenhang zwischen ihnen besteht. Ein literarischer Text bildet sich also in diesem Sinne aus einem System, welches das Bestehen des Textes an sich überhaupt erst ermöglicht. Um den Text vollständig erschließen zu können, bedarf es aber einem Vergleich mit anderen literarischen Texten und schließlich einer Einordnung des Textes in die wechselseitigen Beziehungen. Hierbei wird im Sinne des sowjetrussischen Gelehrten wie gesagt nur auf Bezüge gemäß der Gattung abgezielt, nicht aber auf schon früher verfasste Texte.

¹³³ Michail M. Bachtin, *Die Ästhetik des Wortes*, S. 352 – 353.

¹³⁴ Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 5 – 6.

1.2. Julia Kristeva

Durch die Beschäftigung Julia Kristevas mit Michail Bachtins Theorie wurde in den 1960er Jahren erstmals die Öffentlichkeit auf das Phänomen der Intertextualität aufmerksam und somit international wissenschaftliches Interesse geweckt. Die nach Frankreich emigrierte bulgarische Literaturtheoretikerin, Kulturwissenschaftlerin sowie Psychoanalytikerin prägte in ihrem Artikel „Bakthine, le mot, le dialogue et le roman“¹³⁵ erstmals den Begriff der Intertextualität. Sie ist im Gegensatz zu Bachtin jedoch der Auffassung, dass „ein literarischer Text nicht bloß ein System oder eine Struktur, sondern von seiner Umgebung und einem historischen oder zeitgenössischen Kontext abhängig [ist], der der Erschaffung jedes Textes voraus geht.“¹³⁶ Zudem stellt sie eine Verbindung zwischen dem Verfasser des Textes und seinem Adressaten her, der die Bedeutung des Textes bereichert und somit auch für Folgetexte relevant ist. Für Kristeva ist demnach ebenfalls die Theorie der Dialogizität und somit der Dialog eines Textes von großer Bedeutung. Aber nicht wie bei Bachtin auf generische Weise innerhalb eines Textes, sondern im Bezug auf Prä- und Folgetexte sowie für den Dialog zwischen Autor und Publikum.¹³⁷ Kristeva beschreibt Texte treffend als ein Mosaik aus Zitaten: „[...] toute texte se construit comme mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d`un autre texte.“¹³⁸

Dementsprechend erweitert sie laut Pfister den Textbegriff radikal, da sie ihn im Sinne einer allgemeinen Kultursemiotik generalisiert und somit alles bzw. jedes kulturelle System oder jede Struktur als Text beschreibt. Nicht nur konventionelle literarische Texte werden also als Text begriffen, sondern auch multimediale und nicht sprachliche Konstrukte.¹³⁹

¹³⁵ Julia Kristeva, „Bakthine, le mot, le dialogue et le roman“, *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven. Bd. 3. Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft*, Hg. Jens Ihwe, Frankfurt a.M.: Athenäum 1972, S. 345 – 375.

¹³⁶ Brigitte Preissler, „Seitenweise Text abschreiben – das ist keine Intertextualität“, *Welt Online* 18.03.2010, <http://www.welt.de/die-welt/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html>, 31.01.2012.

¹³⁷ Vgl. Ebenda.

¹³⁸ Kristeva, „Bakthine, le mot, le dialogue et le roman“, S. 348.

¹³⁹ Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 7.

„Intertextualität heißt, dass Texte nicht aus dem Nichts heraus entstehen, sondern den Einfluss all dessen widerspiegeln, was der Autor gelesen hat und was den ihn umgebenden Diskurs bestimmt – zum Beispiel Werbung, Malerei, Musik und so weiter. [...] In jedem Fall ist sein Werk in eine linguistische Umgebung eingebettet.“¹⁴⁰

Es geht der Literaturwissenschaftlerin aber nicht explizit um bewusste Anspielungen konkreter Einzeltexte, sondern für sie ist entscheidend, dass Intertextualität eine Eigenschaft aller Texte ist und sie somit zu einem universellen Konzept wird. Dies beinhaltet auch die Tatsache, dass ein Text niemals stabil und fest umrissen ist und somit auch nie einen Anspruch auf Endgültigkeit stellen kann. Im Gegenteil, er wird über die Zeit durch verschiedene kulturelle Strömungen transformiert und somit frei für Interpretationen jeglicher Art. Daher ist auch der Autor des Textes nicht mehr der einzige, der den Text mit Bedeutung auflädt, sondern nur Teil eines Gesamtkonzepts. Das individuelle Subjekt des Autors verschwindet, so dass auch die Subjektivität des Textes zurücktritt und so eine subjektlose Produktivität des Textes eröffnet. Dieser Sachverhalt ruft das Bild eines Universums der Texte auf, in dem Texte nur auf andere Texte verweisen und somit ihren Charakter der Einzigartigkeit verlieren.¹⁴¹

Julia Kristeva fügt sich mit dieser Theorie in die Reihe der Poststrukturalisten ein, die der Auffassung sind, dass nicht der Autor maßgebend für das Textverständnis ist, sondern die Auseinandersetzung mit dem Prozesscharakter jeden Textes. Literarische Texte haben also nichts Ursprüngliches an sich, da sie sich immer weiterentwickeln und im Universum der Texte zirkulieren. So beschreibt auch Roland Barthes, ein wichtiger Vertreter des Poststrukturalismus, in seinem Artikel „Der Tod des Autors“, dass der Text nur ein Gewebe von Zitaten aus unterschiedlichsten Stätten der Kultur und somit aus vielfältigen Schriften zusammengesetzt sei, die miteinander in Dialog treten, sich parodieren und einander in Frage stellen.¹⁴² Auch er spricht sich also für die Dekonstruktion des Subjekts aus, die auch Kristeva postuliert hat.

¹⁴⁰ Preissler, „Seitenweise Text abschreiben – das ist keine Intertextualität“.

¹⁴¹ Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 8 – 9.

¹⁴² Vgl. Roland Barthes, „Der Tod des Autors“, *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Hg. Fotis Jannidis, Stuttgart: Reclam 2003, S. 185 – 193, hier S. 192.

„Der Schöpfer oder der Autor eines Kunstwerks ist kein absoluter Schöpfer, sondern ein Subjekt im Wandel. Eine kreative Persönlichkeit, die sich ihrer Autorität und Einzigartigkeit zwar bewusst sein darf, doch gleichzeitig wird diese Autorität und Einzigartigkeit ständig in Frage gestellt und befindet sich in Bewegung.“¹⁴³

Mit dieser Auffassung trifft Kristeva genau die Grundgedanken des Poststrukturalismus, dem sie die schnell wachsende Verbreitung der Debatte über ihr Konzept der Intertextualität in den 1960er Jahren zeitgemäß verdankt und welches noch heute in den Auseinandersetzungen nachhaltig Diskussionen hervorruft.

Gerade der Grund, dass Kristevas Konzept eine so globale Konzeption aufweist, bereitet vielen Theoretiker jedoch bei der konkreten Analyse von literarischen Texten Kopfzerbrechen. Denn eine so umfassend und universal ausgelegte Theorie, die alle Texte mit allen Texten in Verbindung bringt, kann kaum ein heuristisches Potential für die konkrete Textanalyse bieten. Daher verengen viele Wissenschaftler wie Harold Bloom oder Laurent Jenny das Prinzip der Intertextualität zunächst auf den Bereich der literarischen und poetischen Texte, klammern also die nicht sprachlichen Texte aus ihren Untersuchungen aus. Nur durch diese Fokussierung ist für sie ein einträgliches Resultat hervorzurufen, wobei auch hier Diskussionsbedarf besteht, ob es sich bei den Prätexten auch nur um ausschließlich literarische Texte handeln darf. Den meisten fundierten und detaillierten Studien zur Intertextualität liegt jedoch ein Konzept zu Grunde, das einen greifbaren Bezug zu einzelnen Prätexten aufweist, der durch Kategorisierungen in einem aufgestellten System prägnanter definiert werden soll.¹⁴⁴ Der laut Pfister „bisher am weitesten ausdifferenzierte Entwurf zu einer Theorie der Intertextualität als Ensemble der verschiedenen Formen pointierter Bezüge zwischen literarischen Texten ist Gérard Genettes *Palimpsestes: La littérature au second degré*¹⁴⁵“,¹⁴⁶ der nun etwas genauer betrachtet werden soll.

¹⁴³ Preissler, „Seitenweise Text abschreiben – das ist keine Intertextualität“.

¹⁴⁴ Vgl. Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 13 – 16.

¹⁴⁵ Gérard Genette, *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1993.

¹⁴⁶ Broich/Pfister (Hg.), *Intertextualität*, S. 16.

2. Transtextualität nach Gérard Genette

Das Aufdecken von Bezügen oder Referenzen zwischen Texten oder auch sprachlichen Äußerungen, also der Kommunikation allgemein, setzt die Kenntnis von anderen Texten voraus. Daher erlangt besonders derjenige eine hohe intertextuelle Kompetenz, der über ein immenses Vorwissen verschiedener Texte verfügt. Diese Texte müssen nicht auf die Lektüre von Literatur beschränkt sein, sondern können den gesamten Bereich der Populärkultur bzw. der Kommunikation im Allgemeinen abdecken. Je nachdem in welchem Bereich man sich das meiste Wissen angeeignet hat, erkennt man bestimmte intertextuelle Bezüge daher leichter oder schwieriger. Der Literaturtheoretiker Gérard Genette unterteilt die sehr unterschiedlichen Referenzbezüge in literarischen Texten in fünf verschiedene Formen, die er unter dem Begriff der Transtextualität zusammenfasst. Dieser erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da die Intertextualitätsforschung noch lange nicht abgeschlossen ist. Er soll lediglich alle manifesten oder geheimen Beziehungen zu anderen Texten in diesem Begriff gebündelt darstellen und somit den bisher allgemeingültig gebrauchten Begriff der Intertextualität durch eine neue Terminologie ablösen und ihn in einem nun klar begrenzten und definierten Raum wieder aufleben lassen.¹⁴⁷

2.1. Intertextualität

Die Intertextualität in Genettes Sinn beschreibt die „effektive Präsenz eines Textes in einem anderen Text“.¹⁴⁸ Hierbei sind drei verschiedene Formen zu unterscheiden:

Das Zitat

Es ist die einfachste Form und zeichnet sich durch die Angabe von Anführungszeichen aus. Hierdurch wird der eingefügte, vollständig übernommene Text sichtbar gekennzeichnet. Bei zusätzlicher Nennung von genauen Quellenangaben handelt es sich um ein wissenschaftliches Zitat, welches hierdurch der Anforderung an Nachvollziehbarkeit entspricht.

¹⁴⁷ Vgl. Genette, *Palimpseste*, S. 9 – 10.

¹⁴⁸ Ebenda, S. 10.

Das Plagiat

Zitiert man einen Text ohne diesen durch Anführungszeichen zu kennzeichnen, verfasst man ein Plagiat, was laut Genette der zweiten Form der Intertextualität entspricht. Sie ist somit eine nicht deklarierte, aber immer noch wörtliche Entlehnung.

Die Anspielung

Die dritte und wesentlich weniger explizite Form besteht in der Anspielung. Sie ist die nicht wörtliche, also verfremdete Übernahme eines Gedankens von einem vorausgegangenem Text und bezieht sich meistens eher auf fragmentarische Details als auf Gesamtstrukturen des Werks. Die fundierte Kenntnis des Prätextes ist für das Wahrnehmen der Anspielung daher Voraussetzung.¹⁴⁹

2.2. Paratextualität

Die Paratextualität beschäftigt sich mit dem Verhältnis zwischen einem literarischen Werk und seinen Beilagen und Ergänzungen, dem Paratext. Er fügt dem Primärtext Angaben und Informationen hinzu, die dem Leser ein besseres Verständnis ermöglichen und nicht zum Text an sich gezählt werden. Paratexte können Titel, Untertitel, Zwischentitel, Kommentare, Vorworte, Nachworte, Leserhinweise, Einleitungen, Fußnoten, Anmerkungen, Illustrationen, Marginalien, Waschzettel, Schleifen, der Umschlag oder viele andere Signale sein, die den Text mit einer variablen Umgebung ausstatten. Paratexte beeinflussen die Rezeption eines Werkes unbewusst, da sie bestimmte Rahmenbedingungen für die Lektüre schaffen und somit in die Interpretation des Textes einfließen. Es gibt jedoch auch Angaben, die zwar in Vorabdrucken, Entwürfen oder Skizzen vorkamen und so Kritikern bekannt waren, tatsächlich aber nie veröffentlicht wurden. Fraglich ist daher, ob man auch solch ein vom Autor unveröffentlichtes Beiwerk als Bestandteil des Paratextes werten kann und es somit der Paratextualität zugehörig ist.¹⁵⁰

Genette unterteilt den Paratext in seinem Werk *Paratexte*¹⁵¹ in zwei Unterkategorien, den Peri- und den Epitext. Der Peritext bezeichnet jeglichen Text, der mit dem

¹⁴⁹ Ebenda, S. 10 – 11.

¹⁵⁰ Vgl. Ebenda, S. 11.

¹⁵¹ Gérard Genette, *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001.

Primärtext materiell fix verbunden ist und somit seine Auslegung maßgeblich mitbestimmt. Hierzu zählen zum Beispiel der Titel des Werks, Zwischenüberschriften, Vor- oder Nachworte des Autors selbst bzw. des Herausgebers oder auch der Umschlag des Buches. Als Epitext hingegen ist die Beilage zu bezeichnen, die vom Werk unabhängig und eigenständig Informationen weitergibt. Sie darf nicht materiell an das Werk gebunden sein, also nicht im gleichen Buch o.ä. zu lesen sein, sondern kann zum Beispiel als ein Kommentar, Interview, Tagebucheintrag oder Autorenportrait in einem zweiten Buch erscheinen. Der Epitext kann daher sowohl öffentlich als auch privat sein.¹⁵²

2.3. Metatextualität

Eine weitere Form der Transtextualität bezeichnet Genette als Metatextualität, die der eben beschriebenen Paratextualität, genauer gesagt dem Epitext, recht nahe steht. Sie beschreibt sich als „üblicherweise als »Kommentar« apostrophierte Beziehung zwischen einem Text und einem anderen, der sich mit ihm auseinandersetzt, ohne ihn unbedingt zu zitieren (anzuführen) oder auch nur zu erwähnen“¹⁵³. Ein Text verhandelt also auf einer übergeordneten Ebene einen Basistext, indem er ihn kritisch formal oder auch inhaltlich beleuchtet und so einen Kommentar über ihn abgibt. Daher ist die Textsorte des Kommentars auch das typischste Beispiel für Metatextualität. Jedoch muss der Basistext, auf dem der Metatext beruht, hier nicht explizit genannt werden, was den Metatext meist vom Epitext abgrenzt. Zudem werden Metatexte meist nicht vom selben Autor des Basistextes geschrieben, wodurch sich in der Regel Paratexte auszeichnen.

2.4. Hypertextualität

Als Hypertextualität wird von Genette die Eigenschaft bezeichnet, dass ein Text auf einen zeitlich früher verfassten Text zurückgreift. Dies bedeutet, dass ein Text, der von Genette als Hypotext betitelt wird, zu einem komplett neuen Text, dem

¹⁵² Vgl. Ebenda.

¹⁵³ Genette, *Palimpseste*, S. 13.

Hypertext, umgewandelt wird. Diese Umwandlung kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen. Entweder wird der Text durch eine Transformation umgestaltet oder aber durch eine Nachahmung. Die Transformation zeichnet sich durch die Übernahme desselben Themas bzw. desselben Handlungsinhalts oder Figureschemas des Hypotextes aus, verwendet bei der Umsetzung jedoch einen völlig anderen Stil als der Hypotext. Die Nachahmung produziert genau das Gegenteil. Sie behält den Stil und den formalen Gattungstypus des Ausgangstextes bei, entwirft aber einen komplett anderen Inhalt und somit ein anderes Handlungsgerüst für den Text. Die nachgeahmten Strukturen können zum Beispiel von architextueller¹⁵⁴ Natur sein. Genette führt zur Verdeutlichung mehrere Beispiele an, von denen zwei kurz zur Illustration wiedergegeben werden sollen. So ist die *Ulysses*¹⁵⁵ von James Joyce klar eine Transformation der *Odyssee*¹⁵⁶ von Homer, die durch die Verlagerung desselben Handlungs- und Beziehungsschemas, jedoch mit einem vollständig anderen Ausdruck in das 20. Jahrhundert erfolgt. Im Gegenzug dazu stellt sich die *Aeneis*¹⁵⁷ von Vergil im komplett gleichen Stil der *Odyssee* dar, hat aber einen komplett gegensätzlichen Handlungsstrang und kann somit eindeutig als Nachahmung identifiziert werden.¹⁵⁸

2.5. Architextualität

Genette beschreibt die Architextualität schon auf der ersten Seite seines Buches als die Gesamtheit jener allgemeinen und übergreifenden Kategorien wie etwa Diskurstypen, Äußerungsmodi und literarische Gattungen, denen jeder einzelne Text angehört.¹⁵⁹ So gibt es unterschiedliche, typologische Merkmale eines Textes, die auf seine Gattungszugehörigkeit aufmerksam machen, zum Beispiel die festen Gliederungsstrukturen eines Briefes oder aber auch bestimmte Handlungsabläufe und Textstrukturen. Jede Merkmalskombination, die Genette als Architextualität deklariert, weist auf eine bestimmte Textsorte hin und vermittelt so dem Leser die Grenze seiner Interpretationen, da sie den Erwartungshorizont entscheidend lenkt.

¹⁵⁴ Vgl. diesbezüglich weiter unten mit dem Begriff Architextualität.

¹⁵⁵ James Joyce, *Ulysses*, übersetzt von Georg Goyert, Zürich: Rhein – Verlag ⁶1956.

¹⁵⁶ Homer, *Odyssee*, übersetzt von Roland Hampe, Stuttgart: Reclam 1995.

¹⁵⁷ Publius Vergilius Maro, *Aeneis*, übersetzt von Karl Vretska, Stuttgart: Reclam 1974.

¹⁵⁸ Vgl. Genette, *Palimpseste*, S. 14 – 18.

¹⁵⁹ Vgl. Ebenda, S. 9.

Die Gattungszugehörigkeit kann auch durch einen paratextuellen Hinweis in Form eines Untertitels oder dergleichen angegeben werden. Dennoch wird grundlegend die Zugehörigkeit durch den Leser ermittelt. Denn von einem Text wird laut Genette nicht verlangt, dass er seine Gattung kennt.¹⁶⁰

3. Intertextualität im Medium Film

Gérard Genette hat im Bereich der Literatur eine Begrifflichkeit für Intertextualitätsphänomene eingeführt, die besonders für konkrete Analysen von Texten eine weite Verbreitung im Kreis von Literaturtheoretikern gefunden hat. Jedoch wurde schon erwähnt, dass sich intertextuelle Beziehungen nicht nur auf die Literatur beschränken, wie der Terminus selbst den Anschein geben könnte, sondern besonders in der neueren Zeitmessung weit über diese hinausgehen. So ist es unumstritten, dass auch Medien wie der Film, die Musik, die bildende Kunst oder auch das Internet oder Theater über verschiedenartigste Referenzen verfügen, die der Intertextualitätstheorie zuzuschreiben sind. Grundsätzlich kann zwischen vier verschiedenen Mediengruppen differenziert werden:

Textuelle Medien

Sie sind rein textuell und implizieren sämtliche Schriften wie Bücher und Zeitungen und gelten somit als Ursprungsmedium der Intertextualitätsdebatte.

Audiolinguale Medien

Dies sind Medien wie Radio, Telefon und Funk und charakterisieren sich durch ihre ausschließlich sprachliche Auslegung.

Audiovisuelle Medien

Ihnen sind Film und Fernsehen zuzuschreiben, da sie sich in ihrer Gestaltung sowohl visuellen Formen bedienen als auch vom gesprochenen und gehörten Wort ausgehen.

¹⁶⁰ Vgl. Ebenda, S. 13 – 14.

Mischformen

Sie definieren sich wie das Internet durch das Vereinen unterschiedlicher Gestaltungsformen.¹⁶¹

Da sich der Terminus Text jedoch durch die frühen Debatten eingebürgert und verbreitet hat, soll er auch bei der weiteren Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien beibehalten werden, obwohl er gleichfalls mit einem anderen Begriff wie beispielsweise der Intervisualität ersetzt werden könnte. Der Begriff Text kann jedoch nicht nur im rein linguistischen Sinn als autonome und geschlossene Einheit, also als geschriebenes Wort verstanden werden, sondern auch im Sinne der Semiotik gedeutet werden. Hier verkörpert er das Zusammenfügen von verschiedenen sinnstiftenden Zeichen, die jeweils Träger von Bedeutung sind. Diese Zeichen können im Sinn der Intertextualitätstheorie gedeutet werden, weil sie sich denselben Prinzipien der Druckmedien bedienen.

3.1. Mediale Intertextualitätsebenen

Im Kontext dieser Arbeit über den Animationsfilm wird nicht auf alle vier Gruppen der großen Medienlandschaft eingegangen, sondern sie beschränkt sich auf das Feld des audiovisuellen Mediums Film. Aber auch dieses Feld bedarf einer Unterteilung, da intertextuelle Phänomene, auch wenn sie nur auf das Endprodukt Film beschränkt sind, auf verschiedenen medialen Ebenen betrachtet werden können. Dies gilt natürlich genauso für die anderen drei Mediengruppen. Schließlich muss ein Bezugspunkt, der in einem Film verarbeitet wird, nicht immer durch dasselbe Medium hervorgerufen worden sein. So kann man zwischen transmedialer Intertextualität, intermedialer Intertextualität und intramedialer Intertextualität unterscheiden. Die Abstufungen dieser drei Formen sollen nun im Folgenden kurz dargelegt werden.

¹⁶¹ Vgl. Johannes Penninger, „Das Echo der Intertextualität. Intertextualität und Transformation als semiotische Konstanten kultureller Kommunikation in den audiovisuellen Medien“, Diss. Universität Wien, Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft 2003, S. 65.

3.1.1. Transmediale Intertextualität

Die transmediale Intertextualität befasst sich mit Phänomenen, die über mehrere unterschiedliche Medien einen Intertextualitätsbezug aufbauen. Das bedeutet, dass ein Element innerhalb eines Mediums A in ein Medium B transferiert wird. Für unser Leitobjekt Film heißt das zum Beispiel, dass ein literarisches Drama wie etwa *Romeo und Julia*¹⁶² von William Shakespeare in einen Film umgewandelt wird und somit ein klarer Rückverweis zum Original hergestellt wird. Dieses Beispiel der Literaturverfilmung ist sehr klar nachzuvollziehen, weil es sich um die Transformation eines gesamten Werkes handelt. Nicht immer muss aber eine vollständige Umformung vorliegen. Es können ebenfalls nur kleine Details aus Dramen, Theaterstücken, Fernsehsendungen oder anderen Medien herausgelöst werden und in eine vollkommen andere Story integriert werden. Hierbei kann es sich um Zitate, signifikante Gegenstände, Namen, typische Gebärden und Ausdrucksweisen oder auch ganze Situationen handeln, die den Prätext charakteristisch auszeichnen. Aber auch ganze Erzählstrukturen oder Genreigenschaften können übernommen werden. Der Übernahme einzelner Aspekte sind daher keine Grenzen gesetzt. Es muss in einer großen Mediengruppe wie zum Beispiel den audiovisuellen Medien jedoch auch nicht immer ein kompletter Medienwechsel vorgenommen werden, um eine transmediale Transformation durchzuführen. Hier reicht auch schon der einfache Gattungswechsel aus, sprich zum Beispiel eine Übernahme aus der Gattung Fernsehserie in die Gattung Film.

Das Wort transmedial setzt sich aus dem lateinischen Wort «trans», welches übersetzt so viel wie hinüber, jenseits oder darüber heißt¹⁶³, und dem Adjektiv «medial», welches seinen Ursprung im Wort Medium findet, zusammen. Folgernd kann man also transmedial mit «über ein Medium hinaus» übersetzen, was auch die Bedeutung treffend widerspiegelt. Die transmediale Intertextualität wird auch häufig schlicht als Intermedialität betitelt.

¹⁶² Vgl. William Shakespeare, *Romeo und Juliette. Ein Trauerspiel*, Zürich: Haffmanns 1995.

¹⁶³ Vgl. Menge (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch der lateinischen und deutschen Sprache*, S. 529.

3.1.2. Intermediale Intertextualität

Im Gegensatz zur transmedialen Intertextualität steht die intermediale Intertextualität. Hier wird das Wort «trans» durch das Wort «inter» ersetzt, was aus seinem lateinischen Ursprung so viel wie zwischen, unter oder inmitten bedeutet.¹⁶⁴ Das Adjektiv spiegelt also wieder, dass es sich bei diesem Intertextualitätsbezug um eine Transformation im gleichen Medium handelt. Auf das Medium Film bezogen heißt das, dass Inhalte eines Films in einem anderen Film wiederverwendet werden. Häufig ist diese Art der Intertextualität bei Parodien oder Persiflagen vorzufinden, die eine gezielte Anspielung auf Genre – Klischees zum Ziel haben. Ein gutes Beispiel hierfür ist etwa der Film SCARY MOVIE¹⁶⁵ aus dem Jahr 2000, der den Teen – Horrorfilm SCREAM¹⁶⁶ parodiert. Aber es gibt natürlich auch wesentlich subtilere Möglichkeiten, intermediale Bezüge herzustellen, die nicht einen ganzen Film zur Vorlage haben und somit Genettes Theorie entsprechend eine Art Hypertext¹⁶⁷ darstellen. Solche Filme nehmen nur gezielt einige Details aus anderen Filmen in sich auf, um mit diesen dann dramaturgische Effekte oder sonstige Wirkungen, die im weiteren Verlauf der Arbeit noch zu analysieren sind, zu erzielen. Auch hier ist man vollkommen frei in der Auswahl der zu übernehmenden Elemente des Films, die aus allen Gestaltungsmitteln, mit denen der Film arbeitet, entstammen können.

3.1.3. Intramediale Intertextualität

Diese Eigenschaft macht sich auch die intramediale Intertextualität zu Eigen. Jedoch unterscheidet sie sich in einem aussagekräftigen Punkt von der intermedialen Intertextualität. Sie übernimmt nur Inhalte aus demselben Text. Das heißt, dass ein Element eines Films im gleichen Film nochmals zitiert wird. Diese Form der Intertextualität ist die seltenste, denn es ist sehr schwierig, einen Inhalt innerhalb desselben Films in ein Zitat umzuwandeln. Die intramediale Intertextualität tritt daher auch selten in einzelnen Filmen auf, sondern hat ihren Einsatz meist in Film – Reihen wie etwa JAMES BOND oder INDIANA JONES. Hier lassen sich durch die zeitliche

¹⁶⁴ Vgl. Ebenda, S. 287.

¹⁶⁵ SCARY MOVIE, Regie: Keenen Ivory Wayans, USA 2000.

¹⁶⁶ SCREAM, Regie: Wes Craven, USA 1996.

¹⁶⁷ Vgl. diesbezüglich S. 53f dieser Arbeit.

Versetzung der einzelnen Filme gut Rückbezüge zu den vorigen Filmen ziehen, so dass durch den Autor oder Regisseur wesentliche Elemente transformiert werden können. So ist es zum Beispiel denkbar, seine Hauptfigur in bestimmten Situationen immer gleich handeln zu lassen, in einem entscheidenden Moment aber eben genau mit dieser Erwartungshaltung der Zuschauer zu spielen und den Protagonisten zur sonst üblichen Handlung völlig anders agieren zu lassen. Auch dies stellt eine intramediale Intertextualität dar, da auf ein bestimmtes Element desselben Films Bezug genommen wird. So ist es auch nur logisch, dass das Wort «intra» das Phänomen beschreibt, da es übersetzt so viel wie innerhalb und innen heißt und somit den Bezugspunkt innerhalb ein und desselben Mediums, in unserem Fall also innerhalb eines Films bzw. einer Film – Reihe, setzt.¹⁶⁸

3.2. Zeichenebenen im Film

Alle drei Intertextualitäts – Phänomene können im Medium Film auf unterschiedlichen Ebenen untersucht werden. Denn der Film ist als audiovisuelles Medium durch seine drei differierenden Zeichenebenen gekennzeichnet, aus denen für intertextuelle Phänomene ein weites Feld der dramaturgischen Möglichkeiten resultiert.

3.2.1. Textuelle Zeichenebene

Die erste der drei Ebenen ist die textuelle. Sie kann von vornherein in zwei Komponenten untergliedert werden, in diegetische und nicht diegetische textuelle Zeichen. Die Diegese beschreibt die erzählte Welt des Films. „Diegetisch ist [daher] alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört.“¹⁶⁹ Oder aber „alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr

¹⁶⁸ Vgl. Menge (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch der lateinischen und deutschen Sprache*, S. 292.

¹⁶⁹ Etienne Souriau, „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“, übers. v. Frank Kessler, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 6/2, 1997, S. 140 – 157, hier S. 151.

ansähe“¹⁷⁰. Textuelle Zeichen treten im Film aber am auffälligsten im Vor- oder Nachspann als Credits in Erscheinung. Dabei werden durch textuelle Schriftzüge die Namen der Schauspieler und der gesamten Filmcrew genannt sowie viele weitere Informationen über die Produktion wie etwa verwendete Musik o.ä. gegeben. Diese Zeichen beeinflussen die raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Filmwelt in keinerlei Weise¹⁷¹ und sind daher auch nicht mit der Diegese des Films verbunden und somit nicht diegetisch. Sie übermitteln also ausschließlich nicht diegetische Informationen. Man kann solche textuellen Zeichen daher auch im Sinne von Genette als Form der filmischen Paratextualität¹⁷² beschreiben. Gerade der Vorspann eines Films ist oftmals aber auch schon atmosphärisch auf den folgenden Film angepasst, übermittelt inhaltlich oft schon wichtige Informationen und lässt so die klaren Grenzen zwischen diegetischen und nicht diegetischen Elementen verschwimmen. Ein passendes Beispiel liefert der Film *I ROBOT*¹⁷³, der neben den üblichen Vorspanninformationen Auskunft über die drei wichtigsten Gesetze für Roboter gibt, die das Leben der Protagonisten des Films bestimmen. Durch diesen Einsatz von Schriftzeichen wird schon im Vorspann auf das Kernthema des Films aufmerksam gemacht und dieses so auch textuell hervorgehoben. Aber auch direkt im Film können durch Einblendungen textuelle Zeichen auftreten. Sie sind besonders beliebt, um Zeit- oder Ortsprünge zu signalisieren und dienen daher vorwiegend sachlicher Informationsübermittlung, auch wenn ihnen eine dramaturgische Funktion nicht abzusprechen ist. Meist sind auch diese Zeichen nicht diegetisch. Zusätzlich gibt es aber auch noch Elemente, die explizit textuell in den Film aufgenommen werden, somit also diegetisch sind und daher eine bestimmte Funktion übernehmen. Diese Funktionen variieren und haben die verschiedensten Gründe. So kann es sich beispielsweise lediglich um die Möglichkeit einer sehr schnellen Vermittlung von vergangenen Ereignissen etwa durch Zeitungsausschnitte o.ä. oder auch nur um eine für den Film signifikante Ortsbeschreibung handeln. Es gibt viele unterschiedliche Gründe für den Einsatz textueller Elemente in einem Film.

¹⁷⁰ Ebenda, S. 156.

¹⁷¹ Vgl. Hans J. Wulff, „Diegese“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> 140/2007, 17.07.2012.

¹⁷² Vgl. diesbezüglich S. 52f dieser Arbeit.

¹⁷³ Vgl. *I ROBOT*, Regie: Alex Proyas, USA/Deutschland 2004.

Ein wichtiger Grund im Hinblick auf diese Arbeit ist sicherlich auch die intertextuelle Anspielung, die man auch in INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM¹⁷⁴ vorfinden kann. So verlässt Indiana Jones ein Lokal in Shanghai, das den Namen „Obi Wan“ trägt und somit auf die Figur „Obi Wan Kenobi“ aus STAR WARS¹⁷⁵ verweist. Steven Spielberg und Georg Lucas haben bei Indiana Jones zusammen gearbeitet, so dass diese diegetische, textuelle Anspielung auf Georg Lucas' Film bestimmt kein Zufall war. Generell kann man sagen, dass die textuellen Elemente, insbesondere die diegetischen, in einem Film viel Aussagekraft besitzen, auch wenn sie unter den vielen visuellen Elementen manchmal nicht besonders auffällig scheinen. Doch gerade was die grafische Gestaltung und Ästhetik im Film betrifft, erkennt man immer mehr, dass sie sehr wertvoll für eine erfolgreiche kommerzielle Auswertung der Filme ist und somit immer mehr Wert auf sie gelegt wird.

3.2.2. Visuelle Zeichenebene

Die wohl bedeutendste Ebene im Film ist die der visuellen Zeichen. Aus ihr besteht letztendlich der gesamte Film. Den Machern stehen durch die fortlaufende Entwicklung immer wieder neue Möglichkeiten für technische Neuerungen zur Verfügung, die die visuellen Bildkomponenten bereichern. Besonders im Bereich der filmischen Umsetzung, die sich unter anderem aus den Kameraeinstellungen und -bewegungen, der Schnitttechnik sowie den Beleuchtungsarrangements zusammensetzen, ergeben sich immer wieder neuartige Kompositionen. Von der anfänglich nur starren Kamera entfalteten sich die technischen Mittel über einfache Schwenks und Kamerafahrten immer weiter bis hin zu heutigen Spezialeffekten, die nun ein digitales Zeitalter heraufbeschworen haben. Wenig ist heute dank Computeranimation noch unmöglich, so dass dem Reichtum an kreativen, dynamischen und fotorealistischen Darstellungen kein Ende gesetzt wird. Vorreiter der neusten Digital – 3D – Technik ist zweifelsohne der Film AVATAR¹⁷⁶, der Ende 2009 in die Kinos kam und die bisher höchsten Einspielergebnisse der Filmgeschichte feiern durfte. Mit seiner bisher noch nie dagewesen Verbindung aus

¹⁷⁴ INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, Regie: Steven Spielberg, USA 1984.

¹⁷⁵ STAR WARS, Regie: Georg Lucas, USA 1977.

¹⁷⁶ AVATAR, Regie: James Cameron, USA 2009.

real gedrehten und computeranimierten Bildern schafft er auf visueller Ebene eine völlig neuartige und bahnbrechende Bildsprache in 3D – Technik, die unter anderem von einem neu entwickelten virtuellen Kamerasystem ermöglicht wurde. Die Einbeziehung von technischen Errungenschaften in einen Film resultiert jedoch nicht nur aus den derzeitigen technischen Möglichkeiten, sondern ist auch immer genreabhängig. Nicht jeder Effekt ist in jedem Genre sinnvoll, so dass sich genrespezifisch eigene Ausdrucksweisen heraus kristallisiert haben. Und auch Regisseure prägen mit ihrer eigenen Handschrift sowohl ihre Filme als auch das Genre, das sie bedienen. Daher ist auch hier im intertextuellen Kontext festzustellen, dass bereits etablierte Bilder gerne wieder in Filmen aufgenommen werden. Hierbei kann es sich um Kulissen und Landschaften innerhalb der *Mise – en – Scène*¹⁷⁷, zu denen auch jegliche Requisiten, Kostüme und die Ausstattung allgemein zählen, aber auch um bestimmte Figurentypen handeln. Aber nicht jedes etablierte Symbol wird zu einem intertextuellen Verweis. Im Gegenteil, nur wenn es sich um ein visuelles Motiv handelt, das ausdrücklich und explizit einem anderen, bekannten Film zugeordnet werden kann, kann man auch von einem intertextuellen Verweis oder Zitat sprechen. So ist ein roter Doppeldeckerbus lediglich ein visueller Hinweis darauf, dass die folgende Szene in London spielt, nicht aber auf einen bestimmten Film, da rote Doppeldeckerbusse sehr inflationär im Film eingesetzt werden und daher nicht explizit auf einen bestimmten Film verweisen können. Anders sieht es allerdings bei einem Mord in der Dusche aus, der mit einem Messer verübt wird. Jeder denkt bei dieser Szenenbeschreibung unwillkürlich an eine Frau unter der Dusche, die ahnungslos ihren Körper wäscht und sich ihr langsam von hinten ein Schatten nähert, der ein großes Messer zückt und letztendlich zusticht. Ein Schrei. Die Frau klammert sich an den Duschvorhang, reißt ihn nieder und fällt zu Boden. Blutropfen vermischen sich am Boden der Duschkabine mit Wasser und der Blutstrom verschwindet im Abfluss. Diese Szene aus *PSYCHO*¹⁷⁸ hat sich in den Köpfen der Menschen mittlerweile als Gemeingut eingebrannt und wird immer mit

¹⁷⁷ Die *Mise – en – Scène* beschreibt alles, was in einer Szene für ein Bild arrangiert wird. Dies führt über die Bildgestaltung, Farbkomposition und das Licht über die Anordnung von Figuren und Gegenständen, sowie Kostüme, Requisiten, Maske und Ausstattung bis hin zur Schauspielerführung und den Umgang mit Raum und Tiefe. (Vgl. Hans J. Wulff, „*Mise-en-scène*“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741140/2007>, 24.07.2012.) Ich unterscheide hier jedoch noch in technische und nicht – technische Elemente der filmischen Umsetzung. Lediglich letztere gehören der *Mise – en – Scène* an.

¹⁷⁸ *PSYCHO*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

Hitchcocks Film von 1960 assoziiert. Dies liegt unter anderem an der besonderen und bis dato unkonventionellen Schnitttechnik, aber auch an dem Genre des Psychothrillers, das erst mit diesem Film seinen wahren Ursprung fand und somit für viel Aufsehen sorgte. Die dramaturgische Aufbereitung des Mordes war damals dementsprechend revolutionär und somit ist die Duschszene zu einer der bekanntesten Szenen der Filmgeschichte avanciert. Ein Verweis auf diese Szene und somit auf die visuelle Bildsprache ist also immer als intertextuelle Anspielung zu verstehen und hat eine bestimmte Funktion inne. Es muss jedoch auch hier klar zwischen den einzelnen Zeichen unterschieden werden. So gehört die schauspielerische Darbietung mitsamt den Gesten und Mimiken der Schauspielerin Janet Leigh zu den Zeichen der allgemeinen Darstellung, während beispielsweise die Schnitttechnik den Zeichen der filmischen Umsetzbarkeit zugehörig ist, die Ausstattung des Badezimmers samt Dusche, Duschvorhang und großem Duschkopf gliedert sich indes den Zeichen der Mise – en – Scène ein. Es muss demnach bei Anspielungen nicht immer auf alle Zeichen verwiesen werden, je größer die Schnittmenge jedoch ist, desto leichter fällt der Bezug zum Primärwerk. Beim Beispiel PSYCHO darf zudem nicht die Musik unterschlagen werden, die die Szene akustisch unterlegt und auch dank ihr so große Erfolge feierte. Denn auch diese ist kein einfaches Musikstück geblieben, sondern hat sich zu einem viel zitierten musikalischen Thema entwickelt. Was gleich zur dritten Zeichenebene im Film führt, zur auditiven.

3.2.3. Auditive Zeichenebene

Die auditive Ebene des Films ist wesentlicher Bestandteil für Erfolg oder Misserfolg des audiovisuellen Mediums. Nicht umsonst war der Umschwung vom Stumm- zum Tonfilm eine Revolution, schließlich ermöglichte der Tonfilm nun neue künstlerische Ausdrucksformen. Die auditive Ebene spaltet sich in drei verschiedene Teile, den Dialog, die Musik und die Geräusche. Der Dialog wird häufig als wichtigstes Element angesehen, da durch Dialoge ohne Umschweife vielerlei Informationen weitergegeben werden können und so auch die Handlung vorangetrieben wird. Außerdem kann er Figuren definieren, indem er zum Beispiel Stereotype durch spezielle, immer wiederkehrende Aussagen charakterisiert oder durch bestimmte

Betonungen, Dialekte oder Sprachgebräuche eine bestimmte Identität zuordnet. Dass dabei Zitate oft zu geflügelten Worten werden können, ist nicht abzustreiten. Oder gibt es jemanden, der nicht weiß, dass James Bond seinen Martini nur geschüttelt und nicht gerührt zu sich nimmt? Viele Filmzitate haben so schon Eingang in den allgemeinen Wortschatz gefunden und zeigen damit, von welcher hohen Bedeutung der Dialog im Film tatsächlich ist. Eine bewusste Übernahme eines Zitats aus einem anderen Film ist jedoch immer als intertextueller Vorgang zu sehen und kann somit als angestrebte Kommunikation zwischen zwei Filmen verstanden werden. Dies gilt in gleichem Maße für Musikstücke, die von einem Film in einen anderen transferiert werden. Musik kann durch verschiedene Motive die Stimmungs- und Gefühlsebene der Protagonisten verdeutlichen und schafft somit eine Atmosphäre, die das Thema des Films unterstützt. Auch in der Zeit des Stummfilms konnten durch Live – Musik bedeutsame Szenen schon speziell hervorgehoben werden. Dies lenkte die Konzentration der Zuschauer wahrscheinlich noch in höherem Maße als heutzutage, wo der permanente Einsatz von Musik schon alltäglich geworden ist. Die Musik fließt fast schon unbewusst in unser Filmerlebnis mit ein, so dass es noch wichtiger geworden ist, prägnante Leitmotive zu entwickeln, die einer Figur oder sogar dem gesamten Film eine Identität verleihen. Bekannte Beispiele für Musikkompositionen, die einem sofort ins Gehör gehen, das Genre und die Atmosphäre des Films annectieren und somit unwiderruflich mit dem Film in Verbindung stehen, sind das Leitmotiv von PIRATES OF THE CARIBBEAN (Musik: Klaus Badelt)¹⁷⁹, THE LORD OF THE RINGS (Musik: Howard Shore)¹⁸⁰ oder SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD (Musik: Ennio Morricone)¹⁸¹. Aber natürlich auch die Musik von JAWS (Musik: John Williams)¹⁸² oder PSYCHO (Musik: Bernard Herrmann), welche bereits erwähnt wurden, schafft spezifische, leicht erkennbare Motive, die die Handlung des Films unterstützen, vervollständigen und pointieren. Verwertet man solch prägnante und unverwechselbare Kompositionen in einem anderen Film, koppelt man nicht nur die akustischen Atmosphären der Filme, sondern übernimmt auch die kulturellen und dramaturgischen Kennzeichen des Primärfilms. Natürlich ist dies genauso der Fall, wenn statt einer expliziten Filmmusik eine bekannte Musik aus der Fernsehbranche,

¹⁷⁹ PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL, Regie: Gore Verbinski, USA 2003.

¹⁸⁰ THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING, Regie: Peter Jackson, USA 2001.

¹⁸¹ C'ERA UNA VOLTA IL WEST, Regie: Sergio Leone, USA/Italien 1968.

¹⁸² JAWS, Regie: Steven Spielberg, USA 1975.

die auch das Werbefernsehen mit einschließt, oder aus dem Musikbusiness in einem Film integriert wird. Das Image der Musik und damit alle eingeschlossenen Assoziationen werden auf den Film übertragen und somit mit ihm in Kontakt gebracht und zueinander in Beziehung gesetzt. Daher muss ein solcher Vorgang immer mit Sorgfalt und Fingerspitzengefühl getätigt werden, denn so viel man mit einer gut durchdachten Übernahme gewinnen kann, kann man auch mit einer schlecht durchdachten wieder verlieren.

Die Geräuschebene in einem Film wird häufig unterschlagen, ist jedoch ebenso entscheidend für einen erfolgreichen Film wie Filmmusik und Dialoge. Diese Tatsache liegt wahrscheinlich darin begründet, dass ein fundiertes Geräusch im Film möglichst unauffällig sein muss. Denn nur so wirkt es authentisch. Je mehr ein Nebengeräusch auffällt, wenn es keinen dramaturgischen Grund dafür gibt, desto unnatürlicher und affektierter wirkt der gesamte Film. Dies kann zum einen durch einen übertriebenen Einsatz von einem Geräusch, zum Beispiel durch eine zu hohe Lautstärke, verursacht werden, aber auch durch das direkte Gegenteil, also das gänzliche Weglassen eines Geräusches. Es ist daher notwendig, für einen glaubwürdigen Film die Geräuschebene perfekt auf die Dialoge und Musikstücke abzustimmen. Nur so kann das visuell Gezeigte unterstützt und verstärkt werden und so die vom Regisseur beabsichtigte Wirkung des Films gewährleistet werden. Das Naturell der Unauffälligkeit der Geräusche ist also opportun, außer man möchte die Handlungsebene ins Off verlagern, so dass nur noch Geräusche die Geschehnisse vermitteln können. Hier muss die Akustik dann klar definiert sein und jedes einzelne Geräusch besonders bewusst eingesetzt werden. Einzig so kann der Zuschauer die auditiven Codes entschlüsseln und der Handlung weiter folgen. Eingesetzt wird diese Technik oftmals um aufwendige oder nicht jugendfreie Bilder zum Beispiel bei einem Mord in einem Kriminalfilm zu umgehen. Die Geräuschebene hat also ebenfalls großen Einfluss auf die Wahrnehmung und somit auf das Flair eines Films und kann daher genauso in andere Filme transformiert werden. Es liegt jedoch im Wesen des sogenannten Nachvertoneins, dass es für Zuschauer wesentlich schwieriger ist für einen Film signifikante Geräusche herauszufiltern. Daher sind Bezugnahmen auf bestimmte Geräusche aus einem Film auch eher selten, obwohl sie unumstritten ihre Verwendung finden. Ein gutes Beispiel liefert hierfür das Geräusch der Lichtschwerter in STAR WARS, die eine unvergleichbare Akustik aufweisen und dementsprechend von einem Rezipienten, der den Primärfilm kennt, sofort

herauszufiltern sind. Dies liegt besonders daran, dass es sich um kein natürliches Geräusch handelt, sondern um einen künstlichen Soundeffekt, der die für den Zuschauer völlig unbekannte futuristische Technologie bestärken soll. Und auch das keuchende Atemgeräusch von Darth Vader kann unumstritten dieser Kategorie zugeordnet werden.

Generell muss jedoch auch innerhalb aller auditiven Zeichen berücksichtigt werden, ob es sich um diegetische oder nicht diegetische Audiosignale handelt. Spricht man von diegetischen Zeichen, so können alle Figuren diese Zeichen hören, soweit sie sich zur richtigen Zeit am Ort des Geschehens befinden. Daher sind meist so gut wie alle Dialoge zwischen den Figuren oder auch Geräusche diegetischer Natur. Spricht jedoch beispielsweise ein Erzähler mit dem Publikum oder wird ein spezielles Musikstück zur Untermalung einer Szene eingespielt, welches gleichzeitig nicht von der Figur wahrgenommen wird, also nicht aus einer Quelle innerhalb der Diegese stammt, so kann man von einem nicht diegetischen auditiven Zeichen ausgehen.

3.3. Spielformen der Intertextualität im Film

Innerhalb des Mediums Film gibt es viele verschiedene Möglichkeiten für Intertextualitätsbezüge. So können sie innerhalb des Films auf den eben beschriebenen drei Zeichenebenen der Visualität, Auditivität und Textualität vorliegen, aber auch generell zwischen den medialen Ebenen variieren. Wenn allerdings ein expliziter Bezug zwischen zwei Filmen vorliegt, der den gesamten Filmkontext umspannt und sich nicht nur auf einzelne Details bezieht, lassen sich spezielle Ausprägungen herausfiltern, die sich in verschiedene Spielformen etabliert haben. Die zentralsten sollen nun kurz erläutert werden.

3.3.1. Das Sequel

Das Sequel ist ein Film, der einen bereits sehr erfolgreichen und in seiner Handlung abgeschlossenen Film in einem zweiten Film weiterführt. Diese Fortführung war während der Produktion des ersten Films nicht geplant und resultiert daher lediglich aus dem großen Verkaufsschlager und somit dem Profit – Gedanken der

Produktionsfirma. Die Filmstruktur und die Hauptcharaktere sowie nach Möglichkeit die Darsteller des ersten Films werden im Sequel übernommen, um einen ähnlichen Publikumszulauf zu erreichen. Auch der gleiche Regisseur wird wie bei dem Sequel THE LOST WORLD: JURASSIC PARK¹⁸³ oft wieder eingesetzt.¹⁸⁴ Leider kann das Sequel dennoch häufig nicht an die Resultate des Ursprungsfilms anknüpfen und es bleibt bei der einen Fortsetzung. Bei einem treuen Fan – Kreis kann es aber auch zu ganzen Sequel – Reihen kommen, wie das Beispiel JOHN CARPENTER´S HALLOWEEN¹⁸⁵ mit sieben Weiterführungen eindrucksvoll unter Beweis stellt. Aber auch die drei Weiterführungen von DIE HARD¹⁸⁶ bezeugen dies, zumal dem Film nun sogar noch im Februar dieses Jahres ein weiterer Teil mit dem Namen A GOOD DAY TO DIE HARD gefolgt ist. Innerhalb des Sequels kann auch der Begriff Franchise nicht außen vor gelassen werden. Das Franchising stammt ursprünglich aus dem Marketing und bezeichnet einen Vertrag zwischen zwei Firmen, durch den der eine Partner Namens- oder Produktlinienrechte sowie weitere Legalitäten von dem anderen Partner gegen Bezahlung erwirbt. So bezeichnet auch ein Franchise – Film ein Werk, welches eine Serie von Sequels oder Spin – Offs¹⁸⁷ auslöst, die ohne einen ebensolchen Vertrag nicht zustande gekommen wären. Die Verwertungskette umfasst aber nicht nur eine Reihe von Sequels, sondern auch Werbestrategien wie Merchandising – Auswertungen, Computerspiele oder auch Themenbereiche in Freizeitparks, so dass die meisten Franchise – Filme einem erhöhten Marketingkonstrukt unterliegen.¹⁸⁸

3.3.2. Das Prequel

Das Gegenstück zu einem Sequel ist das Prequel. Es bezeichnet also einen Film, dessen Handlung vor der Handlung eines bereits bekannten und abgedrehten Films spielt. Demzufolge weist das Prequel dieselben Merkmale wie das Sequel auf. Durch die Chronologie muss aber darauf geachtet werden, dass der Ursprungsfilm durch

¹⁸³ THE LOST WORLD: JURASSIC PARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1997.

¹⁸⁴ Vgl. Hans J. Wulff, „Sequel“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=330> 01/2012, 06.04.2012.

¹⁸⁵ JOHN CARPENTER´S HALLOWEEN, Regie: John Carpenter, USA 1978.

¹⁸⁶ DIE HARD, Regie: John Mc Tiernan, USA 1988.

¹⁸⁷ Vgl. diesbezüglich S. 71f dieser Arbeit.

¹⁸⁸ Vgl. Hans J. Wulff, „franchise film“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=538> 08/2011, 18.10.2012.

das Prequel noch glaubwürdig erscheint, sprich die Handlungsstränge logisch zum Ursprungsfilm hinlaufen und die Charakterisierungen der Figuren passen. Das Prequel wird ähnlich wie das Sequel durch wirtschaftliche Überlegungen geboren. Wenn ein Sequel narrationsbedingt nicht möglich ist oder bereits alle Fortsetzungsmöglichkeiten ausgeschöpft sind, wird es häufig in Erwägung gezogen, steht aber natürlich in Konkurrenz zu seinem bekannten Vorgänger. Im Vergleich steht es leider oft schlecht da, weil durch die Chronologie der Filme meist jüngere Schauspieler zum Einsatz kommen, die zwar nicht unbedingt schlechter schauspielern, aber nicht in die etablierte Vorstellung der Zuschauer passen. Daher ist ein Prequel für die Produktionsfirma meist ein höheres Risiko als ein Sequel, in dem die Schauspieler beibehalten werden können.¹⁸⁹ Ein neues Muster ist die Prequel – Reihe des Films STAR WARS aus dem Jahr 1977, der insgesamt sieben Oscars erhielt und auch beim Publikum große Erfolge feiern konnte.

3.3.3. Das Remake

Remake ist ein englischer Begriff und bedeutet so viel wie Neuauflage. Ein Remake ist also die Neuverfilmung eines bereits produzierten Films. Hierbei handelt es sich um eine enorme intertextuelle Bezugnahme, da fast alle entscheidenden Strukturen wie Handlungsverläufe, Figurenkonstellationen, Schauplätze und Dramaturgie aus einem anderen Film übernommen werden und somit kaum nicht intertextuelle Elemente im Remake vorhanden sind. Daher unterscheidet sich das Remake auch deutlich von der Literaturverfilmung, da diese lediglich einen Stoff übernimmt, viele Bestandteile des Buchs aber verändern kann. Dies ist bei einem Remake jedoch nicht vorgesehen, so dass man beim Gebrauch des Begriffs Vorsicht walten lassen sollte.

Das Remake wurde schon in frühen Jahren des Films in Amerika eingesetzt, um ausländische erfolgreiche Stoffe in eigenen Adaptionen vorzulegen und freut sich besonders dort noch immer großer Beliebtheit. Nach einem der ersten Remakes von

¹⁸⁹ Vgl. Philipp Brunner/Theo Bender/Hans J. Wulff, „Prequel“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=295_140/2007, 06.04.2012.

QUO VADIS?¹⁹⁰ aus der Stummfilmzeit, welches gleich mehrfach unter demselben Titel in den Jahren 1925, 1929 und 1951 auf die Leinwand kam, adaptierte man immer mehr Filme, um dem heimischen Publikum erfolgreiche Filme anderer Länder präsentieren zu können. Denn ein Großteil der Amerikaner verweigert es bis heute sich synchronisierte oder Untertitelte Filmfassungen anzuschauen.¹⁹¹ Aktuellere Beispiele für Remakes sind LAST MAN STANDING¹⁹², das aus dem japanischen Film YOJIMBO¹⁹³ hervorging, VANILLA SKY¹⁹⁴, dessen spanischer Vorgänger ABRE LOS OJOS¹⁹⁵ ist, oder der mehrfach neuadaptierte Film KING KONG aus dem Jahr 2005, der ursprünglich aus dem Jahr 1933 stammt. Es gibt verschiedene Ursachen, die ein Remake begründen können. Die wesentlichste besteht wahrscheinlich in den technischen Erneuerungen, die es Produzenten ermöglichen, einen sehr erfolgreichen Film nochmal mit den filmischen Möglichkeiten der Gegenwart auf den Markt zu bringen und somit aus demselben Film nochmals Profit zu schlagen. So konnte auch Peter Jackson durch das moderne Motion – Capture – bzw. Performance – Capture – Verfahren¹⁹⁶ den Affen Kong mit einer detailgetreuen und natürlichen Mimik und Gestik ausstatten und somit KING KONG neuen visuellen Glanz verleihen.

Technische Innovationen sind auch die Gründe, weswegen im vergangenen Jahr STAR WARS: EPISODE I¹⁹⁷ und TITANIC¹⁹⁸ erneut die Kinos stürmten. Die nun schon etablierte 3D – Technik soll den Filmklassikern durch ihre spektakulären und für einen dreidimensionalen Film wie geschaffene Filmszenen in einer weit entfernten Galaxis bzw. auf dem endlosen Atlantik neues Leben einhauchen. Möglich wird dies dank einer verbesserten Software, die das Konvertieren von 2D – Filmen in 3D – Filme ermöglicht. Im Sinne des Marketings begünstigt der 100. Jahrestag des Untergangs der Titanic die 3D – Wiederaufführung des elffachen Oscar – Preisträgers zudem wesentlich. Die neuen Errungenschaften im Bereich der 3D –

¹⁹⁰ QUO VADIS?, Regie: Enrico Guazzoni, Italien 1913.

¹⁹¹ Vgl. Caroline Amann, „Remake: englischsprachige Remakes“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5484> 07/2011, 06.04.2012.

¹⁹² LAST MAN STANDING, Regie: Walter Hill, USA 1996.

¹⁹³ YOJIMBO, Regie: Akira Kurosawa, Japan 1961.

¹⁹⁴ VANILLA SKY, Regie: Cameron Crowe, USA 2001.

¹⁹⁵ ABRE LOS OJOS, Regie: Alejandro Amenábar, Spanien/Frankreich/Italien 1997.

¹⁹⁶ Vgl. diesbezüglich S. 31f dieser Arbeit.

¹⁹⁷ STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE, Regie: George Lucas, USA 1999.

¹⁹⁸ TITANIC, Regie: James Cameron, USA 1997.

und Tricktechnik sowie der Special Effects regen die Filmproduzenten also vermehrt an, bekannte Stoffe unter anderen Bedingungen entweder komplett neu zu verfilmen oder aber so nachzubearbeiten, dass neu anwendbare Techniken den schon veröffentlichten Film in einem neuen Kleid erstrahlen lassen.

Ein anderer Grund für Remakes ist den kulturellen Bedingungen eines Landes geschuldet. So ist der französische Film *À BOUT DE SOUFFLE*¹⁹⁹ besonders durch seine außergewöhnliche Ästhetik und seine innovativen Filmmittel berühmt geworden, die jedoch nicht in das klassische Hollywood – Repertoire passen. Da sich Hollywood dem Film jedoch nicht ganz entziehen wollte, wurde dreiundzwanzig Jahre nach Erscheinen des Films das amerikanische Remake *BREATHLESS*²⁰⁰ gedreht, das zwar dieselbe Geschichte erzählt, aber mit vollkommen anderen gestalterischen Mittel arbeitet, um so die amerikanischen Zuschauer zu erreichen. Dennoch oder gerade deswegen reicht der Film jedoch bei weitem nicht an den Kultstatus des Originals heran. Auch einer der bekanntesten japanischen Filme wurde in ähnlicher Weise umgeformt. Jedoch wurden hierbei nicht nur die kulturellen Gegebenheiten verändert, sondern sogar das ganze Genre ausgetauscht. So wird aus dem zweifach Oscar nominierten Historienfilm *DIE SIEBEN SAMURAI*²⁰¹ der Western *THE MAGNIFICENT SEVEN*²⁰².

Aber auch soziale Veränderungen können für ein Remake Anlass geben. So hat sich zum Beispiel das Frauenbild seit den 1960er Jahren stark verändert, was auch im Film wiederzuerkennen ist. So soll Sabrina in dem gleichnamigen Film von 1995²⁰³ keine Kochschule mehr besuchen, sondern arbeitet als selbstbewusste junge Frau bei einer Mode – Zeitschrift. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass auch gesellschaftliche Veränderungen in einem Remake aufgegriffen werden können und so Anlass geben, einen bereits erfolgreichen Film nochmals zu verfilmen.

Remakes können also sowohl aus wirtschaftlichen Interessen heraus gedreht werden, aber auch durch technische, kulturelle oder soziale Änderungen bedingt sein.²⁰⁴ Künstlerische Absichten können dabei natürlich mit wirtschaftlichen

¹⁹⁹ *À BOUT DE SOUFFLE*, Regie: Jean-Luc Godard, Frankreich 1960.

²⁰⁰ *BREATHLESS*, Regie: Jim McBride, USA 1983.

²⁰¹ *DIE SIEBEN SAMURAI*, Regie: Akira Kurosawa, Japan 1954.

²⁰² *THE MAGNIFICENT SEVEN*, Regie: John Sturges, USA 1960.

²⁰³ *SABRINA*, Regie: Sydney Pollack, USA 1995.

²⁰⁴ Vgl. Penninger, „Das Echo der Intertextualität“, S. 79 – 81.

zusammenwirken, in jedem Fall ist jedoch das Remake ein extremes Beispiel für Intertextualität im Film, welches Genette als Hypertext bezeichnet und somit unter die Kategorie der Hypertextualität fällt.²⁰⁵ Auch im Film kann die Umformung dabei durch Transformation oder Nachahmung erfolgen. Ein Film vereint sogar beide Varianten miteinander und ist daher ein besonders exzentrisches Remake. So übernimmt der Regisseur Gus Van Sant in seiner Neuverfilmung des Filmklassikers PSYCHO sowohl jede Einstellung des Ursprungsfilms originalgetreu als auch die Musik und verändert damit auch die Handlung des Films in kaum einer Weise. Lediglich das Filmen in Farbe sowie einige kleine Details machen das Remake klar erkenntlich. Jedoch gerade diese kleinen Details machen den neuen Film PSYCHO²⁰⁶ angreifbar und lassen das Remake weniger psychologisch ausgereift erscheinen als das Original. Denn das Remake versucht sich durch den vermehrt sichtbaren Einsatz von Sexualität und Gewalt im Film an das nun jüngere Kinopublikum anzupassen, verliert aber gerade dadurch seinen psychologischen Kern, der das Original so außergewöhnlich macht. Denn vor allem die Tatsache, dass man nicht sieht, was passiert, kurbelt die Fantasie des Zuschauers an und löst so das beklemmende Horror – Gefühl aus, welches den Film so einzigartig und brillant macht. Die neue Farbgebung tut ihr übriges, so dass man sieht, dass sogar eine regelrechte Kopie eines Films scheitern kann oder gerade deswegen muss.

3.3.4. Das Spin – Off

Als Spin – Off bezeichnet man TV – Serien oder Filme, die aus einer früheren Serie oder eines früheren Films entstanden sind. So übernehmen sie laut Rüdiger Petersen charakteristische Elemente wie Plot – Strukturen oder Figuren aus einer Mutterserie und bauen so eine neue Serie oder einen neuen Film auf.²⁰⁷ Auch der Produzent der Mutterserie bleibt dem Spin – Off meistens treu, da nur erfolgsversprechende Filme oder Serien durch ein Spin – Off weitergeführt werden und so wirtschaftliche Aspekte im Vordergrund stehen. Das bereits entstandene Fan – Publikum soll auf das Spin – Off übertragen werden und so das Renommee und

²⁰⁵ Vgl. diesbezüglich S. 53f dieser Arbeit.

²⁰⁶ PSYCHO, Regie: Gus Van Sant, USA 1998.

²⁰⁷ Vgl. Rüdiger Petersen, „Spin-Off“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2752> 140/2007, 11.04.2012.

damit der Erfolg auf das neue Produkt abfärben.²⁰⁸ Erfolgreiche Spin – Offs im Fernsehen sind MELROSE PLACE²⁰⁹, das aus der Serie BEVERLY HILLS 90210²¹⁰ entstand oder PRIVATE PRACTICE²¹¹, welches aus GREY´S ANATOMY²¹² hervor ging. Ein aktuelles Filmbeispiel ist der Animationsfilm PUSS IN BOOTS²¹³ aus dem Jahr 2011, der ein Spin – Off von der SHREK – Reihe ist, gleichzeitig aber auch ein Prequel zu SHREK 2²¹⁴.

3.3.5. Die Filmserie

Als Filmserien werden Filme beschrieben, die jeweils sich ähnelnde Handlungsverläufe sowie gleiche Personenkonstellationen aufweisen, aber je eine neue Handlung besitzen. Charakteristische Merkmale werden dabei stets wiederholt. Sie können dabei sowohl als Fortsetzungs- als auch als abgeschlossene Einzelfilme verwirklicht werden. Filmserien waren besonders in der Frühzeit des Films beliebt, heute stellen sie nur noch eine Randerscheinung dar, weil sich die Serie auf das Fernsehen übertragen hat. Die EDGAR WALLACE – oder aktuell die JAMES BOND – Filme sind erfolgreiche Filmserien. Fortsetzungen von Filmen, die nicht geplant waren, sind grundsätzlich keine Filmserien, sondern Sequels. Meist bestehen Sequel – Reihen auch nur aus wenigen Filmen, wohingegen die Filmserie aus einer großen Anzahl an Einzelfilmen besteht.²¹⁵

²⁰⁸ Vgl. Ebenda.

²⁰⁹ MELROSE PLACE, Idee: Darren Star, USA 1992 – 1999.

²¹⁰ BEVERLY HILLS 90210, Idee: Darren Star, USA 1990 – 2000.

²¹¹ PRIVATE PRACTICE, Idee: Shonda Rhimes, USA ab 2007.

²¹² GREY´S ANATOMY, Idee: Shonda Rhimes, USA ab 2005.

²¹³ PUSS IN BOOTS, Regie: Chris Miller, USA 2011.

²¹⁴ SHREK 2, Regie: Andrew Adamson, USA 2004.

²¹⁵ Vgl. Karl Juhnke, „Filmserie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1812_140/2007, 11.04.2012.

IV. FUNKTIONSANALYSE VON INTERTEXTUALITÄTEN AM BEISPIEL VON TOY STORY UND SHREK

Die folgende Funktionsanalyse bezieht sich auf die zwei vollständig computergenerierten Filme TOY STORY und SHREK. TOY STORY ist der erste realisierte Animations – Spielfilm und gilt daher als Pionier seiner Zeit. SHREK ist hingegen einer der erfolgreichsten Filme der Firma DreamWorks und kann somit als Pendant zum ersten Werk der Pixar – Studios gesehen werden. Durch die Gegenüberstellung der frühesten Erfolge der zwei wohl bedeutendsten Animationsfilmfirmen soll das Potential von intertextuellen Bezugnahmen innerhalb von zwei kommerziell sehr erfolgreichen, aber auch stark gegensätzlichen Filmen herausgefiltert werden. Hierbei werden die intertextuellen Anspielungen analysiert und diese dann in verschiedene Funktionen untergliedert. Die auffälligsten fünf wurden danach in beiden Filmen separat untersucht, um sie folgend in einem Vergleich gegeneinander abzuwägen und Unterschiede und Parallelen der beiden Filme und ihrer Produktionsfirmen aufzuzeigen. Die Auswahl der Funktionen unterliegt einem subjektiven Ermessensspielraum und erhebt somit keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Zudem ist die Zuordnung der einzelnen Anspielungen nicht immer eindeutig, da Verweise oft auch mehreren Funktionen dienen können. In einem solchen Fall wurde die prägnanteste Funktion herausgefiltert, um die Bezugnahme dann unter diesem Aspekt zu beleuchten. In seltenen, besonders stark ausgeprägten Fällen wurde dieselbe Intertextualität in mehreren Funktionen analysiert.

1. Überblick TOY STORY

1.1. Produktionstechnische Daten, Fakten und Besonderheiten

TOY STORY ist der erste vollanimierte, abendfüllende Kinofilm und geht so als Meilenstein in die Geschichte des Films ein. Er entstand im Hause Pixar, einer Animationsfilmfirma, die 1986 als eine unter ILM²¹⁶ angewachsene Computerabteilung an Steve Jobs verkauft wurde und unter dem künstlerischen Leiter John Lasseter Weltruhm erlangte.²¹⁷ Durch den Zusammenschluss von Pixar mit den Disney – Studios unter der Leitung von Michael Eisner im Jahr 1991, konnte Pixar mit TOY STORY sein erstes Langfilmprojekt durchsetzen.²¹⁸ Es ist eine Weiterentwicklung des 1988 produzierten und 1989 mit einem Oscar ausgezeichneten Kurzfilms TIN TOY²¹⁹, der von einem Spielzeugmännchen handelt, dem von einem Baby Gewalt angetan wird. Da die technischen Möglichkeiten noch nicht ausgereift waren und organische Elemente daher in der Computeranimation noch nicht glaubwürdig dargestellt werden konnten, nutzte Lasseter in TOY STORY diese Schwäche für sich, indem er Spielzeugfiguren animierte.

„Spielzeugpuppen treffen genau die optischen Wesenszüge des bis dahin vom Computer glaubwürdig Umsetzbaren. Spielzeugpuppen dürfen wie Plastik und Blech aussehen, ihre Beweglichkeit kann einer aus rigider Geometrie bestehenden Marionettenhaftigkeit ähneln, Haare und sekundäre Kleidersimulationen kommen zu diesem Zeitpunkt noch nicht als glaubwürdig realisierbare Sekundäranimationen zum Einsatz. Spielzeugpuppen sind ein gefundenes Fressen für den Einsatz von 3-D-Software nach dem damaligen Stand.“²²⁰

Daher wurde auch versucht so wenige Menschen wie möglich in den Fokus der Geschichte aufzunehmen. Denn auch diese konnten noch nicht ansprechend und überzeugend visualisiert werden, so dass ihre Erscheinungen eher wie Karikaturen

²¹⁶ ILM steht für Industrial Light & Magic und ist ein von Georg Lucas innerhalb der Firma Lucasfilm gegründetes Trickfilmstudio, das sich unter anderem für die visuellen Effekte in STAR WARS verantwortlich zeigt, für die der Film 1978 einen Oscar erhielt. (Vgl. <http://www.ilm.com>, 06.08.2012)

²¹⁷ Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 208.

²¹⁸ Vgl. Julius Wiedemann, *Animation now*, Köln: Taschen 2004, S. 402.

²¹⁹ TIN TOY, Regie: John Lasseter, USA 1988.

²²⁰ Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 209.

anmuten. Besonders die fast nur auf Münder und Augen beschränkte Mimik wirkt hier noch sehr hölzern. Dennoch konnte man die Menschen als Erschaffer und Nutzer der Spielzeuge nicht gänzlich aussparen, schließlich spielt die Geschichte in menschlicher Umgebung, genauer gesagt in einem Kinderzimmer und dessen Umfeld. Trotz der weiträumig noch unzureichenden Keyframe – Technik²²¹ löste TOY STORY jedoch weltweit einen unerwarteten Triumphzug aus. Er „[...] hat das Genre des computeranimierten Films popularisiert und über die standardisierte Kinoverwertungskette zum ersten Mal massenwirksam ein breites Publikum erreicht, das teilweise bis zum Tage der Aufführung kaum mit einer rein computergenerierten Bildhaftigkeit konfrontiert war.“²²² Dies lag zumindest teilweise auch an der namenhaften Schauspielercrew, die die Hauptfiguren des Films synchronisierten. So liehen unter anderen der zweifach Oscar prämierte Tom Hanks der Hauptfigur Woody und der allseits beliebte Comedian Tim Allen dem Space Ranger Buzz Lightyear ihre Stimmen. Der am 22. November 1995 in den USA veröffentlichte Film spielte auf dem US – Markt stolze 192 Millionen US – Dollar ein, weltweit waren es sogar insgesamt 362 Millionen US – Dollar.²²³ Der erst ein Jahr zuvor veröffentlichte THE LION KING²²⁴, der als kommerziell erfolgreichster klassischer Zeichentrickfilm gilt, schaffte im Vergleich nur schlappe 313 Millionen.²²⁵ Aufgrund dieser marktwirtschaftlichen und publikumswirksamen Erfolge gab es ab diesem Zeitpunkt für den vollanimierten, massentauglichen Animationsfilm keine Grenzen mehr, oder wie die Hauptfigur aus TOY STORY Buzz Lightyear die Zielsetzung formulieren würde: „To infinity and beyond!“²²⁶

1.2. Plot der Geschichte

Die Cowboypuppe Woody ist seit frühem Kindesalter das Lieblingsspielzeug von Andrew „Andy“ Davis. Woody ist sich dessen bewusst und genießt so auch als Anführer der gesamten Spielzeug – Schar große Aufmerksamkeit. Doch an Andys

²²¹ Vgl. diesbezüglich S. 30f dieser Arbeit.

²²² Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 209.

²²³ Vgl. <http://www.pixar.com/about/Our-Story>, 06.08.2012.

²²⁴ THE LION KING, Regie: Roger Allers, USA 1994.

²²⁵ Vgl. Kohlmann, *Der computeranimierte Spielfilm*, S. 211.

²²⁶ „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:17:57f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Geburtstag erscheint plötzlich Captain Buzz Lightyear, der ihm seinen Platz streitig macht. Er ist ein heldenhafter Space Ranger, der Andy, aber auch all die anderen Spielzeuge, mit seinen vielen Funktionen fasziniert. Buzz sieht sich jedoch nicht als Spielzeug, sondern als Weltraumsoldat, der den Auftrag hat den bösen Imperator Zurg zu besiegen. Woody ist eifersüchtig und katapultiert Buzz durch einen nicht vorhersehbaren Unfall aus dem Kinderzimmerfenster. Die anderen Spielzeuge sind bestürzt und schenken Woody nur noch Verachtung, schließlich ist Buzz nun in Gefahr in die Hände des skrupellosen Nachbarjungen Sid zu gelangen, der seine Spielzeuge grausam quält und foltert. Andy fährt unterdessen mit seiner Mutter und Schwester zum Restaurant Pizza Planet und nimmt Woody mit, da Buzz nicht aufzufinden ist. Buzz ist im Gestrüpp gelandet und sieht sie zusammen wegfahren. Mit all seiner Kraft schafft es Buzz auf das Auto zu springen und Woody zur Rede zu stellen. Es gibt Streit und beide stranden bei einem Tankstopp kämpfend auf der Straße. Glücklicherweise hält gerade in diesem Moment ein Auto vom Pizza Planeten an der Tankstelle, mit dem sie Andy wieder einholen können. Doch beim Pizza Planeten angekommen, entdeckt Buzz ein Raumschiff, das ihn zu seinem Auftrag bringen kann und das er daraufhin sofort erklimmt. Das Raumschiff ist jedoch ein Spielzeug – Automat, welcher nun vom Nachbarsjungen Sid bedient wird und dieser so Buzz und Woody angelt. Begeistert bringt Sid die beiden mit dem Plan, sie am nächsten Tag in die Luft zu sprengen, zu sich nach Hause. Dort angekommen misslingt ihr Fluchtversuch durch die mutierten Spielzeuge und Sids Hund. Buzz erkennt zudem, dass er kein echter Space Ranger ist und verliert jeden Glauben an sich selbst. Woody gelingt es jedoch nach eigenen Selbstzweifeln ihn wieder aufzubauen sowie einen weiteren Fluchtversuch durchzuführen, bei dem ihn die mutierten Spielzeuge, die sich auch an Sid rächen wollen, unterstützen. Sie jagen Sid einen gehörigen Schrecken ein und entkommen. Doch Andys Familie zieht um und der letzte Umzugswagen verlässt gerade das Grundstück. Woody und Buzz springen auf die Stoßstange des Wagens, doch Buzz wird bei einem Kampf mit Sids Hund weggerissen und bleibt zurück. Kurzerhand sucht Woody das Spielzeugauto RC, um mit ihm Buzz zurückzuholen. Doch die anderen Spielzeuge misstrauen Woody noch immer und schubsen ihn von der Ladefläche. Es beginnt eine wilde Verfolgungsjagd, die letztendlich einen glücklichen Abschluss findet und Woody und Buzz, jetzt freundschaftlich vereint, wieder zurück in Andys Arme bringt, der die beiden schon sehr vermisst hat.

2. Überblick SHREK

2.1. Produktionstechnische Daten, Fakten und Besonderheiten

SHREK ist ein Film der Firma DreamWorks SKG, die 1994 durch den Regisseur Steven Spielberg, den ehemaligen Leiter der Animationsabteilung bei Disney Jeffrey Katzenberg und den Musik- und Filmproduzenten David Geffen gegründet wurde. DreamWorks war vom ersten Tag an Pionier auf dem Gebiet technologischer Entwicklungen bei der Bildanimation und so auch durch viele Koproduktionen ein Erfolgsgarant an den Kinokassen.²²⁷ Durch die Fusion mit Pacific Data Images (PDI) ebnete sich DreamWorks neben dem herkömmlichen Zeichentrickfilm auch den Weg zur Computeranimation, so dass im Jahr 1998 der Film ANTZ²²⁸ auf den Markt kam. Schließlich wurde die Geschäftseinheit DreamWorks Animation SKG gegründet, die sich vollkommen auf den Animationsfilm spezialisierte und sich börsennotiert letztendlich 2004 ganz aus dem restlichen Unternehmen herauslöste.²²⁹ Der Film SHREK sollte ursprünglich als Motion – Capture – Film²³⁰ verwirklicht werden, jedoch waren die Ergebnisse für Katzenberg unzulänglich, so dass er sich für die gängige CG – Animation mit Keyframe – Technik²³¹ entschied.²³² Hier mussten die bisherigen Einschränkungen aber deutlich verbessert werden, was Katzenberg als seine Berufung sah. „[N]ämlich einen computergenerierten Film zu drehen, der schon von seinem Wesen her wirklich organisch geprägt war.“²³³ So gelang DreamWorks mit dem 2001 uraufgeführten Werk eine wahre Meisterleistung. Ziel war es im Film eine sogenannte Hyperrealität zu erschaffen, also keine originalgetreue Realität nachzustellen. Hierfür wurden insgesamt 36 eigenständige Schauplätze, so viele wie noch nie zuvor in einem computeranimierten Film, sowie eine Unzahl von verschiedenartigen Lebewesen animiert, die allesamt mit einem organischen Aussehen von nie da gewesener Detailvielfalt ausgestattet wurden. Frühere

²²⁷ Vgl. Wiedemann, *Animation now*, S. 94.

²²⁸ ANTZ, Regie: Eric Darnell, USA 1998.

²²⁹ Vgl. <http://ir.dreamworksanimation.com/faq.cfm>, 14.08.2012.

²³⁰ Vgl. diesbezüglich S. 31 dieser Arbeit.

²³¹ Vgl. diesbezüglich S. 30f dieser Arbeit.

²³² Vgl. http://shrek.wikia.com/wiki/Shrek_%28film%29, 14.08.2012.

²³³ John Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2004, S. 15.

Probleme des Animationsfilms wie Lichteinfälle, Fließbewegungen, Massenszenen, Kleider- oder Haaranimationen sowie Darstellungen von Naturelementen wie Feuer oder Wind wurden überwunden und sogar cineastische Effekte wie Kamerafahrten oder leicht verwackelte Handkameras nachgestellt.²³⁴ All diese Effekte dienen ausschließlich der Geschichte und machen SHREK daher zu einem der erfolgreichsten abendfüllenden Animationsfilme überhaupt. Dies begründet sich auch in der Verwendung der für den Animationsfilm bis dato unkonventionellen Rock- und Popmusik sowie in der hochkarätigen Schauspielerbesetzung. So liehen Eddie Murphy, Cameron Diaz und besonders Mike Myers als Shrek den Charakteren ihre Stimmen, die sich so ebenso mitverantwortlich für den Triumphzug des Films zeigen. Der erstmals 2002 verliehene Oscar für den besten animierten Spielfilm unterstreicht diesen Erfolg neben den weltweiten Einspielergebnissen von knapp 485 Millionen US – Dollar beeindruckend.²³⁵ DreamWorks etablierte sich durch SHREK innerhalb des computeranimierten Spielfilms, produziert seit 2004 mindestens zwei Filme pro Jahr und ist so der Hauptkonkurrent der 2006 von Disney aufgekauften Pixar – Studios.

2.2. Plot der Geschichte

Der Oger Shrek genießt einen Ruf als schreckliches Monster, das Unruhe stiftet und Kinder verängstigt, und lebt mit diesem zufrieden und abgeschlossen von der Außenwelt in seinem stinkenden Sumpf. Doch mit der Ruhe ist es plötzlich vorbei, als Lord Farquaad beschließt alle Fabelwesen aus seinem Reich zu vertreiben und diese so ihr Lager direkt vor Shreks Haustür aufschlagen. Wutentbrannt zieht Shrek zusammen mit dem sprechenden Esel, der Shrek nicht mehr von der Seite weichen will, zu Lord Farquaad, der ihm einen Handel vorschlägt. Rettet Shrek die Prinzessin Fiona aus ihrem von einem Drachen bewachten Turm, gehört ihm der Sumpf wieder ganz alleine. Shrek willigt ein und er und Esel machen sich auf den gemeinsamen Weg. Die beiden unterschiedlichen Charaktere ecken auf der Mission oft aneinander an, dennoch entwickelt sich bald ein freundschaftliches Verhältnis. Die turbulente Befreiung der Prinzessin glückt, jedoch in völlig anderen Rahmenbedingungen als sich Fiona dies vorgestellt hatte. Schließlich verkörpert Shrek das genaue Gegenteil

²³⁴ Vgl. Ebenda, S. 22f.

²³⁵ Vgl. <http://boxofficemojo.com/movies/?id=shrek.htm>, 18.08.2012.

ihres ersehnten Märchenprinzen und legt auch völlig konträre Verhaltensmuster an den Tag. Doch verbirgt auch Fiona ein Geheimnis und der erste Anschein einer verwöhnten Prinzessin trügt. Shrek und Fiona merken auf dem Weg zu Farquaad, dass sie mehr gemeinsam haben, als sie dachten und verlieben sich. Doch traut sich keiner, seine Liebe zu gestehen, so dass auch Fionas Geheimnis, dass sie selbst jede Nacht zu einer Ogerin wird, nur von Esel entdeckt wird. Ein Missverständnis führt jedoch zum Streit, so dass Fiona gekränkt in die bereits geplante Hochzeit mit Lord Farquaad einwilligt. Esel gelingt es trotz allem die Hochzeit gerade noch zu verhindern. Er erzählt Shrek die Wahrheit über Fiona, so dass Shrek in letzter Sekunde in die Hochzeitszeremonie platzt und Fiona küsst. Durch diesen Kuss der wahren Liebe wird Fiona nun vollständig in eine Ogerin verwandelt und die beiden heiraten glücklich vereint in Shreks Sumpf.

3. Funktionen der Intertextualität im computeranimierten Spielfilm

3.1. Dramaturgische und narrative Funktion

Der Begriff der Dramaturgie stammt ursprünglich eigentlich aus der Theaterpraxis und beschäftigt sich vorwiegend mit der Komposition eines Dramas. Innerhalb der Filmwissenschaft wird dieses Konzept auf den Film übertragen, so dass die Dramaturgie meist die Erzählstruktur und somit den Handlungsverlauf, der sich gewöhnlich aus dem Versuch einer Konfliktlösung ergibt, innerhalb eines Werks behandelt. Es wird also aufgezeigt, aus welchen Teilen sich der Film zusammensetzt, mit welchen Mitteln er die Handlung erzählt und vorantreibt und welches Genre er aufgrund dessen bedient. Auch die Narration spielt infolge dessen eine wichtige Bedeutung. So offenbart sie das erzählerische Potential des Films durch die Montage und die Mise – en – Scene. Sie ist „prozessual zu verstehen, als kommunikativer Akt, in dem eine Geschichte entfaltet wird, deren Erschließung Aufgabe eines interpretierenden Zuschauers ist.“²³⁶ Die Intertextualität kann gerade daher auch als ausdrucksstarkes Werkzeug eingesetzt werden, da sie innerhalb kürzester Zeit neue dramatische und narrative Wege eröffnet.

3.1.1. Dramaturgische und narrative Funktion in TOY STORY

3.1.1.1. Genrebestimmung

Intermediale Intertextualitätsspiele

Die grundlegende Handlung von TOY STORY und somit auch seine gesamte Dramaturgie war zu Beginn der Filmarbeiten lange Zeit noch nicht fixiert. Es stand nur die Grundidee fest, den Film von lebendigen Spielzeugen handeln zu lassen, alles andere war noch offen. So bezeichneten die Disney – Manager, allen voran der

²³⁶ Britta Hartmann/Hans J. Wulff, „Erzählung/Narration“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans. J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6090> 01/2012, 09.02.2013.

damals noch beim Weltkonzern beschäftigte Jeffrey Katzenberg, bei einer ersten Präsentation das Projekt auch als Kuddelmuddel. Es hatte keine durchgehende Erzähllinie und missfiel daher. Erst nach der Sichtung von 48 HRS.²³⁷ und THE DEFIANT ONES²³⁸ war für Lasseter der zu beschreitende Weg klar. TOY STORY musste nach Vorbild der beiden klassischen Vertreter dieses Genres ein ebensolches Buddy – Movie werden.²³⁹ Dramaturgisch gesehen kann man also sagen, dass die beiden Filme als intermediale Vorlage gedient haben, auch wenn sie eigentlich stellvertretend für ein ganzes Genre stehen, dem TOY STORY zuzuordnen ist. Der Film sollte sich so diametral vom traditionellen Zeichentrickfilm abgrenzen, also extra keine Märchenthemen und keine langweilig gezeichnete Hauptfigur mit einem bösen Gegenspieler beinhalten, sowie keinen Musical – Charakter mit singenden Mäusen aufzeigen. Die Hauptfiguren sollten im Gegenteil ebenso witzig wie die Nebenfiguren gestaltet werden und so der Film auch für ein älteres Publikum interessant werden.²⁴⁰ Die typologischen Merkmale des Buddy – Movies wurden durch die Sichtung der beiden erwähnten Filme auf das Projekt TOY STORY übertragen und so seine Genrezugehörigkeit festgelegt. Es entstand die Grundstruktur des Films, die durch ein unvorhersehbares Ereignis Woody und Buzz als zwei völlig konträre Charaktere zum gemeinsamen Agieren zwingt. So müssen sie ihre unterschiedlichen Charaktereigenschaften, Weltanschauungen und Fähigkeiten unter einen Hut bringen, um das konfliktreiche Abenteuer in Teamarbeit zu bewältigen. Diese Strukturen werden von Genette als Architextualität²⁴¹ bezeichnet und inkludieren alle allgemeinen und übergreifenden Kategorien, die einem Text angehören. So dienten die Buddy – Movie – Klassiker als grundlegende Gliederung des gesamten Films und haben daher eine enorme Auswirkung auf seine weitere Entfaltung. Für den Rezipienten ist dieser Bezug natürlich nicht wahrzunehmen, da nur Grundstrukturen übernommen wurden und nicht etwa aussagekräftige Handlungsverläufe. Lediglich die Genrezuordnung kann erkannt werden, was für architextuelle Bezüge jedoch symptomatisch ist.

²³⁷ 48 HRS., Regie: Walter Hill, USA 1982.

²³⁸ THE DEFIANT ONES, Regie: Stanley Kramer, USA 1958.

²³⁹ Vgl. James B. Stewart, *Disney War*, Kulmbach: Börsenmedien 2005, S. 232 – 233.

²⁴⁰ Vgl. „TOY STORY. Filmmakers Reflect“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:00:53f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁴¹ Vgl. diesbezüglich S. 54f dieser Arbeit.

3.1.1.2. Betonung von Wendepunkten

Innerhalb des Handlungsverlaufs nehmen intertextuelle Bezugnahmen jedoch auch weiter einen großen Stellenwert ein. So werden nahezu alle Wendepunkte bzw. Plot Points innerhalb von TOY STORY mit Hilfe der Intertextualität narrativ eingeleitet oder auch komplett dargestellt.

Anstoß der Geschichte

Intermediale, auditive und visuelle Intertextualitätsspiele

Schon zu Beginn des Films wird der dramaturgische Anstoß für die Geschichte durch einen intermedialen Verweis verdeutlicht. Die Spielzeuge sind in heller Aufregung, weil Andy seine Geburtstagsparty feiert und somit viele Geschenke, also zukünftig mit ihnen konkurrierende Spielwaren, erwartet. Da Woody die Spielzeuge nicht beruhigen kann, fordert er die Spielzeugsoldaten auf die Bescherung auszuspionieren. Es folgt eine lange Sequenz, die laut John Lasseter allen klassischen Armeefilmen gewidmet ist.²⁴² So befiehlt Woody dem Kommandeur Sarge einen Aufklärungstrupp ins Wohnzimmer zu schicken, der sich sofort in die Mission stürzt. Auffällig ist, dass der Sergeant von R. Lee Ermey synchronisiert wird, dem Schauspieler, der auch in FULL METAL JACKET²⁴³ den gnadenlosen Gunnery Sergeant Hartmann verkörperte und hierfür eine Golden Globe Nominierung erhielt. Die Verwendung seiner Stimme erinnert daher eindringlich an den bekannten Antikriegsfilm und überträgt seine unbarmherzige Drill Instructor – Rolle auf den Sergeant in TOY STORY, dem sich kein Soldat widersetzen will. Generell verweist die Sequenz auf Filme wie PLATOON²⁴⁴ oder APOCALYPSE NOW²⁴⁵, wo die Soldaten in Kriegseinsätzen eben solche Manöver wie in TOY STORY durchführen. Die Spielzeugtruppe schleicht unbemerkt in das feindliche Gebiet außerhalb des Kinderzimmers. Zwei Soldaten springen als Fallschirmjäger in die untere Ebene der Wohnung, andere seilen sich wie aus einem Hubschrauber in großer Höhe ab und marschieren dann in Formation in Gefechtsstellung. Als ein Soldat nun durch Andys

²⁴² Vgl. „TOY STORY. Commentary“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:11:03f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁴³ FULL METAL JACKET, Regie: Stanley Kubrick, Großbritannien/USA 1987.

²⁴⁴ PLATOON, Regie: Oliver Stone, USA 1986.

²⁴⁵ APOCALYPSE NOW, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1979.

Mutter verletzt wird und sich durch den in Armeefilmen typischen Satz „Go on without me.“ opfern will, hilft ihm der Sergeant mit den Worten „A good soldier never leaves a man behind.“ auf und bringt ihn in Sicherheit.²⁴⁶ Diese Tat erinnert auch an die von Tom Hanks gespielte Figur Forrest Gump aus dem gleichnamigen Film, welche im Vietnamkrieg viele seiner Kameraden rettet. Es wird hierdurch an den Zusammenhalt der Spielzeuge untereinander erinnert, welchen Woody später aus Eifersucht auf Buzz ignoriert. Tom Hanks, der Woody synchronisiert, handelt nun also genau entgegengesetzt zu seinen Taten als Forrest Gump. Er stellt sich als Woody gegen Buzz und somit gegen den Kameradschaftsgeist der ganzen Gruppe.

Diese Szene verdeutlicht daher eindringlich die Situation der Spielzeuge und dramatisiert mit dem Einsatz der Elitesoldaten zugleich das kommende Geschehen. Denn es gibt nichts Schlimmeres für die Toys, als von Andy durch ein neues Spielzeug ersetzt zu werden, schließlich ist es ihre Aufgabe für den Jungen da zu sein. Dass ein so großer Aufwand betrieben wird, um über die Ereignisse und somit über die Geschenke informiert zu bleiben, symbolisiert somit die große Nervosität der Spielzeuge und erhöht damit auch narrativ die folgende Krise von Woody. Denn Woody, der sich seines großen Stellenwerts Andy gegenüber bewusst ist und daher absolut nicht damit rechnet von einem neuen Spielzeug übertrumpft werden zu können, versucht noch, sich selbst in Sicherheit wiegend, seine Gefährten zu beruhigen. Dass aber nun gerade ihm daraufhin sein Revier streitig gemacht wird und der neue Buzz Lightyear ihm vorgezogen wird, bedeutet für Woody den Tiefpunkt seines Spielzeugdaseins. Das Soldatenmanöver verstärkt diesen Wandel durch einen enorm intensiven Spannungsaufbau und ist somit eine narrativ sehr geschickt durchdachte wie auch witzige intermediale Anspielung.

Die Bezugnahmen sind hier direkt in die Narration integriert und üben somit einen besonders großen Einfluss auf die Rezeption des Zuschauers aus. Es wird mit dem Vorwissen der Zuschauer gespielt, die durch die Kenntnis von bekannten Kriegsfilmen zusätzliche Informationen erlangen können und denen so die Bedeutung der Geschehnisse noch klarer vor Augen geführt wird. Durch das Manöver der Elitesoldaten werden die Emotionen eines „echten“ Kampfeinsatzes auf die Spielzeuge übertragen und somit stark dramatisiert. Und auch das spätere

²⁴⁶ „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:10:11f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Erscheinen von Buzz wird so noch wesentlich bedrohlicher dargestellt. Das Verständnis von Verweisen hilft dem Zuschauer also die Situation leichter einordnen zu können und so die Sequenz des Films folgerichtig zu interpretieren.

Wendepunkt zum 2. Akt

Das Attentat als Aufbruch ins Abenteuer

Intermediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Der nächste folgenschwere Wendepunkt in TOY STORY wird ebenfalls durch eine intermediale Bezugnahme vollführt. Diese beschreibt aber auch den nun veränderten, eifersüchtigen Charakter von Woody, weswegen ich mich innerhalb der dramaturgischen Funktion bei diesem intertextuellen Verweis nur sehr kurz halten werde.²⁴⁷ Das Attentat, welches Woody auf Buzz verübt, um ihn los zu werden, beschreibt klar eine Wende in der Erzählrichtung, da Buzz und Woody von nun an alleine in einer ihnen fremden Welt agieren müssen. Besonders Woody wird aus seinem ihm vertrauten Leben gerissen und ist nun auch noch gezwungen sich mit seinem Rivalen direkt auseinander zu setzen. Der Verweis auf den Film RAIDERS OF THE LOST ARK²⁴⁸ dient somit als Auslöser für den Aufbruch in ein Abenteuer, das Buzz und Woody nun gemeinsam bestreiten müssen. Eben solchen Abenteuern ist auch Indiana Jones in seiner Filmrolle ausgesetzt, so dass durch den Verweis auf seinen ersten Film eine wunderbare Verbindung zwischen den beiden Werken hergestellt werden kann. Denn der Bezug kennzeichnet, dass nun auch die Spielzeugfiguren ein großes Abenteuer bestehen müssen, welches sie in ebensolch heikle Situationen führen wird, wie sie auch innerhalb der Indiana Jones – Produktionen hinauf beschworen werden.

Indem die Narration den Verweis auf den Abenteuerstreifen mit Harrison Ford sucht, kann sie sich zu ihrer erzählerischen und strukturierenden Instanz bekennen und so den Prozess des Erzählens für den Zuschauer klar aufzeigen. Sie verwertet diese Tatsache für sich, um bereits bekannte und erfolgreiche Elemente eines Films für ihre Erzählung zu nutzen und diese so noch ausdrucksstärker fortzuführen.

²⁴⁷ Die genauere Analyse wird im Kapitel „Die Funktion der Figurenzeichnung in TOY STORY“ auf S. 104f vorgenommen.

²⁴⁸ RAIDERS OF THE LOST ARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1981.

Intensivierung des Abenteuers

Inter- und transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Fraglich ist, wie die beiden Hauptfiguren im weiteren Verlauf des Films trotz Streit zusammen agieren können. Die Lösung liegt in einer weiteren intertextuellen Verbindung. Diese setzt sich jedoch nicht nur aus einer einzelnen Anspielung zusammen, sondern wirkt nur durch das Zusammenspiel vieler verschiedener Bezugnahmen. So dient das Restaurant Pizza Planet einem wichtigen dramaturgischen Konzept. Denn ausschließlich sein Weltraum – Design²⁴⁹ kann Buzz, in Hoffnung seine Mission erfüllen zu können, dazu verleiten, Woody zu folgen. So dient der Lieferwagen mit seiner Rakete auf dem Dach als erster Köder für den Space Ranger, aber erst das Restaurant selber kann durch seine kolossale Ausstattung in Form eines Weltraumhafens mit einem Mission Control Center und einer Raketenabschussrampe Buzz begeistern und somit die gesamte Handlung ausschlaggebend voran treiben.

Der Eingang des Restaurants wird von zwei Robotern bewacht, dessen Aussehen auf den Zylonen aus der Fernsehserie BATTLESTAR GALACTICA²⁵⁰ basiert. Sie haben eine ähnlich große Statur, sowie eine silberne Rüstung mit einem spitz zulaufenden Helm. Zudem besitzen sie statt Augen ein rotes Licht, welches in einem Visier die Umgebung durchgängig ab scannt und somit wohl den größten transmedialen Verweis auf die Figuren darstellt. Innerhalb des Pizza Planeten befinden sich drei Slim – Spender, die an den Film ALIEN²⁵¹ erinnern. So sind die Getränkeautomaten in kindgerecht abgewandelter Form dem Kopf der Alien – Figur nachempfunden. Und auch das „Whack a Alien“ – Spiel ist ein visueller Verweis auf den Science Fiction – Film von 1979. So wird dort die Szene im Film nachgestellt, in welcher ein Alien aus dem Brustkorb von Besatzungsmitglied Kane schlüpft und ihm hierdurch die Brustdecke aufreißt.²⁵² Dieser wurde zuvor von einem solchen angefallen, so dass es sich in seinem Körper einnisten konnte. Der Verweis durch ein simples Reaktionsspiel, bei welchem man möglichst oft die immer wieder aus dem Körper schießenden kleinen Aliens schlagen muss, auf diese bekannte Szene des Oscar

²⁴⁹ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:33:15f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁵⁰ BATTLESTAR GALACTICA, Idee: Glen A. Larson, USA 1978 – 1980.

²⁵¹ ALIEN, Regie: Ridley Scott, Großbritannien/USA 1979.

²⁵² Vgl. ALIEN. DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT, Regie: Ridley Scott, DVD, 20th Century Fox Home Entertainment 2002, 0:53:59f; (Orig. ALIEN, USA 1979).

prämierten Films, der zu einem der Meilensteine des Science – Fiction Kinos gehört, nimmt dem verstörenden Original seinen Schrecken. Der Film wird vielmehr jugendfrei parodiert und als Hommage auf eine Art Jahrmarktsattraktion reduziert. Dennoch ist allen Rezipienten von ALIEN der Bezug sofort klar. Den anderen, meist jungen Zuschauern, wird jedoch nur die Bezugnahme zu außerirdischen Welten verdeutlicht, der von den Machern bewusst aufgebaut werden soll, um Buzz' Verhalten nachvollziehbar zu machen. Denn nur durch die vielen einzelnen Anspielungen auf das Thema Raumfahrt, die hier nicht alle aufgezählt werden können, kann Buzz unbesorgt in den Kuscheltierautomaten krabbeln und dort letztendlich von Sid, dem bösen Nachbarsjungen von Andy, gewonnen werden. Die Location und mit ihr alle trans- und intermedialen Anspielungen jeglicher Art dienen also der dramaturgischen Weiterentwicklung der Handlung und sind somit von wichtiger Bedeutung.

Die Narration greift also auf bereits etablierte Bilder zurück, um möglichst anschaulich viele Informationen an den filmsozialisierten Rezipienten weiter geben zu können. Indem sie gleich eine Vielzahl von miteinander korrespondierenden Bezügen aufzeigt, muss der Rezipient zudem nicht sämtliche Intertextualitätsspiele erkennen. Für seine Interpretation reichen einige wenige Erkenntnisse aus, so dass das Potential an Informationen nicht voll ausgeschöpft werden muss, um den Sinn hinter ihnen zu verstehen. Die für den Zuschauer wichtigen Referenzen werden daher gedoppelt, um so die Übermittlung der Aussagen sicher zu stellen.

Wendepunkt zum 3. Akt

Erfolgreiche Flucht

Intermediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Und auch die später erfolgende, erfolgreiche Flucht von den beiden Hauptfiguren wird durch transmediale Verweise untermauert. So wird die gesamte Szene im Garten wie in einem klassischen Horrorfilm inszeniert. Die von Sid malträtierten Spielzeuge krabbeln in Zombie – Manier aus der Erde empor und agieren so laut Drehbuch²⁵³ wie in dem Kultfilm NIGHT OF THE LIVING DEAD²⁵⁴. Die die Szene untermalende Musik verstärkt diesen Effekt, durch das Tageslicht wirken die Figuren

²⁵³ Vgl. <http://www.imsdb.com/scripts/Toy-Story.html>, 03.10.2012.

²⁵⁴ NIGHT OF THE LIVING DEAD, Regie: George A. Romero, USA 1968.

aber lange nicht so gruselig wie in einem Horrorfilm, so dass auch das junge Publikum keine Angst erleiden muss. Die vergewaltigten Toys umzingeln und attackieren Sid, der so zunehmend in Panik verfällt. Den letzten Schock verpasst ihm dann aber Woody, der sich einer Bewegung aus *THE EXORCIST*²⁵⁵ bedient. Er dreht seinen Kopf einmal um die eigene Achse, während er in einem bedrohlichen Tonfall durch seine Sprachbox „We toys can see everything!“ verlautbaren lässt.²⁵⁶ Diese visuelle Bezugnahme auf einen der größten Filmerfolge der 1970er Jahre ist sehr offensichtlich und dient dazu die große Panik von Sid, der glaubt sein Spielzeug wäre von einem Teufel besessen, zu verdeutlichen. Alle Angst und Schrecken, die der Psychoschocker bei seinen Rezipienten auslöste, wird so auf die Figur Sid übertragen und lässt ihn daher völlig verzweifelt und laut aufschreiend im Haus verschwinden. Durch den erfolgreich ausgeführten Plan können nun Buzz und Woody fliehen und hoffen so in ihre geliebte Welt in Andys Kinderzimmer zurück zu gelangen. Die Übernahme der Bewegung ist also ausschlaggebend dafür, dass Woodys und Buzz´ Flucht gelingt und ist somit als wichtiges narratives Instrument im Film zu verstehen.

Auch hier zeigt sich die Narration wieder stark als erzählerische Instanz und wendet sich durch ihre Selbstbezogenheit direkt ans Publikum. Denn durch die Übernahme der bekannten 360° Grad – Kopfdrehung, die als Nahaufnahme gezeigt wird und so eine starke Akzentuierung erfährt, wird der Rezipient unumstößlich auf den für Furore sorgenden Film von 1973 aufmerksam gemacht und bringt ihn so in eine direkte Verbindung mit *TOY STORY*. Das Böse nistet sich hier statt in einem Kind in einem anorganischen Spielzeug ein und verleitet es zu sprechen. Diese Nachahmung bewirkt bei Sid eine ähnliche Reaktion wie der Horrorschocker damals bei seinen Rezipienten und vergegenwärtigt den kenntnisreichen Zuschauern des Animationsfilms so beispielhaft die Stärke des erzählerischen Elements.

²⁵⁵ *THE EXORCIST*, Regie: William Friedkin, USA 1973.

²⁵⁶ „*TOY STORY*“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 1:03:50f; (Orig. *TOY STORY*, USA 1995).

3.1.2. Dramaturgische und narrative Funktion in SHREK

3.1.2.1. Gattungsbestimmung

Transmediale Intertextualität

Der Film SHREK verdankt seine Existenz dem gleichnamigen Kinderbuch *Shrek!*²⁵⁷ von William Steig. Es handelt sich bei dem erfolgreichen Animationsfilm also letztendlich um eine Literaturverfilmung, derer sich jedoch die wenigsten Rezipienten bewusst sind. SHREK hat so schon in seinem Grundgerüst eine transmediale Intertextualität als Basis, obwohl die Geschichte des Films wesentlich von der des Buches differiert. Dies liegt besonders daran, dass das Buch kaum bedeutungsvolle Ereignisse aufweist, sondern eher eine besondere Stimmung erzeugt. Diese Atmosphäre, die sich in erster Linie aus dem respektlosen Tonfall des Buches, aber auch aus einer Menge Humor und viel Herz speist, musste durch mehr Handlungsstränge und vor allem durch eine größere Entwicklungsspanne der Hauptfigur Shrek erweitert werden, um einen abendfüllenden Spielfilm entstehen lassen zu können. Ausschlaggebend war für den einen der zwei Regisseure Andrew Adamson eine Buchszene, in der Shrek einen Albtraum erleidet, in welchem hüpfende Kinder mit Blumen und Schmetterlingen vorkommen. Diese dort entstandene, sich ins Gegenteil verkehrende Lesererwartung, in der plötzlich Kinder als Schreckgespenst empfunden werden, sollte auch im Film Verwendung finden und der Film so das Gegenteil von dem sein, was alle aus derzeitigen Animationsfilmen kannten.²⁵⁸ So sah Adamson seine Aufgabe darin „traditionelle Märchen zu dekonstruieren und ein neues Märchen zu rekonstruieren.“²⁵⁹ Es lag also im Fundament der Dramaturgie traditionelle Märchen und Sagen zu demontieren, so dass auch das Einbinden von bekannten Märchenfiguren, also transmedialen Bezügen, elementar war. Schließlich kann nichts zerlegt werden, was nicht da ist. Durch die Fülle der geläufigen Figuren, die fast alle zu ihrem Original entgegengesetzte Charaktereigenschaften besitzen, wurde der Effekt der Dekonstruktion zusätzlich verstärkt. Wobei hierauf nun nicht weiter eingegangen

²⁵⁷ William Steig, *Shrek!*, New York: Farrar, Straus and Giroux 1990.

²⁵⁸ Vgl. Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 14.

²⁵⁹ Ebenda.

wird, weil diese Inhalte in weiten Teilen innerhalb der Funktion der Figurenzeichnung zum Tragen kommen.

Der Rückgriff auf einen zeitlich früher verfassten Text entspricht in der Terminologie Genettes der Hypertextualität. So wird das Buch *Shrek!* als Hypotext bezeichnet, der in einen audiovisuellen Hypertext umgewandelt wird.²⁶⁰ Es wird eine Nachahmung des Buches vorgenommen, die sich durch die Übernahme seines Stils und seiner Atmosphäre vollzieht. Das zusätzliche Einbeziehen von Märchen- und Sagenfiguren unterstützt diese Nachahmung, da es das erwünschte Flair des Films wesentlich unterstützt.

3.1.2.2. Aufzeigen des Märchengenres durch Disney – Klassiker

Intermediale, visuelle und textuelle Intertextualitätsspiele

Aber nicht nur fabelhafte Figuren wurden in SHREK eingebunden, sondern auch strukturelle Merkmale von Märchen. So bildet das klassische Märchenbuch mit samt seiner altbekannten Floskeln und visuellen Aufmachung den diegetischen Rahmen von SHREK. Es dient auch häufig in Märchenfilmen als traditionelle Einleitung und sollte daher auch in SHREK diesen Part übernehmen.²⁶¹ So wird am Anfang von einer noch unbekanntem Erzählerstimme von dem furchtbaren Schicksal der Prinzessin Fiona berichtet, die von einem Drachen bewacht in einem Turm eingesperrt ist. Durch das Vorlesen des Buchs wird das Trugbild eines klassischen Märchenfilms aufgebaut, welches dann jedoch kurz darauf jäh durch Shrek zerstört wird. Der Oger nutzt es nicht als einen ihn verzaubernden Lesestoff, sondern missbraucht es lachend als Klopapier. Diese vulgäre Einführung in die Geschichte fasst somit schon zu Beginn kurz und prägnant das Ziel des Films, aber auch die für den Film charakteristische Stilmittel, also Parodie und Satire, zusammen. Ab diesem Zeitpunkt ist somit jedem Kinobesucher klar, mit was er sich in den nächsten gut anderthalb Stunden auseinandersetzen wird. Und auch das Ende des Films wird mit Hilfe des Märchenbuchs inszeniert. So offenbart sich der Schlusspunkt des Films durch die

²⁶⁰ Vgl. diesbezüglich S. 53f dieser Arbeit.

²⁶¹ Vgl. "SHREK. Filmmakers' Commentary", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:00:43f; (Orig. SHREK, USA 2001).

Ansicht der letzten Seite des Märchenbuchs als ein Happy End, so dass der Film seine grundlegende Gliederungsstruktur bestätigt. Obwohl oder gerade weil er die Dekonstruktion von Märchen beabsichtigt, fällt er in die Äußerungsmodi und Konstitutionskriterien von Märchen zurück und tritt letztendlich als genau das auf, was er parodiert. Als modernes Märchen. Die fundamentalen Handlungsabläufe und Filmstrukturen weisen also als architextuelle Bezüge auf die Grenzen des Interpretationsspielraums der Rezipienten hin und verdeutlichen so die Genrezugehörigkeit des Films.

Innerhalb dieser grundlegenden Strukturen dient ein Märchen in *SHREK* besonders häufig als zentraler Bezugspunkt. So wird vielen Rezipienten der direkte Bezug zu *CINDERELLA*²⁶² nicht entgangen sein, den der Film über seine ganze Länge in verschiedene Szenen aufrecht erhält. So beginnt und endet der Film ebenso wie die Märchenerzählung von Disney mit dem bereits beschriebenen Auf- bzw. Zuschlagen eines dicken Märchenbuchs, wobei anzumerken ist, dass das Buch in *SHREK* am Anfang noch mit keinem Titel versehen ist, obwohl dies beim Werk von 1950 mit „Cinderella“ der Fall ist. Der Grund mag darin liegen, dass *SHREK* eben kein Märchen im traditionellen Sinn ist und dies ein kleiner Hinweis darauf sein soll. Beide Bücher beginnen danach schließlich mit den Worten „Once upon a time“ und suggerieren dem Zuschauer mit der Einleitung in die Geschichte so ein klassisches Märchen. Und auch die Lebensräume der beiden Protagonistinnen entsprechen sich. Die Prinzessinnen leben beide in einem sich architektonisch durchaus ähnelnden, sehr hohen, runden Turm, bis sie befreit werden. Wobei die Burg, in der Fiona eingesperrt ist, dem Schloss des Prinzen bei *CINDERELLA* entspricht, mit der Einschränkung, dass dieses bei *SHREK* zerfallen und düster wirkt. Cinderella singt gleich zu Beginn des Films mit zwei blauen Vögeln. Und zumindest mit einem blauen Vogel kommt auch Fiona in *SHREK* in Berührung, wobei auf diese Begegnung noch innerhalb der komödiantischen Funktion eingegangen wird.²⁶³ Neben der Tatsache, dass Cinderella auch als eine der drei Heiratskandidatinnen für Lord Farquaad vom Zauberspiegel ausgesucht wird, ist ein wichtiger Verweis auch noch am Ende des Films zu finden. Hier verwandelt eine gute Fee die drei blinden Mäuse sowie eine

²⁶² *CINDERELLA*, Regie: Clyde Geronimi/Wilfried Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

²⁶³ Vgl. diesbezüglich S. 128f dieser Arbeit.

Zwiebel in eine Kutsche mit Kutscher und zwei Pferden.²⁶⁴ Dies ist eine direkte Entlehnung aus CINDERELLA, wo die gute Fee aus vier Mäusen, einem Pferd und einem großen Kürbis eine Kutsche mit vier Pferden samt Kutscher zaubert. Beide Kutschen ähneln sich dabei durch ihre großen verschnörkelten Reifen und ihre runde Form enorm und sind so als intermediale Intertextualität innerhalb der visuellen Zeichenebene klar auszumachen. Beide Filme enden nun wie erwähnt als ein Bild im Märchenbuch. Bei SHREK stehen unter der Illustration jedoch statt „and they lived happily ever after“ aus CINDERELLA die Worte „and they lived ugly ever after“.²⁶⁵ Wieder ein Gegenentwurf zum klassischen Ende von traditionellen Märchen. Oder wie es Jens Eder beschreibt: „[...] Shrek und Fiona, das glückliche Antiheldenpaar, [werden] der normativen Konstellation von Liebe, perfekter Schönheit und Reichtum gegenübergestellt, die durch Disneys Cinderella und ihren Märchenprinzen ikonographisch vorgegeben ist.“²⁶⁶

Die grundlegenden Gliederungsstrukturen werden also durch die offensichtlichen Übernahmen aus Disneys Klassiker CINDERELLA weiter untermauert. Sie dienen so der architextuellen Ausrichtung von SHREK, haben aber auch narrativ eine wichtige Funktion. So werden sie in die Erzählung integriert und überbringen durch bekannte, aber abgeänderte Bilder für den cineastisch vorgebildeten Rezipienten einen speziellen Gegenentwurf zu Disneys Traumwelt.

3.1.2.3. Aufbau einer politisch- unternehmerischen Konkurrenzdarstellung innerhalb der Narration

Transmediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Das neben der allgemeinen Verspottung von Märchen innerhalb des Films jedoch ein besonderer Fokus auf das Disney – Imperium und dabei besonders auf ihre Filme gelegt wurde, ist nicht von der Hand zu weisen und bedarf besonders nach der eben erfolgten kurzen Analyse zum Disney – Film CINDERELLA einer kurzen Erläuterung.

²⁶⁴ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 1:17:57f; (Orig. SHREK, USA 2001).

²⁶⁵ Vgl. Ebenda, 1:19:26.

²⁶⁶ Jens Eder, „Spiel – Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino“, *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, Hg. Rainer Leschke/Jochen Venus, Bielefeld: Transcript 2007, S. 271 – 298, hier S. 285f.

The Walt Disney Company ist einer der größten Medienkonzerne weltweit, der besonders durch seine Zeichentrickfilme, deren Filmthemen sich vorwiegend aus Sagen und Märchen ableiten, berühmt wurde. Daher ist es nur logisch, dass sich ein Film, der sich eben gegen diese konventionelle Märchenwelt wendet, die besonders durch Disney in den Köpfen der Menschen postuliert wurde, sich eben diesen traditionellen Filmklassikern annimmt und so intertextuelle Beziehungen zu ihnen aufbaut. Dennoch ist es auffällig, dass es oft nicht bei neutralen Anspielungen der Macher bleibt, sondern sich ein leichter Unterton im Film breit macht, der die Parodien zu grenzwertigen Satiren umformt. Dies liegt wohl zum einen in der allgemeinen Konkurrenzstellung der beiden Unternehmen begründet. Denn Disney ist durch die Zusammenarbeit mit den Pixar – Studios zum größten Konkurrenten von DreamWorks avanciert, so dass beide Unternehmen daher um dasselbe Publikum und somit um den größten wirtschaftlichen Erfolg buhlen. Zum anderen hat aber gerade der Mitbegründer von DreamWorks und Produzent des Films SHREK Jeffrey Katzenberg einen persönlichen Grund Disney gering zu schätzen. Er arbeitete lange Zeit verantwortlich in der Zeichentrick- und Filmabteilung von Disney und war unter anderem für große Filmerfolge wie THE LITTLE MERMAID²⁶⁷, BEAUTY AND THE BEAST²⁶⁸, ALADDIN oder THE LION KING mitverantwortlich. Auch die Zusammenarbeit von Pixar und Disney arrangierte er entscheidend mit. Doch der damalige, fast väterliche Freund und Vorstandsvorsitzende von Disney Michael Eisner, der Katzenberg einst in die Firma gebracht hatte, dankte ihm seine großartige Leistung nicht und beförderte so nicht ihn, sondern einen Kollegen zum Vize der Disney Company.²⁶⁹ Gekränkt verließ Katzenberg laut James B. Stewart die Firma daher mit den Worten: „Es gibt zwei Arten von Scheidungen. Eine, nach der man gut Freund ist und eine, nach der man verfeindet ist.“²⁷⁰ Für Katzenberg kam wohl nur Zweites in Frage und er gründete daraufhin mit Spielberg und Geffen die Firma DreamWorks SKG. Die im Nachhinein erfolgte Klage über einen noch nicht bezahlten Bonus lässt nicht auf die Verarbeitung der Kränkung schließen, die daher auch dazu geführt haben wird, dass Katzenberg persönlichen Einfluss auf manche Bezüge im Film genommen hat und so den Grundton des Films gegen die Disney – Studios verschärfte.

²⁶⁷ THE LITTLE MERMAID, Regie: John Musker/Ron Clements, USA 1989.

²⁶⁸ BEAUTY AND THE BEAST, Regie: Gary Trousdale/Kirk Wise, USA 1991.

²⁶⁹ Vgl. James B. Stewart, *Disney War*, Kulmbach: Börsenmedien 2005, S. 260 – 283.

²⁷⁰ Ebenda, S. 279.

Vielleicht ist es auch ihm zu verdanken, dass in SHREK das Reich DuLoc nicht nur mit Disneyland, sondern auch mit dem dritten Reich in Verbindung gesetzt wird. So beschreibt der Producer Aron Warner DuLoc als eine Art faschistischer Vergnügungspark²⁷¹. Die Architektur ist dabei zum einen den großen Disney – Themen – Parks nachempfunden, zum anderen aber auch Bauten des Architekten Albert Speer.²⁷² Dieser gehörte zu Zeiten des Nationalsozialismus zu den führenden Architekten des Deutschen Reichs und wollte mit seinen Bauwerken den Herrschaftsanspruch der Nationalsozialisten unterstreichen. So kann auch die überdimensionierte Burg von Lord Farquaad als monumentalistisches Bauwerk angesehen werden, welches den ausgeprägten Geltungsdrang des Möchtegernkönigs widerspiegeln soll.

Seine angestrebte totalitäre Herrschaftsform, in der nur das Perfekte Platz hat, findet auch Ausdruck in der Gestaltung des Hauptplatzes gleich nach dem Eingang zu DuLoc. Alle Häuser sind von exakt gleicher Architektur sowie gleicher weiß – blauer Farbgebung. Die dürren Bäume sind haargenau gleich in Kegelform getrimmt und stehen in geometrischer Ausrichtung. Alles, auch die Farquaad – Spielzeugpuppen in den Schaufenstern, steht gewissermaßen in Reih und Glied, nichts fällt aus der Reihe und erinnert so an die tadellos arrangierten Auftritte des NS – Regimes.

Die gespenstische Ruhe dieser künstlich hergestellten Realität von DuLoc wird nur von dem Puppenspiel unterbrochen, das sich in sehr ironischer Art und Weise über Vergnügungsparks, die eine perfekte Welt vorgaukeln, lustig macht. Das gesungene Lied „Welcome to DuLoc“²⁷³ ist dabei eine Persiflage des Lieds „It’s a small World“, welches der bekanntesten Attraktion in den Disney Parks ihren Namen gibt. Hier fährt man in Booten an allen Erdteilen der Welt vorbei, die von stilisierten, glücklichen singenden Puppen bevölkert sind.

Der beschriebene scharfe Tonfall von SHREK lässt sich also besonders aus dieser übel gesinnten transmedialen Verbindung zwischen Disney und nationalsozialistischen Elementen erklären, die letztendlich das Vergnügungsunternehmen auf gleiche Stufe mit einer der rechtsextremsten

²⁷¹ Vgl. „SHREK. Filmmakers’ Commentary“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:19:41f; (Orig. SHREK, USA 2001).

²⁷² Vgl. Ebenda.

²⁷³ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:20:49f; (Orig. SHREK, USA 2001).

Weltanschauungen der Erde, dem radikal rassistischen Nationalsozialismus, stellt. Gipfeln tut dies zudem in der Animation von Lord Farquaad, der als Herrscher von DuLoc unter anderem Michael Eisner nachempfunden wurde und so einen sehr persönlichen Bezug herstellt, der jedoch erst im folgenden Teil der Figurenanalyse²⁷⁴ erläutert wird.

Die durch diese Anspielungen hervorgebrachte politische Dimension in SHREK ist nicht von allen Rezipienten gleichermaßen wahrzunehmen. So wird Kindern der Vergleich zu nationalsozialistischen Bauten vollends verwehrt bleiben, da sie noch keine historisch – politische Bildung genossen haben. Der Bezug zu Freizeitparks könnte ihnen eher gelingen, jedoch wird der ihm inne wohnende satirische, ironisierende Beigeschmack meist dennoch an ihnen vorüberziehen, so dass die oberflächliche Handlung der Protagonisten über ihr Empfinden entscheiden muss. Die Jugend, besonders aber ihre Elterngeneration, kann die empfangbaren Zeichen hingegen durch ihre Lebenserfahrung und Bildung aufnehmen, es bestimmt jedoch ihre Kombinationsfähigkeit über die Interpretation dieser Zeichen. Daher geben die Verweise auch keine für den Film essentiellen Informationen weiter. Zu groß wäre die Gefahr, dass diese von ihrem Zielpublikum nicht erschlossen werden können. Es handelt sich um Zusatzinformationen, die die ohnehin schon sichtbaren Grundgedanken über das Reich DuLoc bekräftigen und so eine weitere Dimension der Filminterpretation liefern. Die Verbindung zu den Disney – Studios schlägt in eben diese Kerbe und erweitert die politische Ebene nochmals um die persönliche sowie unternehmerische.

3.1.2.4. Narration durch Musikstücke

Transmediale, auditive Intertextualitätsspiele

Eine wesentliche narrative Funktion wurde auch durch den gesamten Soundtrack des Films eröffnet. Denn durch diesen wurde die Thematik der Dekonstruktion von klassischen Märchen intensiviert. So wurden viele bereits bekannte Songs aus dem Pop und Rock – Bereich in den Film aufgenommen, die sich somit als transmediale Übernahmen im auditiven Zeichensystem verstehen. Aber auch eher für den Realfilm

²⁷⁴ Vgl. diesbezüglich S. 114f dieser Arbeit.

bekannte symphonische Filmmusiken kamen zum Einsatz. Durch diesen Mix sollte ein konkreter Gegenentwurf zu den für den Animationsfilm bis dato üblich verwendeten Filmmusiken geschaffen werden, die sehr oft weitschweifende, sentimentale oder auch dramatische Melodien beinhalteten. „[D]ie Musik sollte vom gleichen Überraschungsmoment geprägt sein, wie der Film – von einer gewissen Widersprüchlichkeit. Eine Märchenwelt, der die Musik von heute gegenübergestellt wird.“²⁷⁵

Die während der Credits zu Filmbeginn einsetzende Musik der Alternative – Rockband Smash Mouth²⁷⁶, die Shreks Alltagsleben untermalt, verdeutlicht dies eindrucksvoll. So zeichnet sie sich besonders durch eine für einen Animationsfilm beeindruckende Lautstärke sowie durch ihre rockigen, gitarrenlastigen Klänge aus. Das Lied schildert Shrek als untypischen Helden des Märchenfilms, der als spaßiges Monster in einem stinkenden Sumpf lebt und es sich in seinem von Smash Mouth suggerierten Rockstar – Leben gut gehen lässt. Die Musikauswahl hat hier also auch die unterstützende narrative Aufgabe, innerhalb eines Songs Shreks gesamtes Wesen sowie seine Lebensart ohne jeglichen Dialog vorzustellen und ihn so vom Klischee eines klassischen Märchenprinzens diametral abzugrenzen. Durch diese auditive Taktik erhält SHREK einen zusätzlichen akustischen Reiz, der auch von der ungewöhnlichen Instrumentation innerhalb der symphonischen Elemente ausgelöst wird. So werden traditionelle Instrumente wie Streicher und Bläser oft außen vor gelassen und gegen ungewöhnliche Kombinationen wie Kontrabass und Xylophon ausgetauscht. Hierdurch entsteht eine ganz spezielle Akustik, die sehr lebendig und einzigartig, aber gleichzeitig auch zeitlos wirkt.²⁷⁷

Die populäre Musik passt sich hingegen der Geschichte an, teilweise wurden Dialoge sogar eng mit dem Liedtext verknüpft, um die Atmosphäre einer Szene noch stärker wirken zu lassen. Dies war bei dem Lied „My Beloved Monster“²⁷⁸ hingegen nicht nötig, da sich der Originaltext des 1996 veröffentlichten Songs ideal auf die Situation von Shrek und Fiona beziehen lässt. So geht es um eine Liebesbeziehung, in der jedoch ein Partner von der Außenwelt als Freak bzw. Monster angesehen wird, weil er keinem gewöhnlichen Lebensstil nachgeht, sondern eher unorthodox lebt.

²⁷⁵ Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 157.

²⁷⁶ Smash Mouth, „All Star“, *Astro Lounge*, Interscope 1999.

²⁷⁷ Vgl. Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 158f.

²⁷⁸ Eels, „My Beloved Monster“, *Beautiful Freak*, DreamWorks Records 1996.

Dennoch liebt der andere ihn, weil er der Einzige ist, der ihn in der sonst so trübsinnigen Welt aufheitert und ihn seine Sorgen vergessen lässt. Shrek kann genau als dieses Monster angesehen werden, das trotz oder gerade wegen seiner Andersartigkeit von Fiona geliebt wird. Dass er als Oger in der Menschenwelt physisch tatsächlich auch ein Monster ist, macht die Tatsache für den Zuschauer noch anschaulicher. Doch dem diegetischen Paar machen diese Unterschiede nichts aus, Fiona nimmt sie sogar bewusst an, indem sie Shrek eine Zuckerwatte aus Spinnweben und Fliegen herstellt und so seine Lebensweise akzeptiert. Der Song unterstreicht also wirkungsvoll, dass wahre Liebe nicht durch Ansichten Dritter verunglimpft werden kann. Dass der von den Eels performte Song zufälliger Weise auch unter DreamWorks Records veröffentlicht wurde, soll hier nur am Rande erwähnt bleiben, auch wenn die Auswahl des Songs damit wohl in größerem Zusammenhang gestanden haben wird.

Die oben angesprochene Kopplung von Dialog und Songtext wird in der Lagerfeuerszene²⁷⁹ deutlich. Hier versucht Shrek seinen Gefühlen Fiona gegenüber Ausdruck zu verleihen, schafft es aber nicht diese in Worte zu fassen. Die nicht diegetische Hintergrundmusik tritt daher in den Vordergrund und textualisiert für den Rezipienten den Subtext der Szene, indem Shreks hilfloses Gestammel lautstark mit der Liedzeile und dem gleichzeitigen Titel des Songs „You belong to me“²⁸⁰ übertönt wird. So übernimmt das Lied eine narrative Funktion, indem es uns den Kern der Geschichte enthüllt, den Shrek selbst noch nicht auszudrücken vermag.

Nach dem letztendlichen Happy End in der Kirche, wo Shrek und Fiona sich nun doch noch ihre Liebe gestehen und später als Ogerpaar heiraten, fasst der Schlusssong „I’m a Believer“²⁸¹ die Moral des Films nochmals treffend zusammen. Dieser wurde hauptsächlich wegen seiner ersten Textzeile „I thought love was only true in fairy tales“ ausgewählt. Thematisch handelt er also von der wahren Liebe, die eben nicht nur in Märchen auftritt, und passt so einfach perfekt zum Film, obwohl er schon 1966 komponiert wurde. Durch die Neuaufnahme mit Smash Mouth wurde er musikalisch noch rockiger gestaltet, so dass die ungewöhnliche Instrumentalisierung mit vielen Gitarren, Schlagzeug und Orgel umgesetzt werden konnte.

²⁷⁹ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:55:33f; (Orig. SHREK, USA 2001).

²⁸⁰ Sue Thompson, „You belong to me“, Mercury 1952, Neuinterpretation für SHREK von Jason Wade.

²⁸¹ The Monkees, „I’m a believer“, *More of the Monkees*, Colgems/RCA Victor 1967, Neuinterpretation für SHREK von Smash Mouth.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass der Soundtrack des Films durch transmediale Verweise entscheidende Effekte innerhalb des Films setzt. So werden Emotionen, moralische Botschaften und Identitätskonflikte von Figuren durch die musikalische Untermalung verdichtet, so dass den Musikstücken eine narrative Funktion zugesprochen werden muss. Es werden durch den Einsatz von Songs zusätzliche Informationen an den Rezipienten übermittelt. Das Lied „All Star“ dient, wie oben bereits erörtert, zum Beispiel als Exposition von Shrek und der Song „You belong to me“ offenbart den Rezipienten eindrücklich die Gefühlswelt des Ogers, die so ohne Worte ihren Ausdruck findet. Dass die ausgewählten Lieder einen großen Bekanntheitskreis aufweisen und so auch ihre Texte vielen Rezipienten vertraut sind, hilft der Narration ihre Informationen zu offenbaren und so die Situation im Film für die Zuschauer treffend zu beschreiben. Die transmedialen Bezüge beschleunigen also in gewissem Maße die Narration des Films.

3.1.2.5. Antrieb der Handlung

Transmediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Es gibt jedoch auch andere intertextuelle Anspielungen in SHREK, die den Film beeinflusst haben. So ist die Entscheidung, den verzauberten Spiegel, der natürlich als Entlehnung aus SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS zu identifizieren ist, eine bekannte Fernsehshow wiedergeben zu lassen, durchaus raffiniert. Durch diese weitgehend auch sehr komödiantische Szene, in der Lord Farquaad sich Prinzessin Fiona als seine zukünftige Königin aussucht und somit der Geschichte ihren Anstoß gibt²⁸², wird die Handlungsentwicklung schnell vorangetrieben. Die 1965 zum ersten Mal ausgestrahlte amerikanische Datingshow THE DATING GAME²⁸³, die in vielen Ländern eigene Ableger produzierte, diente als Vorbild für diesen transmedialen Verweis. Durch ihn kann Fiona kurz und knapp vorgestellt werden, so dass den Animatoren die aufwendige Herstellung von weiteren Filmsequenzen, die das Interesse von Lord Farquaad an Fiona hätten erklären müssen, erspart blieb. Außerdem dient dieses Vorgehen Farquaads Charakterzeichnung, der sich seine

²⁸² Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation Home SKG Entertainment 2010, 0:17:33f; (Orig. SHREK, USA 2001).

²⁸³ THE DATING GAME, Idee: Chuck Barris, USA 1965 – 1986.

Braut nicht in Natura aussucht, sondern sich quasi einem modernen Katalog bedient, um für sich die beste aller Single – Prinzessinnen herauszufischen.

Der Einsatz der transmedialen Bezugnahme fungiert also als Maßnahme zur unkomplizierten Weiterentwicklung der Handlung und hat so eine narrative Funktion inne. Durch eine Bezugnahme werden gleichzeitig Charaktereigenschaften von Lord Farquaad aufgezeigt, zum andern aber besonders raffiniert die Protagonisten Fiona eingeführt. Die humoristische Übernahme gibt so clever weitere Botschaften preis, die der Rezipient durch seine Interpretationsfähigkeit verarbeiten kann und so dem Filmverständnis zuträglich ist.

3.2. Funktion der Figurenzeichnung

Innerhalb eines Films ist die Figurenzeichnung von ausschlaggebender Bedeutung. Denn durch sie kann der Film erst zum Laufen kommen, können Konflikte und Bedürfnisse zu Tage treten, die die Handlung des Films voran treiben. Gut durchdachte Filmfiguren zeichnen sich meist durch ihre Dreidimensionalität aus, das heißt, sie müssen sowohl psychologisch, soziologisch als auch physiologisch gut durchdacht sein. Hat die Figur einen bestimmten wunden Punkt in ihrer Vergangenheit, hat sie Geheimnisse, unbekannte Bedürfnisse oder sonstige Charaktereigenschaften, die sie dramatisch und somit den Plot spannend werden lässt? Jede Figur eines Films braucht eine eigene Biografie, die all diese Fragen abdeckt und klärt, egal ob es sich um einen Realfilm oder einen Animationsfilm handelt. Der Animationsfilm hat aber gerade hier durch die Möglichkeit der intertextuellen Bezugnahme einen großen Vorteil. Er kann mit relativ wenig Aufwand in kürzester Zeit und mit den unterschiedlichsten Mitteln Figuren charakterisieren und diese somit für den Zuschauer klar greifbar oder aber auch im Gegenteil völlig undurchsichtig machen.

3.2.1. Funktion der Figurenzeichnung in TOY STORY

3.2.1.1. Captain Buzz Lightyear

Die Figur Captain Buzz Lightyear wird als Geburtstagsgeschenk für Andy in TOY STORY eingeführt und ist somit der Neuling in der Spielzeugschar. Da er einen Gegenentwurf zu Woody darstellt, muss er nicht nur rein äußerlich konträr wirken²⁸⁴, sondern auch sein Charakter seine Sonderstellung aufzeigen. Hierzu wurden auffällig viele intertextuelle Verweise verwendet, die die Figur kennzeichnen.

Intermediale und transmediale, auditive Intertextualitätsspiele

Bei seinem ersten Erscheinen im Film wird Buzz aus einem Extreme Low Angle Shot aufgenommen, der sich in einer Kamerafahrt an seinem Körper hinauf auflöst.²⁸⁵ Beeindruckend untermalt wird die Fahrt durch eine akustische Anspielung auf den Film 2001: A SPACE ODYSSEY²⁸⁶, der innerhalb seines Openings ein stark symbolträchtiges Musikstück verwendet, auf das sich TOY STORY hier bezieht. Es handelt sich um die Einleitung von Richard Strauss' Orchesterstück „Also sprach Zarathustra“, welches durch Stanley Kubricks Meisterwerk auch einem immens großem Filmpublikum vertraut wurde²⁸⁷, so dass man in TOY STORY grundsätzlich von einem transmedialen Verweis sprechen müsste. Allerdings bezieht sich die Anspielung nicht allein auf Strauss' Ursprungswerk, sondern besonders auf dessen Verwendung in Kubricks Film, der das Werk des berühmten Komponisten durch seinen Film noch populärer machte und so erst die intermediale Anspielung ermöglichte. Der Film ist im Sciene – Fiction Genre ansässig und zeigt am Anfang einen Sonnenaufgang, der von Strauss' Orchesterstück untermalt wird. Dieser akustisch so sensationell vertonte Tagesanbruch symbolisiert den Beginn von etwas Neuem und eignet sich daher ideal für die erste Begegnung von Woody und Buzz. Das ganze Leben des Western – Helden wird sich durch Buzz, dem hochmodernen und technisch überlegenen Spielzeug, ändern. Denn er verliert durch ihn seine

²⁸⁴ Vgl. diesbezüglich das Kapitel „Ökonomische Funktion in TOY STORY“ auf S. 130f dieser Arbeit.

²⁸⁵ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:13:57f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁸⁶ 2001: A SPACE ODYSSEY, Regie: Stanley Kubrick, Großbritannien/USA 1968.

²⁸⁷ Vgl. http://www.richardstrauss.at/html/16_hauptwerk/fs_also.html, 25.09.2012.

Vorrangstellung bei Andy und ist somit auch nicht mehr das Oberhaupt der Spielzeuge. Captain Lightyear wird folgerichtig als Bedrohung für Woody, dessen Sichtweise TOY STORY widerspiegelt, inszeniert. Buzz' Figur wirft einen riesigen Schatten auf das Bett, welches Woodys Territorium ist, und stellt auch hierdurch schon einen Anspruch auf die Führungsposition im Kinderzimmer. Und auch Woodys erschrockener Gesichtsausdruck beim Anblick von Buzz verdeutlicht die Bedrängnis seines Status Quos. Die Verwendung des Orchesterstücks legt diese Emotionen auf einzigartige Art und Weise offen, indem sie die gefühlsbetonte Symbolik des Science – Fiction Klassikers auf TOY STORY überträgt und so den Rezipienten die Gefühlsebene von Woody prägnant vergegenwärtigt.

Buzz' auf die Kamerafahrt folgender Point of View²⁸⁸ ist ebenso durch die akustische Zeichenebene gekennzeichnet. Es ist hier das laute Atemgeräusch vernehmbar, das man von Darth Vader aus STAR WARS kennt.²⁸⁹ Buzz trägt zwar keine Maske wie Vader, aber einen Helm, der die Geräuschkulisse somit zumindest innerhalb desselben denkbar machen lässt. Durch die auditive Übernahme soll die Gefahrensituation von Woody nochmals unterstrichen werden, indem das Rollenprofil des Darth Vaders kurzzeitig auf Buzz übertragen wird. Er ist in diesem Moment das Böse und Unbekannte, das Sheriff Woody das Revier streitig macht. Zudem wird Buzz hierdurch als Raumfahrer gekennzeichnet und so der Kontrast zum Cowboy weiter demonstriert.

Es folgen also direkt zwei akustische intertextuelle Verweise aufeinander, die dieselbe Funktion wahrnehmen. Sie sollen Buzz als bedrohlichen Eindringling aufzeigen, der Woodys Status anfechten will und so den Frieden unter den Spielzeugen stört. Es entsteht also eine völlig neue Situation für die Spielzeuge. Da dieses Wissen für den weiteren Verlauf der Handlung wichtig ist, werden die intertextuellen Hinweise für den Zuschauer gedoppelt. So kann davon ausgegangen werden, dass diesem die Information auch dann vermittelt wird, wenn er nur einem Verweis folgen kann.

²⁸⁸ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:14:12f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁸⁹ Vgl. STAR WARS: EPISODE IV – EINE NEUE HOFFNUNG, Regie: Georg Lucas, DVD, 20th Century Fox Home Entertainment 2004, 0:04:40f; (Orig. STAR WARS, USA 1977).

Im weiteren Verlauf wird durch akustische Verweise besonders versucht Buzz' Charakter vorzustellen und ihn so zugleich von Woody abzugrenzen. Buzz' visuelle Darbietung als Raumfahrer wird noch weiter durch seine Konversation manifestiert. So versucht er die intergalaktische Schutzorganisation Star Command zu kontaktieren, nimmt dann aber nach dem Erblicken seines beschädigten Raumschiffs einen Logbucheintrag á la STAR TREK²⁹⁰ vor:

„Buzz Lightyear Mission Log.
Stardate 4072: My ship has run off
course en route to sector 12. I've
crash landed on a strange planet.
The impact must have awoken me from
hyper-sleep.
Terrain seems a bit unstable...
No read-out yet if the air is
breathable... and there seems to be
no sign of intelligent life
anywhere...“²⁹¹

Dieser Logbucheintrag entspricht im Ganzen keinem direkten Zitat, sondern im Sinne von Genette eher dem Typus der Architextualität. Buzz verwendet bei seinem Eintrag also die typischen Merkmale eines Logbucheintrags bei STAR TREK, indem er zuerst seinen Namen und die Art seines Logs bekannt gibt. Darauf folgen das Sternendatum und die genaue Beschreibung seiner Situation samt Lagebericht. Es werden also die gleichen Gliederungsstrukturen sowie ein ähnliches Vokabular angewendet, um somit auf die Raumfahrt – Serie zu verweisen. Der letzte Satz des Logbucheintrags ist dann jedoch doch noch eine direkte transmediale Übernahme aus STAR TREK. So zitiert Buzz Lightyear die berühmte, längst in die Populärkultur übernommene Phrase von Captain James Tiberius Kirk „There seems to be no sign of intelligent life anywhere“²⁹². Dieser Satz ist nicht nur für alle Trekkies²⁹³, sondern eben auch für den Großteil der Öffentlichkeit ein stehender Begriff. Daher kann durch ihn und seine vorausgegangenen Anspielungen den Rezipienten der Charakter von

²⁹⁰ STAR TREK, Idee: Gene Roddenberry, USA 1966 – 1969.

²⁹¹ „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:14:33f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁹² Ebenda.

²⁹³ Trekkie ist die Bezeichnung für einen großen Fan der Serie STAR TREK oder der auf der Serie basierenden Filme. (Vgl. Pinkerton, Tom E., „Trekkie“, *Urban Dictionary*, Aaron Peckham (Hg.) <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=trekkie> 11/2002, 27.09.2012)

Buzz originell vergegenwärtigt werden. So wird Buzz mit dem mutigen und unerschrockenen Helden der TV – Serie verglichen, der sein Leben für die Aufträge der Vereinten Föderation aufs Spiel setzt. Die Werte Tapferkeit, Courage und Heldenmut werden also durch die allseits bekannte Rollenbiografie von James T. Kirk auf Buzz übertragen und sein Space Ranger – Charakter so schnell für das Publikum greifbar gemacht. So wird auch kurzerhand deutlich, dass Woody und Buzz zueinander sehr konträr gezeichnet sind. Buzz hält sich für einen echten Space Ranger, der die Galaxie vor dem bösen Imperator Zurg beschützen muss, während Woody sich selbst als Spielzeug wahrnimmt und es somit seine höchste Priorität ist, Andy glücklich zu machen und immer für ihn da zu sein. Buzz bewegt sich daher auch im Verlauf der weiteren Szene wie ein Weltraumpolizist, der in friedlichen Absichten unbekanntes Territorium erkunden will. Seine Gestik, Mimik und sein heroisches Vokabular erinnern hierbei wiederum an STAR TREK, aber auch an andere ähnliche Science – Fiction Produkte. Die Kontroverse zwischen beiden Spielzeugen wird durch die vielen aufeinanderfolgenden Anspielungen sehr einprägsam binnen kürzester Zeit herausgearbeitet und verdichtet so die Konfliktbasis der Hauptfiguren. Und auch in späteren Szenen werden sie wieder aufgegriffen bzw. intensiviert. So verfasst Buzz an der Tankstelle erneut per Handgelenkskommunikator einen Logbucheintrag²⁹⁴ und verweist so abermals auf STAR TREK. Diese Doppelung soll den Rezipienten nochmals die Relevanz von Buzz' Charakter vor Augen führen. Er fühlt sich als waschechter Space Ranger und identifiziert sich voll mit seinem Auftrag. Nur durch dieses Wissen ist auch dem Zuschauer später verständlich, wie Woody es schafft, Buzz in den Lieferwagen zu locken und so die Geschichte voran zu treiben.

An der Tankstelle spricht Buzz zudem über seine Mission, die sehr ähnlich zu der von R2 – D2 in STAR WARS ist. So ist der Imperator Zurg im Begriff eine Waffe zu bauen, die einen ganzen Planeten auslöschen kann. Und nur Buzz ist im Besitz von Informationen, die die Schwächen dieser Waffe aufzeigen und so die Pläne des Imperators zerstören können. Daher muss er sich dringend mit Star Command treffen.²⁹⁵ In STAR WARS erhält eben solche Geheimpläne der Roboter R2 – D2 von Prinzessin Leia. Diese Pläne enthalten Informationen darüber, wie der Todesstern,

²⁹⁴ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:30:10f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

²⁹⁵ Vgl. Ebenda, 0:31:04f.

eine verheerend bewaffnete Raumstation des galaktischen Imperiums, zerstört werden kann. R2 – D2 muss sich daher mit den Anführern der Rebellen treffen, um ihnen die Mitteilung zu überbringen.²⁹⁶

Man kann diese sehr deutliche Intertextualität daher auch als Transformation betrachten, wie sie Gérard Genette auf Textbasis beschrieben hat.²⁹⁷ So wird der Handlungsinhalt von STAR WARS auf die Figur Buzz in TOY STORY übertragen, findet aber in einem völlig anderen Kontext seine Anwendung. So verlagert sich das Geschehen im Weltraum auf eine Spielzeugwelt und ändert somit komplett den Stil des Hypotextes. Durch diese Verwendung wird das Verhalten und somit auch der Charakter von Buzz erneut spezifiziert, aber gleichzeitig auch auf die Schippe genommen. Er will Woody partout nicht glauben, dass er nur ein einfaches Spielzeug ist. Hierdurch werden seine Selbstüberschätzung und sein enormes Verantwortungsbewusstsein gegenüber dem fiktiven Star Command auf die Spitze getrieben.

Intermediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Buzz vollführt visuell, wie bereits beschrieben, besonders überlegte Bewegungen, die solchen eines Weltraumpolizisten ähneln. Besonders auffällig ist jedoch sein Abschiedsgruß gegenüber Woody an der Tankstelle. Dort spreizt er Zeige- und Mittelfinger seiner Hand nach innen, Ring- und kleinen Finger jedoch nach außen²⁹⁸ und praktiziert damit den Abschiedsgruß der Vulkanier, den sonst Spock in STAR TREK vollführt. Hierdurch präsentiert er abermals, dass er sich völlig der nicht existenten Arbeit im Weltraum verschrieben hat. Zudem sieht er sich anscheinend selbst dem Volk der Vulkanier aus STAR TREK zugehörig und vereint somit auch noch die wesentlichen Merkmale dieser außerirdischen Lebensform in sich. Streng logisches Denken statt überbordender Emotionalität.

Somit werden Buzz durch die diversen Science – Fiction Anspielungen Charaktereigenschaften zuteil, die die diversen Helden des Genres auszeichnen. Captain Buzz Lightyear ist daher als eine Hommage an alle Weltraum – Ikonen zu sehen und zollt diesen somit Tribut. Zudem wird sein Charakter durch die bekannten Rollenprofile klar definiert.

²⁹⁶ Vgl. STAR WARS, Regie: Georg Lucas, USA 1977.

²⁹⁷ Vgl. diesbezüglich S. 53f dieser Arbeit.

²⁹⁸ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:31:36; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

3.2.1.2. Woody

Intermediale, auditive Intertextualitätsspiele

Die Figur Woody wird im Gegensatz zu Buzz ohne dermaßen auffällige intertextuelle Bezüge veranschaulicht. So werden ihm zunächst keine intertextuellen Handlungen zuteil, sondern es wird sich rein auf seine äußeren Merkmale²⁹⁹ beschränkt, um seinen Charakter vorzustellen. Dies liegt wohl darin begründet, dass er zunächst noch keinen direkten Konkurrenten besitzt und seine Einführung so keiner auffälligen intermedialen Anspielungen bedarf, um seine Gefühlslage zu verdeutlichen. Dies ändert sich jedoch, als sich in Woody die Eifersucht breit macht, weil Buzz sowohl das Herz von Andy, als auch das der anderen Spielzeuge gewonnen hat. Diesen Wandel macht nun eine intertextuelle Bezugnahme deutlich. Woody benutzt das ferngesteuerte Spielzeugauto RC, um Buzz damit in einen Spalt hinter dem Schreibtisch zu schubsen. Doch verfehlt RC sein Ziel und fährt frontal in eine Pinnwand, die umkippt. Dabei fallen alle Reißzwecken wie Pfeilspitzen auf den Schreibtisch und verfehlen Buzz nur knapp.³⁰⁰ Das Geräusch der fallenden Reißzwecken ist aus dem Film RAIDERS OF THE LOST ARK entlehnt³⁰¹, wo zu Beginn des Films Pfeile auf Indiana Jones abgefeuert werden, der eine Götzenfigur stiehlt. Dieser Sound Effekt wurde aus dem Film übernommen, um die Situation für Buzz noch bedrohlicher wirken zu lassen und somit zu kennzeichnen, dass die Situation gerade ungewollt eskaliert. Und auch das nachfolgende Geräusch der auf Buzz zurollenden Kugel ist aus dem Film von Steven Spielberg entnommen. Woody wird demnach kurzerhand zu einem Kämpfer, der seine Stellung im Kinderzimmer verteidigen will und so Pfeile auf den Angreifer abfeuert. Die Situation kennzeichnet also den Streit, der in einer für Buzz lebensbedrohlichen Situation endet. Das nun für die zwei Hauptfiguren beginnende Unterfangen wird so durch die Übernahme der Soundeffekte schon offenbart und durch die Kommunikation mit dem weltbekannten Abenteuerfilm stimmungsvoll aufgeladen. Der Rezipient darf sich also auf eine abenteuerliche Reise im Stil des coolen Indiana Jones freuen.

²⁹⁹ Vgl. hierzu das Kapitel „Ökonomische Funktion in TOY STORY“ auf S. 130f dieser Arbeit.

³⁰⁰ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:25:54f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁰¹ Vgl. „TOY STORY. Commentary“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:25:38f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Intermediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Innerhalb der eben angeführten Szene wurde auch ein weiterer wesentlicher Moment aus dem Indiana Jones – Film verwendet, der durch seine Visualität besticht. So wird auch Buzz wie im Film *Indy fast* von einer mannshohen Kugel überrollt.³⁰² Bei dieser handelt es sich zwar um einen Globus, der aus der Verankerung gesprungen ist, und nicht um eine steinerne Kugel, die Dieben einer Götzenfigur Einhalt gebieten soll, sie ist jedoch dennoch klar als intermedialer Verweis auszumachen. Denn auch hier ist, wie schon erwähnt, die Geräuschkulisse eins zu eins übernommen worden, so dass der visuelle intermediale Effekt durch eine zweite Zeichenebene weiter verstärkt wird. Und auch die Kameraperspektiven ähneln sich in dieser Sequenz sehr. So wird auch Buzz von unten gefilmt, um den Eindruck der lebensgefährlichen Situation durch die überdimensionale Kugel noch zu verstärken. Und auch der Space Ranger kann sich wie der Archäologieprofessor nur durch einen Sprung zur Seite vor dem Geschoss retten. So wird auch im Bereich der filmischen Umsetzung auf den Film von 1981 hingewiesen, der zu seiner Zeit für so großes Aufsehen sorgte, dass Indy zu einem der größten Filmhelden der Zeitgeschichte avancierte. Diesen Status nimmt *TOY STORY* durch seine Anspielung in sich auf und ermöglicht dem Animationsfilm so die Wendung hin zu einer rasanten Abenteuergeschichte.

3.2.1.3. Dinosaurier Rex

Intermediale, auditive Intertextualitätsspiele

Auch andere Figuren werden durch intertextuelle Bezugnahmen charakterisiert. So verdeutlicht beispielsweise Rex, der Plastik – Dinosaurier, seine Angst vor dem Austausch durch einen neuen Spielzeug – Dino, indem er George McFly aus dem Kultfilm *BACK TO THE FUTURE*³⁰³ zitiert: „I just don't think I can take that kind of rejection.“³⁰⁴ Dieser intermediale Bezug verdeutlicht Rex' leicht neurotischen Charakter, in dem er ihn mit Marty McFlys Vater vergleicht, der als Teenager ein sehr schüchterner Außenseiter war und eine Abfuhr von seiner zukünftigen Frau nicht

³⁰² Vgl. „*TOY STORY*“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:25:58f; (Orig. *TOY STORY*, USA 1995).

³⁰³ *BACK TO THE FUTURE*, Regie: Robert Zemeckis, USA 1985.

³⁰⁴ „*TOY STORY*“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:07:17f; (Orig. *TOY STORY*, USA 1995).

hätte ertragen können.³⁰⁵ Rex wird also durch dieses Zitat ein ängstliches und schreckhaftes Wesen angeeignet und bedient damit eben nicht das von einem Tyrannosaurus Rex erwartete Klischee einer mutigen, wilden, angsteinflößenden und sehr selbstbewussten Bestie. Daher kann Rex, dessen Figurenidee durch den Film JURASSIC PARK³⁰⁶ hervor gerufen wurde, noch nicht einmal laut brüllen und ist so oft Opfer von Schikanen anderer Spielzeuge.

Für den Rezipienten, der beim Anblick eines Dinosauriers zwangsweise an den erst vor kurzem gehypten Kinoblockbuster erinnert wird, ist es gerade diese Vermischung von intermedialen Bezugnahmen, die Rex unweigerlich interessant macht und ihm so einen unglaublich eingängigen Charakter verleiht.

3.2.1.4. Sparschwein Hamm

Transmediale, auditive Intertextualitätsspiele

Das Sparschwein Hamm offenbart seinen Charakter neben seinen Aussagen und Verhaltensweisen besonders durch seine Synchronisation, die von John Ratzenberger vorgenommen wurde. Ratzenberger verkörperte in der Fernsehserie CHEERS³⁰⁷ Clifford „Cliff“ Clavin, einen neunmalklugen Postangestellten, dessen innerhalb vieler Staffeln aufgebauten besserwisserischen Charakter er nun auf Hamm überträgt. Durch die große Bekanntheit der beliebten Serie verhilft die Synchro Ratzenbergers der Figur Hamm zu einem klar definierten Rollenprofil und formt sie durch den transmedialen Bezug daher entscheidend mit. Der Rezipient erkennt also beim Hören von Hamms Stimme sofort den bekannten Besserwisser Cliff aus einer der geläufigsten Fernsehserien der 1980er und 90er Jahre. Das Rollenprofil der beliebten TV – Serie hilft also der kleinen Nebenrolle in kürzester Zeit einen eindringlichen Charakter aufzubauen und so dem rechthaberischen Schwein ohne Einsatz von viel Text eine Identität zu verleihen.

³⁰⁵ Vgl. BACK TO THE FUTURE, Regie: Robert Zemeckis, USA 1985.

³⁰⁶ JURASSIC PARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1993.

³⁰⁷ CHEERS, Idee: Glen Charles/Les Charles/James Burrows, USA 1982 – 1993.

3.2.1.5. Sid

Intermediale, auditive und visuelle Intertextualitätsspiele

Und auch der böse Nachbarsjunge Sid wird allein schon durch seine Namensgebung intertextuell aufgeladen. So ist der Name vom Punkrock – Musiker und Bassist der Sex Pistols Sid Vicious entlehnt. Durch die Namensgebung soll der Ruf des Draufgängers Vicious auf den Spielzeug terrorisierenden Antagonisten in TOY STORY übergehen und so seine raue, aggressive und herzlose Gemütsart verdeutlichen. Seine Leidenschaft zu Punkrock, die durch verschiedene Plakate in Sids Zimmer ausgedrückt wird, unterstützt dies vorbildlich. Und auch die vielen kleinen Horrorfilm – Anspielungen innerhalb Sids Zimmer, die von den misshandelten Spielzeugen ausgehen, verstärken den Eindruck des angsteinflößenden Rowdys. Woody sieht die fremden Spielzeuge zu diesem Zeitpunkt noch als Kameraden von Sid an und glaubt daher, dass sie ebenso übel wollend sind wie ihr Besitzer. Als sie also beispielsweise schnell im Schatten hinter ihm vorbeihuschen oder aber sich das spinnenartige Geschöpf mit dem einäugigen Puppenkopf vor Woody aufbaut, ist die Panik des Cowboys nicht zu übersehen. Die mutierten Spielzeuge helfen durch ihre akustischen und visuellen Bezüge so den Nachbarsjungen Sid als unheilvollen und rabiaten Bösewicht zu charakterisieren.³⁰⁸

Auch diese Anspielungen sind jedoch nicht von allen Rezipienten gleichermaßen einfach aufzuspüren. So muss das Genre des Horrorfilms samt seiner stilistischen Merkmale präsent sein, um eben typische Strukturen in TOY STORY aufspüren zu können. Ebenso muss einem der Bassist Sid Vicious ein Begriff sein, um seinen Namen mit der Namensgebung des Nachbarsjungen in Verbindung zu bringen. Daher dienen auch diese Bezüge vor allem dem älteren Publikum dazu, neue Interpretationsebenen des Films zu öffnen.

³⁰⁸ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:38:12f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

3.2.2. Funktion der Figurenzeichnung in SHREK

SHREK zeichnet sich durch eine sehr hohe Verwendung von intertextuellen Bezügen innerhalb der Figurencharakterisierung aus. Sogar komplette Figuren werden übernommen. So ist ein Großteil der vorkommenden Fabelwesen wie bereits erwähnt aus verschiedenen Märchen entlehnt, die bereits von den Disney – Studios verfilmt wurden. So wird Schneewittchen in einem gläsernen Sarg von den sieben Zwergen auf Shreks Tisch gehievt, die kleine Tinkerbell aus PETER PAN³⁰⁹ fliegt gegen Shreks Haustür, die drei kleinen Schweinchen erklären wie Lord Farquaad hustend und prustend den Räumungsbefehl unterschrieb, während Pinocchio sich darüber empört keine Einladung von Shrek empfangen zu haben. Aber auch andere nicht von Disney verfilmte und dennoch sehr populäre Figuren aus Sagen und Märchen finden sich in SHREK wieder. So lockt der Rattenfänger von Hameln durch seine Flötenmusik alle Ratten zu Shrek in den Sumpf, der böse Wolf schläft in Shreks Bett, die drei blinden Mäuse hoffen bei ihm auf etwas Essbares zu stoßen und zwei der drei Bären aus dem Märchen „The Story of the three bears“³¹⁰ sowie der Pfefferkuchenmann und eine Vielzahl von Feen, Zwergen, Zauberern und Hexen suchen Zuflucht bei Shrek. All diese Entlehnungen stammen ursprünglich aus Märchen oder Sagen und sind demnach grundlegend transmedialer Natur. Diejenigen Figuren, die aber bereits verfilmt wurden und somit einem Film und damit einer bereits filmisch ausgearbeiteten und charakterisierten Figur zugrunde liegen, können demnach auch der intermediären Intertextualität angehören. Dies ist jedoch abhängig davon, wie sie in ihrem Primärtext dargestellt wurden und inwiefern sie in SHREK diesem Primärtext ähneln. Auffällig ist, dass die meisten Figuren äußerlich ihren intermediären Vorbildern sehr ähnlich sehen und somit meist klar als Anspielungen dargelegt werden können, charakterlich aber mit überraschend anderen Wesenszügen ausgestattet sind, die sich ganz gegen das übliche Märchen – Klischee wenden. Diese Figuren – Übernahmen bilden die Grundvoraussetzung für die angestrebte Dekonstruktion von Märchen und dienen so als Basis für den gesamten Film. So ist es nur logisch, dass eine solche enorme Anzahl von gewissermaßen transformierten Figuren zum Einsatz kommt. Denn nur durch das

³⁰⁹ PETER PAN, Regie: Clyde Geronimi, USA 1953.

³¹⁰ Robert Southey, „The story of the three bears“, *The Doctor & C.*, Hg. Robert Southey, London: Longman u.a. 1837, S. 318 – 326.

ausschweifende Extrem der Übernahmen wird jedem Rezipienten die Grundessenz des Films vergegenwärtigt und so die Überbringung essentieller Informationen sichergestellt.

Die Figur Shrek ist wie bereits erwähnt der Hauptfigur des Buchs *Shrek!* entlehnt, zeigt sonst allerdings kaum ausdrucksstarke intertextuelle Verweise auf, so dass seine Darstellung innerhalb der Figurenzeichnung ausgespart wird.

3.2.2.1. Prinzessin Fiona

Prinzessin Fiona sticht hinsichtlich ihrer vielen intertextuellen Bezüge besonders ins Auge. Äußerlich ist sie keinem bestimmten Märchen entlehnt, sondern entspricht eher dem Stereotyp einer Prinzessin, die mit dem Schicksal eines bekannten Märchenmotivs, in einen hohen, von einem Drachen bewachten Turm gesperrt zu sein, hadert. Sie hat eine umwerfend schlanke, gut proportionierte Figur, eine ebenmäßige und noble Blässe sowie tadellos weiße Zähne. Ihre Sommersprossen und das feurig rote Haar lassen jedoch ebenso wie ihre etwas strengeren, nicht kindlichen Gesichtszüge auf ihren sehr selbstbewussten Charakter schließen. Und auch ihre erste Präsentation durch den Zauberspiegel lässt Skepsis über das altbekannte Prinzessinnen – Klischee aufkommen. Ihren wahren Charakter lässt Fiona beim ersten Zusammentreffen mit Shrek aber noch nicht ans Tageslicht, sondern bedient das erwartete Klischee vorbildlich. So vertraut sie darauf, von ihrem Retter wachgeküsst und umworben zu werden und ist deutlich verstimmt, als Shrek diese Ambitionen absolut ignoriert. Doch im Laufe ihres gemeinsamen Weges zeigt sich Fionas wahres Gesicht immer deutlicher. Als Instrument dienen ihr hierfür vielerlei intertextuelle Verweise. Besonders ihre Kampfszene³¹¹ mit Monsieur Hood ist in überdimensionalem Maß mit intertextuellen Verweisen gespickt, die hier aufgrund der Funktion der Figurenzeichnung jedoch nicht alle Platz finden können.

Intermediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Der Begegnung von Fiona und Monsieur Hood ist wohl die am augenscheinlichsten intertextuell aufgeladene Szene im gesamten Film. So ist die Kampfszene nach

³¹¹ Vgl. "SHREK", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation Home SKG Entertainment 2010, 0:50:29f; (Orig. SHREK, USA 2001).

typisch asiatischen Kung Fu – Bewegungsmustern choreografiert, die man aus Filmen wie CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON³¹² oder RUSH HOUR³¹³ mit Jackie Chan kennt. Sie gipfelt in der Bullet Time³¹⁴, die beim Film THE MATRIX³¹⁵ das erste Mal eingesetzt wurde und somit einen direkten Bezug zu Ehren des Films von 1999 herstellt. Durch diesen direkten intermedialen Bezug kann Fiona in kürzester Zeit ihr klischeehaftes Image einer verwöhnten Prinzessin ablegen und es in den Prototypen eines weiblichen, unerschrockenen und kampfeslustigen Kumpels verwandeln. Wobei anzumerken ist, dass diese Szene den Gipfel dieses Wandels beschreibt. Schon vorher ist Fiona durch freche und fordernde Bemerkungen aufgefallen. Ihre Bewegungen wandeln sich auf der Reise vom grazilen zum eher lockeren und legeren Stil und ihr letztendliches Rülpsen und Herumalbern zeigt Shrek und Esel schon vorher, dass sie eher ein bodenständiger, humorvoller Kamerad als eine vornehme und penible Dame ist.

Der Kampf, in dem Fiona die meisten Beteiligten K.O. schlägt, ist also als der Endpunkt in ihrer charakterlichen Entwicklung zu sehen. Sie hat hier ihren wahren Kern offenbart, den sie früher hinter dem geforderten Anspruch, eine mustergültige Prinzessin zu verkörpern, verstecken musste. Die Anspielung auf diverse Action – Filme verleiht diesem vollzogenen Wandel Ausdruck, indem die eigentlich liebliche Fiona mit eisernen Actionhelden wie beispielsweise Neo aus THE MATRIX gleichgesetzt wird. Durch diese deutlichen Verweise wird auch dem letzten Rezipienten dieser charakterliche Umschwung vergegenwärtigt.

Intermediale, auditive Intertextualitätsspiele

Durch die Synchronisation von Cameron Diaz wird die eben erörterte Kampfszene noch um eine Dimension erweitert. Diaz' Rollenprofil im Schauspielbusiness beschränkt sich meist auf humorvolle, selbstbewusste und durchaus attraktive sowie mutige Frauen. Das Image der diversen Rollen in ihren Filmen überträgt sich nun

³¹² CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON, Regie: Ang Lee, USA/China 2000.

³¹³ RUSH HOUR, Regie: Brett Ratner, USA 1998.

³¹⁴ Bei der Bullet Time handelt es sich um einen Special Effect, der den Eindruck vermittelt, dass eine Kamera um ein schwebendes, in der Zeit eingefrorenes Objekt kreist. Schnelle Ereignisse wie Kampfszenen können so verlangsamt und aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Dieser Effekt entstand beim Film THE MATRIX durch Computerprogramme, die die Vielzahl der Einzelbilder mit Hilfe des Morphings ineinander geblendet haben. (Vgl. Andreas Jahn-Sudmann/Markus Kempken, „Flow-Motion“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg.), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3448> 08/2011, 23.08.2012.)

³¹⁵ THE MATRIX, Regie: Andy Wachowski/Lana Wachowski, USA 1999.

durch ihre Synchronisation bewusst auch auf die Figur Fiona, die eben genau diese für Diaz so typischen Charaktereigenschaften aufweisen soll. Dabei wurden in der Animation auch Cameron Diaz' natürliche Körpersprache sowie ihr gesamter Habitus versucht zu imitieren. Auch Fionas Gesicht ähnelt dem der Schauspielerin sehr. „Angestrebt war dabei keine auffällige Übereinstimmung, sondern die subtile Aktivierung des Star Images und einer Rollenbiografie im Bereich der Liebes- und Actionkomödie“³¹⁶. Innerhalb der Kampfszene wurde darauf bewusst Bezug genommen. So kann man hier ebenso einen Bezug zu dem sehr erfolgreichen und erst ein Jahr vor SHREK veröffentlichten Kinofilm CHARLIE'S ANGELS³¹⁷ aufbauen, in dem Diaz eine toughe, attraktive Privatagentin verkörpert, die mit ihren beiden Kolleginnen eine Vielzahl von Gangstern in Manier des Hongkong – Kinos zur Strecke bringt. Hiermit kommt sozusagen eine doppelte Intertextualität zum Tragen. Zum einen wird generell auf die publikumswirksamen Werke des actionreichen asiatischen Kung Fu – Films verwiesen, die aber durch ihre meist männlichen Protagonisten nicht für eine Figurenzeichnung von Fiona dienen können. Zum anderen wird aber so auch direkt auf Cameron Diaz' Image hingewiesen, die durch ihre Verkörperung der Rolle in CHARLIE'S ANGELS auf eben auch diese Filme verweist und so zur Figurenzeichnung entscheidend beiträgt. Es wird also explizit auf das starke Rollenbild eines anderen Kinofilms verwiesen, um so dieses samt seiner Assoziationen auch für die Figur Fiona für sich nutzen zu können. Diaz verkörpert eine selbstbewusste und schlagfertige Screwball – Frau, die dieses Image auch auf ihre Synchro – Rolle Fiona überträgt. Somit war die Besetzung von Cameron Diaz keine zufällige getroffene Wahl, sondern ein von den Produzenten sehr durchdachter Schachzug, der auch die Drehbuchentwicklung entscheidend mit beeinflusste. Andernfalls wäre die Kampfszene wohl nicht in dieser Dramaturgie entwickelt worden.

Gerade deswegen ergibt sich in anderssprachigen Fassungen auch nicht dasselbe Bild der Fiona. Es wurde zwar beispielsweise in der deutschen Übersetzung durch Esther Schweins versucht eine mit Cameron Diaz ebenbürtige Schauspielerin zu finden, jedoch kann diese eben nicht im vollen Maß das Image von Cameron Diaz verkörpern. Schließlich bedient sie als Schauspielerin nicht in erster Linie das Rollenprofil einer schlagfertigen Komödienheldin, sondern eher das einer ehemaligen

³¹⁶ Eder, „Spiel – Figuren“, S. 282f.

³¹⁷ CHARLIE'S ANGELS, Regie: Joseph McGinty Nichol, USA 2000.

Komikerin, die nun versucht als renommierte Schauspielerin im deutschen Filmbusiness Fuß zu fassen. Zudem ist sie längst nicht so glamourös wie Diaz, die ein ehemaliges Model und extrem beliebter Hollywood Star ist und somit einen sehr luxuriösen Lebensstil in der Öffentlichkeit verkörpert. Ähnlich, wie es eine Prinzessin tut. Und natürlich hat Schweins auch keine Rolle in CHARLIE'S ANGELS verkörpert, geschweige denn dort die Synchronisation von Diaz übernommen, die wie auch hier meistens von der unbekanntenen Schauspielerin Katrin Fröhlich getätigt wurde, so dass sich allein die Dimensionen der Kampfszene nicht übertragen lassen. Ähnlich ist dies auch bei Synchronisationen in anderen Ländern, so dass hier grundsätzlich der Mehrwert der Originalfassung verloren geht. Der wirtschaftliche Vorteil des Animationsfilms, Figuren und Protagonisten mit den Stimmen von lokalen Persönlichkeiten auszustatten, um damit die Besucherzahlen zu erhöhen, kehrt sich bei diesem Gesichtspunkt so leider ins Negative. Oben genannte intermediale Beziehungen funktionieren eben nur bei der Originalstimme oder zumindest bei ihrer üblichen Synchro – Stimme und nicht bei anderen Übersetzungen. Zugunsten wirtschaftlicher Interessen gehen daher intertextuelle Bezüge in der Synchronisation verloren. Prinzipiell haben die Synchronsprecher eines Animationsfilms also ausschlaggebenden Einfluss auf die Figurenzeichnung und somit auf den gesamten Film und sollten daher laut Regisseur Andrew Adamson so früh wie möglich in den Gestaltungsprozess mit eingebunden werden.³¹⁸ Dies gilt natürlich nicht nur für Cameron Diaz, sondern auch für alle anderen Schauspieler von SHREK, die ihre Figuren und dessen Entwicklungen maßgeblich mitgestaltet haben.

Man kann also sagen, dass die akustische Verbindung eines Schauspielstars mit einer Figur zusätzliche Informationen und Auslegungen offenbaren, die jedoch nur für einen filmaffinen Konsumenten greifbar sind. Es handelt sich also um Auskünfte, die keine schwerwiegenden Botschaften unterschlagen, aber das bereits vorhandene Wissen intensivieren und durch weitere Erkenntnisse aufladen.

Transmediale, auditive Intertextualitätsspiele

Bereits bei der ersten Einführung von Fiona wird eine weitere akustische Übernahme getätigt, die den versteckten Charakter von der Prinzessin aufzeigt. So nimmt sie bereits bei ihrer Vorstellung durch den Zauberspiegel eine eher genervte Haltung ein

³¹⁸ Vgl. Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 128.

und auch die ironischen Aussagen des Spiegels, sie sei „a loaded pistol who likes pina coladas and getting caught in the rain“³¹⁹ lassen erahnen, dass hinter Fionas perfekter Fassade noch deutlich andere Facetten stecken. Zudem ist der in dieser Sequenz hörbare Piña Colada Song, dessen Text sich auch der Zauberspiegel bedient, eine transmediale Übernahme. So ist dieser nicht diegetische Song nicht eigens für den Film komponiert worden, sondern stammt aus der Feder von Rupert Holmes, der ihn 1979 unter dem Titel „Escape“³²⁰ veröffentlichte. Er handelt von dem Wunsch eine neue Liebe kennenzulernen, die wieder Abwechslung in das von Routine durchdrungene Liebesleben bringt. Doch stellt sich heraus, dass diese neue, aufregende Liebe letztlich die alte ist und beide Partner so mehr gemeinsam haben, als sie ursprünglich dachten. Aufgrund dieses Inhalts passt das Lied perfekt zur Einführung der Figur Fiona. Auch sie wünscht sich einen perfekten Märchenprinzen, der sie aus ihrem Alltagstrott befreit, und glaubt ihn in Lord Farquaad zu finden, obwohl sich Shrek in ihrer nächsten Umgebung befindet. Dass er der Richtige für sie ist, findet sie jedoch erst im allerletzten Moment heraus, ist dann aber, ebenso wie das Paar im Lied, glücklich und erleichtert über ihre Erkenntnis.

Obwohl nur vier Zeilen des Songs angespielt werden, ist jedem Rezipienten, der den weltweit erfolgreichen Chartstürmer kennt, die Botschaft bewusst und setzt diese in Beziehung zu Fiona. So wird schon in der ersten Einführung die zentrale Identitätsthematik von Fiona, aber auch von Shrek, der sich selbst erst finden muss, etabliert. Aber auch die unwissenden Rezipienten können allein durch die Atmosphäre des Songs die Verzweiflung Fionas über die Tristesse ihres Lebens spüren und werden so in die Thematik eingeführt. Die Verwendung des Songs offenbart also schon früh den Charakter von Fiona und ist so als eine eindeutig gelungene transmediale Intertextualität innerhalb der akustischen Zeichenebene zu deuten. Dennoch ist das Erkennen dieses Verweises für den Rezipienten nicht essentiell, um der Geschichte zu folgen. Er gibt nur bereits im Vorfeld einen Einblick in den weiteren Verlauf des Geschehens und kann so als zusätzliche Information für den Zuschauer gedeutet werden.

³¹⁹ „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:18:21; (Orig. SHREK, USA 2001).

³²⁰ Rupert Holmes, „Escape (The Piña Colada Song)“, *Partners in Crime*, MCA Records 1979.

3.2.2.2. Lord Farquaad

Intermediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Eine andere Figur, die hinsichtlich ihrer Figurenzeichnung anhand von intertextuellen Bezügen nicht außen vor bleiben sollte, ist Antagonist Lord Farquaad. Laut Regisseurin Vicky Jenson wurde er schon im Storyboard als Darth Vader aus STAR WARS eingeführt, der durch den Todesstern trampelt.³²¹ Lord Farquaads visuelle Einführung erinnert an den ersten Auftritt des dunklen Lords in der STAR WARS – Saga. Er schreitet erhaben den Gang seiner Burg entlang und demonstriert seinen Untertanen nicht zuletzt durch die Kameraperspektive des Extreme Low Angle Shot mit wehendem Umhang Macht und Stärke.³²² Und auch Farquaads Gesichtsform ähnelt in gewissem Maße Darth Vader. Seine Gesichtskonturen sind sehr gradlinig und starr, besonders sein Unterkiefer sticht stark hervor. Er ist überdimensional groß und erinnert so an die stählerne schwarze Maske von Vader. Farquaads schwarze, bis zum Nacken reichende Haarpracht komplementiert diesen Eindruck noch, indem sie sich als Pendant des Nackenschutzes von Darth Vaders Helm präsentiert. In diesem Zusammenhang ist die Tatsache sehr bedeutungsvoll, dass das Gesicht Farquaads nach Vorbild von Michael Eisner animiert wurde, dem ehemaligen Chef von Jeffrey Katzenberg bei Disney. Beide sind wie erwähnt im Streit auseinander gegangen, so dass dieser es als kleinen Racheakt gesehen hat, den Bösewicht Lord Farquaad innerhalb seines Films nach den Gesichtszügen des CEO von Disney zu animieren. Besonders die Mund- und Kinnpartien, die bei Farquaad wie gesagt sehr auffällig sind, sowie Augenbrauen und Nase entsprechen sich.



Abb. 2: Darth Vader



Abb. 3: Lord Farquaad



Abb. 4: Michael Eisner

³²¹ Vgl. "SHREK. Filmmakers' Commentary", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:15:33f; (Orig. SHREK, USA 2001).

³²² Vgl. "SHREK", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:15:20f; (Orig. SHREK, USA 2001).

Im Zusammenhang mit der bereits angesprochenen nationalsozialistischen Verknüpfung sowie dem Vergleich mit Darth Vader ergibt sich ein sehr einschlägiges Bild für einen skrupellosen Bösewicht, dessen intertextuelle Bezüge eine enorme Schärfe gegen Eisner aufweisen. Diese ist auch in den sich entsprechenden Grundzügen der Architektur von Lord Farquaads Burg und denen des Todessterns, einer gigantischen Raumstation, auf der sich Darth Vader die meiste Zeit aufhält, auszumachen. So zeichnen sich beide durch sehr verwinkelte, kantige und steife Formen aus, die durch feste, anorganische Materialien wie Stahl, Eisen und Stein erbaut sind. Jenson postuliert dies als Gegenentwurf zu Shreks Heim, in dem alles weich und zart und von ausschließlich natürlichen, organischen Materialien geprägt ist.³²³ Und auch Shrek selbst ist genau gegensätzlich zu Lord Farquaad animiert. Seine Erscheinung ist weich und geschmeidig designt und zeichnet sich durch vornehmlich runde Formen, geschwungene Linien und eine helle, freundliche Farbgebung aus. Farquaads Antlitz ist dagegen hart, streng und von überdurchschnittlich kantigen Linien gezeichnet. Seine sehr geringe Körpergröße steht dazu in großem Widerspruch, die ihn zum einen als lächerlich darstellt, zum anderen aber auch seine fehlende, innere Charaktergröße postuliert.

Der intermediale Verweis auf den weltbekanntesten und meist gefürchtetsten Science Fiction – Bösewicht der Filmgeschichte stellt die Rollenzuteilung von Lord Farquaad gerade im Vergleich zum Protagonisten Shrek für alle Rezipienten glasklar dar. Sein kleiner Wuchs kompromittiert ihn dazu jedoch und macht ihn so höchstens halb so grausam und mächtig wie sein großes Vorbild Darth Vader.

Die generelle Kantigkeit, die besonders Farquaads Kopf prägt, scheint auch ausschlaggebend für seine Namensgebung gewesen zu sein. So heißt quad im Englischen schließlich Viereck, was einen Zusammenhang zwischen Design und Charakter der Figur vermuten lässt. Und auch die Außenarchitektur der Burg von Farquaad passt hierzu. So ist sie ein nicht zu erstürmender, überdimensionaler, steriler Quader mit Zinnen, der unwirklich hoch in den Himmel ragt und so Lord Farquaads Minderwertigkeitskomplex zu kompensieren versucht. Der Name Farquaad könnte jedoch auch als ein Wortspiel verstanden werden. So ergeben sich

³²³ Vgl. "SHREK. Filmmakers' Commentary", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:15:20f; (Orig. SHREK, USA 2001).

durch die wiederholte Aussprache die Wörter „fuck“ und „wad“, was wortwörtlich als „Bündel Scheiße“ übersetzt werden könnte und so einer vulgären Beleidigung gleich käme, die den egoistischen und skrupellosen Charakter des Antagonisten signalisiert und ihn so gleichzeitig klar negativ heraus stellt. Die Namensgebung könnte weiter mit Mark Farquhar in Zusammenhang stehen, der als Animator in TOY STORY 2 für die Konkurrenten Disney und Pixar gearbeitet hat und so intern eine Inspiration für die Namensfindung dargestellt haben könnte. Jegliche Verweise sind einzeln nicht besonders eindeutig ausgeprägt und somit eher schwer zu belegen, in ihrem Zusammenschluss bekommen sie aber eine sehr aussagekräftige Dimension, die in diesem Beispiel den Charakter und somit die Figurenzeichnung von Lord Farquaad einschlägig prägt. Auch daher eignen sich intertextuelle Bezüge für den Animationsfilm, da sie auch ohne einzelne explizit belegbare Elemente im Kollektiv klare Aussagen treffen können, die zwar individuell in Detailfragen verschieden auslegbar sind, aber allgemein über eine Grundessenz verfügen, die jeder Rezipient bewusst empfindet.

Transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Ein wesentlicher Charakterzug von Lord Farquaad wird durch einen weiteren, sehr auffälligen transmedialen Bezug innerhalb der visuellen Zeichen der Mise – en – Scène verdeutlicht. So befindet sich im exquisit und dekadent eingerichteten Schlafgemach des Herrschers hinter seinem gewaltigen Bett, in welchem er in zebrafarbener Bettwäsche und mit einem Martini – Glas ausgestattet sitzt, ein wandhohes, dreigeteiltes Gemälde.³²⁴ Dieses Gemälde ist klar ersichtlich dem berühmten Gemälde „Die Geburt der Venus“ von Sandro Botticelli nachempfunden. Jedoch zeigt es im Bildmittelpunkt nicht wie im Original die nackte Venus, also die römische Göttin der Liebe, sondern Lord Farquaad, der in einen blauen Mantel gehüllt ist. Die Tatsache, dass sich Farquaad in diesem Bild also selbst als Göttin bzw. Gott inszeniert, lässt tief auf seinen Charakter schließen. Er beansprucht damit all die Attribute der Göttin für sich, also vollkommene Schönheit, anmutende Reinheit und Natürlichkeit sowie generelle Übermenschlichkeit. Er erhebt sich selbst zum perfekten, gottesgleichen Herrscher und stellt sich überdies hinaus durch das Symbol der Muschel als äußerst fruchtbar, sexuell anziehend und sinnlich dar. Dieses Werk

³²⁴ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:46:58; (Orig. SHREK, USA 2001).

stellt also in all seiner Opulenz und Größe, welche wieder zu seiner eigenen geringen Körpergröße in Bezug gesetzt werden muss und so noch lächerlicher erscheint, die Selbstüberschätzung, Arroganz und Eitelkeit Farquaads bildhaft zur Schau und verdeutlicht einmal mehr seinen enormen Minderwertigkeitskomplex, den er durch Brutalität und Boshaftigkeit zu überwinden versucht. Um diese Eigenschaften zu verdeutlichen, wird auch das Bärenfell vor seinem Kamin präsentiert³²⁵, welches eine Schleife im Haar aufweist und so klar als Fell von Mutter Bär identifiziert werden kann. Diese war am Anfang des Films mit ihrem Bärenmann und -kind sichtbar, im Sumpf bei Shrek jedoch nicht mehr bei ihrer Familie aufzufinden. Ihr Fell dient daher als Symbol für Farquaads Grausamkeit und Härte. Diese Skrupellosigkeit und Gewaltbereitschaft wird auch bereits in Farquaads erstem Auftritt offenbart. Durch die filmische Umsetzung der Folter von Gingy, dem Pfefferkuchen – Mann,³²⁶ wird das Bild eines Oberschurken inszeniert, wie es sonst nur in Gangsterfilmen getan wird. Durch Farquaads kleinen Wuchs und die Tatsache, dass er ein harmlos erscheinendes Stück Gebäck foltert und nicht etwa einen gleichstarken menschlichen Gegner, wird seine Brutalität jedoch sofort ironisiert, wodurch Lord Farquaad der Lächerlichkeit preisgegeben wird.

Durch die intertextuellen Bezugnahmen kann Lord Farquaad seinen Charakter für das Publikum nicht nur durch sein Verhalten, sondern auch auf einer weiteren Ebene kennzeichnen. Die Bezugnahmen benötigen hierbei jedoch eine größere Aufnahmefähigkeit des Rezipienten, da sie oft nur unterschwellig bzw. im Hintergrund einer Szene in Augenschein treten. So kann beim ersten Sichten des Films nicht davon ausgegangen werden, dass das berühmte Gemälde von Botticelli erkannt wird. Dazu ist neben erhöhter Aufmerksamkeit auch ein gewisses Maß an Grundwissen über bildende Kunst von Nöten, die nicht von jedem Zuschauer vorausgesetzt werden kann. Daher sind derartige intertextuelle Verweise als zusätzliche Informationen für fachkundige Rezipienten anzusehen, die nur unter bestimmten Voraussetzungen abgerufen werden können und so dessen Nichtbemerken dem Folgen der weiteren Handlung keinen Abbruch tut. Dennoch transportiert das Erkennen der Bezugnahmen die Filminterpretation auf eine höhere Ebene und ist so aufschlussreich für die Filmanalyse.

³²⁵ Vgl. Ebenda, 0:46:52.

³²⁶ Vgl. Ebenda, 0:15:39f.

3.3. Komödiantische Funktion

Die Komödie zeichnet sich durch ihre unterhaltsame Grundstimmung aus und soll den Rezipienten im Gegensatz zu anderen Filmgenres primär zum Lachen bewegen. Hierfür werden oft menschliche Schwächen in den Vordergrund gestellt, die durch Überzeichnung für Komik sorgen. Es kommt dabei entweder zu einer Identifikation oder zu einer Verachtung der Filmfigur, die durch verschiedene Auslöser bedingt wird und die so darüber entscheiden, ob wir der Filmfigur wohlgesonnen sind oder nicht. Intertextuelle Bezugnahmen werden zu diesem Zweck eingesetzt, sie können durch unterschiedliche Verweise komödiantische Situationen erschaffen, die ihre Komik nur dem Ausgangstext verdanken und dem Film so eine spezielle Würze verleihen.

3.3.1. Komödiantische Funktion in TOY STORY

Als ein Film ohne Altersbeschränkung zeichnet sich TOY STORY besonders durch seine humoristische Darstellungsform aus, die Groß und Klein Freude bereitet. Daher ist auch innerhalb der intertextuellen Beziehungen die komödiantische Funktion nicht von der Hand zu weisen.

3.3.1.1. Parodie und Hommage durch Comic Relief

Intermediale, auditive und visuelle Intertextualitätsspiele

TOY STORY bedient sich einer gängigen Methode der Komikerzeugung, die auch der berühmte Genre – Parodist Mel Brooks in seiner Komödie ROBIN HOOD: MEN IN TIGHTS³²⁷ für sich nutzt. Und obwohl diese Methode des wörtlich Nehmens von Metaphern sich grundsätzlich nicht dazu eignet, sie auf bestimmte Werke zurückzuführen, so ist in TOY STORY die Vergleichbarkeit doch gegeben, da die Dialogzeilen beider Filme deutliche Affinitäten aufzeigen.

In seinem Werk aus dem Jahr 1993 parodiert Brooks die vielen Robin Hood – Verfilmungen, die innerhalb der letzten Jahre immer weiter zugenommen haben. Bei einer Versammlung bittet Robin die anwesenden Bauern mit den Worten „Lend me your ears“ um Aufmerksamkeit. Diese verstehen diesen metaphorisch gemeinten

³²⁷ ROBIN HOOD: MEN IN TIGHTS, Regie: Mel Brooks, USA/Frankreich 1993.

Ausdruck jedoch sofort wörtlich und werfen Robin daher jede Menge ihrer eigenen Ohren auf die Bühne.³²⁸ Von diesem Verhalten der Menge macht auch TOY STORY Gebrauch, indem Buzz auf Woodys Anfrage „Buzz! Will you get up here and give me a hand?!“ ihm seinen beim Sturz abgefallenen linken Arm zuwirft.³²⁹ Woody wollte Buzz jedoch dazu ermutigen sich vor dem Fenster den befreundeten Spielzeugen von Andy zu zeigen, um diesen so zu beweisen, dass er Buzz nichts angetan hat und es dem Space Ranger gut geht. Die Tat von Buzz lockert das recht ernste Gespräch zwischen den Spielzeugen nun auf, da Mr. Potato Head Woody zuvor als Lügner bezichtigt hat. Die Brisanz der Geschehnisse, die auch dadurch ausgelöst wird, dass Buzz einer tiefen Depression verfallen ist, weil er nun realisiert hat, dass er tatsächlich nur ein Spielzeug ist, wird durch die akustisch und visuell abgewandelte Bezugnahme entschärft und durch einen Lacher beim Publikum entladen. Und auch die weiterfolgende Sequenz versucht humoristisch die Dramatik der Ereignisse zu überspielen. Dieses Vorgehen wird auch als „Comic Relief“, also als komische Entlastung, bezeichnet und dient dazu starke Emotionen auszugleichen und die Schwere der Handlung zurückzunehmen.³³⁰ Als Woody jedoch unabsichtlich Buzz' abgeschlagenen Arm präsentiert, sind die früheren Freunde vom anscheinend mordenden Woody entsetzt. Und mit der Aussage von Hamm „Oh, that is disgusting!“³³¹ wird zudem die intertextuelle Anspielung zu Mel Brooks Film abgeschlossen. Denn auch Robin Hood gibt genau diesen Wortlaut von sich, als er mit den Ohren beworfen wird.³³² Somit schließt sich mit diesem Zitat der Intertextualitätsbogen. Durch die Anspielung kann die spannungsgeladene Lage der Rezipienten also gemildert werden und so dank einer witzigen Übernahme keine ausgeprägte Dramatik aufkommen.

Die intertextuelle Bezugnahme ist hier jedoch eher sekundär, da ihr Erfassen für den Rezipienten nur wenig Mehrwert bereit hält. Denn es gibt vorwiegend die Methode des Comic Relief der Situation eine komische Intention, die ebenso ohne die

³²⁸ Vgl. ROBIN HOOD. HELDEN IN STRUMPFHOSEN, Regie: Mel Brooks, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000, 0:47:25f; (Orig. ROBIN HOOD: MEN IN TIGHTS, USA/Frankreich 1993).

³²⁹ „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:49:50f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³³⁰ Vgl. Hans J. Wulff, „comic relief“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1581> 10/2012, 28.01.2013.

³³¹ „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:50:38; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³³² ROBIN HOOD. HELDEN IN STRUMPFHOSEN, Regie: Mel Brooks, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000, 0:47:36; (Orig. ROBIN HOOD: MEN IN TIGHTS, USA/Frankreich 1993).

intermediale Übernahme funktioniert hätte. Die Kenntnis von Brooks Film fördert lediglich die humorvolle Wahrnehmung der Situation, da man sie mit der Atmosphäre des Films von 1993 in Verbindung setzt und so ihre Wirkung steigert. Dennoch stellt das Erkennen der intertextuellen Zitate und Anspielungen eine Befriedigung für den kundigen Cineasten dar.

Inter- und transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Das Stilmittel der Hommage ist durch viele kleine intertextuelle Anspielungen häufig in TOY STORY aufzufinden. So dienen sie als öffentlicher Ehrenerweis von Werken, denen sich TOY STORY bedient hat, da sie große Anregungen zum Film lieferten.

Im Restaurant Pizza Planet dienen so die vielen unterschiedlichen Anspielungen³³³ beispielsweise auch dem Film ALIEN seiner Hommage. Die im Film eher gruseligen Elemente werden im Werk von 1995 durch ihre positiv überladene und somit auch leicht parodistische Darstellung als Spielattraktionen jedoch aufgehoben und bringen so den wissenden Rezipienten zum Schmunzeln.

Und auch die eigentlich eher recht dramatische und actiongeladene Situation, in der Woody, Buzz und RC versuchen den Umzugswagen zu erreichen, hat eine amüsante Seite.³³⁴ So erinnert der große Lastwagen, auf dessen Fahrt die Spielzeuge versuchen seine Hinterrampe auszufahren, um ihre Kollegen zu retten, an den mobilen Truck aus KNIGHT RIDER³³⁵. Auch hier versucht Michael Knight oft mit seinem Auto K.I.T.T. in den fahrenden Lastwagen zu gelangen, wird aber immer wieder daran gehindert.

Die sehr mitreißende Handlung von TOY STORY baut durch diese Bezugnahme eine Kommunikation zwischen der TV – Serie und dem Animationsfilm auf und kann so die actionreiche und spannungsgeladene Atmosphäre der Kultserie mit David Hasselhoff in sich aufnehmen. Die kundigen Rezipienten erhalten so noch zusätzliche Impressionen für die dramatische Verfolgungsjagd und spüren zugleich die Würdigung der ursprünglichen Werke.

³³³ Vgl. diesbezüglich S. 85f dieser Arbeit.

³³⁴ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 1:08:02f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³³⁵ KNIGHT RIDER, Idee: Glen A. Larson, USA 1982 – 1986.

Intermediale, textuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Ein weiterer origineller Verweis ist in einer der wohl emotionalsten Szenen des Films zu finden. So erkennt man, dass auf dem Werkzeugkasten, den Sid für seine zahlreichen Experimente benutzt, der Aufdruck „Binford Tools“ aufgedruckt ist.³³⁶ Binford Tools bezeichnet innerhalb der Serie HOME IMPROVEMENT³³⁷ den fiktiven Werkzeughersteller, der Tim Taylors Heimwerkersendung ausstattet. Timothy „Tim“ Taylor wird hier von Tim Allen verkörpert, also dem gleichen Darsteller, der in TOY STORY die Figur Buzz Lightyear synchronisiert. Buzz ist von Sid an eine Rakete gebunden worden, die er am nächsten Tag mit Buzz in die Luft jagen möchte. Woody konnte sich währenddessen gerade noch unter einer Kiste verstecken, die Sid unwissend mit seinem Werkzeugkasten beschwert und Woody so gefangen hält. Dass Woody also gerade von dem Werkzeugkasten von Binford Tools an der Befreiung von Buzz gehindert wird, ist unterhaltsam. Schließlich verhindert im übertragenen Sinn so wieder einmal der Werkzeugfachmann Tim Taylor den erfolgreichen Abschluss einer an sich einfachen Aufgabe. Da Woody es aber schafft Buzz' Selbstvertrauen wieder aufzubauen, versucht nun er Woody zu befreien. Hierbei kommt es aber, wie für den Heimwerkerkönig Tim Taylor üblich, zu einem Unfall. Denn Buzz bemerkt beim Wegschieben der Werkzeugkiste nicht, dass Woody schon längst befreit ist, und schiebt die Werkzeugkiste so bis über den Rand des Tisches. Woody fällt daraufhin die Werkzeugkiste direkt auf seinen Kopf und wird unter ihr begraben. Ein für Tim Taylor typischer Unfall, der das Opfer garantiert ins Krankenhaus gebracht hätte. Dank der nicht auf Realität basierenden Animation bleibt Woody jedoch ein ähnliches Schicksal erspart, so dass er unversehrt davon kommt.

Der recht simple textuelle Bezug zu einer Serie und seiner Hauptfigur, die in ganz Amerika und auch Teilen Europas populär ist und somit von sehr vielen Rezipienten erkannt wird, eröffnet einen weiteren Weg humorvolle Aspekte in eine sehr emotionale wie auch mitreißende Szene einfließen zu lassen. So wird Tim Allens bekannte Stimme sofort mit der Aufschrift Binford Tools in Verbindung gebracht und damit eine Erwartungshaltung beim Zuschauer aufgebaut. Dieser wird durch den Unfall entsprochen und ihre Ahnung somit belohnt. Dass dieses Unglück erneut

³³⁶ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:53:24f und 0:57:07f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³³⁷ HOME IMPROVEMENT, Idee: Andy Cadiff, USA 1991 – 1999.

einem Comic Relief entspricht, muss nicht extra betont werden. Für muttersprachlich nicht englisch sprechende Personen, oder aber solchen, die Filme und Serien zumeist nicht auf Englisch sehen, ist diese Anspielung jedoch nicht gleichermaßen deutlich. Denn sie hören im Kino nicht die Originalstimme von Tim Allen, sondern die eines Synchronsprechers, der Buzz seine Stimme verleiht. Dieser ist in der Regel nicht derselbe, der auch Allens Figur Tim Taylor in HOME IMPROVEMENT synchronisiert, so dass der Bezug zwischen Allen als Buzz und Allen als Tim Taylor eingebüßt wird. Die Tatsache, dass HOME IMPROVEMENT Tim Allen zum schauspielerischen Durchbruch verhalf, und er so das Image von TOY STORY durch die Synchronisation des Raumfahrers enorm aufwertet, kann außerdem nicht vermittelt werden. Der Zuschauer kann nur den Aufdruck auf der Kiste wahrnehmen und verliert somit einen Teil des Verweises.

Es ist daher logisch, dass die meisten intertextuellen Bezugnahmen von den Rezipienten verstanden werden, die die gleiche Sprache sprechen und somit aus demselben Kulturkreis stammen wie die Produzenten des präsentierten Films. Dennoch schafft es auch der textuelle Bezug eine Kommunikation mit der Sitcom aufzubauen und so dem Katastrophenschema des TV – Erfolgs zu entsprechen. Durch die Aufschrift Binford Tools kann der bevorstehende Unfall für HOME IMPROVEMENT – Fans also schon prognostiziert werden. Dennoch handelt es sich um einen eher versteckten Verweis, der für den Fortgang der Handlung unwesentlich ist und nur für Fans als eine Hommage zu erkennen ist und so einen Bonus darstellt.

3.3.1.2. Bonus – Gratifikationen

Transmediale, visuelle und textuelle Intertextualitätsspiele

Der amerikanische Kulturkreis hat auch in einer weiteren Anspielung eine erhebliche Bedeutung. Diese drückt sich durch die Tankstelle „Dinoco“ aus, an welcher Buzz und Woody ungewollt stranden. Sie hat ein ähnliches Firmenlogo wie die in Amerika real existierende Firma „Sinclair Oil Corporation“, die im Jahr 1916 gegründet wurde.³³⁸ Die erfolgreiche amerikanische Firma hat schon früh das Potential eines Dinosauriers als starkes, freundliches und vereinendes Symbol für ein Firmenlogo

³³⁸ Vgl. http://www.sinclairoil.com/sinclair_history.html, 6.10.2012.

erkannt und machte den Apatosaurus so zu einer unverwechselbaren Marke.³³⁹ Diesem freundlichen und großen Image wollte sich anscheinend auch Pixar bedienen, indem es das Logo als Vorlage für seine Tankstelle verwendete. So hat auch Dinoco einen Langhals – Dinosaurier als Wappentier, dieser streckt seinen Hals aber wesentlich mehr in die Höhe, so dass das Logo allgemein auch deutlich mehr in die Höhe wächst als das eher breite Gegenstück von Sinclair. Die Farbgebung ist mit den Farben rot, grün und weiß aber ähnlich geblieben und lässt die visuelle Anspielung so klar wirken.³⁴⁰



Abb. 5: Logo Sinclair Oil Corporation



Abb. 6: Logo Dinoco

Die Namensgebung lässt jedoch darauf schließen, dass auch ein weiterer Mineralölanbieter als Bezugnahme gedient haben könnte. Denn auch das Unternehmen „Sun Oil Company“ hat in Amerika Tradition. So ist das Wort Dinoco eine Zusammensetzung aus dem umgangssprachlichen Firmennamen „Sunoco“ und dem Bild des visualisierten Dinosauriers, der das Logo der fiktiven Firma schmückt. Dieser Bezug hat keine große Bewandnis für den Fortgang der Handlung, zeigt aber besonders älteren Rezipienten den Bezug zur Populärkultur auf, die in TOY STORY eingearbeitet wurden, um den Zuschauern an den vielen Möglichkeiten des Animationsfilms teilhaben zu lassen. Viele solcher kleinen Verweise erhöhen so die Freude am Zuschauen und machen den Film auch dadurch unterhaltsam. Zudem ist Dinoco zu einem wiederauftauchenden Element bei Pixar geworden, das beispielsweise auch im Film CARS³⁴¹ sowie seinem Sequel Verwendung findet. Durch die Wiederaufnahme solcher Elemente führt Pixar eine Gratifikation für Fans ein, die eine Community – Bildung zur Folge hat. Fans suchen nach kleinen, für den Film

³³⁹ Vgl. Ebenda.

³⁴⁰ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:28:26; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁴¹ CARS, Regie: John Lasseter, USA 2006.

eigentlich bedeutungslosen Elementen, die einen Bezug zu anderen Filmen von Pixar herstellen und schaffen so ein besonders Band zwischen sich und Pixar.

Dass hinter derartigen Anspielungen auf die Populärkultur natürlich auch ein ökonomischer Effekt für die beteiligten Firmen anzunehmen ist, kann nicht abgestritten werden. Dennoch liegt das Hauptaugenmerk für die Komödie wohl eher im kurzweiligen Amüsement.

3.3.2. Komödiantische Funktion in SHREK

Auch DreamWorks' Film zeichnet sich als Familienfilm durch eine hohe Verwendung von komödiantischen Elementen innerhalb der Intertextualität aus. Diese ziehen sich durch den gesamten Film, so dass ich hier nur eine kleine Auswahl wiedergeben möchte.

3.3.2.1. Parodie der Populärkultur

Transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Zu Beginn des Films, als alle Märchenfiguren bei Shrek Unterschlupf suchen, gibt es wie bereits erwähnt eine Reihe intertextueller Anspielungen. Diese gelten aber nicht nur den Figuren³⁴², sondern auch der Populärkultur. So agieren beispielsweise Elfen als Flughafenarbeiter, die mehreren Hexen bei ihrer Besen – Landung durch typische Handzeichen in die Landebahn einweisen.³⁴³ Und auch die Tanzeinlage von Monsieur Hood und seinen Begleitern fällt in die Kategorie der Populärkultur.³⁴⁴ So werden durch Gesang und Tanz das Musicalgenre sowie allgemeine Step – Tanzdarbietungen á la Riverdance gekonnt auf die Schippe genommen. Dies resultiert aus ausgeprägten Übertreibungen und ist besonders deshalb so amüsant, weil eine derartige Vorführung der Situation absolut nicht angepasst ist. Schließlich

³⁴² Vgl. diesbezüglich S. 108f dieser Arbeit.

³⁴³ Vgl. "SHREK", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:13:14f; (Orig. SHREK, USA 2001).

³⁴⁴ Vgl. Ebenda, 0:49:44f.

will Monsieur Hood Fiona eigentlich aus den grausamen Klauen von Shrek befreien. Aber statt Shrek wie erwartet in einem ritterlichen Kampf mit dem Degen herauszufordern, entscheidet er sich unvermittelt für eine in dieser Situation abstrus wirkende Vorstellung seiner Selbst durch eine Gesangs- und Tanzperformance.

Durch die verschiedenen sehr überzogenen Parodien wird dem Zuschauer eine absurde Komik vermittelt. Die Parodie ist eine Erzählform, welche vom Rezipienten die Kenntnis eines anderen Textes voraussetzt, um diesen unter Beibehaltung kennzeichnender Formmittel verzerrend nachzuahmen. Hierzu werden dem Text zur Verspottung ein nicht passender Inhalt sowie eine gegenteilige Intention verabreicht.³⁴⁵ „Durch das entstandene Auseinanderfallen von Form und Aussageanspruch werden komische Effekte gewonnen, die umso größer sind, je größer die Fallhöhe vom Parodierten zur Parodie ist.“³⁴⁶ Monsieur Hood bedient sich also Genrekonventionen, die denen des Mainstream – Realismus‘ des Animationsfilms konträr gegenüber stehen und so eine überraschende Komik implizieren. Zudem wird das Augenmerk auf die postmoderne Popkultur sowie die Medienerfahrung der Rezipienten gelenkt.

Ebenfalls amüsant ist die Szene, in der Shrek und Fiona näher zusammenfinden und sich im Sinne eines Jahrmarktaufenthalts zusammen vergnügen.³⁴⁷ So richtet Fiona Shrek eine Art Zuckerwatte aus Spinnennetzen und Fliegen her, woraufhin er ihr einen Frosch fängt, den er für sie zu einem Luftballon aufbläst. Voller Zuneigung schenkt auch Fiona Shrek daraufhin einen Ballon. Diesen pustet sie wiederum aus einer Schläge auf und verdreht ihn wie ein Luftballonkünstler zu einem Hund. Diese Szene verdeutlicht uns so auf lustige Art und Weise die gegenseitige Liebe der beiden Protagonisten. Die Komik entsteht hierbei durch das Materialisieren von Tieren, das als selbstverständlich dargestellt wird und so erneut eine Kluft zwischen den wertorientierten Disneyfilmen, in welchen der Protagonist keinem Tier ein Haar krümmen könnte, und SHREK aufwirft. Die Szene stellt also eine Persiflage von Disneys Filmprotagonisten dar, die im Gegensatz zu SHREKS Helden keiner Fliege etwas zu Leide tun können. Zudem sind die transmedialen Anspielungen für jede

³⁴⁵ Vgl. Philipp Brunner, „Parodie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=283> 10/2012, 29.01.2013.

³⁴⁶ Ebenda.

³⁴⁷ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:53:42f; (Orig. SHREK, USA 2001).

Altersklasse sichtbar, so dass sie zusätzliche Informationen für den unkonventionellen, aber sympathischen Lebensstil der Protagonisten liefern.

Transmediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Eine von Parodien geprägte Art von Humor wird ebenso durch den Ritterkampf in Lord Farquaads Burg ausgelöst.³⁴⁸ So wird hier kein gewöhnlicher, traditioneller Kampf zwischen Shrek und den Rittern ausgetragen, sondern von ihnen eher eine ausgelassene Ringkampfshow abgezogen, die an komischen intertextuellen Elementen kaum zu überbieten ist. So genehmigt sich Shrek beispielsweise kurz vor dem Kampf erst noch einen großen Schluck Bier, bevor er die Zapfhähne zweier Bierfässer abschlägt und damit die Kampfarena in einen großen Schlammplatz verwandelt. Völlig enthusiastisch gleitet Shrek nun wie auf einem Eishockey – Feld durch den Matsch und räumt die Ritter mit einem Speer, den er als Schläger verwendet, aus dem Weg. Und auch Esel beteiligt sich an der Show. Er springt auf eines der Fässer, bringt es in Bewegung und überrollt so einige Ritter, wie es in Westernkomödien Gang und Gebe ist. Letztendlich springt Shrek nun in einen Wrestling – Ring und besiegt dort mit spektakulären Moves die restlichen Gegner. Dies gelingt ihm in typischer Wrestling – Manier. So nutzt er die Ring – Seile um die Ritter mit Schwung umzureißen oder direkt auf sie zu springen. Esel beteiligt sich schließlich noch an einer Kopfnuss, was Shrek neben der ihn stimulierenden Interaktion mit dem Publikum dazu beflügelt, einem Ritter ein Brett über den Kopf zu ziehen und einen anderen über seinem Kopf durch die Luft zu schleudern. Der Kampf endet mit dem fürs Boxen und Wrestling bekannten Gong, der aber durch Esels Tritt gegen einen Ritterhelm ausgelöst wird. Der Gewinner Shrek wird euphorisch von der Zuschauermenge gefeiert, so dass er sich zu einer für Bodybuilder oder auch Wrestler typischen Pose verleiten lässt. Er lehnt seinen Oberkörper nach vorne, spannt seine Oberarmmuskulatur an und stellt so seinen gewaltigen Körper zur Schau. Er ist berauscht vom gelungenen Kampf, der jedoch wie beim Wrestling üblich inszeniert scheint. Denn es fließt keinerlei Blut und keiner der Gegner scheint sich stark verletzt zu haben, so dass auch keine Dramatik entsteht, sondern beim Publikum im Gegenteil große Freude über die einsatzfreudige Show herrscht. Dies gilt sowohl für das diegetische Publikum in DuLoc als auch für die

³⁴⁸ Vgl. Ebenda, 0:22:52f.

Rezipienten vor der Leinwand. Der anfängliche Eindruck eines historischen Gladiatorenkampfes wie beispielsweise in *GLADIATOR*³⁴⁹ wandelt sich in eine kurzweilige, lustvolle Showdarbietung, die so gut wie alle bekannten Wrestling – Showeinlagen in sich vereint.

SHREK imitiert also einerseits Sportarten samt aller mit ihr in Verbindung stehenden Elemente der Populärkultur, variiert sie aber gleichzeitig durch komische Verzerrungen wie beispielsweise Esels vollführten Gongschlag und ermöglicht so die Parodie.

„Die Art der Variation ist grundsätzlich abweichend, unpassend, verzerrend, und verzerrt wird immer dergestalt, dass eine komische Wirkung entsteht, speziell eine komische Diskrepanz zwischen Original und Parodie bzw. zwischen den wiederholenden und den variierenden Textpassagen oder –schichten innerhalb der Parodie.“³⁵⁰

Diese durch die auf die Populärkultur verweisenden Bezüge geschaffene Parodie wird noch durch den die Szene untermalenden Song „Bad Reputation“ unterstrichen. Der Song wirkt frisch, rockig und stimmungsgeladen und passt so genau zur Situation von Shrek. Und obwohl er sich eigentlich nicht gerne Gewalt aussetzt, nutzt er seinen schlechten Ruf im Sinne des Songtitels für sich und kreiert eine riesige Show, die ihm beim Publikum Sympathien einbringt und so eine der komödiantischsten Szenen im Film bildet. Der Hit „Bad Reputation“ verstärkt also noch narrativ die visuell angelegte Parodie durch seinen treffenden Songtext sowie die kampfeslustige Melodie und Instrumentalisierung.

Weitere komische Nuancen beinhaltet trotz spannender Geschehnisse auch die Befreiung von Fiona. So wird bei der Flucht ein für Cartoons typischer Effekt eingesetzt. Die Figuren laufen in einer Säulenhalle verschiedene Wege ab und ziehen dabei eine Kette, an der der Drache befestigt ist, hinter sich her.³⁵¹ Durch die starke Aufsicht, in der nur ein kleiner Teil der Halle sichtbar ist, kann der Rezipient nicht mit verfolgen, wo die Figuren entlang laufen, so dass sie dort auftauchen, wo man es nicht erwartet. Die Kette kreuzt sich mehrfach und es entsteht ein Knoten,

³⁴⁹ *GLADIATOR*, Regie: Ridley Scott, USA 2000.

³⁵⁰ Frank Wunsch, *Die Parodie. Zu Definition und Typologie*, Hamburg: Kovač 1999, S. 11.

³⁵¹ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:37:28f; (Orig. SHREK, USA 2001).

der durch ein Schwert von Shrek gesichert wird, so dass der Drache letztlich gefangen ist. Ein Ablauf, der in verschiedenen Variationen für ein Cartoon spezifisch ist. Die danach folgende Zeitlupenaufnahme³⁵² lässt die Szene einerseits wie eine Live – Action – Sequenz in einem Hollywood – Blockbuster aussehen, da auch hier oftmals mit der Kamerageschwindigkeit gespielt wird, andererseits aber auch wie ein Computerspiel wirken. Besonders die unterlegte, dynamische Musik unterstützt diese Wahrnehmung. So wird durch die heldenhafte, positive und spannungsgeladene Musik Shrek als Protagonist eines Abenteuer – Computerrollenspiels arrangiert, der sich und seine Begleiter innerhalb eines sogenannten Quests³⁵³ aus den Fängen des feuerspeienden Drachens befreien muss. Die vorwiegend rot – schwarze Farbgebung sowie der Schauplatz einer verfallenen, einem Verließ ähnelnder Burg lässt einen computerspielaffinen Rezipienten zudem an PC – Games wie DIABLO³⁵⁴ oder ähnliches erinnern. Der transmediale Bezug wird also durch die musikalische Unterstützung hervorgerufen, ebenso aber durch die filmische Umsetzung vorgenommen, die sich stark an actionreichen Realfilmen orientiert. Es werden hier also Elemente aufgeworfen, die sich zum einen mit dem Realfilm messen, zum anderen aber auf die Populärkultur hinweisen und so zusätzliche Informationen für den fachkundigen Rezipienten vorweisen.

3.3.2.2. Disney – Satire

Intermediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Eine weitere Anspielung, die ebenso zur Dekonstruktion von Märchen wie auch zur Figurenzeichnung von Fiona beiträgt, aber vor allem komödiantisch geprägt ist, stellt Fionas Gesang mit einem blauen Vogel dar.³⁵⁵ Dieser ist ein erneuter Verweis auf die Anfangsszene von Disneys CINDERELLA, aber auch auf andere Disney – Filmklassiker wie etwa SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, erfreut das Publikum aber besonders durch seinen überzeichneten Einsatz. So ist Fionas Gesang im Morgengrauen für

³⁵² Vgl. Ebenda, 0:37:57f.

³⁵³ Quest beschreibt wortwörtlich eine Suche oder Bestrebung und wird als Ausdruck besonders im Computerspiel verwendet. Hier hat er die Bedeutung eines Auftrags, der von der computergesteuerten Figur durchgeführt werden soll. Dabei kann zwischen Haupt- und Nebenquests unterschieden werden.

³⁵⁴ DIABLO, Blizzard Entertainment, USA 1996.

³⁵⁵ Vgl. "SHREK", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:47:22f; (Orig. SHREK, USA 2001).

den Vogel nicht annähernd so anmutig und reizvoll, wie man es aus den Disney Filmen kennt. Denn ihre eigentlich liebevolle Stimme wird immer lauter und schriller und erreicht einen Punkt, der umgangssprachlich Glas zum Zerspringen bringt. Anstelle des berstenden Glases bläht sich stattdessen jedoch der kleine Vogel, der eben noch süßlich mit Fiona ein Duett gezwitschert hat, auf und explodiert schließlich mit einem lauten Knall. Zurück bleiben nur seine verkohlten, rauchenden Krallen. Fiona ist erschrocken, zumal sie die drei verlassenen Eier des Vogels im Nest erblickt. Zu allem Überfluss macht sie sich jedoch keine Sorgen um die Zukunft der kleinen Küken, wie man es von einer wohlgezogenen und tierfreundlichen Prinzessin erwarten würde, sondern verwendet sie sehr praktisch orientiert als Frühstückeier für Esel und Shrek.

Dies ist natürlich eine Intertextualität, die auf Fionas Charakterzeichnung eingeht. Dennoch steht der böartige und anstößige Humor dieser Szene, der Disneys Filme gekonnt karikiert, meiner Meinung nach im Vordergrund. Der Rezipient kann sich das Lachen nicht verkneifen, da die Überzeichnung und so die Reizverdichtung innerhalb der Szene Überhand nehmen. Durch diese Komik werden jedoch auch klare Vorwürfe gegenüber den Disney Filmen aufgedeckt, die mit ihren immer singenden Protagonisten auf die naive Darstellung einer heilen Welt abzielen. Die Verbindung von Komik und Kritik lässt so eine Satire entstehen, „[...]wobei die Komisierung des Gegners, ähnlich wie in der Parodie, als Waffe und Wirkungsmittel im Dienste der kritischen Intention eingesetzt wird.“³⁵⁶ Disneys Mythos einer heilen Welt wird also verspottet, so dass der intermedialen Bezugnahme eine satirisch – humoristische Funktion verliehen wird. Das filmsozialisierte Massenpublikum, welches auch schon Kinder miteinschließt, erkennt diese und manifestiert so die Grundtendenz des Films Märchen zu dekonstruieren. Das kritische Potential der Szene wird dabei durch die auf die Spitze getriebene Satire übertrumpft und durch Gelächter beim Publikum entladen.

³⁵⁶ Wunsch, *Die Parodie*, S. 25.

3.4. Ökonomische Funktion

Für große Produktionsfirmen, die Hollywood – Spielfilme produzieren, ist der wirtschaftliche Erfolg ihrer Filme das Hauptkriterium ihrer Arbeit. Nur durch hohe Einspielergebnisse können sie ihren Stellenwert innerhalb der Branche sichern und weitere aufwändige und kostenintensive Filme verwirklichen, die mehr denn je beim Publikum gefragt sind. Denn das Motto "höher, schneller, weiter" findet wohl kaum woanders mehr Berechtigung als in Hollywood. Die Filmbranche versucht sich immer wieder selbst zu übertrumpfen, indem sie noch prächtigere Special Effects und sensationsgeladene Neuerungen entwickelt und so das Publikum zum Staunen bringt. Es überrascht daher nicht, dass auch innerhalb der intertextuellen Bezüge auf die Ökonomie Wert gelegt wird. So kann beispielsweise durch geschickte Übernahmen auf bereits sehr erfolgreiche Marketingstrategien zurückgegriffen und so der eigene Wirtschaftsfaktor gesteigert werden. Es stehen innerhalb eines Films jedoch viele verschiedene Möglichkeiten für die budgetäre Leistungssteigerung zur Verfügung, die natürlich auch immer mit anderen Funktionen innerhalb der Intertextualität in Verbindung stehen.

3.4.1. Ökonomische Funktion in TOY STORY

3.4.1.1. Woody & Buzz als Generationen – Stellvertreter

Transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Der Film TOY STORY basiert schon durch seine ihm zu Grunde liegenden Figuren auf einer sehr hohen ökonomischen Funktion. Schließlich handelt er von Spielzeugpuppen, also von Wirtschaftsgütern, welche aus der Populärkultur entlehnt sind und somit einen Großteil unserer Welt in jungen Jahren bestimmen. Sie nehmen einen wichtigen Stellenwert im Leben von Kindern ein und rufen so auch noch als Erwachsener Erinnerungen an die Kindheit hervor. Daher ist es eine geschickte Maßnahme, die beiden rivalisierenden Hauptfiguren Woody und Buzz aus zeitlich verschiedenen Epochen stammen zu lassen. So dient Woody als altes, zeitloses Spielzeug für Eltern oder auch Großeltern als Rückblick auf vergangene

Kindeszeiten. Buzz hingegen verkörpert die neue Generation der Spielzeugindustrie, die durch revolutionäre Gadgets Kunden gewinnen will, und so die gerade Heranwachsenden beglückt.

Die Figur Woody entstand aus mehreren Einflüssen heraus. So basiert sie zum einen auf den Howdy Doody – Puppen, die als Marionetten von 1947 bis 1960 das Kinderfernsehen einläuteten und dessen erste Puppe einen Cowboy verkörperte, und zum anderen auf einer Casper – Puppe³⁵⁷, die John Lasseter als Kind besessen hat und die durch Ziehen an einem Band verschiedene Sprüche wiedergeben konnte.³⁵⁸ Rein äußerlich ist Sheriff Woody zudem stark an dem Cowboy Lucky Luke orientiert, der die Titelfigur einer seit 1946 erscheinenden belgischen Comic – Serie³⁵⁹ ist, welche ab 1971 auch mehrfach verfilmt wurde. So kleidet sich Woody wie Lucky Luke mit braunen Cowboystiefeln, einer blauen Jeans, einem gelben Hemd und einem roten Halstuch. Lediglich die Weste unterscheidet sich in TOY STORY stark durch ihr Kuhmuster und der Cowboyhut ist anstelle von weiß braun gefärbt. Doch allein die schlaksige Figur von Woody sowie seine Anatomie samt Körperproportionen stimmen mit derer Lucky Lukes überein und lässt so keinen Zweifel über die visuelle Intertextualität aufkommen. Zumal auch Lucky Luke als klassische Comicliteratur aus einer früheren Generation stammt und so den Kampf der Spielzeuge alt gegen neu beispiellos unterstützt. Und auch das Genre, aus dem die Figuren stammen, unterstützt diese interne Rivalität. So ist Woody als Cowboy aus dem Western – Genre entlehnt, das sein Blütezeit in den 1930er bis 70er Jahren feierte und so die Eltern- und Großelterngeneration von TOY STORY mitprägte. Daher ist auch sein Name Woody an einen Schauspieler angelehnt, der besonders durch eine Szene in C'ERA UNA VOLTA IL WEST, dem Western – Klassiker schlechthin, berühmt wurde. Woody Strode starb im Dezember 1994, so dass die Namensgebung eine Widmung an den neunzigjährigen Schauspieler darstellt und als Huldigung nochmal mehr auf die klassischen Tugenden der Westernhelden hinweist.

³⁵⁷ Die Puppe präsentiert John Lasseter auch innerhalb der Bonus Features auf der DVD. (Vgl. „TOY STORY. Filmmakers Reflect“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:02:40f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁵⁸ Vgl. <http://pixar.wikia.com/Woody>, 17.09.2012.

³⁵⁹ Vgl. <http://www.lucky-luke.de/content/e3/e12/>, 17.09.2012.

Buzz Lightyear ist hingegen dem Science – Fiction Genre, welches besonders durch George Lucas' Erfolgsfilm STAR WARS wieder für große Aufmerksamkeit sorgte, angelehnt und somit das komplette Gegenteil von Woody. Auch seine Namensgebung basiert jedoch auf einer realen Persönlichkeit. So wurde Buzz Aldrin, der 1969 nach Neil Armstrong als zweiter Mensch den Mond betrat und somit als Held gefeiert wurde, zum Namensgeber für Buzz. Er stellt als Weltraumgendarm die neu auflodernde Spielzeug – Generation dar, die alle technischen Raffinessen, die sich ein Kind nur wünschen kann, in sich vereint. So wartet er mit einer Karatefunktion, einem Laser, einem Handgelenkskommunikator und einer LED – Anzeige auf und hat überdies hinaus noch ausklappbare Flügel, die ihn durch die Luft gleiten lassen. Dass er außerdem noch im Dunkeln leuchtet und seinen Raumfahrerhelm aufklappen kann, hebt ihn klar von der sehr schlichten Puppe Woody ab und befördert ihn daher zur coolsten Spielware überhaupt. Er ist von vielen verschiedenen Spielzeugfiguren inspiriert, besonders aber an die von Hasbro konzipierte Action Figur G.I. Joe aus den 60er Jahren angelehnt³⁶⁰, die als Soldatenfigur eine neue Spielzeugkategorie für Jungen verkörperte. Durch die Kombination des Infanteriesoldaten mit einem Raumfahrer in weißem NASA³⁶¹ – Look wurde Buzz zu einer Art Weltraumpolizist, der für Jungen eine große Faszination darstellt und so auch eine große Vermarktungsstrategie einher brachte. Dies wird auch in der diegetischen Welt sichtbar. So unterliegt die Figur Buzz Lightyear einem regelrechten Marketingkonstrukt, das Merchandising – Artikel aller Art hervorbringt. So zieht in Andys Zimmer nicht nur die Figur Buzz Lightyear ein, sondern auch Bettwäsche und mehrere Poster mit seinem Aufdruck.³⁶² Später ist dann auch noch der aufdringliche Werbespot der neuen Spielzeugfigur im Fernsehen zu sehen³⁶³, die den diegetischen Zuschauer zum Kaufen animieren soll.

³⁶⁰ Vgl. http://pixar.wikia.com/Buzz_Lightyear, 18.09.2012.

³⁶¹ Abkürzung für **N**ational **A**eronautics and **S**pace **A**dministration, amerikanische Bundesbehörde für Luft- und Raumfahrt.

³⁶² Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:19:06f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁶³ Vgl. Ebenda, 0:44:08f.

3.4.1.2. Merchandising für Spielzeug

Transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Durch die diegetische Reklame macht TOY STORY auf die ausgefeilten Werbemaßnahmen der Spielzeughersteller aufmerksam, wendet sie aber in gleichem Maße für sich an. Denn durch den Film wurden Woody und Buzz, aber auch die anderen Spielzeuge, für viele Kinder zu Stars und so von Pixar und Disney als Merchandising – Produkte groß vermarktet. Die Verwertbarkeit der Figuren aus TOY STORY ist ausgesprochen hoch, da sie als computeranimierte Spielzeuge auch außerhalb des Films ohne viel Aufwand einen sehr ertragreichen Absatz beim Zielpublikum erreichen und so eine hohe ökonomische Funktion aufweisen. Der intertextuelle Hintergrund bezieht sich vor allem aus der Tatsache, dass die Macher darauf bedacht waren möglichst viele verwendete Spielzeuge, auch wenn sie teilweise erfunden wurden, auf echten Spielsachen ihrer Kindheit basieren zu lassen. Es sollten also Spielwaren verwendet werden, die es schon über mehrere Generationen lang gab und sie so vermutlich auch noch weitere Generationen überstehen würden.³⁶⁴ So konnte sichergestellt werden, dass sich auch viele Erwachsene mit den Spielzeugen und somit mit dem gesamten Film identifizieren und ihn so nicht nur an Eltern mit kleinen Kindern weiterempfehlen. Hierdurch wurde nicht nur der Film an sich promotet, sondern auch die Spielzeugindustrie angekurbelt, schließlich benennen Mr. Potato Head und Rex sogar ihre real existierenden Produktionsfirmen und machen so indirekt Werbung für die Konzerne.³⁶⁵ Eltern erinnern sich hingegen an ihre eigene Kindheit und kaufen ihren Sprösslingen so neue Varianten ihrer Lieblingsspielzeuge von damals. Dies ist möglich, weil sich 1995 laut John Lasseter bis auf Slinky tatsächlich alle komplett übernommenen Toys wie beispielsweise Mr. Potato Head noch in Produktion befanden³⁶⁶ und so große Firmen wie etwa Hasbro Gewinn aus TOY STORY schlagen konnten. Außerdem konnten durch TOY STORY natürlich noch viele weitere Spielwaren konzipiert werden, die an den Film angelehnt sind und so das immense

³⁶⁴ Vgl. „TOY STORY. Commentary“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:05:25f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁶⁵ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:16:26f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁶⁶ Vgl. „TOY STORY. Commentary“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:06:17f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Filmpublikum ansprechen. So findet man beispielsweise bei Amazon eine Unmenge an TOY STORY Action – Figuren, Kuscheltieren, Computer- und Brettspielen, Legospielen, aber auch Gebrauchsgegenstände wie Tassen, Rucksäcke, Nachlichter oder Uhren, die sich mittlerweile aber nicht mehr nur auf den Ursprungsfilm, sondern auch seine beiden Sequels TOY STORY 2 und TOY STORY 3 beziehen.³⁶⁷ Dass Mattel Pixar die Verwendung einer Barbie – Puppe in TOY STORY verbot, stellte sich daher im Nachhinein als großer Fehler heraus, den Mattel jedoch schnell bemerkte und Barbie so für die beiden weiteren Filme gewinnorientiert zur Verfügung stellte, wo die Vermarktung der Filme mindestens genauso gut durchdacht wurde.

Das Merchandising kann auf Genettes Theorie der Transtextualität übertragen nun auch als eine Art der Paratextualität gedeutet werden.³⁶⁸ So stellen die aus dem Film resultierenden Wirtschaftsgüter eine Ergänzung zum audiovisuellen Werk dar, die die Rezeption des Werkes beeinflussen und seine Verbreitung so fördern. Die große Fülle an unterschiedlichsten Produkten gewährt TOY STORY Zugang zu vielen Haushalten, die den Film nun nicht mehr nur als audiovisuelles Medium wahrnehmen, sondern es durch das jeweilige Produkt längerfristig in ihren Alltag integrieren. Die Popularität und Bekanntheit des Films steigt, so dass der Film eine Wertsteigerung erfährt, die sich wiederum an den Kinokassen, oder aber auch später durch DVD – Käufe o.ä. bezahlt macht. Merchandising – Produkte werden nach Genette als Epitexte bezeichnet, da sie vom Werk unabhängig und so auch materiell nicht an es gebunden sind. Sie zeigen speziell längerfristig eine Wirkung und stehen so in besonderem Gegensatz zu temporären Werbemaßnahmen.

3.4.1.3. Der Trailer als Werbemittel für ein filmsozialisiertes Massenpublikum

Intermediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Der Einsatz von intertextuellen Bezügen wurde auch bei der Bewerbung des Films erwogen. So ist im ersten Teaser – Trailer, der meist noch vor dem offiziellen Trailer

³⁶⁷ Vgl.

http://www.amazon.de/s/ref=sr_pg_1?rh=n%3A12950651%2Ck%3Atoy+story&keywords=toy+story&ie=UTF8&qid=1348050713, 19.09.2012.

³⁶⁸ Vgl. diesbezüglich S. 52f dieser Arbeit.

Einsatz findet, besonders auf die eben beschriebene Rivalität zwischen Woody und Buzz Wert gelegt worden, die sich durch die transmedialen Bezüge zu echtem Spielzeug untermauert. Als erstes und somit einschlägiges Bild sind jedoch die Spielzeugsoldaten bei ihrem Observierungsauftrag sichtbar³⁶⁹, der sich aus starken intermedialen Bezügen zu Kampfszenen aus klassischen Kriegsfilmern zusammensetzt.³⁷⁰ Diese Szene hat daher auch einen ökonomischen Wert, da sie als Werbematerial eingesetzt wird und so gerade die älteren Zuschauer bewusst ins Kino locken soll. Die intermedialen Anspielungen sollen so auf das filminterne Vorwissen der erwachsenen Rezipienten aufbauen und TOY STORY damit auch für ein Publikum von fortgeschrittenem Alter interessant machen. Die darauf folgende Szene, die Buzz in STAR WARS – Manier inszeniert³⁷¹, soll diese Intention noch weiter verstärken. Durch das Aufzeigen von Zitaten aus Science – Fiction – Filmklassikern, die Kindern ebenso wie Kriegsfilmern nicht geläufig sein sollten, gewinnt der Film an Reiz und zusätzlich an Einprägsamkeit. Denn die angedeuteten Filmszenen sind durch ihren hohen Bekanntheitsgrad bereits stark im Gedächtnis der älteren Rezipienten verankert und lassen sich so leicht mit neuen Inhalten verbinden. Die Erinnerung an TOY STORY kann also mit einer Verknüpfung zu einem bereits bekannten Film wesentlich leichter abgerufen werden, so dass der Film bzw. seine Werbung länger im Gedächtnis bleibt. Bei einer Entscheidung zwischen mehreren Kinofilmen kann diese Tatsache die Filmauswahl zugunsten von TOY STORY beeinflussen. Wenn der TOY STORY – Teaser – Trailer zudem im Vorfeld eines anderen Kinderfilms läuft, weckt er also nicht ausschließlich das Interesse von Kindern, die an den Spielzeugfiguren eine große Freude finden, sondern eben durch die vermehrten intertextuellen Bezüge auch von den erwachsenen Begleitpersonen. Kinder und Erwachsene werden also durch unterschiedliche Methoden auf den Film aufmerksam gemacht, so dass sie sich leicht auf einen gemeinsamen Kinobesuch verständigen können. Der Einsatz der intertextuellen Bezüge im Trailer erweitert also das Besucherspektrum des Films.

Der Teaser – Trailer ist ebenso wie das Merchandising als Paratextualität zu verstehen, zeichnet sich aber besonders stark durch die Beeinflussung der

³⁶⁹ Vgl. http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#Film-Trailers/node/4036, 0:00:10f, 19.09.2012.

³⁷⁰ Vgl. diesbezüglich S. 82f dieser Arbeit.

³⁷¹ Vgl. http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#Film-Trailers/node/4036, 0:00:20f, 19.09.2012

Rezeption aus. So verschiebt er bei TOY STORY durch intertextuelle Anspielung gezielt die Rahmenbedingungen des Films und lockt so ein filmsozialisiertes Publikum ins Kino. Durch seine Beschaffenheit als Werbefilm übt der Trailer im Gegensatz zum Merchandising jedoch nur relativ kurzzeitig seine Funktion der Kundenwerbung aus, da er ab Filmstart in Lichtspieltheatern meist keinen Einsatz mehr findet. Dennoch zählt er zu einem der wohl ökonomisch bedeutendsten Epitexte innerhalb des Mediums Film.

3.4.2. Ökonomische Funktion in SHREK

3.4.2.1. Der Trailer als Werbemittel für ein film- u. kultursozialisiertes Massenpublikum

Inter- und transmediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Um Einblick über ökonomische Maßnahmen in SHREK zu bekommen, ist es hilfreich sich ähnlich wie zuvor bei TOY STORY den Trailer des Films genau vor Augen zu führen. Schließlich ist in erster Linie er es, der die Zuschauer zum Kinobesuch verführen soll. Schafft er es so eine Vielzahl der Konsumenten von anderen Filmen auch in seinen Film zu locken und so erfolgreich Werbung zu betreiben, kommt der wirtschaftliche Erfolg oft von alleine. Denn wenn die Besucher nicht nur auf den Trailer anspringen, sondern auch der Hauptfilm an sich überzeugt, tritt sich eine wahre Kettenreaktion los. So kommt es zu Mundpropaganda für den Film, die wiederum Journalisten und Redakteure aufmerksam macht und so durch weitere Kritiken, Artikel, Beiträge oder sonstige para- oder metatextuelle Maßnahmen den Film supporten und somit in der Öffentlichkeit vorstellen und promoten. Daher ist entscheidend, dass der Trailer innerhalb kurzer Zeit alle Vorzüge und Besonderheiten des Films heraushebt, um so die Rezipienten zum Film zu verführen. Schaut man sich den Trailer von SHREK an³⁷², so ist schon grundsätzlich allein die Themenauswahl des Films, also die Dekonstruktion von Märchen, auch als

³⁷² Vgl. <http://www.shrek.com>, Movies "Shrek" Trailer, 07.09.2012.

ökonomische Maßnahme zu betrachten. So ist das in Bezug setzen von Märchen und Sagen durch Figurenübernahmen und Handlungsstränge ein Umstand, der Menschen aller Altersklassen anspricht. Denn kaum ein Kind ist in seiner Jugend ohne Märchen und Sagen aufgewachsen. Das gilt sowohl für die heutige Zeit als auch für die vorherige, so dass das Thema Märchen allgemein universell ist. Dass dieses Thema nun aber nicht alt herkömmlich aufgegriffen wird, sondern durch humoristische Elemente, besonders durch Disney – Bezüge, gekonnt in einen neuen Kontext gesetzt wird, eröffnet Neugierde und Interesse. Und zwar eben nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Jugendlichen und Erwachsenen, die in Nostalgie schwelgen und auf ironische Weise ihre eigenen Kindheitserinnerungen auffrischen können. Daher ist auch im Trailer darauf geachtet worden, besonders die Figuren vorzustellen, die einen hohen Bekanntheitsgrad besitzen. Pinocchio, Schneewittchen und die sieben Zwerge sowie der böse Wolf finden sogar noch vor den Hauptfiguren Fiona und Lord Farquaad ihren Platz im Trailer, obwohl sie für die eigentliche Handlung des Films kaum eine Bedeutung haben. Sie werden also thematisch in den Vordergrund gerückt, um das intertextuelle Spiel mit ihren Vorlagen zu betonen und so Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Und auch die sehr augenscheinlichen intermedialen Verweise auf andere prominente Filme sollen die Zuschauer ins Kino locken. So werden actionreiche und abenteuerlustige Szenen wie Fionas Kampfeinlage oder Esels und Shreks Flug mit dem Drachen, die an ROBIN HOOD, THE MATRIX und THE NEVERENDING STORY³⁷³ angelehnt sind, ebenso aufgegriffen wie die Folterszene, in der Gingy Farquaad ins Gesicht spuckt, wie es Rose in TITANIC tut, oder aber eine Einstellung von Shrek, die an LADY AND THE TRAMP³⁷⁴ erinnert. Aber auch Anspielungen an die Populärkultur wie die Wrestling – Szene oder die Flucht der drei Protagonisten vor dem Drachen spielen mit den Vorkenntnissen der Zuschauer und dienen so der Vermarktung. Auch die kleinsten Verweise nehmen so eine große wirtschaftliche Funktion ein, da sie durch ihren Einsatz im Trailer vorwiegend als Werbemaßnahme fungieren. Es ist daher wichtig hier besonders die intertextuellen Verweise aufzuzeigen, die den Rezipienten bekannt sind, also Anspielungen zu verwenden, die sich aus sehr erfolgreichen Filmen oder Merkmalen der Populärkultur zusammensetzen, die sie als solche identifizieren können. Nur so kann die Kundeneinnahme gelingen.

³⁷³ THE NEVERENDING STORY, Regie: Wolfgang Petersen, Deutschland/USA 1984.

³⁷⁴ LADY AND THE TRAMP, Regie: Clyde Geronimi/Wilfried Jackson/Hamilton Luske, USA 1955.

Der Trailer übt als materieller Epitext also Einfluss auf die Interpretation der Rezipienten aus, indem er sich auffällig vielen film- und kulturspezifischen Anspielungen bedient. Er schafft hiermit Bedeutungszusammenhänge, die den Film vom Genre des reinen Kinderfilms entfernt und ihn so für geschulte film- und kultursozialisierte Augen attraktiv macht. Gepaart mit der thematisch aufbereiteten Dekonstruktion von Märchen, die durch abenteuerliche Actionszenen ebenso wie durch Romantik, besonders aber durch eine große Portion Humor erzielt wird, ergibt sich eine raffinierte Kinovorschau, die eine Vielzahl von Zuschauern für sich gewinnt und so eine perfekte Werbemaßnahme für den Film von DreamWorks setzt.

3.4.2.2. Werbung durch Star – Image

Intermediale, auditive Intertextualitätsspiele

Neben dem Trailer nehmen auch die Synchronsprecher einen sehr großen Stellenwert in der Werbekampagne ein. Denn durch das Prestige eines Hollywoodstars kann auch ein eher durchwachsener Film sehr aufgewertet werden. So wird sich an der Kinokasse im Zweifel für den Film entschieden, der den charismatischsten und prominentesten Schauspieler aufweist. Die Auswahl der Synchronsprecher ist nicht nur deswegen ein bedeutungsvoller Schritt. Für SHREK wurde ein sehr hochkarätiges Ensemble gewonnen, dessen Namen schon einzeln ein großes Publikum anziehen. Über die zweifach für den Golden Globe nominierte Cameron Diaz, die auch einen American Comedy Award und weitere Preise gewinnen konnte³⁷⁵, wurde bereits eingehend innerhalb der Figurenzeichnung gesprochen³⁷⁶, so dass hier die anderen Schauspieler in Augenschein genommen werden sollen. Mike Myers, der die Synchronisation von Shrek tätigt, trug laut Jeffrey Katzenberg sehr viel dazu bei, seine Figur zu definieren und ihre Entwicklung festzuschreiben.³⁷⁷ Dies lag nicht zuletzt daran, dass Myers als Schauspieler, Regisseur und Schriftsteller einen eher analytischen Ansatz zur Comedy hat und so

³⁷⁵ Vgl. "SHREK. Cast, Cameron Diaz as Princess Fiona", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010; (Orig. SHREK, USA 2001).

³⁷⁶ Vgl. diesbezüglich S. 110f dieser Arbeit.

³⁷⁷ Vgl. Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 21.

dem Team viele Anregungen gab.³⁷⁸ Aber er löcherte es auch mit vielen Fragen, die beantwortet werden mussten, um so ein klareres Bild von Shreks Charakter zu bekommen. Zudem konnte er durch seine Comedy – Erfahrung in der Fernsehserie SATURDAY NIGHT LIVE viele praktische Hinweise geben und die Geschichte somit vorantreiben. Aber auch seine Popularität verhalf SHREK zu großem Erfolg. Besonders die beiden erfolgreichen Austin Powers – Filme³⁷⁹, bei denen Mike Myers sowohl als Produzent, Autor und Schauspieler von mehreren Rollen beteiligt war und durch die er den American Comedy Award erhielt, verhalfen SHREK zu enormen Zulauf an der Kinokasse. So war Myers zur Jahrhundertwende ein Zuschauerliebling in Filmkomödien und verhalf dem Film durch sein Star – Image ebenso zu Glanz.³⁸⁰ Auch Eddie Murphy, ein ehemaliger Kollege von Myers bei SATURDAY NIGHT LIVE, tat dazu sein Übriges. Er ist durch eine Vielzahl von Komödien in der ganzen Welt bekannt und wertet SHREK besonders durch sein rasantes Sprechtempo und seine allgemein vorlaute und freche Art auf, die der Nebenrolle Esel großen Charme verleiht und sie so zum Publikumsliebling aufsteigen lässt. Der bis dato zweifache Oscar Nominierte und dreifache Emmy – Preisträger John Lithgow vervollständigt das Star – Ensemble von SHREK. Der preisgekrönte Schauspieler ist besonders in Amerika durch die von 1996 bis 2001 produzierte Sitcom 3RD ROCK FROM THE SUN³⁸¹ bekannt geworden, für die er 1997 mit dem Golden Globe prämiert wurde.³⁸²

Generell kann man festhalten, dass jeder einzelne Synchronsprecher von SHREK für sich alleine schon eine unglaublich beachtliche Film- und Schauspielkarriere aufweist, alle zusammen aber einen nicht aufwiegbaren Wert für die Marketing Abteilung von DreamWorks darstellen. So vereint sich das einzelne Image eines Stars zu einem großen Ganzen und dreht so die Werbetrommel in außergewöhnlichem Maße. Die Schauspieler, die ihre typischen Rollenbiografien sowie ihr eigenes, erfolgsgekröntes Image auf die Figuren übertragen, bringen so

³⁷⁸ Vgl. Ebenda, S. 129.

³⁷⁹ AUSTIN POWERS: INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY, Regie: Jay Roach, USA 1997.

AUSTIN POWERS: THE SPY WHO SHAGGED ME, Regie: Jay Roach, USA 1999.

³⁸⁰ Vgl. "SHREK. Cast. Mike Myers as Shrek", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010; (Orig. SHREK, USA 2001).

³⁸¹ 3RD ROCK FROM THE SUN, Idee: Bonnie Turner/Terry Turner, USA 1996 – 2001.

³⁸² Vgl. "SHREK. Cast. John Lithgow as Lord Farquaad", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010; (Orig. SHREK, USA 2001).

intertextuelle Verweise in den Film ein und haben damit eine enorme ökonomische Funktion inne. Daher ist es auch wichtig, dass für anderssprachige Fassungen ebenbürtige Schauspieler eruiert werden können. Dies ist in der deutschen Fassung nur bedingt gelungen. Besonders das Star Image der Originalstimmen ist hier verloren gegangen, obwohl mit Sascha Hehn, Esther Schweins und Rufus Beck durchaus bekannte Schauspieler verpflichtet wurden. Dennoch kann ihre Erfahrung und ihr Image kaum mit dem der Hollywoodstars mithalten, zumal sie üblicher Weise nicht als Synchronsprecher der SHREK – Stars arbeiten und so interne Verweise, wie bereits bei Cameron Diaz geschildert, nicht übertragen können. Lediglich Randolph Kronberg ist als deutsche Stimme von Eddie Murphy bekannt. Das Problem hier ist jedoch, dass er trotz großer Erfolge innerhalb der Synchronisation als Schauspieler und Star für die große Menge der deutschsprachigen Rezipienten unbekannt ist. Ihm kann kein Gesicht zugeordnet werden, so dass er für Marketingzwecke uninteressant ist. Diese ökonomische Funktion soll besonders Esther Schweins verkörpern, die durch ihre Comedy – Erfahrung bei RTL SAMSTAG NACHT³⁸³ und ihr attraktives Äußeres zumindest halbwegs mit Cameron Diaz konkurrieren kann. Insgesamt muss die Synchronisation jedoch größere Abstriche machen, da in Summe kein Äquivalent des Original – Casts gefunden werden kann, so dass sich meist zwischen prestigeträchtigen, lokalen Stars, die Publikum ins Kino locken, oder altbewährten Stimmen, die das Image der Hollywood – Stars verkörpern, entschieden werden muss. Meist kommt es daher wie auch in SHREK zu einer Mischung, die Teile des Originals vernachlässigen muss.

Gerade deswegen ist dem Star – Image jedoch eine so große Rolle innerhalb der Ökonomie von SHREK zuzumessen. Denn allein durch die Bewerbung des Films mit den namenhaften Schauspielern konnte der Fokus vom Kinderfilm auf die Komödie umgelenkt werden und so wieder einem größeren Publikum den Anreiz bieten ins Kino zu pilgern. Auch die Synchronisation durch Stars fällt als faktische Ergänzung zum Film in Genettes Theorie daher unter die Kategorie der Paratextualität.³⁸⁴ Hier beschreibt sie einen faktischen Peritext, da sie materiell fix mit dem Film verbunden ist und so wie beschrieben maßgeblich an der Filmauslegung beteiligt ist.

³⁸³ RTL SAMSTAG NACHT, Idee: Hugo E. Balder/Jacky Dreksler, Deutschland 1993 – 1998.

³⁸⁴ Vgl. diesbezüglich S. 52f dieser Arbeit.

3.4.2.3. Verwertbarkeit von Filmfiguren

Allerdings werden wirtschaftliche Erfolge im Animationsfilm nicht nur durch die mitwirkenden Schauspieler und ihren intertextuellen Verbindungen bedingt, sondern auch durch das generelle Merchandising. Daher ist es wichtig „Filmfiguren schon von vornherein unter dem Gesichtspunkt ihrer Verwertbarkeit auf Nebenmärkten zu konzipieren, etwa hinsichtlich ihrer Eignung für Computerspiele und Vergnügungspark – Attraktionen.“³⁸⁵ Innerhalb von SHREK ist diese Verwertbarkeit ausgesprochen hoch, schließlich kann auf eine Vielzahl bereits erfolgreich verwerteter Figuren zurückgegriffen werden. Daher ist die Auswahl an Fan – Artikeln auch sehr hoch. So kann man zwischen Büchern, Kalendern, Brett- und Computerspielen, Puzzeln, Stofftieren, Plastikfiguren, Kostümen und vielen anderen Gebrauchsgegenständen mit SHREK – Aufdrucken wählen. Die Märchenstruktur des Films lässt sich zudem gut auf die Bühne übertragen, so dass 2008 am Broadway sogar *Shrek the Musical* erfolgreich seine Premiere feiern konnte und so noch bis heute zusätzliche Umsätze erwirtschaftet.

Befähigungen solcher Art, seien es nun einfache Merchandising – Artikel oder Musical – Adaptionen, sind Epitexte, die es über einen langen Zeitraum schaffen, den Film SHREK immer wieder mit Publicity zu versorgen und ihn so auch Jahre nach seiner Veröffentlichung noch weiter zu promoten.

3.4.2.4. Bonusmaterial

Transmediale, auditive Intertextualitätsspiele

Aber auch innerhalb des DVD – Bonusmaterials sind noch intertextuelle Verweise zu finden, die zum Kauf der DVD anregen sollen. So singen und tanzen die meisten der Figuren noch innerhalb einer Karaoke – Tanzparty, für die viele bekannte Pop – und Rock – Songs innerhalb eines Remix verwendet wurden.³⁸⁶ Lord Farquaad ist hier im Bauch des Drachens sichtbar, während er den Song „Staying Alive“³⁸⁷ von den Bee Gees performt und so einen selbstironischen intramedialen Verweis auf sein

³⁸⁵ Eder, „Spiel – Figuren“, S. 292.

³⁸⁶ Vgl. „SHREK. Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010; (Orig. SHREK, USA 2001).

³⁸⁷ Bee Gees, „Staying Alive“, *Saturday Night Fever: The Original Movie Soundtrack*, RSO 1977.

verhängnisvolles Schicksal innerhalb des Films liefert. Monsieur Hood interpretiert dagegen in homoerotischer Attitüde mit seinen Merry Men die Schwulen – Hymne „Y.M.C.A.“³⁸⁸ und eröffnet hierdurch auch einen gesellschaftspolitischen Kontext, während der Pfefferkuchenmann weinerlich „Do you really want to hurt me“³⁸⁹ singt. Und sogar Thelonius, der Gefolgsmann und Henker von Lord Farquaad, performt ausgelassen zusammen mit dem verzauberten Spiegel und Pinocchio, der gleichzeitig als DJ tätig ist. Die ganze Karaoke – Party ist eine ausgelassene Feier aller Figuren aus SHREK und verdeutlicht nochmals das positive Ende des Films. Sogar Lord Farquaad wird noch als lebendig, wenn auch gefangen im Bauch des Drachen, dargestellt. Und auch die Bärenfamilie ist wieder glücklich vereint, was aufzeigt, dass Mutter Bär anscheinend doch nicht als Bettvorleger geendet hat.

Dieses komödiantische und durch die Vielzahl der Figuren aufwendig gestaltete Feature soll zum Kauf der DVD anregen, da es Material ist, das im Vorfeld noch nicht veröffentlicht wurde und so zusammen mit den weiteren Zusätzen wie etwa Kommentare der Filmemacher, Produktionsnotizen oder Spiele die Neugierde der Kunden wecken soll. Interessant sind hier auch besonders die Interviews der Figuren Shrek, Fiona und Esel, die sich als Schauspieler ausgeben und so ihren selbstreflexiven Charakter offensiv an den Tag legen. Der Animationsfilm präsentiert sich hier im Sinne des Realfilms und zeigt damit seinen enormen Selbstbezug. Das Wissen des Rezipienten, dass die gerade interviewte Figur animiert ist, zeigt einmal mehr den Prozess des Erzählens auf, den der Animationsfilm im Gegensatz zum klassischen Hollywoodkino eben nicht zu verbergen versucht und so eine hohe Self – Consciousness aufweist.³⁹⁰

Ebensolche intertextuelle Verweise können also auch im Rahmen wirtschaftlicher Erfolge eine äußerst wichtige Maßnahme sein und werden daher im Animationsfilm vermehrt eingesetzt. Sie sind als Paratexte zu betrachten, wobei sie grundsätzlich als Epitexte einzustufen sind, auch wenn sie sich materiell auf derselben DVD wie der Film befinden. Doch sind sie nicht direkt mit dem Film verknüpft, so dass ihre Betrachtung mit einer gesonderten Auswahl verbunden ist. Die Kommentare

³⁸⁸ Village People, „Y.M.C.A.“, *Cruisin'*, Casablanca Records 1978.

³⁸⁹ Culture Club, „Do You Really Want to Hurt Me“, *Kissing to Be Clever*, Virgin 1982.

³⁹⁰ Vgl. diesbezüglich S. 42f dieser Arbeit.

innerhalb des Bonusmaterials könnten innerhalb der Metatextualität eingestuft werden. Jedoch beziehen sie sich ausschließlich auf die beiden Regisseure Andrew Adamson und Vicky Jenson sowie den Producer Aron Warner, so dass sie auch als paratextuelle Referenzbezüge zu werten sind, da Metatexte ausschließlich von externen Betrachtern verfasst werden.

3.5. Funktion der Community – Bildung durch interne Codes

Interne Codes bezeichnen Elemente innerhalb eines Films, die dem normalen Rezipienten beim Konsum des Films nicht bewusst auffallen und so auch den Filmfluss nicht beeinträchtigen. Sie dienen also weder dem Fortgang der Geschichte noch der Figurenentwicklung, sondern sind exklusive Verweise auf Informationen, die nur einer sehr beschränkten Gruppe bekannt sind. Sie dienen daher auch keinem wirtschaftlichen oder künstlerischen Zweck, sondern innerhalb eines kleinen Teams der eigenen Arbeitsmotivation oder aber der Integrationsstiftung von außergewöhnlichen Fans.

3.5.1. Funktion der Community – Bildung durch interne Codes in TOY STORY

3.5.1.1. Präsentation der Firmengeschichte und –identität

Intramediale, textuelle Intertextualitätsspiele

Die Firma Pixar zeichnet sich im Vergleich zu anderen auf Animationsfilme spezialisierte Produktionsfirmen generell durch einen hohen Einsatz von firmeninternen intramedialen Bezugnahmen aus. Und auch gleich ihr erster Spielfilm TOY STORY verdeutlicht dies. So ist der wohl meist bekannte Verweis auf Werke von Pixar während der Spielzeugversammlung am Anfang des Films zu finden. Hier hält Woody eine Ansprache über den bevorstehenden Umzug der Familie und die daraus resultierenden Vorbereitung der Spielzeuge. Er steht dabei vor einem kleinen Regal, in dem verschiedene Utensilien verstaut sind. Hier fallen Bücher ins Auge, die bei

genauem Hinsehen textuelle Verweise auf Pixar – Produktionen enthalten. So lauten die Titel „Knick Knack“, „Tin Toy“, „Red’s Dream“ und „The Adventures of André and Wally B.“.³⁹¹ Dies sind alle Titel von Pixar – Kurzfilmen, die in den Jahren 1984 bis 1989 hergestellt wurden und somit den bisherigen Erfolgsweg der Firma symbolisieren.³⁹² Autor vom Buch „Tin Toy“ ist zudem Lasseter, also der Regisseur von TOY STORY, der schon seit 1986 bei der neuen Animationsfirma tätig ist und sich als Regisseur des Kurzfilms TIN TOY sogar für eine Oscar – Auszeichnung verantwortlich zeigt. Und auch dem nächsten großen Schritt der Firma soll innerhalb des Films ein Denkmal gesetzt werden. So wurde das Premierendatum von TOY STORY durch eine weitere Anspielung auf ein Kennzeichen verewigt. Auf der Nummerntafel von dem parkenden Auto, unter dem sich Buzz vor Scud versteckt, steht „HTT1195“³⁹³ und deutet somit auf den November ’95 hin, in welchem TOY STORY veröffentlicht wurde.

All diese textuellen Zitate vermitteln die noch recht kurze, aber sehr erfolgsgekrönte Firmengeschichte der Pixar Studios und zeugen daher vom Stolz und der Wertschätzung ihrer Macher. So werden die weltweit innovativen und daher sehr geschätzten Arbeiten innerhalb einer kurzen Szene kompakt visualisiert und die Arbeiten, die unter anderem eine Oscar – Nominierung sowie einen Academy Award hervorbrachten, gewürdigt. Und auch die Premiere des ersten, sehr aufwändigen Langfilmprojekts soll auf diesem Weg bereits geehrt werden und so den erheblichen Stellenwert von TOY STORY vergegenwärtigen, der einen Boom von computeranimierten Spielfilmen auslöste. All diese Zitate sind insofern intramedial, da ihre Primärtexte alle innerhalb derselben Firma entstanden sind und so ihre Funktion nur im Kollektiv ausüben können. Pixar fungiert mit seinen neuartigen Kurzfilmen also als eine Art Film – Reihe und macht so die firmenspezifischen Zitate möglich.

³⁹¹ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:05:48f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁹² Vgl. <http://www.pixar.com/about/Our-Story>, 06.08.2012.

³⁹³ Vgl. TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 1:06:57; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Intramediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Weitere Anspielungen auf die Firmengeschichte und somit die Firmenidentität werden durch den dreimal auftauchenden Luxo – Ball ausgedrückt, der, wie seine Namensgebung schon vermittelt, sein erstes Auftreten im Kurzfilm LUXO JR.³⁹⁴ bestritt. Er ist ein gelber Ball mit blauem Streifen und einem rotem Stern, der als erstes während des Soldatenmanövers sichtbar durch den Gang springt und kurz darauf in Andys Zimmer zu sehen ist.³⁹⁵ Auffälliger ist der Luxo – Ball jedoch erst später, als Buzz vorführt, wie er fliegen kann und dabei direkt auf den Ball hinauf springt.³⁹⁶ Noch häufiger sichtbar ist jedoch die Pixar – Lampe Luxo Jr., die durch ihren Einsatz im ersten Kurzfilm LUXO JR. der neu formierten Pixar Studios als Firmenmaskottchen dient. So ist sie seit TOY STORY auch als Buchstabe „i“ in allen Pixar – Intros vor Beginn des Hauptfilms zu bewundern. Allerdings ist die Lampe innerhalb von TOY STORY in einer roten Version zu sehen und nicht in ihrer originalgetreuen grauen Farbe. Sie steht auf dem Schreibtisch in Andys Zimmer³⁹⁷ und ist daher im ersten Teil des Films sehr oft zu bestaunen. Zudem spielt sie eine entscheidende Rolle bei Woodys Attentat auf Buzz, da Buzz durch sie aus Versehen aus dem Fenster geschubst wird.

Die beiden Gegenstände sind als Aushängeschild Pixars zu sehen und dienen daher der Kennzeichnung des Films mit der Produktionsfirma. Pixar will also ihre innovative Arbeit durch das wiederholte Aufzeigen auch für die Zuschauer markieren und ihre neue Firma so durch die sympathischen Symbole am Markt etablieren. Zudem stiften diese Maskottchen, die durch ein gemeinsam erarbeitetes Werk geschaffen wurden, das Zusammengehörigkeitsgefühl der Mitarbeiter und stärken so das Teambewusstsein. Und auch ein Teil der Rezipienten wird durch das Erkennen dieser immer wieder auftretenden intramedialen Symbole belohnt und zu einer Art Pixar – Community hervorgehoben. Denn auch in den späteren Pixar – Filmen werden immer wieder bereits bekannte Elemente, die nichts zum Handlungsfortgang beitragen, eingestreut, dessen Aufstöbern für Pixar – Fans eine große Herausforderung und Genugtuung darstellt und so das Band zwischen Firma und Fans stärkt.

³⁹⁴ LUXO JR., Regie: John Lasseter, USA 1986.

³⁹⁵ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:10:28f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

³⁹⁶ Vgl. Ebenda, 0:17:57f.

³⁹⁷ Vgl. Ebenda, 0:02:02.

3.5.1.2. Veröffentlichung von Firmeninterna

Intramediale, textuelle und visuelle Intertextualitätsspiele

Der Gemeinschaftsgeist der Pixar – Mitarbeiter wird auch durch eine weitere Anspielung erhöht. So ist die Zeichenkombination A113, die als Kennzeichen des Autos von Andys Mutter sichtbar ist³⁹⁸, ein Verweis auf die Ausbildungsjahre vieler Angestellter von Pixar. Sie beschreibt laut Lasseter die Nummer eines Klassenraums des „California Institute of the Arts“³⁹⁹, an welchem viele zukünftige Pixar Mitarbeiter ihre Ausbildung absolviert haben. Die Hochschule wurde 1961 von Walt und Roy O. Disney gegründet⁴⁰⁰ und bildet wahrscheinlich auch deswegen besonders viele Absolventen im Bereich Film und Animation aus. Der Bezug zum ehemaligen Klassenzimmer ist daher als eine Widmung an alle ehemaligen Studenten zu sehen, von denen viele nun bei Pixar arbeiten und so einen engen Zusammenhalt untereinander deklarieren. Daher ist diese Zeichenkombination auch in allen späteren Werken von Pixar zu finden und dient daher als eine Art Belohnung ebenso zur Community – Bildung von Fans.

Intramediale, auditive Intertextualitätsspiele

Ein weiterer akustischer Verweis, der wieder auf die Firma allgemein anspielt und jedem Mitarbeiter daher ein Begriff ist, findet sich am Anfang der Tankstellen – Szene. Hier hört man den Pizza – Lieferanten im Hintergrund den Tankwart nach der Adresse „West Cutting Boulevard“ fragen.⁴⁰¹ In dieser Straße in Richmond befand sich 1995 noch das Pixar – Firmengelände, welches 2000 nach Emeryville umzog,⁴⁰² so dass hier der gesamte Stab tagtäglich an TOY STORY arbeitete. Es wurde also erneut ein Verweis auf die erfolgreiche Teamarbeit gelegt und so ein Gefühl des Zusammenhalts untereinander akquiriert. Großen Pixar – Fans dürfte die ehemalige Adresse des Studios ebenso bekannt sein, so dass sie auch hier eine zusätzliche, kaum wahrnehmbare Information erhalten, die auch als Prämie für ihre Treue angesehen werden kann.

³⁹⁸ Vgl. Ebenda, 0:27:47f.

³⁹⁹ Vgl. <http://pixar.wikia.com/A113>, 07.10.2012.

⁴⁰⁰ Vgl. <http://calarts.edu/about/history>, 07.10.2012.

⁴⁰¹ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:32:10f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

⁴⁰² Vgl. <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/pixar-animation-studios-history>, 08.10.2012.

3.5.1.3. Wertschätzung der Partnerfirma Disney

Intramediale, visuelle und auditive Intertextualitätsspiele

Auch Intertextualitätsspiele im Bezug auf die Walt Disney Company bleiben in TOY STORY nicht außen vor. Schließlich konnte der Film nur durch den Zusammenschluss mit dem Weltunternehmen realisiert werden, so dass auch ihm aus Wertschätzung einige Verweise gebühren. So erkennt man beispielsweise das Disney – Copyright – Logo auf Buzz' Hintern, als er versucht aus dem geöffneten Fenster bei Sid zu fliegen.⁴⁰³ Und auch Mickey Mouse, die als Zeichentrickfigur Disney zu Weltruhm führte, wird in Pixars Film verewigt. So hängt als Tribut eine riesige, blaue Armbanduhr mit Mickey – Motiv in Andys Kinderzimmer.⁴⁰⁴ Der reizendste Bezug ist jedoch in akustischer Form wahrzunehmen, als Woody und Buzz versuchen den Umzugswagen zu erreichen. So schleudern sie mit RC an den Händen von Slinky in einer Kurve hinter dem Lkw her und werden dabei aus dem Auto von Molly, Andys kleiner Schwester, beobachtet. Sie hört gerade mit ihrer Familie den Song „Hakuna Matata“ aus THE LION KING,⁴⁰⁵ dem bis heute wohl erfolgreichsten Disney – Zeichentrickfilm aller Zeiten. Dieser Verweis ist besonders ansprechend, weil er einen ruhigen Gegenpol zur sehr hektischen Verfolgungsjagd der Hauptfiguren darstellt. Das Lied beschreibt, dass man das Leben ohne Sorgen unbekümmert genießen soll, während Woody und Buzz auf der Straße beinahe unter die Räder geraten und Slinky fast auseinander gerissen wird. Das visuelle Bild passt somit nicht zur Akustik und bildet dramaturgisch so einen ansprechenden Kontrast.

Diese intramedialen Anspielungen, die sich durch die Fusion der beiden Firmen ergeben, nehmen einen besonderen Stellenwert ein. Denn sie verbinden die beiden zuvor autonom agierenden Firmen miteinander und schaffen so auch künstlerisch eine Kommunikation zwischen den Unternehmen. So zollt Pixar dem prominenten Unterhaltungsriesen großen Respekt, indem er seine bedeutendsten Werke in sein modernes Werk integriert. Diese Wertschätzung schafft eine gute Basis für kommende Geschäftsbeziehungen und legt auch für Fans die Firmenpolitik der beiden Unternehmen in einem gewissen Maße offen. Die gewinnbringenden Geschäftsbeziehungen gipfelten im Jahr 2006 in der Übernahme Pixars von Disney.

⁴⁰³ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:46:00; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

⁴⁰⁴ Vgl. Ebenda, 0:13:17.

⁴⁰⁵ Vgl. Ebenda, 1:09:13f.

Dennoch sind diese intertextuellen Anspielungen für den durchschnittlichen Rezipienten nur kaum sichtbar und bergen überdies hinaus keinerlei für das Filmverständnis wichtige Informationen. Sie dienen lediglich als Schmankerl für aufmerksame Zuschauer, die sich so ein Stück weiter in die Pixar – Community integriert sehen.

3.5.1.4. Mitarbeiterovation

Intramediale, textuelle Intertextualitätsspiele

Aber auch Anspielungen, die sich auf einzelne Mitarbeiter beziehen, gibt es in dem Werk von 1995 zu Genüge. So ist beispielsweise im bereits angesprochenen Bücherregal auch ein Buch mit dem Titel „Smyrl, Smyrl, Twist and Twirl“ zu sehen.⁴⁰⁶ Dieser bezieht sich auf Animator Eliot Smyrl, der in den Bereichen Animationsentwicklung und Modellierung gearbeitet hat und im Jahr 2000 sogar eine kleine Firma unter dem Namen „Twist & Twirl Consulting“⁴⁰⁷ gegründet hat, die sich auf das Designen von Websites spezialisiert. Der Bezug zu ihm ist so auch als Anerkennung seiner Arbeit zu verstehen. Ebenso wie die Leistung von Art Director Ralph Eggleston geehrt wird. Die Umzugsfirma trägt als „Eggman Movers“ seinen Namen und ist durch das große Logo auf dem Umzugswagen daher relativ leicht zu erkennen.⁴⁰⁸ Das Nummernschild des Lastwagens ist hingegen nur sehr schwer ersichtlich, zeigt aber die Zahlen – Nummernkombination „MLY1K9“ auf.⁴⁰⁹ Diese bedeutet so viel wie „Molly, one canine“ und ist ein Verweis auf den bei der Produktion von TOY STORY anwesenden Firmenhund von Pixar.⁴¹⁰ Ähnlich schwierig erkenntlich zeigt sich auch der Bezug zum Animations- und Layoutmanager B. Z. Petroff. So wird auf Petroff nur durch zwei übereinander gestapelte Holzbauklötze mit den Buchstaben „B“ und „Z“ verwiesen, die, während Buzz sein Raumschiff repariert, zu sehen sind.⁴¹¹

⁴⁰⁶ Vgl. Ebenda, 0:05:51f.

⁴⁰⁷ Vgl. <http://twistandtwirl.com>, 08.10.2012.

⁴⁰⁸ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:57:25f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

⁴⁰⁹ Vgl. Ebenda, 1:05:11.

⁴¹⁰ Vgl. http://pixar.wikia.com/Eggman_Movers, 08.10.2012.

⁴¹¹ Vgl. „TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:21:44f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

Diese Verweise sind klar als Ehrung der aufgeführten Teammitglieder zu verstehen, die große Arbeit in den Film investiert haben und so ein beachtliches Stück zum Erfolg des Filmes beigetragen haben. Durch diese kleinen Anspielungen soll ihre Arbeit honoriert werden und außerdem auch zur Motivation beitragen. Mitarbeiter werden also durch die Sichtbarmachung ihrer Leistungen am Erfolg beteiligt und so eine gute Arbeitsatmosphäre gefördert. Diese steigert durch Teambildung vor allem intern die Identifikation mit dem Unternehmen Pixar. Für Rezipienten sind die meisten solcher Anspielungen überhaupt nicht sichtbar, da sie die Namen der Mitarbeiter nicht kennen oder die auf sie anspielenden Verweise auf der Leinwand nicht so schnell visualisieren und interpretieren können.

Es gibt bei der Transparenz der Verweise also große Unterschiede, die für große Pixar – Fans allerdings einen enormen Reiz ausmachen. So ist es für sie eine spannende Herausforderung geworden, eben solch schwierige Bezüge zu Crewmitgliedern aufzuspüren. Hierdurch fühlen sie sich in das Team von Pixar integriert und bauen so einen besonders intensiven Bezug zur Firma und ihren Filmen auf. Durch das Aufspüren interner Codes fühlen sie sich, als hätten sie selbst beim Film mitgewirkt und empfinden sich so als Teil der Firma.

Für die Filmcrew bestand ein großer Faktor bei ihrer Arbeit aber vor allem aus Spaß. Niemand hatte zuvor ein ähnliches Projekt in dieser Größenordnung durchgeführt, so dass sie absolutes Neuland betraten. Durch den extrem hohen Arbeitsaufwand, dienten interne Anspielungen daher für das Team als eigene Motivation. Sie hielten durch die erheiternden Verweise ihren Antrieb bei der Arbeit hoch und schafften es auch so, ihre überdurchschnittlich hohen Leistungen abzurufen. Denn ohne den Spaßfaktor und die unter dem Team herrschende gute Chemie hätte der Film laut dem bereits zum damaligen Zeitpunkt sehr erfahrenen Drehbuchautoren Joe Ranft wohl nicht in diesem Maße realisiert werden können.⁴¹² Daher war die Integration und gleichzeitige Motivation der Mitarbeiter von außerordentlicher Bedeutung.

⁴¹² Vgl. „TOY STORY. Filmmakers Reflect“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007, 0:06:03f; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

3.5.2. Funktion der Community – Bildung durch interne Codes in SHREK

In SHREK können im Gegensatz zu TOY STORY nur sehr wenige intramediale Intertextualitätsspiele aufgefunden werden. Diese beziehen sich jedoch auf keinerlei vergangene Werke der eigenen Produktionsfirma, so wie es bei TOY STORY durch die textuelle Präsentation der bereits veröffentlichten Kurzfilme von Pixar der Fall ist. Dies kann in der erst recht kurzen Firmengeschichte von DreamWorks begründet liegen, in welcher sie erst wenige Animationsfilme auf den Markt gebracht haben, aber auch daran, dass sich besonders SHREK durch seine diegetischen Lebensräume nicht gut dafür eignet. So ist es für TOY STORY relativ einfach Figuren oder deren Referenzen innerhalb der Populärkultur in die diegetische Menschenwelt zu integrieren, SHREK hat da wesentlich beschränktere Möglichkeiten, schließlich leben die Protagonisten in einer diegetischen Märchenwelt, die ohne jeglichen Technikeinsatz auskommt. Dennoch arbeitet auch SHREK nicht vollkommen ohne intramediale Bezüge, die sich aber eher auf die Firmenidentität oder aber die Ovation besonderer Teammitglieder fokussieren.

3.5.2.1. Präsentation der Firmenidentität

Intramedial, visuelles Intertextualitätsspiel

Der deutlichste intramediale Bezug ist gleich am Anfang des Films zu finden. Nachdem Shrek seinen Toilettengang durch die Märchenbuchseiten beendet hat, verlässt er sein Klohäuschen. Dabei fällt auf, dass dieses nicht wie sonst üblich mit einem Loch in Herzform versehen ist, sondern mit einem Halbmond, der in die Tür geschnitzt ist.⁴¹³ Dieser Halbmond erinnert stark an das Logo von DreamWorks, welches bekanntermaßen einen angelnden Jungen, sitzend auf einem Halbmond zeigt. Nun ist der von außen sichtbare Halbmond in Shreks Klotür jedoch spiegelverkehrt zu dem von DreamWorks Logo, so dass ein direkter Bezug

⁴¹³ Vgl. "SHREK", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:01:24f; (Orig. SHREK, USA 2001).

fragwürdig erscheint. Hört man sich jedoch den Kommentar von Vicky Jenson an⁴¹⁴, so ist die Vermutung absolut richtig, da das Logo ihrer Ansicht nach perfekt in die Tür passt und die Macher so mit dem Gedanken spielten es einzubauen. Es wurde jedoch eine Abstimmung vorgenommen, die sich gegen das Logo entschied. Vielleicht wollte man DreamWorks nicht direkt mit einem Plumpsklo in Verbindung bringen, um eventuellen Imageschaden für die Firma zu verhindern. Dennoch wirft sich die Frage auf, warum der Halbmond schließlich nicht völlig entfernt wurde, sondern spiegelverkehrt in der Tür verblieb. Eine Antwort bleiben uns die drei Kommentatoren schuldig, so dass die Frage theoretisch offen bleibt. Dennoch ist der visuelle Verweis für viele Rezipienten zu erkennen, so dass es naheliegend ist, dass sich die internen Gestalter nicht von ihrer ursprünglichen Idee abbringen ließen und so statt des ganzen Logos samt angelndem Jungen nur noch einen Halbmond in der Tür verewigten. Als Shrek die Tür von innen aufstößt und die Toilette verlässt, ist der Halbmond nun verkehrt herum sichtbar und erinnert jetzt quasi richtig gedreht als eine Art Piktogramm an das DreamWorks Logo ohne Jungen. Die Großaufnahme der Klotür zeigt es nochmals sehr deutlich, hier aber wieder im spiegelverkehrten Zustand

Die Entscheidung, nicht wie üblich ein Herz in der Tür zu postieren, kann auch Folge der Vereinbarung Märchen zu dekonstruieren sein. Denn ein Herz hätte genau diese süßlich, naive Stimmung wieder gegeben, die SHREK und damit DreamWorks eben nicht postulieren will. Um auf diesen Unterschied hinzuweisen, wurde nicht nur die Hauptfigur Shrek ganz entgegengesetzt animiert, sondern eben auch sein direktes Umfeld und damit seine Toilette. Der in der Toilettentür verwendete Halbmond steht daher für die kritische Hinterfragung von Märchen und Familienfilmen im Allgemeinen und somit auch für die Firmenidentität von DreamWorks. Die Produktionsfirma will mit ihren Filmen keine üblichen Klischees erfüllen, sondern sie hat den Wunsch, großartige Geschichten zu erzählen und ihr Publikum zu inspirieren.⁴¹⁵ Das Andeuten ihres Logos soll genau diese Botschaft innerhalb des innovativen und frechen Intros von SHREK etablieren und so DreamWorks eine inhaltsreiche Identität stiften. Für den Rezipienten ist diese intramediale Anspielung auf den ersten Blick nur bedingt

⁴¹⁴ Vgl. "SHREK. Filmmakers Commentary", *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:01:34f; (Orig. SHREK, USA 2001).

⁴¹⁵ Vgl. <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa/ourculture>, 09.02.2013.

sichtbar, schließlich muss er sich gerade in den ersten Minuten des Films stark auf die neuen, ungewohnten Eindrücke eines Animationsfilms konzentrieren. Bei erneuter Wiedergabe wird sie jedoch wesentlich deutlicher und kann so als eine Belohnung für die beherzte Sichtung fungieren.

3.5.2.2. Besondere Mitarbeiterovation

Intramediale, visuelle Intertextualitätsspiele

Ein anderer intramedialer Verweis bezieht sich auf den bereits verstorbenen Schauspieler Chris Farley, der eigentlich die Synchronisation von Shrek übernehmen sollte. Nach seinem plötzlichen Tod ehrten ihn die Macher durch eine kleine Geste, die Shrek vollführt. Er setzt in der Luft Führungszeichen, als er zu Fiona sagt: „But I’ll let you do the „measuring“ when you see him tomorrow.“⁴¹⁶ Dies ist eine Anspielung auf die Figur Bennett Brauer, die Chris Farley in SATURDAY NIGHT LIVE verkörperte und durch die er berühmt wurde. Brauer gab als Kommentator oft seine persönlichen Probleme preis, indem er sie gestisch durch in die Luft gezeichnete Führungszeichen stark betonte. Dass Shrek diese Geste nun auch im Film vollführt, ist als Andenken an Chris Farley zu betrachten, der schon ein Jahr lang als Stimme für Shrek gearbeitet hatte und so dem Film auf die Beine half. Der Tod des Schauspielers riss zunächst ein großes Loch in die Produktion, da der Film gewissermaßen um Farleys Komiker – Persönlichkeit herum konzipiert wurde. Erst Mike Myers konnte diese Lücke wieder schließen.⁴¹⁷

Und auch ihm zu Ehren wurde ein Verweis geschaffen, der nur Insidern bekannt ist. So vollzieht Shrek, wie bereits erwähnt, zu Beginn des Ritterkampfes im Schlamm einige Bewegungen wie auf einem Hockey – Feld.⁴¹⁸ Diese Sequenz ist nur sehr kurz und fällt daher kaum ins Auge. Dennoch verbirgt sich hier für Myers eine persönliche Bedeutung, denn der Hockey – Sport hat viel mit seinem Privatleben zu tun. So sind seine größten Leidenschaften nach eigenen Angaben Rockmusik und Hockey. Daher scheint es nicht ungewöhnlich, dass er seine erste Frau bei einem Hockey – Spiel

⁴¹⁶ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010, 0:42:42; (Orig. SHREK, USA 2001).

⁴¹⁷ Vgl. Hopkins, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, S. 16.

⁴¹⁸ Vgl. „SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation Home SKG Entertainment 2010, 0:23:05f; (Orig. SHREK, USA 2001).

kennenlernte. Er fing bei diesem Spiel einen Puck und kam so mit ihr ins Gespräch. Später gingen sie wieder zu einem Spiel und diesmal fing sie den Spielstein. Dass ihre drei Hunde daher Namen von Hockey – Spielern tragen, scheint so nachvollziehbar.⁴¹⁹ Durch kleine intertextuelle Verweise können intern also Teammitglieder für ihre Leistungen innerhalb des Films geehrt werden. So ist der Hockey – Verweis als kleiner Dank der Produktion zu sehen, da Mike Myers viel Arbeit in seine Synchronisation steckte und so das ganze Team inspirierte und dem Film damit letztlich zum Erfolg führte.

Einzelleistungen von Produktionsmitgliedern können so schon ohne den Filmverlauf zu stören innerhalb des Films honoriert werden und stärken damit das Zusammengehörigkeitsgefühl des Filmteams. Durch die, wenn auch nur für Insider, sichtbare Fixierung des intramedialen Verweises wird die Motivation des gewürdigten Mitarbeiters erhöht und so besonders auch eine eventuelle weitere, zukünftige Zusammenarbeit gefördert. Die eigene Identifikation zum Werk, aber auch zur Produktionsfirma, wird gesteigert und lässt so positiv auf die geleistete Arbeit zurückschauen.

Für den Rezipienten sind solche sehr unauffälligen Verweise enorm schwierig aufzuspüren. Zumal sie zu den Intertextualitätsspielen gehören, die für den Filmverlauf keinerlei Bedeutung aufzeigen. Sie dienen lediglich der Motivation innerhalb des Produktionsteams oder aber der besonderen Fanbildung. Die Fans verspüren eben genau durch das Auflesen solch kleiner Verweise ein Einbeziehen in die Arbeit des Filmteams. So sehen sie es als besonderen Reiz an eigentlich interne Bezüge festzustellen und so innerhalb ihrer Community aufzuzeigen. Diese losgelöste Intertextualität hat nichts mehr mit dem künstlerischen Produkt Film an sich zu tun, sondern bezieht ihren Wert lediglich durch außerfilmische Motive wie etwa Community – Bildung oder Motivationssteigerung.

⁴¹⁹ Vgl. <http://www.imdb.com/name/nm0000196/bio>, 11.09.2012.

4. Vergleich der Funktionen in den ausgewählten Filmen

Die eben erfolgte Analyse von TOY STORY und SHREK zeigt klar die von intertextuellen Bezügen durchdrungene Erzählstrategie von computeranimierten Spielfilmen auf. Ihr exorbitanter Einsatz kann nicht auf die Arbeiten einzelner Produktionsfirmen beschränkt werden, sondern bezieht sich auf die Gesamtheit der digital erstellten, dreidimensionalen Animationsfilme. Innerhalb ihrer intertextuellen Anwendungsgebiete lassen sich jedoch Abstufungen aufzeigen, die sowohl mit der jeweiligen Firmenmentalität als auch mit den Gegebenheiten des aufgezeigten diegetischen Raums in Zusammenhang stehen.

Pixar zeichnet sich in Zusammenarbeit mit den Disney – Studios innerhalb von TOY STORY besonders durch ihre Community – Bildung aus, die sich in vielen Bereichen innerhalb der intertextuellen Bezugnahmen ausdrückt. Es besteht für Pixar generell ein hohes Interesse daran, ihre Firmenidentität im Sinne einer gemeinschaftlichen Tradition innerhalb der Filme sichtbar zu machen. So zeigen sie innerhalb so gut wie all ihrer Filme durch wieder auftauchende Elemente Spuren ihrer vergangenen Produktionen auf und bereiten dadurch insbesondere ihren Fans eine Bonus – Gratifikation. TOY STORY dient hinsichtlich dieser Funktion der intertextuellen Bezugnahme als Paradebeispiel. Die aufgezeigte Wertschätzung von Disney beruht hierbei vornehmlich auf dem persönlichen Lebensweg des künstlerischen Leiters John Lasseter, der seine Ausbildung ebenso wie viele seiner Wegbegleiter bei Animatoren der Disney – Company absolvierte und ihm Disney so als Pionier massentauglicher Animationsfilme für seine Karriere diente.

Die Auswahl an filmspezifischen Verweisen von Pixar bedient sich meist ausschließlich großer Film – Klassiker, die ihre allgemeine Anerkennung schon bewiesen haben und so eine Berechtigung erfahren, sich im aufstrebenden Genre des computeranimierten Spielfilms zu verewigen. Daher sind diesbezügliche komödiantische Verweise auch nie als kritische Verspottung zu sehen, sondern eher als würdevolle Hommage an die Filmkultur zu betrachten.

DreamWorks Animation SKG verinnerlicht in SHREK ihre Firmengeschichte nicht annähernd so weit wie ihr Konkurrent Pixar. Sie lenkt ihre Konzentration dafür im höheren Maße auf Verweise innerhalb der Populärkultur sowie auf Bezüge von

Blockbusterfilmen und kann so eine beeindruckende Anzahl intertextueller Bezugnahmen außerhalb der intramedialen Ebene vorweisen. Erklären lässt sich dies durch einen der drei Gründer von DreamWorks, Steven Spielberg. Er hat sich als weltbekannter und als einer der erfolgreichsten Regisseure aller Zeiten den großen Realfilmen seiner Zeit verschrieben, welchen er durch intertextuelle Verweise Tribut zollen kann. Hierfür bemächtigt sich SHREK vor allem des Stilmittels der Parodie. Und auch der starke Einbezug von bereits veröffentlichten Musikstücken ist charakteristisch für Werke der 1994 gegründeten Firma. Innerhalb von SHREK ist zudem eine klare Polemik gegen die Disney – Studios aufzuzeigen, die sich teils durch private Rivalitäten der Produzenten, teils durch die öffentliche Konkurrenzstellung der Animationsfilmfirmen zusammensetzt und der durch Persiflage oder Satire Ausdruck verliehen wird.

Trotz dieser Unterschiede sind innerhalb der Analyse jedoch auch große Ähnlichkeiten innerhalb der Nutzung von intertextuellen Elementen aufgefallen. So sticht bei beiden Filmen klar die Funktion der Figurenzeichnung anhand von Intertextualitätsspielen heraus. In TOY STORY kann so besonders Buzz kurzer Hand sehr ausdrucksstark anhand von Science – Fiction Verweisen charakterisiert werden. Und auch Woodys Gemütswechsel sticht besonders durch intermediale Bezugnahmen hervor. Ähnlich wie auch bei Fiona, die durch ihre intermediale Kampfdarbietung eine Vielzahl von Informationen für den Rezipienten liefert. Besonders reizvoll ist aber auch die Darstellung von Bösewichten wie Lord Farquaad. Durch intertextuelle Beziehungen können bekannte Rollenprofile relativ unkompliziert auf die Figur übertragen werden, die eine Überzeichnung und somit eine klare Charakterisierung der Figur zur Folge hat. Wesentlich ist hierbei auch die Synchronisation der Figuren, durch die das Image eines Stars ebenfalls auf eine Figur übergehen kann und so für einen enormen wirtschaftlichen Aufwind sorgt. Auch dieser ist sowohl in TOY STORY als auch in SHREK ausgesprochen ausgeprägt, so dass die ökonomische Funktion einen ebensolchen hohen Stellenwert zugesprochen bekommt wie die Figurenzeichnung. Der Grund liegt in der erforderlichen Wirtschaftlichkeit der produzierten Filme. Nur eine gewinnorientierte Vermarktung kann die entstandenen Kosten des Films ausgleichen und ihn zu einem profitablen Geschäft machen. Daher werden auch viele intertextuelle Maßnahmen freigesetzt, die auf die Bewerbung des Films und die Verwertbarkeit von Figuren abzielen.

Auch narrativ haben intertextuelle Bezüge aber eine große Aufgabe. Sie treiben in TOY STORY die Handlung voran und betonen durch gezielte Übernahmen wichtige Wendepunkte innerhalb des Filmgeschehens, denen der wissende Rezipient so mehr Aufmerksamkeit schenkt. Zudem können in SHREK durch das intertextuelle Aufzeigen von Märchenstrukturen die Rezipienten auf die Grenzen ihres Interpretationsspielraums hingewiesen werden und so die Gattungszugehörigkeit des Films verdeutlicht bekommen. Die musikalischen Übernahmen stellen in SHREK zudem eine besonders auffällige Funktion innerhalb der Narration dar. So können durch sie Emotionen, moralische Botschaften und Identitätskonflikte von Figuren verdichtet und die Sinnstiftung der Rezipienten somit vereinfacht werden.

Innerhalb aller Intertextualitätsspiele muss jedoch auf deren Relevanz für das Filmverständnis geachtet werden. So haben nicht alle Bezüge in ihren Aussagen dasselbe Gewicht für den Filmverlauf. So muss man zwischen sehr signifikanten Bezugnahmen, solchen mit zusätzlichen Informationen und jenen mit kaum einer sichtbaren Bedeutung unterscheiden. Erstere werden meist gedoppelt ausgeführt, so dass ein jeder mit durchschnittlichem Vorwissen ausgestattete Rezipient die Aussage wiederholt wahrnehmen kann. Bezüge mit weitergreifenden Informationen können dagegen oft nur durch ein spezifisches Vorwissen erkannt werden, haben aber dennoch eine für die Geschichte tragende, wenn auch nicht wesentliche Bedeutung. Kaum sichtbare Bezüge trifft man häufig im Rahmen der intramedialen Verweise an. Sie dienen daher größtenteils nicht dem Filmverständnis, sondern öffnen einer bestimmten Community eine weitere Ebene des Filmkonsums und dienen somit als spezielle Belohnung.

Die Reichweite von Intertextualitäten wird also entscheidend durch die individuelle Rezeptionsebene der Zuschauer determiniert und bestimmt somit die subjektive Filmwahrnehmung. Alter, Bildungsstand und kulturelles Wissen der Rezipienten nehmen so direkten Einfluss auf die Impression.

V. RESÜMEE UND AUSBLICK

Innerhalb der vorliegenden Arbeit wurden Ausmaß und Funktionen von Intertextualitäten im vollcomputeranimierten Animationsfilm dargestellt. Sie legt offen, inwiefern intertextuelle Bezugnahmen als Hilfsmittel für erzählerische Prozesse im Animationsfilm eingesetzt werden und in welchen Funktionen die Stärken der Bezüge innerhalb des Animationsfilms liegen. Die vorher erfolgte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Animationsfilm und dem Intertextualitätsbegriff im Allgemeinen hat die hierfür benötigte theoretische Grundlage geschaffen.

In der angewendeten Analyse wurde ausschließlich auf die Spielfilme TOY STORY und SHREK Bezug genommen, dennoch ist aus den Erkenntnissen eine allgemeine Ableitung zu allen bisher erschienenen vollcomputeranimierten, cartoonhaften Spielfilmen zu ziehen. Denn beide Filme vereinen in sich die erfolgskrönenden Wesenszüge des in den letzten Jahren immer erfolgreicher auftretenden Mainstream – Animationsfilms.

Der Animationsfilm und die Intertextualität gehen miteinander eine nahezu perfekte Symbiose ein. Dies liegt besonders darin begründet, dass der Animationsfilm nicht versucht die Abbildung von Realität vorzutäuschen, wie es der Realfilm tut, sondern sich auf seine eigenen Stärken beruft. Er hat durch seine Herstellungsweise völlig andere Ansprüche an Realismus, so dass auch die klassischen Hollywood – Konventionen nicht für ihn gelten können. Daher stehen ihm in seiner Gestaltung wesentlich mehr Möglichkeiten zur Verfügung, die er bewusst zur Schau stellt und sich so als ein sich selbst herausstellendes Medium präsentiert. Eben eine dieser Möglichkeiten besteht in der Verwendung von Intertextualitäten. Sie können sich nahezu aller Gestaltungsmittel des Films bedienen und sich so durch alle Ebenen des Animationsfilms ziehen. Bekannte, in anderen Bezugsquellen vorgefundene Muster werden so für die Erzählung genutzt und verleihen dem Animationsfilm auch deswegen ein anderes Verständnis von Narration.

Die Figuren werden durch intertextuelle Verweise für den Zuschauer sehr präzise in ihrer charakterlichen Ausprägung gezeichnet, indem aussagekräftige Übernahmen getätigt werden. Fionas Image einer mustergültigen Prinzessin wird in SHREK

beispielsweise rein visuell durch die Übernahme von diversen Kampfelementen aus Action – Filmen sowie der Bullet Time aus THE MATRIX in das Bild eines schlagfertigen Kumpels umgewandelt. Akustisch wird diese Veränderung noch tatkräftig durch die Synchronisation von Cameron Diaz unterstützt. Darüber hinaus beinhalten aber besonders der Allgemeinheit bekannte Helden oder böse Schurken der Filmgeschichte wie etwa Darth Vader aussagekräftiges Potential, um eine Kommunikation zwischen zwei Texten aufzubauen. Hierzu werden sowohl äußere visuelle Ähnlichkeiten innerhalb der Mise – en – Scène als auch Zeichen der allgemeinen Darstellung oder der filmischen Umsetzung adaptiert. Diese werden oft stark überzeichnet, um so als intertextuelle Anspielung hervorstechen und das Selbstbewusstsein des Animationsfilms zu betonen.

Und auch die Narration bekennt sich durch Intertextualitätsspiele stark als erzählerische Instanz und verdeutlicht so den selbstreflexiven Charakter des Animationsfilms. Die Betonung von Wendepunkten, die Gattungsbestimmung und der qualifizierte Antrieb des Filmgeschehens sind innerhalb der beiden Filmanalysen klar zum Ausdruck gekommen. DreamWorks benutzt zudem fast ausschließlich aus der Populärkultur entlehnte Musikstücke, um mit ihnen die Narration voran zu treiben. Sie sind in der Lage die Stimmungs- und Gefühlsebene der Protagonisten zu verdeutlichen, indem sie sie mit etablierten Melodien und Texten in Verbindung bringen und so ihre ausgelösten Empfindungen exakt auf den Betrachter übertragen können.

Als Familienfilme haben intertextuelle Anspielungen im kommerziellen Animationsfilm auch immer eine komödiantische Funktion. Die Intertextualität fungiert hier als Grundlage für überwiegend parodistische oder aber in SHREK auch satirische Eindrücke, kann aber auch durch attraktive, transformierte Übernahmen aus der Populärkultur ihren Reiz beziehen, die eine Bonus – Gratifikation darstellen. Witzige intertextuelle Verweise entstehen oft aus einem Comic Relief, um vorausgegangene starke Emotionen abzuschwächen und so einer aufkommenden Schwere innerhalb des Familienfilms entgegenzuwirken.

Maßgeblich für die Verwendung intertextueller Bezugnahmen in kommerziellen Animationswerken ist ihre immense ökonomische Funktion. Sie dient als Zugpferd für Merchandising – Kampagnen jeglicher Art, erhält in TOY STORY aber durch die ihr zu Grunde liegenden Spielwaren eine besondere Dimension. Der Einsatz von mit intertextuellen Verweisen gespickten Trailern lockt zudem ein speziell film- und

kultursozialisiertes Publikum ins Kino und erwirtschaftet so in einem weiteren, wichtigen Zuschauerkreis Gewinne. Zusätzlich wecken Starimages von Synchronsprechern Publikumserwartungen und lenken so den Fokus des Kinderfilms erfolgreich auf die Komödie um und bereichern damit erneut die Filmeinnahmen.

Die Funktion der Community – Bildung ist besonders bei Pixar – Filmen in Augenschein zu nehmen. Durch interne Codes wird sowohl die Motivation von Mitarbeitern gefördert als auch die Firmenidentität präsentiert. Zudem eröffnet sie durch Gratifikationen eine eigene, spezifische Fanbildung.

Die Einbindung von Intertextualitäten birgt für den Animationsfilm gegenüber anderen primär an Kinder gerichteten Filmen viele Vorteile. So ermöglicht sie eine Mehrfachcodierung in ihrer rezeptionsstrategischen Ausrichtung und schafft es so gleichzeitig unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen. Es werden im Animationsfilm grundsätzlich eher simple Handlungsstränge miteinander verwoben, so dass auch sehr kleine Kinder dem Handlungsverlauf gut folgen können. Diese stehen den meisten intertextuellen Bezugnahmen eher gleichgültig gegenüber, da sie einen Großteil durch fehlende Lebenserfahrung sowie Sachkenntnis nicht erkennen können. Für ältere Kinder bis ins hohe Jugendalter hinaus ergeben sich die Reize des Animationsfilms besonders aus ihren sehr actionreichen Bildern und teils rebellischem Potential, das aus seiner Herstellungsweise resultiert. Und auch hervorgehobene Anspielungen können mit fortgeschrittenem Alter, Bildungsstand und kulturellem Wissen ausfindig gemacht werden, so dass hiermit eine zusätzliche Luststeigerung einhergeht. Besonders aber das erwachsene Publikum wird durch intertextuelle Anspielungen vom Animationsfilm angelockt. Sein bewusstes Spiel mit dem Vorwissen der Rezipienten macht den Animationsfilm für eine breite Masse verheißungsvoll und stellt so eine besondere Faszination dar. Die Verweise bieten Unterstützung für die Interpretation von dargestellten Sachverhalten und können diese so auch auf andere, höhere Sinnebenen der künstlerischen Produktion übertragen. Der Interpretationsspielraum wird durch intertextuelle Verweise also gesteigert. Und auch das Image des Films erhöht sich durch Bezugnahmen auf renommierte und große Werke der Zeitgeschichte. So zeugt der Animationsfilm von Intelligenz, da er Kenntnis über die angesehenen Kunstwerke der Vergangenheit hat und das vielfältige Repertoire der Populärkultur anzapft und für seine Zwecke nutzt. Auch hiermit stellt er wieder seine enorme Selbstreflexivität zur Schau.

Der Animationsfilm ist also auf die Medienkompetenz seiner Rezipienten angewiesen, um sein in ihm schlummerndes Spektrum an intertextuellen Bezügen ausschöpfen zu können. Verfügt der Zuschauer jedoch nicht über diese Medienkenntnis und ist somit bei seiner Rezeption passiver, kann er den Film dennoch genießen. Denn der Animationsfilm kann unterschiedlichen Erwartungshaltungen der Zuschauer gerecht werden. So erfreut sich der eine nur an den Figuren und der Geschichte, während der andere die Lust im Entschlüsseln unterschiedlichster Anspielungen und Zitate empfindet. Diese unterschiedlichen Lesearten des Animationsfilms werden durch das kollektive Gedächtnis der Kinogänger ermöglicht, welches durch die fortschreitende technologische Entwicklung seine Begründung findet. Denn nur ein film- und kultursozialisiertes Massenpublikum besitzt die Voraussetzung, Intertextualitäten aufzuspüren und diese für sich zu nutzen.

Dem kommerziellen Animationsfilm ist nicht nur daran gelegen eine anschauliche und lebhafte Erzählung zu gestalten, sondern er möchte durch in ihrer Form vielfältige intertextuelle Verweise ein originelles, geistreiches und kreatives Werk schaffen, das einem Massenpublikum gerecht wird und so auch seine wirtschaftliche Zielsetzung erreicht. „Kinofilme sind Produkt und Ausdruck soziokultureller, technischer und ökonomischer Verhältnisse und sie beeinflussen ihrerseits wieder das Verhältnis der Zuschauer zur Welt.“⁴²⁰

Es ist also festzuhalten, dass die Erfolge des vollcomputeranimierten Animationsfilms auch speziell in seiner Intertextualität begründet liegen. Der Einbezug von soziokulturellen Elementen war zwar schon früher separat möglich, wurde aber durch den technologischen Fortschritt der vergangenen Jahre als ein regelrechtes intertextuelles Geflecht wesentlich erleichtert. So wurde auch durch ihn erst die reine Computeranimation ermöglicht und damit der Raum für leicht umsetzbare, vielfältige intertextuelle Spiele geschaffen. Zudem stehen den Konsumenten erst seit einigen Jahrzehnten nahezu alle Medienprodukte frei zur Verfügung, so dass sie sich auch in ihrer Freizeit immer häufiger mit ihnen auseinandersetzen. Daraus resultiert ein kollektives Gedächtnis, auf das der Animationsfilm innerhalb seiner Intertextualität

⁴²⁰ Jens Eder, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster: Lit – Verlag 2002, S. 3.

zurückgreifen kann. In der Zukunft werden die Inhalte dieses Gedächtnis aller Voraussicht nach noch weiter zunehmen, so dass die Anreize für intertextuelle Verweise innerhalb künstlerischer Produktionen ebenso zunehmen werden.

Für den kommerziellen Animationsfilm bedeutet dies, dass er auch weiterhin mit intertextuellen Bezügen arbeiten wird, solange diese seinen Publikumszulauf fördern. Es ist jedoch auch heute schon ersichtlich, dass rein computeranimierte Animationsfilme nicht mehr nur auf ein familiäres Zielpublikum fixiert sind. So haben sich in den letzten Jahren schon viele Filme bemerkbar gemacht, die rein aus ihren intertextuellen Anspielungen und ihrer vom Mainstream abweichenden Ästhetik heraus interessant wirken und so das kindliche Publikum gewissermaßen ausgrenzen. Es bleibt abzuwarten, ob sich dieser abzuzeichnende Trend weiter durchsetzt. Die bisherigen kommerziell erfolgreichen vollanimierten Animationsfilme erfreuen sich aber nun schon länger großer Beliebtheit und werden daher auch in Zukunft die Entwicklung der Filmbranche mitbestimmen. Ihre Etablierung dürfte aller Wahrscheinlichkeit auch dazu geführt haben, dass im Jahr 2001 die überfällige Einführung der Oscar – Kategorie für den besten Animationsfilm des Jahres erfolgte und der Animationsfilm endlich auch offiziell als künstlerisch hochwertiges Produkt anerkannt wurde. Leider ist es dem Animationsfilm dennoch bis heute verwehrt, innerhalb der Kategorie des besten Films von der Academy nominiert zu werden. Doch ist auch dies nur mehr eine Frage der Zeit. Denn der vollcomputeranimierte Spielfilm steht mitsamt seinem intertextuellen Vermögen noch immer in seiner Blütezeit und wird so auch weiterhin in der Erzählkultur für Aufsehen sorgen.

VI. QUELLENVERZEICHNIS

1. Literaturverzeichnis

Bachtin, Michail M., *Die Ästhetik des Wortes*, Hg. Rainer Grübel, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1979.

Barthes, Roland, „Der Tod des Autors“, *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Hg. Fotis Jannidis, Stuttgart: Reclam 2003, S. 185 – 193.

Bordwell, David, „Classical Hollywood Cinema. Narrational Principles and Procedures“, *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, Hg. Philip Rosen, New York: Columbia University Press 1986, S. 17 – 34.

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985.

Broich, Ulrich/Manfred Pfister (Hg.), *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Tübingen: Max Niemeyer 1985.

Bruckner, Franziska, *Malerei in Bewegung*, Wien: Springer 2011.

Eder, Jens, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster: Lit – Verlag 2002.

Eder, Jens, „Spiel – Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino“, *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, Hg. Rainer Leschke/Jochen Venus, Bielefeld: Transcript 2007, S. 271 – 298.

Faulstich, Werner, *Die Filminterpretation*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1988.

Frese, Frank, *Filmtricks und Trickfilme*, Düsseldorf: Knapp 1976.

Friedrich, Andreas, *Filmgenres. Animationsfilm*, Stuttgart: Reclam jun. 2007.

Furniss, Maureen, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, London: John Libbey & Company Ltd 1998.

Genette, Gérard, *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1993.

Genette, Gérard, *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001.

Giesen, Rolf, *Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart*, Berlin: Lexikon Imprint 2001.

Giesen, Rolf, *Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider – Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003.

Girveau, Bruno, *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, München: Hirmer 2008.

Homer, *Odyssee*, übersetzt von Roland Hampe, Stuttgart: Reclam 1995.

Hopkins, John, *Shrek. Aus dem Sumpf auf die Leinwand*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2004.

Joyce, James, *Ulysses*, übersetzt von Georg Goyert, Zürich: Rhein – Verlag ⁶1956.

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

Kristeva, Julia, „Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman“, *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven. Bd. 3. Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft*, Hg. Jens Ihwe, Frankfurt a.M.: Athenäum 1972, S. 345 – 375.

Lange – Kowal, Ernst/Eduard Weymuth (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch Französisch*, Berlin u.a.: Langenscheidt ⁴⁰2000.

Loos, Iris, *Das Trickfilm – Handbuch*, Frankfurt/Main: Bundesverband Jugend und Film e.V. 1995.

Menge, Hermann (Hg.), *Langenscheidts Taschenwörterbuch der lateinischen und deutschen Sprache*, Berlin u.a.: Langenscheidt ⁴⁵1994.

Mulack, Thomas, *Special Visual Effects. Planung und Produktion*, Gerlingen: Bleicher 2002.

Penninger, Johannes, „Das Echo der Intertextualität. Intertextualität und Transformation als semiotische Konstanten kultureller Kommunikation in den audiovisuellen Medien“, Diss. Universität Wien, Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft 2003.

Renolder, Thomas, „Was ist Animation?“, *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Christian Dewald/Sabine Groschup/Mara Mattuschka/Thomas Renolder, Wien: Filmarchiv Austria 2010, S. 11 – 39.

Shakespeare, William, *Romeo und Juliette. Ein Trauerspiel*, Zürich: Haffmanns 1995.

Siebert, Jan, „Self – reference in animated films“, *Self – Reference in the Media*, Hg. Winfried Nöth/Nina Bishara, Berlin: Mouton de Gruyter 2007, S.155 – 161.

Sifianos, Georges, „The Definition of Animation. A letter from Norman McLaren“, *Animation Journal* 3/2, 1995, S. 62 – 66.

Souriau, Etienne, „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“, übers. v. Frank Kessler, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 6/2, 1997, S. 140 – 157.

Southey, Robert, „The story of the three bears“, *The Doctor & C.*, Hg. Robert Southey, London: Longman u.a. 1837, S. 318 – 326.

Steig, William, *Shrek!*, New York: Farrar, Straus and Giroux 1990.

Stewart, James B., *Disney War*, Kulmbach: Börsenmedien 2005.

Stierle, Karlheinz, „Werk und Intertextualität“, *Das Gespräch*, Hg. Karlheinz Stierle/Rainer Warning, München: Wilhelm Fink Verlag 1984, S. 139 – 150.

Thompson, Kristin, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, Princeton: Princeton University Press 1988.

Thompson, Kristin, „Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden“, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 4/1, 1995, S. 23 – 62.

Tieber, Claus, *Stummfilmdramaturgie. Erzählweisen des amerikanischen Feature Films 1917 – 1927*, Wien: Lit – Verlag 2011.

Vergilius Maro, Publius, *Aeneis*, übersetzt von Karl Vretska, Stuttgart: Reclam 1974.

Wells, Paul, *Animation. Genre and Authorship*, London: Wallflower 2002.

Wiedemann, Julius, *Animation now*, Köln: Taschen 2004.

Wünsch, Frank, *Die Parodie. Zu Definition und Typologie*, Hamburg: Kovač 1999.

2. Onlinequellen

Amann, Caroline, „Remake: englischsprachige Remakes“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5484> 07/2011, 06.04.2012

Blümer, Timo/Marion Winkenbach, „Fabliau“, *Duden online*, Timo Blümer/Marion Winkenbach (Geschäftsführung), <http://www.duden.de/zitieren/10081786/1.7>, 13.01.2012.

Brunner, Philipp, „Parodie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=283> 10/2012, 29.01.2013.

Brunner, Philipp/Bender, Theo/Wulff, Hans J., „Prequel“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=295> 140/2007, 06.04.2012.

Florschütz, Gottlieb, „Motion Capturing“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4598> 140/2007, 26.06.2012.

Hartmann, Britta/Wulff, Hans J., „Erzählung/Narration“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6090> 01/2012, 09.02.2013.

Horak, Jan – Christopher, „Technicolor II: Drei – Farben – Technicolor“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1267> 02/2012, 12.06.2012.

Jahn-Sudmann, Andreas/Markus Kempken, „Flow-Motion“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg.), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3448> 08/2011, 23.08.2012.

Juhnke, Karl, „Filmserie“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1812> 140/2007, 11.04.2012.

Kaczmarek, Ludger, „Cel – System“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2794> 140/2007, 12.06.2012.

Kaczmarek, Ludger, „Morphing“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1770> 140/2007, 26.06.2012.

Petersen, Rüdiger „Spin-Off“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2752> 140/2007, 11.04.2012.

Pinkerton, Tom E., „Trekkie“, *Urban Dictionary*, Aaron Peckham (Hg.) <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=trekkie> 11/2002, 27.09.2012.

Polubojarinowa, Larissa N. „Intertextualität und Dialogizität. Michail Bachtins Theorien zwischen Sprachwissenschaft und Literaturwissenschaft“, *Trans. Internet – Zeitschrift für Kulturwissenschaften* Nr. 3, <http://www.inst.at/trans/3Nr/polubo.htm> März 1998, 21.09.2011.

Preissler, Brigitte, „Seitenweise Text abschreiben – das ist keine Intertextualität“, *Welt Online* 18.03.2010, <http://www.welt.de/die-welt/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html>, 31.01.2012.

Wulff, Hans J., „comic relief“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1581> 10/2012, 28.01.2013.

Wulff, Hans J., „Diegese“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> 140/2007, 17.07.2012.

Wulff, Hans J., „franchise film“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=538> 08/2011, 18.10.2012.

Wulff, Hans J., „Mise-en-scène“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741> 140/2007, 24.07.2012.

Wulff, Hans J., „Sequel“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=330> 01/2012, 06.04.2012.

zu Hünigen, James, „Brickfilm“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Prof. Dr. Hans J. Wulff (Hg), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2113> 140/2007, 18.06.2012.

<http://asifa.net/asifa-wp/about/asifa-statutes>, 16.05.2012.

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=shrek.htm>, 18.08.2012.

<http://calarts.edu/about/history>, 07.10.2012.

<http://ir.dreamworksanimation.com/faq.cfm>, 14.08.2012.

<http://maryandmax.mfa-film.de/pages/hinter-den-kulissen/zur-produktion.php>, 19.06.2012.

<http://pixar.wikia.com/A113>, 07.10.2012.

http://pixar.wikia.com/Buzz_Lightyear, 18.09.2012.

http://pixar.wikia.com/Eggman_Movers, 08.10.2012.

<http://pixar.wikia.com/Woody>, 17.09.2012.

http://shrek.wikia.com/wiki/Shrek_%28film%29, 14.08.2012.

<http://twistandtwirl.com>, 08.10.2012.

<http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa/ourculture>, 09.02.2013.

<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/pixar-animation-studios-history>,
08.10.2012.

<http://www.ilm.com>, 06.08.2012.

<http://www.imdb.com/name/nm0000196/bio>, 11.09.2012.

<http://www.imsdb.com/scripts/Toy-Story.html>, 03.10.2012.

<http://www.lucky-luke.de/content/e3/e12/>, 17.09.2012.

<http://www.pixar.com/about/Our-Story>, 06.08.2012.

http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#Film-Trailers/node/4036,
19.09.2012.

http://www.richardstrauss.at/html/16_hauptwerk/fs_also.html, 25.09.2012.

<http://www.shrek.com>, Movies "Shrek" Trailer, 07.09.2012.

http://www.sinclairoil.com/sinclair_history.html, 6.10.2012.

3. Filmverzeichnis

ALIEN. DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT, Regie: Ridley Scott, DVD, 20th Century Fox Home Entertainment 2002; (Orig. ALIEN, USA 1979).

ROBIN HOOD. HELDEN IN STRUMPFHOSEN, Regie: Mel Brooks, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2000; (Orig. ROBIN HOOD: MEN IN TIGHTS, USA/Frankreich 1993).

„SHREK“, *Shrek. Die komplette Geschichte*, Regie: Andrew Adamson/Vicky Jenson, DVD, DreamWorks Animation SKG Home Entertainment 2010; (Orig. SHREK, USA 2001).

STAR WARS: EPISODE IV – EINE NEUE HOFFNUNG, Regie: Georg Lucas, DVD, 20th Century Fox Home Entertainment 2004; (Orig. STAR WARS, USA 1977).

„TOY STORY“, *Disney Pixar Complete Collection*, Regie: John Lasseter, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment 2007; (Orig. TOY STORY, USA 1995).

48 HRS., Regie: Walter Hill, USA 1982.

2001: A SPACE ODYSSEY, Regie: Stanley Kubrick, Großbritannien/USA 1968.

À BOUT DE SOUFFLE, Regie: Jean-Luc Godard, Frankreich 1960.

A BUG'S LIFE, Regie: John Lasseter, USA 1998.

ABRE LOS OJOS, Regie: Alejandro Amenábar, Spanien/Frankreich/Italien 1997.

ALADDIN, Regie: John Musker/Ron Clements, USA 1992.

ANTZ, Regie: Eric Darnell, USA 1998.

APOCALYPSE NOW, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1979.

AUSTIN POWERS: INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY, Regie: Jay Roach, USA 1997.

AUSTIN POWERS: THE SPY WHO SHAGGED ME, Regie: Jay Roach, USA 1999.

AVATAR, Regie: James Cameron, USA 2009.

BACK TO THE FUTURE, Regie: Robert Zemeckis, USA 1985.

BAMBI, Regie: David Hand, USA 1942.

BEAUTY AND THE BEAST, Regie: Gary Trousdale/Kirk Wise, USA 1991.

BREATHLESS, Regie: Jim McBride, USA 1983.

C'ERA UNA VOLTA IL WEST, Regie: Sergio Leone, USA/Italien 1968.

CARS, Regie: John Lasseter, USA 2006.

CHARLIE ´S ANGELS, Regie: Joseph McGinty Nichol, USA 2000.

CHICKEN RUN, Regie: Peter Lord, Großbritannien 2000.

CINDERELLA, Regie: Clyde Geronimi/Wilfried Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON, Regie: Ang Lee, USA/China 2000.

DAFFY DUCK AND EGGHEAD, Regie: Tex Avery, USA 1938.

DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED, Regie: Lotte Reiniger, Deutschland 1926.

DIE HARD, Regie: John Mc Tiernan, USA 1988.

DIE SIEBEN SAMURAI, Regie: Akira Kurosawa, Japan 1954.

DUMB HOUNDED, Regie: Tex Avery, USA 1943.

FANTASIA, Regie: James Algar/Samuel Armstrong, USA 1940.

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN, Regie: Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001.

FLOWERS AND TREES, Regie: Burt Gillett, USA 1932.

FULL METAL JACKET, Regie: Stanley Kubrick, Großbritannien/USA 1987.

GLADIATOR, Regie: Ridley Scott, USA 2000.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES, Regie: James Stuart Blackton, USA 1906.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, Regie: Steven Spielberg, USA 1984.

I ROBOT, Regie: Alex Proyas, USA/Deutschland 2004.

JAWS, Regie: Steven Spielberg, USA 1975.

JOHN CARPENTER´S HALLOWEEN, Regie: John Carpenter, USA 1978.

JURASSIC PARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1993.

KING KONG, Regie: Peter Jackson, USA/Neuseeland/Deutschland 2005.

LADY AND THE TRAMP, Regie: C. Geronimi/W. Jackson/H. Luske, USA 1955.

LAST MAN STANDING, Regie: Walter Hill, USA 1996.

LITTLE NEMO, Regie: Windsor McCay, USA 1911.

LUCKY DUCKY, Regie: Tex Avery, USA 1948.

LUXO JR., Regie: John Lasseter, USA 1986.

MARY AND MAX, Regie: Adam Elliot, Australien 2009.

NIGHT OF THE LIVING DEAD, Regie: George A. Romero, USA 1968.

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS, Regie: Henry Selick, USA 1993.

PETER PAN, Regie: Clyde Geronimi, USA 1953.

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

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL, Regie: Gore Verbinski, USA 2003.

PLATOON, Regie: Oliver Stone, USA 1986.
PSYCHO, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.
PSYCHO, Regie: Gus Van Sant, USA 1998.
PUSS IN BOOTS, Regie: Chris Miller, USA 2011.
QUO VADIS?, Regie: Enrico Guazzoni, Italien 1913.
RAIDERS OF THE LOST ARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1981.
RISE OF THE PLANET OF THE APES, Regie: Rupert Wyatt, USA 2011.
RUSH HOUR, Regie: Brett Ratner, USA 1998.
SABRINA, Regie: Sydney Pollack, USA 1995.
SCARY MOVIE, Regie: Keenen Ivory Wayans, USA 2000.
SCREAM, Regie: Wes Craven, USA 1996.
SHREK 2, Regie: Andrew Adamson, USA 2004.
SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, Regie: David Hand, USA 1937.
SPACE JAM, Regie: Joe Pytka, USA 1996.
STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE, Regie: George Lucas, USA 1999.
STEAMBOAT WILLIE, Regie: Walt Disney, USA 1928.
THE ADVENTURES OF TINTIN, Regie: Steven Spielberg, USA/Neuseeland 2011.
THE DEFIANT ONES, Regie: Stanley Kramer, USA 1958.
THE EXORCIST, Regie: William Friedkin, USA 1973.
THE LION KING, Regie: Roger Allers, USA 1994.
THE LITTLE MERMAID, Regie: John Musker/Ron Clements, USA 1989.
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING, Regie: Peter Jackson, USA 2001.
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK, Regie: Steven Spielberg, USA 1997.
THE MAGNIFICENT SEVEN, Regie: John Sturges, USA 1960.
THE MATRIX, Regie: Andy Wachowski/Lana Wachowski, USA 1999.
THE NEVERENDING STORY, Regie: Wolfgang Petersen, Deutschland/USA 1984.
TIM BURTON'S CORPSE BRIDE, Regie: Tim Burton, USA 2005.
TIN TOY, Regie: John Lasseter, USA 1988.
TITANIC, Regie: James Cameron, USA 1997.
TOY STORY 2, Regie: John Lasseter, USA 1999.
VANILLA SKY, Regie: Cameron Crowe, USA 2001.
WERNER – BEINHART!, Regie: Niki List, Deutschland 1990.
YOJIMBO, Regie: Akira Kurosawa, Japan 1961.

4. Serien-, Show- und Computerspiel – Verzeichnis

3RD ROCK FROM THE SUN, Idee: Bonnie Turner/Terry Turner, USA 1996 – 2001.

BATTLESTAR GALACTICA, Idee: Glen A. Larson, USA 1978 – 1980.

BEVERLY HILLS 90210, Idee: Darren Star, USA 1990 – 2000.

CHEERS, Idee: Glen Charles/Les Charles/James Burrows, USA 1982 – 1993.

DIABLO, Blizzard Entertainment, USA 1996.

FELIX THE CAT, Idee: Otto Messmer/Pat Sullivan, USA 1919 – 1930.

GREY'S ANATOMY, Idee: Shonda Rhimes, USA ab 2005.

HOME IMPROVEMENT, Idee: Andy Cadiff, USA 1991 – 1999.

KNIGHT RIDER, Idee: Glen A. Larson, USA 1982 – 1986.

MELROSE PLACE, Idee: Darren Star, USA 1992 – 1999.

OUT OF THE INKWELL, Idee: Max Fleischer, USA 1918 – 1929.

PRIVATE PRACTICE, Idee: Shonda Rhimes, USA ab 2007.

RTL SAMSTAG NACHT, Idee: Hugo E. Balder/Jacky Dreksler, Deutschland 1993 – 1998.

SOUTH PARK, Idee: Trey Parker/Matt Stone, USA ab 1997.

STAR TREK, Idee: Gene Roddenberry, USA 1966 – 1969.

THE DATING GAME, Idee: Chuck Barris, USA 1965 – 1986.

THE FLINTSTONES, Idee: William Hanna/Joseph Barbera, USA 1960 – 1966.

THE SIMPSONS, Idee: Matt Groening, USA ab 1989.

5. Liederverzeichnis

Bee Gees, "Staying Alive", *Saturday Night Fever: The Original Movie Soundtrack*, RSO 1977.

Culture Club, „Do You Really Want to Hurt Me“, *Kissing to Be Clever*, Virgin 1982.

Eels, „My Beloved Monster“, *Beautiful Freak*, DreamWorks Records 1996.

Rupert Holmes, "Escape (The Piña Colada Song)", *Partners in Crime*, MCA Records 1979.

Smash Mouth, "All Star", *Astro Lounge*, Interscope 1999.

The Monkees, „I'm a believer“, *More of the Monkees*, Colgems/RCA Victor 1967, Neuinterpretation für SHREK von Smash Mouth.

Thompson, Sue, „You belong to me“, Mercury 1952, Neuinterpretation für SHREK von Jason Wade.

Village People, "Y.M.C.A.", *Cruisin'*, Casablanca Records 1978.

6. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot aus DUMB HOUNDED, 0:05:38.

<http://www.youtube.com/watch?v=UphmZ9D6mUY>, 19.02.2013.

Abbildung 2: Screenshot von Darth Vader aus STAR WARS: EPISODE IV – EINE NEUE HOFFNUNG, 0:04:44.

Abbildung 3: Screenshot von Lord Farquaad aus SHREK, 0:18:43.

Abbildung 4: Fotografie von Michael Eisner

http://www.hollywoodreporter.com/sites/default/files/2011/03/eisner_2011_a_p.jpg, 19.02.2013.

Abbildung 5: Logo der Sinclair Oil Corporation

http://www.sinclairoil.com/about_sinclair.html, 19.02.2013.

Abbildung 6: Screenshot des Logos von Dinoco aus TOY STORY, 0:29:06.

VII. Anhang

1. Abstract

Der Animationsfilm ist durch seine charakteristischen Möglichkeiten ein wichtiger Teil der Filmgeschichte. Er unterscheidet sich durch seine divergierenden Realismusansprüche und vielfältigen Gestaltungsmittel konträr vom Realfilm und bekennt sich klar zu seiner Selbstreflexivität. Er gibt seine Narration offen als erzählerische und strukturierende Instanz zu erkennen. Durch seine Digitalisierung eröffnen sich dem Animationsfilm in der jüngeren Filmgeschichte neue, originelle künstlerische Methoden, die auch für seinen kommerziellen Erfolg maßgeblich sind.

Die Intertextualität nimmt als Stilmittel für erzählerische Prozesse einen spezifischen Stellenwert ein. Sie hat einen großen Anteil an der Öffnung von Altersgrenzen sowie von sozialen Milieus der Filmrezipienten und trägt somit maßgeblich zum Boom vollcomputeranimierte Spielfilme bei.

In dieser Arbeit werden die unterschiedlichen Funktionen von intertextuellen Bezugnahmen in kommerziell erfolgreichen, vollcomputeranimierten Spielfilmen aufgezeigt und anhand der Filme TOY STORY und SHREK anschaulich analysiert. Intertextuelle Bezüge spielen in nahezu allen Gestaltungsmittel des Films eine Rolle und eignen sich daher in außergewöhnlicher Weise für den Animationsfilm. Sie helfen bei präzisen Figurenzeichnungen, können narrative und dramaturgische Elemente hervorheben oder aber den Narrationsprozess an sich vorantreiben. Auch komödiantische Funktionen können von ihr übernommen werden. Besonders eindrucksvoll sind ihre ökonomischen Aufgaben, die Werbemaßnahmen dienen und maßgeblichen Einfluss auf den wirtschaftlichen Erfolg des Films nehmen. Die spezifische Fanbildung durch Gratifikationen wirkt sich ebenso positiv aus.

Der vollcomputeranimierte Animationsfilm bemächtigt sich durch die Intertextualität einer Mehrfachcodierung in seiner rezeptionsstrategischen Ausrichtung und vergrößert so sein Zielpublikum immens. Er ist dabei stark auf die Medienkompetenz seines film- und kultursozialisierten Publikums angewiesen. Der Animationsfilm steigert nicht nur seine Konjunktur, sondern verbessert durch kluge Bezüge von renommierten Werken sein Image und seine Attraktivität. Seine Relevanz wird durch sein intertextuelles Vermögen daher auch in der Zukunft weiter zunehmen.

2. Lebenslauf

Persönliche Angaben

Name: Agnes Jünemann
Anschrift: Obermüllnerstraße 2A/4/13
1020 Wien
Telefon: 01/7292857
0650/4054395 (mobil)
E-Mail: agnes.juenemann@gmx.de
Geburtsdatum: 23.07.1985
Staatsangehörigkeit: deutsch

Ausbildung

2006 – 2013 Diplomstudium der Theater-, Film- und
Medienwissenschaften an der Universität Wien
Juni 2005 Abitur am Katharineum zu Lübeck

Arbeits- und Auslandserfahrung

2010 – 2013 Supervisorin UCI – KINOWELT Millenium City, Wien
2007 – 2010 Servicekraft UCI – KINOWELT Millenium City, Wien
Sommer 2007 Assistentin der Produktion NETWORK MOVIE, Hamburg
2006 Sekretärin der Produktion NETWORK MOVIE, Schweden
Produktionspraktikantin NETWORK MOVIE, Hamburg
2005 – 2006 Produktionspraktikantin CINECENTRUM, Hamburg
Sommer 2005 Set – Praktikantin POLYPHON, Hamburg
2003 – 2005 Servicekraft CineStar, Lübeck

Projekte

Sommer 2007 Film „Und dann war Stille“, Produktionsleitung
2000 – 2005 Mitautorin/Regie/Leitung der Musical – AG für die Unter-
und Mittelstufe des Katharineums zu Lübeck