

Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg
Fakultät für Geistes-, Sozial- und Erziehungswissenschaften
Institut für Erziehungswissenschaft

Die Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm

Bachelorarbeit im Studiengang „Medienbildung –
visuelle Kultur und Kommunikation“

Verfasser:

Wolfgang Ruge

Student der Medienbildung

6. Fachsemester

Mat.-Nr.: 175611

Email: mail@wolfgang-ruge.name

Erstgutachter:

Prof. Dr. phil. habil. Winfried Marotzki

Lehrstuhl für allgemeine Pädagogik

Zweitgutachter:

Dr. phil. Benjamin Jörissen

Lehrstuhl für allgemeine Pädagogik

Magdeburg, Juli 2008

Inhalt

1	EINLEITUNG	6
2	VORÜBERLEGUNGEN UND BEGRIFFSKLÄRUNG	9
2.1	Angst und Furcht	9
2.1.1	Angst und Furcht nach Kierkegaard	9
2.1.2	Angst und Furcht bei Kindern	10
2.2	Kinderfilm	11
2.2.1	Definition des Kinderfilms	11
2.2.2	Kriterien für die Filmauswahl	14
2.2.3	Einschränkung des Feldes	15
2.2.4	Darstellung der Forschungslage zum Kinderfilm	16
3	MUSTER DER ANGST UND FURCHT IM KINDERFILM	19
3.1	Die Angst-Furcht-Transformation (Der Zauberer von Oz)	19
3.1.1	Inhalt und Narration	20
3.1.1.1	Inhaltsangabe	20
3.1.1.2	Narration	21
3.1.2	Personen	22
3.1.2.1	Personenkonstellation	22
3.1.2.2	Charakterisierung der einzelnen Personen	22
3.1.3	Audiovisuelle Codierung von Gut und Böse	24
3.1.4	Schlüsselsequenzen	26
3.1.4.1	Schlüsselsequenz: Angst um Toto	26
3.1.4.2	Schlüsselsequenz: Furcht vor der bösen Hexe des Westens	28
3.1.5	Weitere Filme der Angst-Furcht-Transformation	31
3.1.5.1	Die Brüder Löwenherz	31
3.1.5.2	Mio, mein Mio	33
3.2	Permanente Bearbeitung (Brücke nach Terabithia)	34
3.2.1	Inhalt und Narration	35
3.2.1.1	Inhaltsangabe	35
3.2.1.2	Narration	35
3.2.2	Personen	36
3.2.2.1	Personenkonstellation	36

3.2.2.2	Charakterisierung der einzelnen Personen	36
3.2.3	Terabithia	37
3.2.3.1	Das Verhältnis von Realität und Terabithia	38
3.2.3.2	Unterschiede zwischen dem Land Oz und Terabithia	40
3.2.4	Schlüsselsequenz	42
3.2.4.1	Schlüsselsuche in Terabithia	42
3.2.5	Weitere Filme der permanenten Bearbeitung	45
3.2.5.1	The Mighty – Gemeinsam sind sie stark	45
3.3	Die Mutprobe (Dannys Mutprobe)	46
3.3.1	Inhalt und Narration	47
3.3.1.1	Inhaltsangabe	47
3.3.1.2	Narration	48
3.3.2	Personen	48
3.3.2.1	Personenkonstellation	48
3.3.2.2	Charakterisierung der einzelnen Personen	48
3.3.3	Schlüsselsequenzen	50
3.3.3.1	Vorspann	50
3.3.3.2	Die Mutprobe	51
3.3.4	Weitere Filme der Mutprobe	55
3.3.4.1	Die wilden Kerle	55
3.4	Die Prüfungen einer Heldenreise (Harry Potter)	57
3.4.1	Inhalt und Narration	58
3.4.1.1	Inhaltsangabe	58
3.4.1.2	Narration	59
3.4.1.3	Gemeinsamkeiten zum Typus der Heldenreise	60
3.4.2	Personen	61
3.4.2.1	Personenkonstellation	61
3.4.2.2	Charakterisierung der einzelnen Personen	61
3.4.2.3	Die Personen der Heldenreise und ihre Äquivalente in Harry Potter	63
3.4.3	Schlüsselsequenzen	66
3.4.3.1	Kampf mit dem Troll	66
3.4.3.2	Das Zauberschachspiel	69
3.4.4	Die Inszenierung des bösen Gegenspielers	74
3.4.5	Weitere Filme der Heldenreise	75
3.4.5.1	Der König von Narnia	75
3.4.5.2	Stand by me	76

3.5 Genrespezifische Gegenspieler (Der kleine Vampir)	77
3.5.1 Inhalt und Narration	78
3.5.1.1 Inhaltsangabe	78
3.5.1.2 Narration	78
3.5.2 Personen	79
3.5.2.1 Personenkonstellation	79
3.5.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen	80
3.5.3 Vampirjäger Geiermeier	81
3.5.4 Schlüsselsequenz	82
3.5.4.1 Die erste Begegnung mit Geiermeier	83
3.5.5 Weitere Filme mit genrespezifischen Gegenspielern	86
3.5.5.1 Der Räuber Hotzenplotz	87
3.5.5.2 Bibi Blocksberg	88
3.5.5.3 Das Auge des Adlers	89
3.5.5.4 Emil und die Detektive	90
4 BILDUNGSPOTENZIALE VON ANGST U. FURCHT IM KINDERFILM	91
4.1 Vier Dimensionen der Medienbildung	91
4.2 Wissensbezug	92
4.3 Handlungsbezug	93
4.4 Grenzbezug	95
4.5 Biographiebezug	98
4.5.1 Bettelheim – Kinder brauchen Märchen	98
4.5.2 Gemeinsamkeiten zwischen der Angst-Furcht-Transformation und den Volksmärchen	100
5 AUSBLICK UND FAZIT	102
5.1 Offene Fragen	102
5.2 Fazit	103

6	QUELLENVERZEICHNIS	105
6.1	Literaturverzeichnis	105
6.2	Filmverzeichnis	109

Formales:

Um **Filmtitel** eindeutig zu kennzeichnen, sind diese durch eine andere Schriftart hervorgehoben. Aus Gründen des besseren Leseflusses werde ich evtl. vorhandene Artikel im Filmtitel deklinieren, also anstatt „wie in dem Film **Der Zauberer von Oz**“ einfach „wie beim **Zauberer von Oz**“ schreiben oder den Titel des Films in Kurzform nennen. Die Hervorhebung soll deutlich machen, dass an der entsprechenden Stelle nicht die Person, sondern der Film gemeint ist.

Aufgrund der hohen Anzahl an Abbildungen sind diese nicht in den Text integriert, sondern werden im Internet über das Portal scribd.com zur Verfügung gestellt. Der Link zu den Bildern findet sich unter der URL <http://www.kinderfilm.de.md>

1 Einleitung

„Meine Zeichnung stellte aber keinen Hut dar. Sie stellte eine Riesenschlange dar, die einen Elefanten verdaut“ (Saint-Exupéry 2006, 8). In dieser, aus dem Kinderbuch „Der kleine Prinz“ zitierten Textpassage steckt trotz des fiktionalen Charakters des Werkes viel Wahrheit. Sie zeigt, dass Erwachsene und Kinder ab und zu eine andere Sprache sprechen. Insbesondere scheint dies auf die zentrale Frage dieser Arbeit nach dem Angst- und Furchtempfinden zuzutreffen. „Warum sollten wir vor einem Hut Angst haben?“ (ebd., 7), fragen die Erwachsenen im kleinen Prinz. Sie verstehen offensichtlich nicht, was das Kind ängstigt.

Aus diesem Grund ist die Frage interessant, wie ein von Erwachsenen für Kinder produzierter Film (=Kinderfilm) Angst- und Furchterleben darstellt. Wie stellt sich ein erwachsener Regisseur die kindliche Angst vor und wie versucht er diese filmsprachlich darzustellen?

Ich werde mich in dieser Arbeit genau dieser Fragestellung widmen und die Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm untersuchen. Dabei werde ich nicht den Fehler der Erwachsenen im kleinen Prinz wiederholen und nur auf die Oberfläche schauen, sondern zu ergründen versuchen, was sich in bzw. hinter dem Hut verbirgt.

In dieser Arbeit werde ich Muster der Angst und Furcht im Kinderfilm herausarbeiten. Ich beginne dabei mit einer Klärung der wichtigen Begriffe, gebe einen kurzen Überblick über die Forschungslage zum Kinderfilm und werde aus arbeitsökonomischen Gründen das Untersuchungsfeld einschränken.

Nach diesen Vorüberlegungen werde ich die Muster der Angst und Furcht im Kinderfilm darstellen. Ich kategorisiere dabei anhand der Rahmungen, in welchen Angst- und Furchterleben dargestellt werden. Ich werde also zuerst die narrative Rahmung beschreiben und so aufzeigen, in welchem Kontext Angst und Furcht stattfinden. Anschließend werde ich anhand von einer oder

mehrerer Beispielsequenzen auf die filmsprachliche Inszenierung von Angst und Furcht eingehen.

Jedes Muster werde ich anhand eines Films exemplarisch vorstellen. Sofern es weitere Filme gibt, die ebenfalls diesem Muster zuzurechnen sind, gehe ich auf diese nur kurz ein.

Die formale Analyse der Filme erfolgt anhand des Modells von Bordwell und Thompson, welches einen Film anhand seiner formalen Eigenschaften analysiert. Die Grundannahme des Modells ist die Trennung zwischen „Plot“ und „Story“.

„The term *plot* is used to describe everything visibly and audibly present in the film before us. The plot includes, first, all the story events that are directly depicted. [...] [T]he film's plot may contain material that is extraneous to the story world“ (Bordwell / Thompson 2006, 76 f, Hervorh. im Orig.).

Die Story wird vom Rezipienten hergestellt, indem er die Hinweise (Cues), die der Plot enthält, verbindet und so Sinn konstruiert. Um zu rekonstruieren, wie diese Hinweise hervorgehoben werden, bedarf es einer genauen Untersuchung der Filmsprache (Filmstyle). Diese lässt sich in „Mise-en-Scene“, „Cinematography“, „Editing“ und „Sound“ einteilen. Die Mise-en-Scene beschreibt dabei das Geschehen vor der Kamera wie z.B. das Setting, die Kleidung der Schauspieler, ihre Körpersprache und die Beleuchtung. Die Cinematography beschreibt das Verhalten der Kamera, also Perspektiven, Kadrierung¹, Kamerabewegung und Einstellungsgrößen. Editing beschreibt das Zusammenfügen der einzelnen Sequenzen sowie deren technische Bearbeitung. Sound meint die musikalische Untermalung.

Die Filmauswahl erfolgt durch theoretisches Sampling. Bei diesem werden die zu erhebenden Daten während des Prozesses der Datenerhebung und Auswertung ausgewählt (vgl. Flick 2007, 158 f.).

¹ Unter Kadrierung wird „die Begrenzung eines abgebildeten Geschehens durch den [Bild-] Ausschnitt“ (Hickethier 2001, 49) verstanden.

„Theoretisches Sampling meint den auf die Generierung von Theorie zielenden Prozess der Datensammlung, währenddessen der Forscher seine Daten parallel erhebt, kodiert und analysiert sowie darüber entscheidet, welche Daten als nächste erhoben werden sollen und wo sie zu finden sind. Dieser Prozess der Datenerhebung wird durch die im Entstehen begriffene [...] Theorie *kontrolliert*.“ (Glaser / Strauss 2005, 53, Hervorh. im Orig.).

Die Methode des theoretischen Samplings erweist sich als angebracht, wenn es um die Exploration eines weitgehend unbekanntes Feldes (vgl. dazu Kap. 2.2.4) und Theoriebildung geht, was bei dieser Arbeit der Fall ist.

Nachdem ich die Darstellung der verschiedenen Muster der Angst- und Furchtdarstellung abgeschlossen habe, werde ich diese in einen bildungstheoretischen Kontext setzen. Dabei diskutiere ich, inwieweit die Angst- und Furchtdarstellungen im Kinderfilm Bildungspotenziale im Sinne einer strukturalen Medienbildung² entfalten können.

Abschließend ziehe ich ein Fazit.

² Zum Begriff der strukturalen Bildungstheorie vgl. Marotzki (1990), explizit zur Strukturalen Medienbildung Marotzki/ Jörissen (2008)

2 Vorüberlegungen und Begriffsklärung

2.1 Angst und Furcht

2.1.1 Angst und Furcht nach Kierkegaard

In dieser Arbeit möchte ich eine Unterscheidung zwischen Angst und Furcht verwenden, die auf Kierkegaard (1992) zurückgeht und somit in existenzphilosophischer Tradition steht. Kierkegaard unterscheidet Angst und Furcht anhand der Bestimmtheit ihres Gegenstandes.

Die Unterscheidung Kierkegaards wurde unter anderem von Heidegger (1963, 186) aufgegriffen. Er schreibt: „Wie unterscheidet sich phänomenal das, wovor die Angst sich ängstet, von dem, wovor die Furcht sich fürchtet? Das Wovor der Angst ist kein innerweltliches Seiendes. [...] Das Wovor der Angst ist völlig unbestimmt“.

In diesem Zitat zeigt sich schon das Wovor der Furcht. Es ist ein innerweltlich Seiendes. Damit meint Heidegger einen Gegenstand oder ein Lebewesen im Umfeld des Fürchtenden. Diesen Gegenstand bezeichnet er auch als „das Furchtbare“. Das Entscheidende an der Furcht ist, dass ihr Gegenstand bestimmt ist.

Angst hingegen zeichnet sich durch ihre Unbestimmtheit aus. Schon Kierkegaard (1992, 51) beschreibt den Gegenstand der Angst als „etwas, das Nichts ist“.

Dass der Gegenstand der Angst unbestimmt ist, bedeutet jedoch nicht, dass Angst sich nicht an eine bestimmte Situation knüpfen ließe. „In der Angst verhält man sich durchaus zu seiner eigenen Situation, doch zeigt sich die Situation in der Angst als unbestimmt“ (Grøn 1999, 16). Genau diese Unbestimmtheit der Situation meint Kierkegaard (1992, 50), wenn er Angst als „die Wirklichkeit der Freiheit als Möglichkeit für die Möglichkeit“ definiert. Die Möglichkeit frei zu sein, ist eine Möglichkeit, die sich dem Menschen aufdrängt.

Jedoch zeigt sich in dieser Möglichkeit auch die Möglichkeit unfrei zu sein. Der Mensch kann die Freiheit wählen, sich aber auch für die Unfreiheit entscheiden. Eben hierin liegt die Unbestimmtheit der Situation, die ängstigt. Diese Unbestimmtheit der Situation verweist auf einen selbst. „Sie [die Situation – W.R.] ist zweideutig, da sie sich in unterschiedlicher – und dazu gegensätzlicher – Richtung entwickeln kann, abhängig davon wie man sich selbst zu ihr stellt“ (Grøn 1999, 25).

Die Angst begründet sich folglich nicht durch einen äußeren Gegenstand, sondern findet ihren Ursprung im Innenleben des Menschen. Diese Verwurzelung im menschlichen Inneren ist so stark, dass Heidegger und Kierkegaard die Angst gar als eine den Menschen determinierende Eigenschaft sehen.

Der hier kurz skizzierten Unterscheidung folgend, soll Angst in dieser Arbeit als ein unbestimmtes, im menschlichen Inneren entstehendes Gefühl verstanden werden. Furcht hingegen wird als bestimmt und auf ein Objekt bezogen verstanden.

2.1.2 Angst und Furcht bei Kindern

Bevor ich Angst- und Furchtdarstellungen im Kinderfilm untersuche, möchte ich kurz darauf eingehen, welche Ängste und Fürchte für das Kindesalter als normal gelten. Zu dieser Frage sind insbesondere in der Psychologie zahlreiche Studien erschienen, die sich neben normaler Angst und Furcht aber oftmals auch mit Angststörungen befassen, und daher in dieser Arbeit nicht in aller Ausführlichkeit wiedergegeben werden müssen.

Ein anerkanntes Instrument, um Angst und Furcht zu bestimmen, ist der FSSC-R. FSSC-R steht für die überarbeitete Version des „Fear Survey Schedule for Children“. „The FSSC-R asks children to indicate on three-point scales (‘none’, ‘some’, ‘a lot’) how much they fear specific stimuli and situations“ (Muris 2007, 4). In neueren Studien „fear rank orders were not only obtained by means of the FSSC-R, but also by asking children, what they fear most without specifying items a priori (i.e., ‘free option’ method)“ (ebd.). Eine Studie aus dem Jahr 1997 brachte für 9-13jährige Kinder folgende Ergebnisse: (Abb. 1).

Eine weitere Erkenntnis der Forschung ist, dass Angst und Furcht in einem Zusammenhang mit der kognitiven Entwicklung des Kindes stehen.

„Altogether, research has shown that normal fear and anxiety follow a predictable course, a phenomenon that has been termed ‘the ontogenic parade’ (Marks 1987, 109). It is generally assumed that children’s cognitive capacities are an important determinant of this ontogenetic parade of fear and anxiety. [...] Thus, at very young ages, fear and anxiety are primarily directed at immediate, concrete threats (e.g., loud noises, loss of physical support). As cognitive abilities reach a certain maturational stage, fear and anxiety become more sophisticated” (ebd., 8).

Die folgenden Tabellen aus den Jahren 1991 und 2004 zeigen, dass Angst- und Furcht im Kindesalter recht konstant zu sein scheinen. (Abb. 2 , Abb. 3)

2.2 Kinderfilm

Nachdem ich Angst und Furcht besprochen habe, möchte ich den Begriff „Kinderfilm“ klären.

2.2.1 Definition des Kinderfilms

Beginnen möchte ich die Definition des Kinderfilms mit einer Abgrenzung der Begriffe Kinderkino und Kinderfilm. Unter Kinderkino verstehe ich eine Filmvorführung vor kindlichem Publikum, welche in einen pädagogischen (und ökonomischen) Rahmen eingebettet ist. Kinderkino meint somit ein Veranstaltungsformat, weshalb der Begriff die Gestaltung des Settings mit einschließt. Unter Kinderfilm verstehe ich lediglich das audiovisuelle Filmdokument.

Die hier vorgenommene Unterscheidung wird in der Fachliteratur nicht konsequent durchgehalten, insbesondere im englischen Sprachraum werden die Begriffe „Children’s Film“ und „Children Cinema“ oftmals synonym verwendet.

Wenn man vom Kinderfilm spricht, liegt es nahe diesen als Genre zu bezeichnen. Diese Beschreibung erweist sich bei genauer Betrachtung des

Kinderfilms jedoch als unzureichend. „Genres stellen inhaltlich-strukturelle Bestimmungen von Filmgruppen dar [...], sie organisieren das Wissen über *Erzählmuster, Themen und Motive*“ (Hickethier 2001, 213, Hervorh. im Orig.). Ein kurzer Überblick über das Feld Kinderfilm zeigt, dass sich Kinderfilme nicht inhaltlich-strukturell bestimmen lassen. Während sich **Der Zauberer von Oz** (Flemming 1939) als Musicalfilm bezeichnen lässt, kann die **Brücke nach Terabithia** (Csupo 2007) als Drama bezeichnet werden. Mit **Kletter-Ida** (Wullenweber 2002) erschien sogar ein Gangsterfilm für Kinder. Die Liste ließe sich noch weiter fortführen, jeder Kinderfilm wird sich in ein eigenes Genre einordnen lassen, wodurch sich der Genrebegriff für eine genaue Definition des Kinderfilms als unzureichend erweist.

Ich möchte daher in Anlehnung an Bazalgette und Staples (1995, 92) von einer „idea of cinema for children“³ sprechen und so den Kinderfilm vom Genrebegriff lösen. Diese Definition führt dazu, dass sich verschiedene Sichtweisen ergeben.

„There are in fact many ways of thinking about the ‚idea of cinema for children‘. It’s a complicated issue and involves a range of personal, pedagogical, critical, textual, institutional, and cultural/imperial points of view“ (Wojcik-Andrews 2000, 19).

Die mannigfaltigen Sichtweisen⁴ auf den Kinderfilm zeigen, dass es viele Aspekte zu berücksichtigen gilt, wenn man sich dem Phänomen Kinderfilm nähert.

Umso mehr stellt sich daher die Frage, welche Gemeinsamkeiten die Filme aufweisen, die als Kinderfilm bezeichnet werden. Völcker (2005, 41) gibt folgende Antwort: „Sie erzählen Geschichten von Kindern und sie erzählen sie für Kinder“.

³ Wie oben schon angesprochen differenzieren Bazalgette und Staples nicht zwischen den Begriffen Kinderfilm und Kinderkino. Da im Zentrum ihrer Betrachtung jedoch der Film steht, werde ich die „idea of cinema for children“ in dieser Arbeit mit dem Begriff Kinderfilm gleichsetzen.

⁴ Ich möchte an dieser Stelle nicht näher auf die einzelnen Sichtweisen eingehen, da sie einer genauen Definition des Kinderfilms nicht dienlich sind.

Meine durch diese Arbeit gesammelte Erfahrung mit dem Kinderfilm hat mir gezeigt, dass dieses Kriterium zutrifft und die Definition des Kinderfilms durch sein Publikum anstelle einer Definition durch inhaltlich-strukturelle Gegebenheiten sinnvoll ist.

Die hier gewählte Definition impliziert zwei wichtige Aspekte des Kinderfilms. Zum einen ist der Kinderfilm ein Film für Kinder, d.h., er berücksichtigt die kognitiven Fähigkeiten seiner Rezipienten. Dies drückt sich unter anderem in relativ einfachen Narrationsstrukturen aus. Zum anderen ist er ein Film über Kinder und damit auch ein Film über Kindheit. Kindheit bezeichnet „eine gesellschaftliche, häufig in Institutionen [...] festgeschriebene Konstruktion“ (Marotzki / Nohl / Ortlepp 2006, 74). Diese Konstruktion unterliegt einer gesellschaftlichen Kontrolle, sodass „gesellschaftlich-normative kulturelle Übereinkünfte“ (Erlinger 2001, 654) einen Rahmen für den Kinderfilm darstellen. „Offenbar entscheiden kulturelle Übereinkünfte darüber, was wir als ‚Kind‘ zu sehen haben“ (Baacke 1999, 71, zit. n. Erlinger 2001, 654). Diese Erkenntnis ist für diese Arbeit insofern bedeutsam, als dass unterschiedliche, kulturgeprägte Vorstellungen von Kinderfilmen eine Einschränkung des Feldes nötig machen (vgl. dazu Kap. 2.2.3).

Zusammenfassend möchte ich den Kinderfilm in dieser Arbeit als eine kulturell geprägte Idee begreifen, die darauf verweist, dass die Kindheit eine eigene Entwicklungsphase des Menschen mit spezifischen Entwicklungsaufgaben⁵ ist.

Ein Kinderfilm ist demzufolge ein Film, der Geschichten über Kinder für Kinder erzählt, also kindheitsspezifische Sorgen und Probleme aufgreift und in einer den kognitiven Fähigkeiten seiner Rezipienten angepassten Form reflektiert.

⁵ Die Begrifflichkeit der Entwicklungsaufgaben entstammt dem Konzept, den Lebenslauf anhand von typischen Problemen zu strukturieren und geht auf Havinghurst zurück. Das Bearbeiten von Entwicklungsaufgaben kann als das Lösen von entwicklungsstadienbedingten Problemen gesehen werden (vgl. Montada 1998, 66). Eine Aufstellung von Entwicklungsaufgaben findet sich u.a. bei Erikson (1973) sowie Hurrelmann und Bründel (2003, 71-83).

Diese Definition möchte ich dadurch ergänzen, indem ich den Kinderfilm vom Familienfilm abgrenze. Einen Kinderfilm möchte ich als „dedicated production of films for children“ (Bazalgette / Staples 1995, 92) begreifen. Der Familienfilm entstammt eher dem amerikanischen Konzept des „Family Entertainments“. Dieses impliziert Filme für die ganze Familie, was der Tatsache geschuldet ist, dass die großen Filmstudios sich dadurch höhere Gewinne erhoffen. „In the United States, children’s cinema evolved into the family film. [...] Meanwhile in Europe the culture of state subsidies kept a fledgling children’s cinema alive“ (Wojcik-Andrews 2000, 17f.).

Ich möchte zwischen dem Kinderfilm und dem Familienfilm unterscheiden, in dem ich den Familienfilm als einen Film betrachte, der für Kinder geeignet ist, aber nicht explizit für diese produziert wurde, während sich der Kinderfilm hauptsächlich an den kindlichen Rezipienten richtet. Die Grenze zwischen Kinder- und Familienfilm ist dabei fließend.

Neben dem Familienfilm besitzt der Kinderfilm einen zweiten Nachbarn, den Jugendfilm. Dieser ist – analog zu meiner Definition des Kinderfilms – ein Film über Jugendliche, der sich an jugendliches Publikum richtet. Ebenso wie der Übergang zwischen Kindheit und Jugend ist auch der Übergang zwischen Kinder- und Jugendfilm fließend.

Zusammenfassend lässt sich das Verhältnis von Kinder-, Familien- und Jugendfilm folgendermaßen darstellen: (Abb. 4).

2.2.2 Kriterien für die Filmauswahl

Nun stellt sich die Frage, welche praktischen Kriterien für die Filmauswahl diese Definition bereitstellt.

Zum einen wurde der Kinderfilm als Film über Kinder definiert. Dies bedeutet, der Film hat eine oder mehrere kindliche Hauptpersonen. Darüber hinaus spielt ein Großteil des Films in einer kindlichen Perspektive. Damit meine ich, dass die Handlungsebene des Kindes einen Großteil des Films ausmacht und andere Handlungsebenen, sofern vorhanden, nur eine kleine Rolle spielen.

Zum anderen wurde der Kinderfilm als Film für Kinder definiert. Das heißt, er muss für Kinder geeignet sein. Ein Kriterium für die Eignung eines Films für

Kinder ist die Altersempfehlung der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)⁶.

Als für Kinder geeignet erachte ich die Alterseinstufungen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ (FSK 0) und „Freigegeben ab 6 Jahren“ (FSK 6). Filme der nächsten Alterseinstufung „Freigegeben ab 12 Jahren“ (FSK 12) sehe ich bereits als Jugendfilme an, da der Beginn des Jugendalters traditionell bei 12 Jahren verortet wird. Die säkulare Akzeleration⁷ lässt vermuten, dass das Jugendalter mittlerweile früher beginnt⁸. Dieser Fakt kann aufgrund der wenig ausdifferenzierten Abstufungen der FSK jedoch nicht berücksichtigt werden.

Ein Kinderfilm ist unter Einbeziehung dieser Kriterien also ein Film über Kinder (und Kindheit) mit einer Altersfreigabe unter 12 Jahren.

2.2.3 Einschränkung des Feldes

Die Anzahl an Filmen, die nach dieser Definition als Kinderfilme betrachtet werden können, ist immer noch zu groß, um in einer Bachelor-Thesis adäquat behandelt werden zu können. Daher möchte ich an dieser Stelle, das Feld weiter eingrenzen⁹.

Die erste Einschränkung besteht darin, dass ich in dieser Arbeit nur Filme untersuchen werde, die innerhalb des abendländischen Kulturkreises produziert wurden. Die Begründung für dieses Vorgehen ist die interkulturelle Differenz. In anderen Kulturkreisen herrscht ein anderes Verhältnis zur Kindheit vor, das selbstverständlich den Kinderfilm beeinflusst. Sicherlich führen Globalisierungsprozesse zu einem Austausch der Kulturen. Doch überwiegt gegenwärtig eine Faszination am Fremden. Eine Angleichung der Kulturen scheint nicht stattzufinden. Ebenso ist eine Deutung von kulturell abhängigen

⁶ Zu den einzelnen Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft vgl. FSK (2008).

⁷ Als säkulare Akzeleration wird ein früherer Beginn der Pubertät im historischen Vergleich bezeichnet (vgl. Oerter/Dreher 1998, 335).

⁸ Zur Entwicklung der Lebensphasen Kindheit und Jugend im historischen Vergleich siehe Hurrelmann/Bründel (2003, 70).

⁹ Diese Eingrenzung des Feldes berührt die vorherige Definition des Kinderfilms nicht. Ich möchte die Definition des Kinderfilms nicht weiter einschränken, sondern lediglich das Untersuchungsfeld auf einen Ausschnitt des Kinderfilms begrenzen.

Symbolen bei fremden Kulturen schwierig, sodass Fehldeutungen nicht verhindert werden können.

Eine weitere Einschränkung besteht darin, dass ich mich in dieser Arbeit auf Spielfilme beschränken werde. Als Begründung möchte ich die eigene Medialität¹⁰ des Zeichentrickfilms nennen. Aufgrund eines anderen Produktionsverfahrens hat der Zeichentrickfilm seine eigene Ästhetik, sodass ein anderes Analysemodell herangezogen werden müsste. Gerade bei der Angst- und Furchtdarstellung ist zu vermuten, dass der Zeichentrickfilm einen vom Spielfilm abweichenden visuellen Stil entwickelt hat. Als Beispiel nenne ich die aus den Cartoons bekannten Übertreibungen. So wird Furcht in diesen oftmals durch aus den Augenhöhlen hervortretenden, sich stark vergrößernde Augen dargestellt. Ein Mittel, das sich so im Spielfilm nicht finden lassen wird.

Dies mit einzubeziehen, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Die eigene Ästhetik des Stumm- und Schwarz-Weiß-Films führt auch dazu, dass ich in dieser Arbeit nur Farb- und Tonfilme untersuchen werde.

Zusammenfassend lässt sich also sagen: In dieser Arbeit werden ausschließlich Kinderspielfilme untersucht, die Farb- und Tonfilmtechnologie verwenden und in einem abendländischen Kulturkreis produziert wurden.

2.2.4 Darstellung der Forschungslage zum Kinderfilm

Die Frage nach der Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm wurde bisher noch nicht bearbeitet, sodass von einer Forschungslücke gesprochen werden kann. Ich werde im Folgenden eine Übersicht darüber geben, in wieweit der Kinderfilm wissenschaftlich erschlossen ist.

Der Kinderfilm weist eine lange Geschichte auf und bestimmte die Geschichte des Films von Anfang an mit. Vor dem Hintergrund, dass der Kinderfilm nicht nur aus filmwissenschaftlicher Perspektive interessant ist, sondern durch seine Zielgruppe auch im Interesse pädagogischer Forschung steht, ist ein breit gefächertes Kanon an Forschungsliteratur zu erwarten. Diese Vermutung erweist sich jedoch leider als falsch.

¹⁰ Medialität lässt sich definieren als „das **als typisch angenommene Set von Eigenschaften**, das für einzelne Medien als konstitutiv angesehen wird“ (Hickethier 2003, 26, Hervorh. im Orig.).

Im deutschsprachigen Raum befasst sich ein Großteil der zum Kinderfilm erschienenen Schriften mit der pädagogischen Eignung der Filme und stellt die Frage, in welchem pädagogischen Kontext man diesen Film einsetzen könnte. Oftmals werden Konzepte für ein „Kinderkino“ vorgestellt, bei dem mehr die Vorbereitung und das Setting im Vordergrund stehen als der Film. Exemplarisch sollen an dieser Stelle Tanja Hohmanns Diplomarbeit „Medienkompetenz und Kinderkino“ (Hohmann 2002) und „Kino für Kinder“ (Aldick / Bort-Gsella / Herz 1993) genannt werden.

Einen Überblick über die Geschichte des Kinderfilms und Kinderkinos liefert Holger Twele (1993) mit seiner Publikation „Kinderkino in Europa“. Das Buch liefert einen Überblick über die erfolgreichen Kinderfilme in europäischen Ländern und stellt die Situation für Kinderfilmschaffende in diesen dar. Wie es dem Charakter eines Überblickwerkes entspricht, werden einzelne Filme, wenn überhaupt, nur sehr kurz vorgestellt. Da es keine neue Auflage des mittlerweile 15 Jahre alten Werkes gibt, ist dieses nicht mehr aktuell.

Die wohl vollständigste Publikation zum Thema Kinderfilm stammt von Beate Völcker (2005) und trägt den Titel „Kinderfilm. Stoff und Projektentwicklung“. Nach einem kurzen Überblick über die Geschichte des Kinderfilms definiert Völcker den Begriff Kinderfilm und entwickelt ein Analysemodell, das auf die Hauptfigur des Films fokussiert ist, und stellt dieses exemplarisch an drei Filmanalysen vor. Im Anschluss wird ein Überblick über die praktische Kinderfilmarbeit in Deutschland gegeben.

Neben den bisher vorgestellten Publikationen ist noch die Fachzeitschrift „Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz“ (KJK) zu nennen, die vierteljährlich erscheint und einen Überblick über aktuelle Kinderfilme sowie einen Einblick in die Kinderfilmarbeit bietet. Die vom Kinderkino München e.V. herausgegebene Zeitschrift veröffentlicht in unregelmäßigen Abständen Sonderdrucke, die sich mit einem Thema beschäftigen.

So sehr die Arbeit der bisher genannten Autorinnen und Autoren auch geschätzt werden muss, so soll doch nicht verschwiegen werden, dass alle sich dem Kinderfilm hauptsächlich unter dem Gesichtspunkt der Dramaturgie nähern und filmspezifische Aspekte wie visueller Stil oder Montage keine

Berücksichtigung finden. Es kann also gesagt werden, dass der Kinderfilm im deutschsprachigen Raum aus einer filmwissenschaftlichen Perspektive nicht erschlossen ist.

Die einzige filmwissenschaftliche Untersuchung, die den Kinderfilm streift, bezieht sich nicht explizit auf diesen, sondern thematisiert den Märchenfilm. Dabei bemüht sich Autorin Fabienne Liptay (2004) jedoch, den Märchenfilm eindeutig vom Kinderfilm abzugrenzen, indem sie historisch aufzeigt, dass die Volksmärchen erst durch die Bearbeitung durch die Gebrüder Grimm zu Kindermärchen wurden.

Auch im englischsprachigen Raum findet der Kinderfilm kaum Beachtung. Ian Wojcik-Andrews (2000) liefert in seiner Publikation „Children’s Film“ einen Überblick über die Geschichte des Kinderfilms, dahinter stehende Theorien und Ideologien, sowie über pädagogische Einsatzzwecke. Auffällig ist, dass auch er sich nicht in der Lage sieht eine klare Definition des Kinderfilms abzugeben.

Neben diesem Übersichtswerk ließen sich mehrere Aufsätze benennen, die sich mit einzelnen Filmen befassen und zumeist zwei Filme vergleichen. Exemplarisch möchte ich an dieser Stelle Balzagattes und Staples (1995) Aufsatz „Unshrinking the Kids“ nennen, der sich mit unterschiedlichen kulturgeprägten Ideen des Konzepts Kinder- oder Familienfilm auseinandersetzt, und anhand eines dänischen und eines iranischen Films Unterschiede zur amerikanischen Tradition aufzeigt.

Darüber hinaus existieren im englischen Sprachraum mehrere Aufsätze, die sich mit der Dominanz Disneys auf den Kinderfilmmarkt beschäftigen, diese kritisieren und oftmals ein positives Gegenbeispiel zum negativen Disney-Film aufzeigen. Exemplarisch möchte ich an dieser Stelle Jack Zipes (1995) „Once upon a time beyond Disney“ nennen. Auch hier wird kaum auf filmspezifische Aspekte eingegangen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sowohl im deutschen als auch im englischen Sprachraum der Kinderfilm als Film wenig untersucht wurde, sodass eine Menge offener Fragen bestehen.

3 Muster der Angst und Furcht im Kinderfilm

In diesem Kapitel werde ich nun die Muster der Angst- und Furchtdarstellung im Kinderfilm vorstellen. Dazu werde ich das Muster kurz vorstellen, anhand eines Films beschreiben und an geeigneter Stelle vom konkreten Fall aus abstrahieren.

Dabei werde ich keine ganzheitliche Interpretation der jeweiligen Filme durchführen, sondern lediglich den Aspekt der Angst- und Furchtdarstellung betrachten. Dazu werde ich eine oder mehrere Schlüsselsequenzen des Films analysieren. Bei dieser Analyse werde ich zu Anfang darstellen, ob es sich um eine Darstellung von Angst oder Furcht handelt und anschließend auf die filmsprachliche Inszenierung dieser eingehen.

3.1 Die Angst-Furcht-Transformation (Der Zauberer von Oz)

Das Muster der *Angst-Furcht-Transformation* lässt sich in Kürze folgendermaßen zusammenfassen:

Ein Kind erlebt eine Angst, die es überwinden muss. Dieses gelingt ihm in seinem angestammten Lebensumfeld nicht. Die Überwindung der Angst gelingt dadurch, dass das Kind in eine, von seinem angestammten Lebensumfeld klar abgegrenzte, geschützte Sphäre – zumeist eine Traumwelt – versetzt wird, wo es auf einen Gegenspieler trifft, der die Personifikation seiner Angst darstellt. Durch Überwindung der Furcht vor dem Gegenspieler wird auch die Angst des Kindes überwunden. Am Ende des Films steht immer ein Happy End. Ich werde nun im Folgenden das Muster anhand des Films **Der Zauberer von Oz** (Flemming 1939) darstellen¹¹.

¹¹ Es ist durchaus möglich den **Zauberer von Oz** als eine Form der Heldenreise (zur Heldenreise vgl. Kap. 3.4) zu sehen, wie Vogler (2004) dies tut. M.E. gehen dadurch aber Feinheiten der Betrachtung der Angst- und Furchtdarstellung verloren. **Der Zauberer von Oz** erweist sich als eine Form der Heldenreise, deren Verhältnis der Darstellung von Angst und Furcht so spezifisch ist, dass ich ein eigenes Muster für gerechtfertigt halte. Darüber hinaus sind nicht alle Filme der Angst-Furcht-Transformation dem Muster der Heldenreise so ähnlich, wie der **Zauberer von Oz**.

3.1.1 Inhalt und Narration

3.1.1.1 Inhaltsangabe

Dorothy wächst in Kansas auf der Farm ihres Onkels Henry und ihrer Tante Emmy auf. Der Verbleib ihrer Eltern ist unklar. Als eines Tages ihr Hund Toto die Nachbarin Miss Gulch verärgert, fordert diese dessen Tötung. Aus Angst um ihren Hund flieht Dorothy von zuhause und trifft auf Professor Marvel, der ihr voraussagt, ihre Tante werde aus Sorge um sie sterben. Aus Angst um ihre Tante rennt Dorothy zurück zu der Farm. Sie gerät in einen Wirbelsturm, der sie ins Land Oz trägt. Dort landet sie mitsamt eines Hauses auf der bösen Hexe des Ostens, die daraufhin stirbt. Dadurch macht sich Dorothy die böse Hexe des Westens zur Feindin, die den Tod ihrer Schwester rächen will. Die gute Hexe des Nordens gibt Dorothy den Rat, den Zauberer von Oz aufzusuchen, da dieser ihren Wunsch, nach Hause zurückzukehren, erfüllen könne. Auf dem Weg zum Zauberer, der immer wieder von der bösen Hexe des Westens behindert wird, trifft Dorothy auf die Vogelscheuche, den Blechmann und den feigen Löwen, die zu ihren Verbündeten werden. Beim Zauberer angekommen, fordert dieser als Gegenleistung für die Erfüllung der Wünsche, den Besen der bösen Hexe des Westens. Also machen sich Dorothy und ihre Gefährten auf den Weg zum Schloss der bösen Hexe, wo es zum Duell der beiden Parteien kommt, welches mit dem Tod der bösen Hexe endet. Dorothy und ihre Freunde bringen den Besen zum Zauberer von Oz, der sich als Schwindler, aber gutwilliger Gelehrter erweist. Er erfüllt Dorothys Gefährten ihre Wünsche und willigt ein, Dorothy mit einem Heißluftballon in ihre gemeinsame Heimat Kansas zu bringen, was jedoch an seiner Unfähigkeit diesen zu bedienen scheitert. Die gute Hexe des Nordens bringt die Rettung. Dorothy müsse dreimal ihre Hacken zusammenschlagen und sich wünschen nach Hause zurückzukehren und ihr Wunsch gehe in Erfüllung. Dorothy tut wie ihr geheißen und wacht zu Hause in ihrem Bett auf. Das Land Oz stellt sich im Nachhinein als Traum heraus.

3.1.1.2 Narration

Die Narration des Zauberers von Oz folgt einem Chronologiemuster. Zeitsprünge oder Flashbacks sind nicht enthalten.

Der Plot lässt sich folgendermaßen skizzieren¹²:

1. In Kansas: Dorothy hat Angst vor dem Verlust eines Familienmitglieds (erst Toto, dann ihre Tante Emmy).
2. Dorothy wird in das Land Oz versetzt.
3. Dort findet sie erste Freunde (Die gute Hexe des Nordens, die Zwerge).
4. Ihre Gegenspielerin (Die böse Hexe des Westens) tritt in Aktion.
5. Dorothy beginnt ihre Reise auf der Yellow Brick Road und trifft dort auf Verbündete.
6. Es kommt zum Duell mit der bösen Hexe. Dorothy bleibt Siegerin.
7. Rückkehr nach Kansas.

Abstrahiert ergibt sich für Filme der Angst-Furcht-Transformation folgender Plot:

1. Die kindliche Hauptperson empfindet Angst.
2. Die Hauptperson wird in eine geschützte Sphäre (Traumwelt) versetzt (Narrative Rahmung).
3. Dort trifft sie auf ihren Gegenspieler und findet Verbündete.
4. Der Gegenspieler wird besiegt.
5. Optional¹³: Die Hauptperson findet in ihr angestammtes Lebensumfeld zurück (Ende der Rahmung).

Kombiniert man nun die Plot-Segmentation und die Narrationsstruktur, lässt sich der Ablauf der Angst-Furcht-Transformation folgendermaßen darstellen: (Abb. 5).

¹² Die folgende Darstellung des Plots beschränkt sich auf Elemente, die für die Darstellung von Angst und Furcht bedeutsam sind. Zu einer vollständigen Plot-Segmentation vgl. Bordwell/Thompson (2006, 69).

¹³ Das die narrative Rahmung nicht immer geschlossen werden muss, zeigt sich in an anderen Filmen, die sich dem Muster der Angst-Furcht-Transformation zuordnen lassen. Vgl. dazu Kapitel 3.1.5 in dieser Arbeit.

3.1.2 Personen

3.1.2.1 Personenkonstellation

Die Personenkonstellation des Zauberers von Oz zeichnet sich dadurch aus, dass fast jede Person des realen Kansas ein Äquivalent in der Traumwelt Oz besitzt. Dieses Äquivalent besitzt die gleiche Beziehung zu Dorothy wie sein Original. Die Äquivalenz wird auch auf filmsprachlicher Ebene angedeutet, als sich Miss Gulch inmitten des Wirbelsturms, der Dorothy nach Oz trägt, in eine Hexe verwandelt (Flemming 1939, 00:17:40 – 00:17:50). Dadurch, dass Miss Gulch nahe ans Fenster radelt, wird der Blick des Zuschauers trotz statischer Kameraeinstellung auf sie gelenkt, sodass die Verwandlung zu einem zentralen Element der Sequenz wird.

Für den Zauberer von Oz ergibt sich folgende Personenkonstellation: (Abb. 6). Nicht in jedem Film der Angst-Furcht-Transformation besteht eine Entsprechung zwischen Realwelt- und Traumweltcharakteren, die Funktionen der Charaktere sind jedoch gleich. Neben der Hauptperson sind deren Freunde sowie ein Gegenspieler als Repräsentant der Angst in diesem Muster immer zu finden. Selbstverständlich sind in jedem Film der Angst-Furcht-Transformation weitere Charaktere zu finden, diese stehen jedoch nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit Angst- und Furchterleben der Hauptperson.

Abstrahiert lässt sich für die Angst-Furcht-Transformation folgende Personenkonstellation ausmachen: (Abb. 7.)

3.1.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen

Dorothy ist die Hauptperson des Films und lässt sich als normales Mädchen charakterisieren. Sie wächst auf der Farm ihres Onkels und ihrer Tante auf. Ihr Hund Toto ist ihr Ein und Alles, was auch dazu führt, dass sie davonläuft, als sie sich von ihm trennen soll. Obwohl ihr Onkel und ihre Tante nicht immer Zeit für sie finden, hat Dorothy doch ein sehr enges Verhältnis zu diesen und fühlt sich wohl daheim in Kansas. Sie ist eher schüchtern und erweist sich des Öfteren als hilfebedürftig. Vor Problemen möchte sie am liebsten davonlaufen.

Tante Emmy und Onkel Henry werden als liebevolle Ersatzeltern Dorothys charakterisiert, die wegen des regulären Farmbetriebs nicht immer genügend Zeit für Dorothy haben, sie aber gegen die Angriffe Miss Gulchs beschützen, so gut sie können. Die beiden haben im Land Oz keinen äquivalenten Charakter. Ihre Funktion, die des Beschützers, wird von der **guten Hexe des Nordens** übernommen.

Professor Marvel ist ein Blender und Betrüger. Ein Scharlatan, der mit Weissagungen sein Geld verdient. Er wirkt vergesslich und ein wenig fremd in der Welt, da er immer wieder die richtigen Worte suchen muss. Er ist Dorothy grundsätzlich wohl gesonnen. Sein Äquivalent der **Zauberer von Oz** ist ebenso ein vergesslicher Blender, der aber ein großes Herz besitzt.

Die **Arbeiter** der Farm, die ihre Entsprechung in der **Vogelscheuche**, dem **Blechmann** und dem **Löwen** finden, besitzen alle einen hervorstechenden Makel. Einer ist nicht besonders intelligent, der andere hat kein Herz und dem Dritten fehlt die Courage. Für die Betrachtung der Angst- und Furchtdarstellung im Film ist lediglich relevant, dass sie Dorothys Freunde sind und ihr in der Not beistehen.

Miss Gulch ist Dorothys Intimfeindin. Die Feindschaft kommt dadurch zustande, dass sie Dorothy ihren Hund Toto entreißen möchte. Sie wird als abgrundtief böse charakterisiert. Weder sie noch ihr Äquivalent, die **böse Hexe des Westens**, zeigen Mitleid oder andere positiv zu bewertende Gefühlsregungen. In der Traumwelt Oz besitzt die böse Hexe des Westens in Form von Soldaten und geflügelten Affen eine Armee von Handlangern.

Das Feld der Personen lässt sich eindeutig in zwei Pole einteilen. Jede Person ist entweder eindeutig Gut oder eindeutig Böse. Lediglich der Zauberer von Oz erweist sich als zwiespältig. Trotz dieser Zwiespältigkeit möchte ich ihn dem Lager der Guten zurechnen. Zum einen verhält er sich Dorothy gegenüber stets positiv, zum anderen ist er kein schlechter Mensch, sondern lediglich ein schlechter Zauberer.

3.1.3 Audiovisuelle Codierung von Gut und Böse

Die Einteilung der Charaktere lässt sich nicht nur anhand der Charakterisierungen nachvollziehen, sondern findet auch auf filmsprachlicher Ebene statt. Die Klassifizierung der Figuren geschieht über Acting, Kleidung/Kostüme und das Setting ihres natürlichen Lebensumfelds.

Die guten Charaktere zeichnen sich durch farbige Kleidung bzw. ein farbiges Fell oder Material aus. Die Vogelscheuche trägt grün (Abb. 8), Dorothy ein weißblaues Kleid und die gute Hexe des Nordens ist in ein weiß-rosa Kleid gehüllt (Abb. 9).

Ebenso wie die Kleidung wirkt auch die angestammte Umgebung der guten Charaktere farbenfroh. Die Vogelscheuche lebt in einem gelben Kornfeld, der Löwe und der Blechmann im dunklen aber dennoch grünen Wald. Die Smaragdstadt (Abb. 10) erstrahlt im kräftigen Grün. Die Farbsymbolik weist ihm so zweierlei Eigenschaften zu. Einerseits wird mit Grün die Natur und damit oftmals etwas Positives verbunden, andererseits ist Grün die Farbe der Hoffnung, womit in diesem Fall ganz konkret die Hoffnung der Gefährten auf die Erfüllung ihrer Wünsche gemeint ist.

Im Acting zeichnen sich die guten Charaktere fast alle dadurch aus, dass ihre Vorstellung von einem Lied begleitet wird, in dem die Figuren sich besingen. Jeder der drei Gefährten Dorothys hat sein eigenes Lied und „we recognize the ‚We´re Off the See the Wizard‘ tune whenever Dorothy picks up a new companion“ (Bordwell/Thompson 2006, 55).

Der Darstellung der guten Charaktere steht die Inszenierung der bösen Hexe des Westens und ihrer Schergen, also der der **bösen Charaktere**, diametral entgegen. Die böse Hexe ist durchgehend ganz in Schwarz gekleidet. Ihre grüne Hautfarbe wirkt weder natürlich noch hoffnungsvoll. Diese Umkehrung der Farbsymbolik wird vor allem durch die Mimik und Körperhaltung der Darstellerin erreicht. Das Gesicht der bösen Hexe ist immer verzerrt, die Augen

zusammengekniffen, ihre spitze Nase sticht hervor. Die Körperhaltung ist fast durchgehend nach vorne gebeugt, fast so als wolle sie Dorothy verschlingen. Gerade im Kontrast zum sonst so wohlgeformten, geometrischen Land Oz sticht dies hervor. Das Land Oz ist

„durch einfache geometrische Formen und klar umrissene Farbflächen geprägt: die rosa leuchtende Kugel. In der die gute Hexe Glinda [...] vom Himmel schwebt, die gläserne Kristallkugel der bösen Hexe [...] die chlorophyllgrüne Smaragdstadt inmitten der roten Mohnblumenhügel, die gelbe Ziegelsteinstraße (Yellow Brick Road), die sich spiralförmig aus dem Zwergenland (Munchkin Land) herausfindet. In diese wohlgeordnete Welt der perfekten Geometrie bricht das Unförmige, Schiefe und Verwachsene – das sich im Wirbelsturm, im verwilderten Wald und den mißgebildeten Formen der bösen Hexe manifestiert – wie eine Bedrohung ein und bestätigt noch einmal die märchenspezifische Polarität von Gut und Böse“ (Liptay 2004, 85).

Das Schloss der bösen Hexe ist ein dunkles Gemäuer. Es bietet somit einen starken Kontrast zur Smaragdstadt. Auch die Umgebungen der Schlösser erweisen sich als antagonistisch. Das Zauberschloss von Oz ist von einer Wiese umgeben, das Schloss der bösen Hexe steht isoliert auf einem Felsen. Ist der Shot, der das Zauberschloss von Oz zeigt, farbenfroh, zeigt sich das Schloss der bösen Hexe in einem dunklen Blau. Die ähnliche Bildkomposition der beiden Schlösser verstärkt diesen Kontrast (vgl. Bordwell / Thompson 2006, 68).

Darüber hinaus ist das Schloss der bösen Hexe der erste und einzige Ort im Land Oz, den Dorothy nicht über die Yellow-Brick-Road erreichen kann. Der Weg zum Schloss der bösen Hexe führt durch einen dunklen, abgestorbenen Wald, dessen Bäume kaum noch Blätter tragen. Deutet man die Yellow-Brick-Road als Symbol für die Kindheit, kann man den Weg zum Schloss der bösen Hexe auf der Ebene der impliziten Bedeutung als Weg aus der Kindheit, also als den Eintritt in die Jugend sehen.

Die Inszenierung von Gut und Böse folgt also einem einfachen Schema. Das singende, farbenfrohe, geometrische Gute gegen das griesgrämige, schwarze, unförmige Böse.

3.1.4 Schlüsselsequenzen

In diesem Kapitel werde ich nun zwei Sequenzen des Films **Der Zauberer von Oz** analysieren. Es handelt sich dabei 1.) um die Sequenz in der Miss Gulch droht, Dorothy den Hund wegzunehmen, sodass diese die Angst, ein geliebtes Wesen zu verlieren, erlebt und 2.) um die Sequenz im Schloss der bösen Hexe, in der diese droht, Dorothy zu töten.

3.1.4.1 Schlüsselsequenz: Angst um Toto

Als Erstes werde ich die Sequenz analysieren, in der Miss Gulch Dorothy Toto entreißen möchte (Flemming 1939, 0:08:17 – 0:09:56).

Angst oder Furcht?

Es handelt sich in der Sequenz um eine Darstellung von Angst. Zwar ist die Ursache dieser Angst das Verhalten von Miss Gulch. Dennoch möchte ich an dieser Stelle nicht von Furcht sprechen, da Dorothys Angst sich nicht auf Miss Gulch bezieht und somit bestimmt wäre, sondern auf die Situation, ihren geliebten Hund Toto zu verlieren, die an sich unbestimmt ist.

Dass Dorothy sich nicht vor Miss Gulch fürchtet, erkennt man an Dorothys Verhalten ihr gegenüber. Dorothy ist nicht eingeschüchtert, verhält sich respektlos ihr gegenüber und bezeichnet sie sogar als Hexe (ebd., 0:09:12). Auch ist Dorothys Verhalten nicht darauf ausgerichtet sich vor Miss Gulch zu schützen, sondern darauf, Toto vor Unheil zu bewahren.

Filmische Inszenierung der Angst

Die Sequenz spielt im Wohnzimmer der Gales. Der Farbfilter, welcher der Sequenz einen Saphir-Ton verleiht, identifiziert während des ganzen Films den Handlungsort Kansas, weshalb ihm in der Betrachtung dieser Sequenz keine Bedeutung beigemessen wird.

Die Kadrierung ist so gewählt, dass Möbelstücke oder Wände das Bild begrenzen. Im abgebildeten Shot (Abb. 11) ist die Begrenzung sogar eine doppelte. Dorothy wird durch die Vorhänge, die den Wohn- vom Ess-Bereich

abgrenzen, eingerahmt. Darüber hinaus begrenzen die Wohnzimmerwände im Hintergrund, sowie die Stühle auf denen ihre Tante Emmy und Miss Gulch im Vordergrund sitzen, ihren Handlungsspielraum. Während der Streitereien sucht Dorothy Zuflucht bei ihrem Onkel Henry (Abb. 12). Auch hier sind die räumlichen Begrenzungen noch im Bildausschnitt zu sehen. Dieser Shot kann auch als Vorgriff auf den weiteren Verlauf des Geschehens gesehen werden. Schließlich ist es später Onkel Henry, der Miss Gulch Toto überlässt. In diesem Shot steht er im Türrahmen, der ins Freie führt, und blockiert somit eine Handlungsmöglichkeit (Flucht) für Dorothy. Zwar möchte Henry seiner Nichte helfen, jedoch ist auch er an den Rahmen des Gesetzes gebunden. Die Beschränkungen, die den Personen durch das Setting auferlegt werden, sind fast immer Bestandteil des Bildes und lassen somit die Beschränkungen der möglichen Handlungsoptionen deutlich zu Tage treten. Verstärkt wird dieser Effekt durch die Tatsache, dass die Tür zu Dorothys Zimmer – sie befindet sich links des Bildausschnittes – solange außerhalb des Bildraums bleibt, bis Dorothy durch sie verschwindet.

Die Kadrierung des Bildes zeichnet sich nicht nur dadurch aus, die natürlichen Grenzen des Bildraums zu beinhalten. Darüber hinaus ist Dorothy, bis sie in ihr Zimmer flüchtet, immer im Zentrum des Bildes.

Während der Sequenz wird wenig geschnitten, die Kamera folgt Dorothy, sodass die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sie gelenkt wird. Es findet lediglich einmal ein Schnitt auf Dorothy statt. Dieser zeigt sie in einer nahen Einstellung (Abb. 13), sodass ihre Tränen, die Trauer und Angst um Toto zeigen, deutlich zu erkennen sind. Die dunklen Schatten in den Ecken des oberen Bildrandes verstärken das bedrückende Gefühl, das Dorothy empfindet. Kadrierung, Kameraführung und Schnitt sind darauf ausgerichtet die Aufmerksamkeit auf Dorothy und damit auf das Acting ihrer Darstellerin (Judy Garland) zu lenken. Diese spielt eine aufgewühlte Dorothy. Dies zeigt sich unter anderem in einem starken Bewegungsdrang, der im starken Kontrast zu den übrigen Personen, die still dasitzen und der – lässt man die nötigen Bewegungen, um Dorothy zu folgen, außer Acht – statischen Kamera steht. Die

schnelle, aufgeregte Stimme Dorothys unterstützt diesen Eindruck. Auffällig ist die körperliche Umsetzung ihrer Aufregung nicht nur im Vergleich zu den anderen Anwesenden, sondern auch im Vergleich zur vorhergegangenen Szene. In dieser singt Dorothy „Somewhere over the Rainbow“ (ebd., 0:05:33 – 0:07:40). Dabei wandert sie zwar über die Farm, tut dies aber sehr ruhig und verharnt auch mal länger an einem Punkt. Dass in diesem Fall die Kamera sich bewegt, während Dorothy stillsteht, verstärkt den Kontrast zur hier analysierten Szene.

Zusammenfassung

Bei der Darstellung von Angst wird, wie die bisherigen Ausführungen zeigen, nicht versucht, Angst zu visualisieren und ein Bild für die Ängste zu finden. Fleming beschränkt sich darauf das Angsterleben und Angstauserleben seiner Hauptperson zu zeigen. Die Darstellung von Angst ist hier gleichbedeutend mit der Darstellung eines sich ängstigenden Kindes.

3.1.4.2 Schlüsselsequenz: Furcht vor der bösen Hexe des Westens

Als Zweites möchte ich die Sequenz analysieren, in der die böse Hexe des Westens Dorothy damit droht, sie umzubringen, sollte sie ihr die roten Schuhe nicht aushändigen (ebd., 1:13:00 – 1:16:04).

Angst oder Furcht

Die Furcht, die Dorothy erlebt, ist in dieser Sequenz eindeutig auf die böse Hexe bezogen. Zum einen ist sie diejenige, die Dorothy töten will und damit als Quelle von Dorothys Unbehagen klar zu erkennen. Zum anderen verhält sich Dorothy ihr gegenüber verschüchtert, zurückhaltend und nicht aufbrausend wie in der vorher analysierten Sequenz. Damit kann von einer Bestimmtheit ausgegangen werden, weshalb ich diese Szene als Darstellung von Furcht erachte.

Filmsprachliche Inszenierung der Furcht

Die Sequenz spielt im Zauberschloss der bösen Hexe. Schon im einleitenden Shot (Abb. 14) wird dieses als dunkles Gemäuer gezeigt. In einer von nächtlich dunklem Blau geprägten Einstellung steht das Schloss allein auf einem Felsen. Wer es nicht über die einzige Zufahrt verlässt, wird in die Tiefe stürzen.

Es folgt eine weiche Überblendung ins Innere des Schlosses. Es handelt sich um ein kaltes, ungemütliches Zimmer. Die Wände sind kahl und leer und stehen somit in Kontrast zu den mit Bildern behangenen Wänden des Wohnzimmers der Gales, das familiäre Geborgenheit vermittelt. Der Schattenwurf auf diese nackten Wände wirkt wie ein Spinnennetz, was symbolisiert, dass Dorothy gefangen ist und sich, genau wie die Opfer der Spinne, nicht aus eigener Kraft befreien kann (Abb. 15, Abb. 16).

Das dunkle Setting hat noch eine weitere Funktion. Die schwarz gekleidete Hexe und ihre Diener passen zur Umgebung. Sie stehen nicht im starken Kontrast zum Hintergrund. Dorotheys helle Kleidung hingegen sticht hervor. So wird symbolisiert, dass sie hier nicht nur gefangen, sondern auch fremd ist.

Obwohl auch diese Sequenz im Inneren spielt, führt die Kadrierung dazu, dass die Raumbegrenzungen nicht immer im Bild sind. Dies liegt allerdings daran, dass der Schnitt diesmal nicht auf Dorothy fokussiert ist, sondern immer wieder nahe oder große Einstellungen wichtiger Elemente (Schuhe, Sanduhr) eingeschnitten sind. Im Gegensatz zur Angst-Sequenz wird in dieser Sequenz viel geschnitten. Neben der Hervorhebung von wichtigen Elementen hat der Schnitt die Aufgabe, das Wovor der Furcht Dorotheys in den Vordergrund zu rücken. Hierbei gilt ein einfaches Muster: Dorothy wird in einer nahen Einstellung (Abb. 17) gezeigt. Darauf folgt ein Schnitt auf das Furchtbare. Das Furchtbare ist die böse Hexe des Westens, die zu Beginn der Sequenz noch selbst im Raum ist und nachdem sie diesen verlassen hat, durch die Sanduhr repräsentiert wird. Da ich die Inszenierung der Bösen Hexe bereits in Kapitel 3.1.3 besprochen habe, werde ich mich hier auf die Inszenierung der Sanduhr beschränken.

Die Einführung der Sanduhr als „das Furchtbare“ (ebd., 1:14:46 ff.) wird durch eine dissonante Hintergrundmusik unterstützt. Die Hexe hält die Sanduhr hoch. Es folgt ein Schnitt auf Dorothy in naher Einstellung. Die Hexe stellt die Sanduhr auf den Tisch und verlässt den Raum. Nach einem erneuten Schnitt auf Dorothy, in einer nahen Einstellung, folgt eine, durch die Low-Key-Beleuchtung mit starkem Schattenwurf versehene, Einstellung der Sanduhr (Abb. 18). Die Sanduhr ist so platziert, dass sie sich auf dem goldenen Schnitt befindet. Sie wird in einer leichten Aufsicht gezeigt, was die Sanduhr in diesem Fall nicht kleiner wirken lässt, sondern den Schattenwurf verstärkt. Die kleine Schale, die neben der Sanduhr platziert ist, lässt diese größer erscheinen. Zusammen mit dem Schattenwurf, und den dissonanten Akkorden der Hintergrundmusik, beim „Stellen“ der Sanduhr, ergibt sich ein bedrohliches Bild.

Neben der Darstellung des Furchtbaren umfasst die Darstellung der Furcht auch eine Darstellung des Furchterlebens Dorothys. Dieses wird neben den nahen Einstellungen durch das Acting der Darstellerin erreicht. Die sonst lebensfrohe Dorothy zittert fast die ganze Sequenz durch. Während sie in Kansas noch dazu in der Lage war Miss Gulch anzufahren, erstarrt sie im Zauberschloss der bösen Hexe zur Salzsäure, sobald die Hexe in ihre Nähe kommt. Nachdem die böse Hexe den Raum verlassen hat, kauert sich Dorothy in eine Ecke.

Was darauf folgt, ist eine leichte Abwandlung des bisher vorgestellten Musters, aber kein neues. In der Glaskugel der bösen Hexe taucht Tante Emmy auf, die nach Dorothy sucht, diese aber nicht hören kann. Der Shot zeigt Dorothy neben der Glaskugel. Die Farben der Glaskugel wechseln, von den Saphirfarben Kansas', über Rot zu einem Grün, das sich schließlich in die Hexe verwandelt. Die Kamera zoomt auf die Hexe, bis ihr Gesicht in einer nahen Einstellung zu sehen ist. Es folgt ein Schwenk auf Dorothy, der diese in einer nahen Einstellung zeigt. Geschlossen wird die Sequenz mit einem Schnitt auf die Sanduhr. Auch hier wird also nach einer Betonung der Emotionen Dorothys auf das Furchtbare geschnitten.

Zusammenfassung

Die Inszenierung in Furcht impliziert zweierlei Aspekte. Zum einen die Inszenierung des Fürchtens, die durch nahe Einstellungen und das Acting erreicht wird. Zum anderen eine Inszenierung des Furchtbaren, die sich durch die Darstellung von Größe, Bedrohung und Überlegenheit auszeichnet.

3.1.5 Weitere Filme der Angst-Furcht-Transformation

Nachdem ich nun anhand des Films **Der Zauberer von Oz** das Muster der Angst-Furcht-Transformation beschrieben habe, möchte ich an dieser Stelle weitere Filme erwähnen, die ebenfalls diesem Muster folgen. Es handelt sich nur um eine kurze Vorstellung der Filme, da weitere komplexe Filmanalysen den Rahmen dieser Arbeit sprengen würden, darüber hinaus bestehen viele Gemeinsamkeiten zum schon vorgestellten **Zauberer von Oz**, wodurch eine erneute Ausführung unnötig erscheint.

3.1.5.1 Die Brüder Löwenherz

Dem **Zauberer von Oz** am ähnlichsten ist wohl der Film **Die Brüder Löwenherz** (Hellbom 1977). Karl hat erfahren, dass er sterben wird und hat daher Angst vor dem Tod. Bei einem Hausbrand wird er von seinem Bruder Jonathan gerettet, der dabei tragischerweise ums Leben kommt. Nach Karls Tod trifft er im Land Nangijala¹⁴ seinen Bruder wieder. Nangijala erfüllt, wie das Land Oz in **Der Zauberer von Oz**, die Funktion der geschützten Sphäre. Zusammen müssen sie gegen den bösen Tengil und die Bestie Katla kämpfen. Tengil und Katla sind todbringende, schreckliche Gestalten und somit die Personifizierung von Karls Todesangst. Tengil und Katla werden besiegt, dabei wird Jonathan jedoch schwer verwundet. Gemeinsam springen Karl und Jonathan nach Nangilima, dem Land hinter Nangijala. Die narrative Rahmung wird mit einer langsamen Überblendung auf den Grabstein der Brüder Löwenherz abgeschlossen.

¹⁴ Man kann Nangijala als Leben nach dem Tod deuten oder es aus einem „erwachsenen“ Blick als Traum Karls vor seinem Ableben interpretieren. Welche Interpretation man wählt, ist vor dem Kontext dieser Arbeit irrelevant. Ob man Nangijala nun als Traumwelt oder Leben nach dem Tod deutet, in beiden Fällen erweist es sich als von der Realwelt getrennte Sphäre.

Der narrative Ablauf folgt dem in Kapitel 3.1.3 herausgearbeiteten Muster.

Wie auch in **Der Zauberer von Oz** ist die Realität monochromatisch gehalten, während Nangijala in Farbe gezeigt wird. Die Farben sind zwar nicht so hell wie im Land Oz, dennoch bilden sie einen eindeutigen Kontrast zur Realität.

Die Sequenz der narrativen Rahmung, des Übergangs Karls von der Realität nach Nangijala (ebd., 0:09:33 – 0:10:42) ist wesentlich ruhiger gehalten als der Wirbelsturm, der Dorothy ins Land Oz trägt. Eine langsame Überblendung von Karls Gesicht in einer nahen Einstellung führt ins farbige Nangijala. Eine Kamerafahrt führt über eine grüne Wiese und stoppt bei Karl, der nun auf dieser liegt. Im Hintergrund läuft ein musikalisches Thema, das ähnlich wie „We’re off to see the Wizard“ in **Der Zauberer von Oz** den Film gliedert.

Da die Personenkonstellation in der „Realität“ nur aus Jonathan und Karl besteht, stoßen die anderen Charaktere erst in Nangijala dazu. Die Bewohner des Kirschtals sind Karls Verbündete, Sophia und Matthias übernehmen den Part der Elternfigur, Tengil, seine Armeen und Katla sind die Gegenspieler. Der Unterschied zum **Zauberer von Oz** besteht darin, dass die Personenkonstellation um einen Verräter ergänzt wird, und zwei Gegenspieler aufweist.

Die Inszenierung von Gut und Böse folgt der aus dem **Zauberer von Oz** bekannten Farbsymbolik. Die guten Bewohner des Kirschtals sind farbig gekleidet. Das Tal selbst ist von weißen Blüten durchzogen. Die bösen Schergen Tengils tragen schwarz. Das Zeichen, dass Tengil seine Untergebenen tragen lässt, ist eine Hand. Diese symbolisiert seinen Besitzanspruch seinen Untergebenen gegenüber.

Die guten und bösen Figuren haben ihr eigenes musikalisches Thema. Das gute Thema ist von hellen Tönen und harmonischen Akkorden geprägt, die den Regeln der Kadenz¹⁵ folgen, während das Böse sich durch Dissonanzen

¹⁵ Die Kadenz bezeichnet „die Abfolge der Hauptfunktionen Tonika (T), Subdominante (S) und Dominante (D)“ (Das neue Lexikon der Musik 1996a, 636). Als Tonika wird der Dreiklang über dem Grundton bezeichnet, die Subdominante meint den Dreiklang über dem vierten Ton (Quarte) und die Dominante bezeichnet den Dreiklang über dem fünften Ton (Quinte).

auszeichnet, die auf einem Leitton¹⁶ basieren. Da der Grundton, der nach klassischer musikalischer Lehre folgen müsste, ausbleibt, wirkt das Thema der Bösen unfertig und drängend.

Auch die Namensgebung folgt einer Gut/Böse – Symbolik. Die Guten bewohnen das Kirschtal, die Bösen das Dornrosental. Während Kirschen im Allgemeinen positiv assoziiert werden, weckt das Wort Dornrose negative Empfindung, da es die unangenehme Seite der Rose betont. Das Schloss des bösen Tengils ähnelt dem der bösen Hexe. Es ist ebenso ein dunkles, einsames Gebäude. Damit weist **Die Brüder Löwenherz** viele Parallelen zu **Der Zauberer von Oz** auf und kann somit demselben Muster zugerechnet werden.

3.1.5.2 Mio, mein Mio

Mio, mein Mio (Grammatikov 1987) erzählt die Geschichte des Waisenjungen Bo Vilhelm Olsson. Dieser wird von seinen Pflegeeltern schlecht behandelt. Da er auch von seinen Klassenkameraden gehänselt wird, spürt er eine diffuse Zukunftsangst, die sich darin zeigt, dass er abends weinend auf seinem Bett sitzt. Als er eines Abends einkaufen gehen soll, berührt er auf dem Weg nach Hause eine Flasche, aus der ein Flaschengeist entschlüpft, welcher Bo ins Land der Ferne trägt. In diesem stellt sich heraus, dass Bo in Wirklichkeit Mio, der Sohn des dortigen Königs ist. Nachdem er sich mit dem etwa gleichaltrigen Jum-Jum angefreundet hat, zieht Mio/Bo los, um Kato, einen bösen Ritter, der Kinder entführt, zu töten. Das Unterfangen gelingt und Mio lebt mit seinen Gefährten glücklich auf der Insel der grünen Wiesen. Eine Rückkehr in die Realwelt bleibt aus.

Die Abgrenzung zwischen dem Land der Ferne und der Realität ist auch in **Mio, mein Mio** eindeutig, auch wenn die Realität nicht monochromatisch gehalten ist. Eine lange Rahmungssequenz (ebd., 0:15:50 – 0:17:50) macht den Wechsel zwischen den beiden Welten jedoch eindeutig identifizierbar. In dieser schwebt

¹⁶ Als Leitton wird „im engeren Sinne die 7. Stufe jeder Dur- und melodischen und harmonischen Moll-Skala, die mit einem Halbtonschritt zur Auflösung in den Grundton strebt“ (Das neue Lexikon der Musik 1996b, 63) bezeichnet.

Bo, am Bart des Geistes hängend, von der Erde ins Weltall, an Sternen vorbei, ins Land der Ferne. Dort landet er auf der Insel der grünen Wiesen, wo er auf seinen Vater trifft.

Die Narration folgt dem schon herausgearbeiteten Schema. Wieder einmal dient ein musikalisches Thema der Gliederung. Auch die Personenkonstellation weißt die üblichen Charaktere auf. Im Zentrum steht die kindliche Hauptperson Mio/Bo. Die Elternfigur ist in diesem Fall der leibliche Vater Mios. Die anderen Kinder im Land der Ferne, insbesondere Jum-Jum, sowie der Schwertschmied übernehmen den Part der Verbündeten. Der Gegenspieler ist wieder einmal ein böser Ritter: Kato.

Die Inszenierung von Gut und Böse folgt dem bekannten Muster. Die hell gekleideten Bewohner der Insel der grünen Wiesen gegen den schwarz tragenden Ritter mit einem Herzen aus Stein, dessen dunkles Schloss einsam liegt und schwer zu erreichen ist.

3.2 Permanente Bearbeitung (Brücke nach Terabithia)

Als zweites Muster möchte ich die *permanente Bearbeitung* vorstellen. Es handelt sich bei dieser um den „großen Bruder“ der Angst-Furcht-Transformation. Wie auch bei dieser wird in der permanenten Bearbeitung eine Angst oder Furcht der realen Welt in einer Traumwelt bearbeitet. Der narrative Ablauf ist jedoch komplexer und die Traumwelt erweist sich als durchgängig und durch die Realität beeinflussbar. Während bei der Angst-Furcht-Transformation die Traumwelt lediglich zur Bearbeitung einer Angst dient, wird sie in der permanenten Bearbeitung der Realwelt immer wieder angepasst. An den geeigneten Stellen werde ich auf Unterschiede zur Angst-Furcht-Transformation hinweisen, um die permanente Bearbeitung von dieser abzugrenzen. Ich werde nun das Muster anhand des Films **Brücke nach Terabithia** (Csupo 2007) vorstellen.

3.2.1 Inhalt und Narration

3.2.1.1 Inhaltsangabe

Jess Aarons und seine Familie leben in ärmlichen Verhältnissen. Aufgrund dieser Tatsache wird Jess in der Schule des Öfteren gehänselt. Mit Beginn des neuen Schuljahres freundet er sich mit seiner neuen Nachbarin und Klassenkameradin Leslie Burke an, die aufgrund der teilweise lebensfremden Einstellung ihrer künstlerisch tätigen Eltern ebenfalls gehänselt wird.

Durch die Kraft ihrer Fantasie verwandeln sie den Wald hinter den Grundstücken ihrer Familien in das Zauberland Terabithia, in dem sie als König und Königin der Terabithianer gegen böse Trolle, Eichhörnchen und ihren Dunklen Meister kämpfen müssen. Terabithia ist nur über verzaubertes ein Seil zu erreichen, welches über einem Fluss hängt. Während des Spiels entdecken Jess und Leslie immer mehr Möglichkeiten, ihre Probleme, Ängste und Fürchte im realen Leben zu überwinden.

Eines Tages fährt Jess mit seiner Musiklehrerin in ein Museum. Als er zurück kommt, erfährt er, dass das Seil gerissen und Leslie gestorben ist. In den folgenden Tagen muss Jess seine Trauer verarbeiten, was dadurch kompliziert wird, dass er Schuldgefühle hat, weil er Leslie nicht mit ins Museum eingeladen hat. Es gelingt ihm schließlich seine Schuldgefühle und Trauer zu überwinden. Er baut eine Brücke über den Fluss und führt seine kleine Schwester Maybelle als Prinzessin nach Terabithia.

3.2.1.2 Narration

Die **Brücke nach Terabithia** folgt einem einfachen Chronologiemuster. Zeitsprünge, Flashbacks oder Traumsequenzen sind nicht vorhanden. Lediglich einmal sind zwei zeitlich versetzte Handlungssequenzen parallel montiert.

3.2.2 Personen

3.2.2.1 Personenkonstellation

Für **Brücke nach Terabithia** ergibt sich folgende Personenkonstellation: (Abb. 19).

Abstrahiert man diese Personenkonstellation, stehen eine kindliche Hauptperson und seine „Komplementärfigur“ im Zentrum der permanenten Bearbeitung. Als Komplementärfigur bezeichne ich die Figur, deren Stärken sich mit den Stärken der Hauptfigur komplementär ergänzen. Beide stehen in der Schule als Außenseiter dar und müssen sich gegen Hänseleien wehren. In einer Traumwelt schlüpfen sie in die Rolle von Helden. (Abb. 20)

3.2.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen

Jess Aarons ist die Hauptperson des Films. Er wächst in finanziell schwierigen Verhältnissen auf, was dazu führt, dass er in der Schule des Öfteren gehänselt und so zum Außenseiter wird. Mit seinem Vater (**Jack Aarons**) hat Jess immer wieder Streit, da dieser sein Interesse am Zeichnen für brotlose Kunst und Zeitverschwendung hält. Zu seiner Schwester **Maybelle** hat Jess ein zwiespältiges Verhältnis, einerseits schätzt er sie, andererseits beneidet er sie, wegen ihres guten Verhältnisses zu ihrem Vater.

Leslie Burke ist ebenso wie Jess Außenseiter. Es fällt ihr schwer sich in der Schule zu integrieren, weil ihre Eltern – beides Schriftsteller – teilweise weltfremde Ansichten haben und z.B. keinen Fernseher besitzen. Leslie besitzt große Fantasie und ist zu Beginn die treibende Kraft hinter der „Schöpfung“ Terabithias. Diese große Fantasie wird auch filmsprachlich in der zweiten Unterrichtsstunde angesprochen. Während Leslie ihren Aufsatz – es geht um Tiefseetauchen – vorliest, steigen Blasen aus ihrem Mund auf (Abb. 21), in Jess' Auge spiegeln sich die Fische (Abb. 22). Dadurch wird angedeutet, dass Leslie durch die Kraft ihrer Fantasie Einfluss auf die Realität nehmen kann. Im Gegensatz zu Jess hat sie ein sehr gutes Verhältnis zu ihren Eltern.

Ihre Stärken und die Stärken Jess' ergänzen sich, weshalb ich Leslie als die *Komplementärfigur* Jess' bezeichne.

Janice Avery und **Scott Hoager** und **Gary Fulcher** lassen sich als Bullies charakterisieren. Während Scotts und Garys Motive im Unklaren bleiben, wird Janices Verhalten durch problematische Familienverhältnisse erklärt. Als Leslie Janice Verständnis entgegenbringt, wandelt diese sich. Alle besitzen eine Entsprechung in Terabithia (Dazu mehr in Kap. 3.2.3)

Miss Edmunds ist Jess' und Leslies Musiklehrerin. Sie ist sehr bemüht um Jess, entdeckt seine Begabung für das Zeichnen und nimmt ihn deshalb in ein Museum mit. Darüber hinaus ist Jess heimlich in sie verliebt, was im Kontext dieser Arbeit aber nur am Rande interessiert.

Wichtig an diesen Charakteren ist – vor allem im Vergleich zur Angst-Furcht-Transformation – die Tatsache, dass sie sich weniger in eine Schachbrettmoral pressen lassen. Sicherlich sind die Rollen am Anfang klar verteilt, die Bullies sind böse, Jess und Leslie gut. Im Gegensatz zu Filmen der Angst-Furcht-Transformation werden in **Brücke nach Terabithia** jedoch Hintergründe herausgearbeitet. Jess' Vater ist seinem Sohn gegenüber durchaus ruppig, was sich aber aus der finanziell angespannten Lage der Familie erklärt. Als Jess nach dem Tod Leslies seine Hilfe braucht, ist er zur Stelle. Janice Avery ist zu Beginn des Films einfach nur ein böser Bully. Im Verlauf des Films stellt sich jedoch heraus, dass auch sie familiäre Probleme hat. Diese beiden Charaktere sind nicht eindeutig den Farben Schwarz oder Weiß zuzuordnen.

3.2.3 Terabithia

An dieser Stelle möchte ich nun auf das Verhältnis von Realität und der Traumwelt Terabithia eingehen, da dieses essenziell für die permanente Bearbeitung von Angst und Furcht ist. Daraufhin werde ich Parallelen und Unterschiede zum Land Oz aufzeigen, um das Muster der permanenten Bearbeitung von der Angst-Furcht-Transformation abzugrenzen.

3.2.3.1 Das Verhältnis von Realität und Terabithia

Bei Terabithia handelt es sich um eine Traumwelt, die von Jess und Leslie während des Kinderspiels entworfen wird. Terabithia ist eine Metapher, eine spielerische Bearbeitung der Alltagswelt Jess' und Leslies. Ihre Furcht vor Mitschülern aber auch positive Erlebnisse werden in Terabithia bearbeitet. Die Hauptaufgabe der Traumwelt besteht jedoch darin, einen Gegenentwurf zu der Realität des Schulalltags zu entwerfen. Im Zentrum steht dabei eine Transformation der Bullies, die Jess und Leslie in der Schule zu schaffen machen, in Diener des bösen Meisters und Feinde Terabithias. Janice Avery wandelt sich in einen Riesentroll, aus Scott Hoager werden die Eichoger und Gary Fulcher findet seine Entsprechung in den Rothaar-Geiern. Die Zuordnung eines Bullies zu seinem Äquivalent in Terabithia erfolgt auf 3 Ebenen:

1. Das Verhalten der Figuren
2. Ähnlichkeiten in der Namensgebung
3. Die (filmsprachliche) Hervorhebung eines hervorstechenden Merkmals

Ich werde diese drei Punkte nun kurz erläutern.

Das Verhalten der Figuren

Die auffälligste Ähnlichkeit zwischen Bully und seinem Äquivalent ist sein Verhalten Jess und Leslie gegenüber. Deutlich wird dies vor allem am Verhalten Janice Averys und des Riesentrolls. Wie auch Janice ist der Riesentroll vor allem durch seine Stärke charakterisiert. Am Anfang nutzt er sie, um Jess und Leslie in ihrem Baumhaus anzugreifen und zu verfolgen. Ebenso verhält es sich mit Janice, sie nutzt ihre Stärke, um jüngere Kinder einzuschüchtern. Nachdem Janice durch einen falschen Liebesbrief – geschrieben von Jess und Leslie – gedemütigt wird, verliert sie ihren Schrecken, stoppt ihre Attacken gegen jüngere Schüler und verhält sich Jess und Leslie gegenüber freundlich. In Terabithia wandelt sich daraufhin ihr Äquivalent, der Riesentroll, in einen Verbündeten der Terabithianer.

Im Gegensatz zu Janice sind Scott Hoager und Gary Fulcher Jess und Leslie körperlich nicht ganz so weit überlegen. Sie setzen daher eher auf versteckte Attacken, die durch andauernde Wiederholungen kulminieren. Diese Eigenart ihrer Attacken zeigt sich auch in ihren Entsprechungen. Die Eichoger und Geier sind für sich genommen nicht so stark wie der Riesentroll. Sie treten jedoch immer in Gruppen auf, was sie zu einer Gefahr macht. Die Feinde in Terabithia sind nicht nur ein Abbild der Bullies, sondern auch ein Abbild ihrer Attacken.

Ähnlichkeiten in der Namensgebung

Eine weitere Ähnlichkeit zwischen einem Bully und seinem Äquivalent liegt in der Namensgebung. Die Bezeichnungen der Gegenspieler in Terabithia klingen ähnlich wie der Name des Bullies. Diese Namensähnlichkeit geht leider in der deutschen Synchronisation etwas verloren. Im englischen Original wird aus Scott Hoager der „Scrogere“¹⁷ und Gary Fulcher wandelt sich in den „Hairy Vulture“.

Bei Janice Avery tritt keine verbale Homologie zu ihrem Äquivalent auf.

Filmsprachliche Hervorhebung eines hervorstechenden Merkmals

Die dritte Ebene der Ähnlichkeit zwischen Bully und dessen Traumwelt-Äquivalent ist die Hervorhebung eines oder mehrerer hervorstechender Merkmale. Bei Janice Avery und dem Riesentroll sind die hervorstechenden Merkmale die Füße. Hervorgehoben werden diese durch eine nahe Einstellung (Abb. 23) bei Janice bzw. einer Großaufnahme (Abb. 24) beim Troll. Unterstützt wird dies durch Leslies Ausruf „Schöne Füße“, der sowohl bei Janice (ebd., 0:07:06) als auch beim Troll erfolgt (ebd., 0:42:14). Ganz deutlich wird die Parallele als der Troll nach der „Versöhnung“ mit Janice ihr Gesicht erhält (Abb. 25).

Gary Fulcher/ die Geier sowie Scott Hoager/ die Eichoger identifizieren sich vor allem durch ihre Sprache. Die Eichoger simulieren ebenso wie Scott das Piepen eines „Loserdetektors“ (ebd., 0:05:26 sowie ebd., 0:30:29) und die Geier verwenden ebenso wie Fulcher den Ausruf „Du bist erledigt“ (ebd., 0:05:43

¹⁷ Die deutsche Version versucht diese Parallele dadurch deutlich zu machen, dass die Eichoger bei ihrem ersten Erscheinen noch als Eich-Hoager bezeichnet werden.

sowie ebd., 0:58:30). Darüber hinaus ist das Fell der Eichoger genau wie das Haar Scott Hoagers schwarz. Die Rothaar-Geier machen durch ihr Gefieder ebenfalls eine Parallele zu dem roten Haar und den Sommersprossen ihres Vorbildes deutlich.

3.2.3.2 Unterschiede zwischen dem Land Oz und Terabithia

Wie auch beim Land Oz handelt es sich bei Terabithia um eine Traumwelt. Ich werde an dieser Stelle Parallelen und Unterschiede zum Land Oz aufzeigen, um das Muster der permanenten Bearbeitung deutlich von der Angst-Furcht-Transformation abzugrenzen.

Die großen Unterschiede liegen in dem subjektiven Realitätsgehalt, die die Hauptperson der Welt zuschreibt, in der Veränderlichkeit und der Durchlässigkeit der Welt. Ich werde diese Punkte nun kurz ausführen.

Der subjektive Realitätsgehalt

Mit dem subjektiven Realitätsgehalt meine ich die Bedeutung, die die Hauptperson der Traumwelt zumisst. Als Dorothy in das Land Oz versetzt wird, hält sie dies zunächst für real. Erst später stellt es sich als Traum heraus. In **Die Brüder Löwenherz** ist es noch schwieriger zu entscheiden, ob Nangijala nun eine Einbildung oder ein „wirkliches“ Leben nach dem Tod ist. Es ist auch irrelevant, wie die „erwachsene“ Interpretation ausfallen mag, für die kindliche Hauptperson des Films ist die geschützte Sphäre, in der sie sich befindet, zunächst real.

In **Brücke nach Terabithia** ist Jess und Leslie von Anfang an klar, dass es sich bei Terabithia um ein Spiel, eine eingebildete Fantasiewelt handelt. Was sich auch in Gefahrensituationen zeigt, die durch die Fantasie gelöst werden können.

Veränderlichkeit

Mit Veränderlichkeit meine ich die innere Konsistenz der Traumwelt, sowie ihre Fähigkeit die Realität zu verändern und durch sie verändert zu werden. Dorothy kommt nach Oz und kann diese Welt aus eigener Kraft nicht verändern. Die Vogelscheuche bleibt stets ein guter Freund, die böse Hexe immer böse.

Der komplexere narrative Ablauf in **Brücke nach Terabithia** und das Wissen Jess' und Leslies führen dazu, dass Terabithia formbar wird. Das betrifft zum einen direkte Umformungen während des Spiels. Tannenzapfen werden zu Granaten, Bäume zu Riesentrollen und Eichhörnchen zu Eichogern. Zum anderen nimmt die Realität Einfluss auf Terabithia und Terabithia Einfluss auf die Realität. Diese wechselseitige Einflussnahme wird schon im Vorspann angedeutet. Die gezeichneten Krieger Terabithias sind vor ein reales Setting montiert (Abb. 26). Die Fantasie durchdringt die Realität. Nachdem Janice Avery in der Realwelt umgestimmt wurde, wandelt sich auch der Troll in einen Verbündeten.

Durchlässigkeit

Ein weiterer wesentlicher Unterschied liegt in der Durchlässigkeit der Traumwelt. Mit Durchlässigkeit meine ich die Stärke des narrativen Rahmens, der um die Traumwelt gelegt wird. In **Der Zauberer von Oz** findet eine starke Rahmung statt. Das Erzählmuster lautet: Kansas – Oz – Kansas. In **Brücke nach Terabithia** findet ein ständiger Wechsel zwischen der Realität und Terabithia statt.

Während ihrer Zeit im Land Oz ist es Dorothy unmöglich nach Kansas zurückzukehren, wieder in Kansas kann sie nicht zurück ins Land Oz. Die beiden Sphären sind zeitlich klar abgegrenzt. Auch räumlich erweist sich das Land Oz stärker von der Realität getrennt als Terrabithia. Während Oz „irgendwo über dem Regenbogen“ liegt¹⁸, reicht ein Schwung über ein verzaubertes Seil, um nach Terabithia zu kommen. Terabithia ist – rein geographisch – näher an der Realität und so leichter zu erreichen und zu verlassen. Aus diesem Grund finden auch stärkere Wechselwirkungen zwischen Realität und Traumwelt statt.

¹⁸ Auch an anderen Filmen der Angst-Furcht-Transformation lässt sich diese geographische Realitätsferne erkennen. „Das Land der Ferne“ in **Mio, mein Mio** ist Lichtjahre entfernt und Nangijala in **Die Brüder Löwenherz** gar nur über den Tod zu erreichen.

3.2.4 Schlüsselsequenz

Ich werde nun an dieser Stelle exemplarisch eine Sequenz vorstellen, um die Furchtinszenierung in **Brücke nach Terabithia** aufzuzeigen. Ich wähle eine Sequenz, die ich als „Schlüsselsuche in Terabithia“ (ebd., 0:56:54 – 1:02:22) betitelt habe, da in dieser die meisten Gegenspieler zusammenkommen und sie mir daher am besten geeignet erscheint.

3.2.4.1 Schlüsselsuche in Terabithia

Der Inhalt der Sequenz ist schnell zusammengefasst. Jess und Leslie suchen in Terabithia nach den Schlüsseln von Jess' Vater, die sie zu Glocken umfunktioniert haben. Während der Suche werden sie vom Dunklen Meister verfolgt und von Eichogern und Rothaargeiern angegriffen. Am Ende finden sie die Schlüssel und Jess wird nach einem Sturz von einer Baumkrone durch den Riesentroll aufgefangen.

Angst oder Furcht?

Die Zuordnung erweist sich in diesem Fall als einfach. Das negative Empfinden Jess' und Leslies hat ein klares Ziel und ist daher bestimmt, weshalb es als Furcht zu klassifizieren ist.

Filmische Inszenierung der Furcht

Die filmische Inszenierung der Furcht erfolgt durch einen Kontrast zwischen Ruhe und Spannung.

Zu Beginn der Sequenz gehen Jess und Leslie durch Terabithia und unterhalten sich über Jess' Probleme. Es wird nicht geschnitten oder gezoomt, eine ruhige Kamerafahrt folgt den beiden Protagonisten (ebd., 0:56:54 – 0:57:08). Es folgt eine kurze Einblendung des Dunklen Meisters. Dieser ist nur 2 Sekunden lang zu sehen.

Darauf kommt es zum Angriff der Eichoger und zur Attacke der Rothaargeier. Die folgende Kampf- und Fluchtsequenz lässt sich als *visuelles Herzrasen* charakterisieren. Dieses visuelle Herzrasen ist durch sehr schnelle Schnitte und

wechselnde Perspektiven, Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen gekennzeichnet. Die meisten Einstellungen haben eine Länge von weniger als fünf Sekunden, viele sind gar nur ein oder zwei Sekunden lang. Meistens wechseln zwischen den Einstellungen die Perspektive und die Einstellungsgröße. Dabei sieht man zu Beginn des Angriffes der Eichoger (Abb. 27) und der Rothargeier (Abb. 28) jeweils eine Halbtotale in einer Aufsicht. Diese gibt einen Überblick über die Lage und erfüllt so die Funktion eines establishing Shots. Darüber hinaus suggeriert die Aufsicht eine anfängliche Unterlegenheit Jess' und Leslie ihren Angreifern gegenüber.

Bei der Kamerabewegung überwiegt beim Angriff der Eichoger eine statische Kamera, was auf die Kürze der einzelnen Einstellungen und die Tatsache, dass Jess und Leslie einen recht geringen Bewegungsrahmen haben, zurückzuführen ist. Bei dem Angriff der Rothaar-Geier während Jess' und Leslie's Flucht überwiegen schnelle Kamerafahrten. So wird die dieser Situation innewohnende Hektik ausgedrückt. Nachdem Jess und Leslie die Rothargeier abgehängt haben, wird auf eine subjektive Kamera umgeschaltet und der Film durch einen Zeitraffer beschleunigt. Dies ist einerseits eine Referenz an die Möglichkeiten in der Traumwelt Terabithia und Jess' und Leslie's Einschätzung, sie seien die „schnellsten Läufer Terabithias“ (ebd., 0:59:06ff). Andererseits fügt sich das Ende der Flucht so in das visuelle Herzrasen ein. Eine entsprechende musikalische Untermalung durch ein Orchester unterstützt dieses.

Nach dem Ende der Flucht folgt eine kurze Phase der Ruhe. Der Schnittrhythmus und die Musik werden wieder ruhiger. Das blaue Licht, das bei der Entdeckung der Schlüssel aus Leslie's Tasche strömt, ist ein Verweis auf eine vorhergegangene Sequenz, in der zu sehen ist, wie Leslie das Licht in einer Kirche einfängt (ebd., 0:52:43 – 0:52:54). Auch das musikalische Thema erinnert an die Sequenz in der Kirche. Durch diesen Verweis auf die Herkunft des Lichtes wird auch seine Bedeutung klar. Es steht für die Werte und Normen, die in abendländischen Kulturkreisen zumeist der Kirche zugeschrieben werden: Ruhe, Geborgenheit, Frieden.

Der erneute Angriff der Eichoger und Rothaargeier wird nicht durch ein visuelles Herzrasen inszeniert, was darin begründet liegt, dass Jess und Leslie diesmal nicht allein kämpfen, sondern die Terrabithianer an ihre Seite haben. Von den Angreifern geht zwar eine Gefahr aus, diese ist aber zu bewältigen.

Während die terabithianischen Krieger die Angreifer in die Flucht schlagen, klettert Jess auf einen Baum, um die Schlüssel aus dessen Krone zu holen. Dabei wird er von einem Rothaargeier attackiert und stürzt hinunter. Die Aufregung des Sturzes wird zum einen dadurch dargestellt, dass in den 7 Sekunden des Sturzes (ebd., 1:00:00:48 - 1:00:55) 10 verschiedene Einstellungen gezeigt werden und folglich auch dementsprechend schnell geschnitten wird. Zum anderen ist in 2 dieser Einstellungen Leslies Gesicht in einer Großaufnahme zu sehen, sodass ihr Entsetzen deutlich zu erkennen ist. Am Ende des Sturzes wird Jess durch den Riesentroll aufgefangen. Er hat die Schlüssel in der Hand. Da die Gefahren nun gebannt sind, ist der Rest der Sequenz ruhiger, Jess und Leslie kehren nach Hause zurück. Hierbei finden sich, im Vergleich zum vorhergegangenen Schnittrhythmus, lange Einstellungen.

Zusammenfassung

Die Inszenierung von Furcht erfolgt durch ein *visuelles Herzrasen* und setzt so andere Schwerpunkte als Filme der Angst-Furcht-Transformation, was mich in meiner Sichtweise, die permanente Bearbeitung als eigenes Muster zu sehen, bestärkt.

3.2.5 Weitere Filme der permanenten Bearbeitung

3.2.5.1 The Mighty – Gemeinsam sind sie stark

The Mighty – Gemeinsam sind sie stark (Chelsom 1998) ist ein Film, der formal ähnlich wie **Brücke nach Terabithia** aufgebaut ist.

Der Film erzählt die Geschichte Maxwells. Maxwell, von allen nur Max genannt, ist für sein Alter groß gewachsen und hat mit einer Lernschwäche zu kämpfen. Seine Mutter wurde von seinem Vater umgebracht, der deshalb im Gefängnis sitzt. Max wächst bei seinem Onkel und seiner Tante auf. Wegen des kriminellen Hintergrundes seines Vaters und seiner Lernschwäche wird er von seinen Klassenkameraden gehänselt und von Bullies gequält.

Eines Tages zieht der etwa gleichaltrige Kevin in das Nachbarhaus. Kevin leidet an einer Krankheit, die seine inneren Organe schneller wachsen lässt als seinen Körper. Dadurch ist er körperlich behindert, hat einen Buckel und kann sich nicht ohne Krücken fortbewegen. Kevin ist hochintelligent und bezeichnet sich selbst als „Freak“. Nach anfänglichen Schwierigkeiten freunden die Beiden sich an. Max bietet Kevin einen gesunden Körper und somit Mobilität, Kevin bietet Max seinen Verstand und hilft ihm seine Leseschwäche zu überwinden. Im Förderunterricht liest Kevin zusammen mit Max die Geschichte König Artus'. Die Geschichte nimmt Einfluss auf die Realität. Während ihrer Streifzüge durch die Stadt, verwandeln sich Kevin und Max in ihrer Fantasie in edle Ritter, die einem entsprechenden Ehrenkodex folgen. Zusammen meistern sie die täglichen Herausforderungen des Lebens, ob nun schulische Aufgaben oder Konfrontationen mit Bullies.

Die schöne Zeit nimmt ein jähes Ende, als Max' Vater aus dem Gefängnis entlassen wird und seinen Sohn entführt. Kevin bricht allein auf, um Max zu retten, was ihm auch gelingt. Max' Vater wird wieder eingesperrt und einem glücklichen Leben scheint nichts im Weg zu stehen.

Wenige Tage später erleidet Kevin einen neuen Krankheitsschub und stirbt kurz darauf. Nach einer Phase der Trauer gelingt es Max den Tod seines Freundes zu verarbeiten. Er kommt zu Erkenntnis, dass ihm niemand nehmen kann, was „Freak“ ihm gegeben hat, tritt mit neuem Selbstbewusstsein in der Schule auf.

Der Kern der Story ähnelt dem Kern von **Brücke nach Terabithia**. Zwei Außenseiter, die sich komplementär ergänzen, freunden sich an. Mit Hilfe ihrer Fantasie gelingt es ihnen die Herausforderungen der Alltagswelt zu meistern. Dies ist der der permanenten Bearbeitung.

Trotz des gleichen Kerns unterscheiden sich die Filme in der Umsetzung des Musters. In **Brücke nach Terabithia** ist die Traumwelt Terabithia ein Spiegelbild der Realität, jede Gefahr der Realwelt hat ihr Äquivalent in Terabithia. Auch ist Terabithia geographisch von der Realwelt getrennt: Jess und Leslie müssen sich über einen Fluss schwingen, um die Traumwelt zu erreichen.

Die Traumwelt in **The Mighty** unterscheidet sich von Terabithia. Sie ist an keinen festen geographischen Ort gebunden. Vielmehr transformiert sich die Realität in Gefahrensituationen zu einer Traumwelt. Die Transformation betrifft auch nur Kevin und Max. Die beiden Freunde wandeln sich in gefährlichen Situationen in Ritter aus der Zeit König Artus'. Die anderen Anwesenden sind von dieser Transformation nicht betroffen und verwundert über das Verhalten der beiden Freunde.

Während Leslie und Jess in **Brücke nach Terabithia** also ihre Traumwelt Terabithia den Gefahren der Realwelt anpassen, transformieren Kevin und Max in **The Mighty** ihr Selbstbild in realen Situationen.

Dieser Unterschied zwischen den beiden Filmen führt m.E. nicht dazu, dass man von zwei verschiedenen Mustern sprechen kann. Es handelt sich vielmehr um zwei Spielarten eines Musters, dessen Kern bei beiden Filmen identisch ist.

3.3 Die Mutprobe (Dannys Mutprobe)

Als Nächstes werde ich das Muster der *Mutprobe* vorstellen. Dieses Muster muss nicht unbedingt einen ganzen Film ausfüllen, sondern kann auch lediglich eine kleine Sequenz ausmachen. Falls das Muster für den Film prägend ist, spielt der Film zumeist in einem durch männliche Sozialisation¹⁹ geprägten

¹⁹ Der Begriff der männlichen Sozialisation geht auf Böhnisch und Winter (1997) zurück. Die unter diesem Begriff beschriebenen Prinzipien für die Bearbeitung von Männlichkeit lassen sich wie folgt zusammenfassen: Die „Externalisierung“ als die Orientierung nach außen und der

Umfeld. Für die (zumeist männliche) Hauptperson gibt es zwei Gründe, sich der Mutprobe zu unterziehen. Die bestandene Mutprobe führt zur Anerkennung innerhalb der Gruppe und/oder die Hauptperson nimmt die Mutprobe auf sich, um sich selbst ihre Stärke zu versichern. Ich werde das Muster nun exemplarisch anhand des Films **Dannys Mutprobe** (Swaim 1998) vorstellen.

3.3.1 Inhalt und Narration

3.3.1.1 Inhaltsangabe

Der zwölfjährige Danny Himes und sein Vater sind im Baltimore des Jahres 1959 Außenseiter. Der Grund dafür ist, dass Dannys Vater Earl aus gesundheitlichen Gründen nicht in der Armee gedient hat und nun in einem überwiegend von Veteranen bewohnten Viertel als Schwächling gilt. Auch Danny wird als Sohn eines Schwächlings nicht voll anerkannt.

In der Stadt ist es Brauch, dass die Jugendlichen einmal pro Jahr versuchen einen Sendemast zu erklimmen. Da dieser in diesem Jahr abgerissen werden soll, ist es die letzte Chance für Danny seinen Mut zu beweisen. Ein gebrochener Arm erschwert die Aufgabe jedoch. Zu Dannys Glück findet er in seinem todkranken Nachbarn Chuck Langer einen Verbündeten. Der an Lungenkrebs erkrankte Brückenbauer hilft Danny bei der Konstruktion einer Tragevorrichtung²⁰, die ihn an die Spitze des Sendemastes bringen soll.

Der Tag der Mutprobe kommt und die Tragevorrichtung trägt Danny fast an die Spitze des Mastes. Zu seinem Pech bleibt er jedoch hängen und sein Vater muss ihn retten. Ein aufziehendes Gewitter erschwert die Rettung. Dennoch gelingt es Earl²¹ seinen Sohn zu retten.

mangelnde Kontakt mit dem inneren Selbst“ (Schultheis / Fuhr 2006, 28), der Zwang zu Stärke und Gewalt gegenüber anderen und deren Benutzung, die „Stummheit“, als Unfähigkeit über das Innere zu sprechen, Alleinsein, Körperferne, Rationalität und Kontrollzwang über sich und die Umwelt (vgl. ebd. sowie Böhnisch/ Winter 1997, 126 - 130).

²⁰ Als Gegenleistung erhofft er sich, dass Danny ihm eine Waffe besorgt, damit er Suizid begehen kann, um einen „würdigen“ Tod zu sterben. Diese Handlungsebene ist für das Muster der Mutprobe jedoch irrelevant, sodass nicht weiter darauf eingegangen wird.

²¹ Auch Dannys Vater muss seinen Mut beweisen, um in der Gesellschaft anerkannt zu werden. Seine Bewährungsprobe besteht darin, den schießwütigen Nachbarn zur beruhigen. Da ich mich in dieser Arbeit auf die Angst und Furcht der kindlichen Hauptperson beschränke, wird diese Handlungsebene nur am Rande behandelt.

3.3.1.2 Narration

Dannys Mutprobe folgt einer Variante des Hollywoodmusters. Danny muss seinen Gegenspieler (die eigene Furcht) überwinden, um sein Ziel (Selbstbestätigung und Anerkennung innerhalb der Gesellschaft) zu erreichen (Abb. 29). Die Handlung wird chronologisch erzählt.

3.3.2 Personen

3.3.2.1 Personenkonstellation

Für Dannys Mutprobe ergibt sich folgende Personenkonstellation: (Abb. 30). Die für die Betrachtung der Angst- und Furchtdarstellung irrelevanten Personen habe ich hierbei eingegraut. Abstrahiert von diesen konkreten Personen zu einer abstrakten Personenkonstellation (Abb. 31) fällt auf, dass sich in Dannys und Earls Umfeld die gleichen Charaktere befinden. Essenziell für die Mutprobe sind:

1. eine Hauptperson, die diese bestehen muss
2. einer oder mehrere Freunde, die ihn dabei unterstützen
3. mindestens ein Rivale, den es zu schlagen gilt und
4. eventuell ein Mentor, der mit Fachwissen oder Erfahrung zu Seite steht.

3.3.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen

Ich werde mich in den folgenden Charakterisierungen auf die für das Muster der Mutprobe wichtigen Personen beschränken.

Danny Himes ist die Hauptperson des Films. Er ist 12 Jahre alt und sportlich. Seine Stärken liegen im Klettern und Laufen. Als Sohn eines „Feiglings“ ist er immer wieder Hänseleien ausgesetzt und muss sich dieser erwehren. Seine Mutter ist verstorben. Den Sendemast möchte er einerseits besteigen, weil er schon seit er denken kann auf alles geklettert ist, also als Selbstbestätigung. Andererseits möchte er den Turm besteigen, um zu beweisen, dass er kein Feigling ist (vgl. dazu sein Gespräch mit Mister Langer, ebd. 0:44:02 – 0:45:10).

Zu seinem Vater **Earl Himes** hat Danny ein zwiespältiges Verhältnis. Einerseits schätzt er ihn, andererseits hat er Probleme damit, seine Autorität anzuerkennen, da dieser nicht im Krieg gedient hat.

Chuck Langer ist ehemaliger Brückenbauer. Er ist an Lungenkrebs erkrankt und liegt im Sterben. Er hat ein traditionelles Bild von Männlichkeit und ist der Auffassung, ein langsames Sterben sei einem Mann nicht angemessen. Er möchte nicht länger dahinsiechen, sondern seinem Leben selbst ein Ende setzen. Aus der Hoffnung Danny würde ihm eine Pistole besorgen und ihm so den Suizid ermöglichen, unterstützt er Danny bei seinem Versuch den Turm zu erklimmen. Langer nimmt die Rolle eines Mentors ein, obwohl er aufgrund seiner derben Sprache und unchristlichen Lebensweise nicht dem amerikanischen Idealbild eines Mentors und Vorbilds entspricht.

Wayne Barto ist Dannys Nachbar und bester Freund. Er hat seinen Vater im Krieg verloren, seine Mutter **Eileen Barto** ist alleinerziehend. Obwohl er nicht ganz so sportlich wie Danny ist, hilft er ihm die Tragevorrichtung für seine Klettertour zu bauen.

Andy und Tommy Sweeney sind die Rivalen Dannys. Man erfährt wenig über sie, nur soviel, dass zwischen ihnen und Danny ein immerwährender Wettkampf besteht. Immer wieder triezten die Beiden Danny, weil sein Vater kein Veteran ist. Er zahlt es ihnen mit Fallen auf dem Radweg im Wald heim.

Earl Himes ist Dannys Vater und arbeitet als Dachdecker. Er hat aus gesundheitlichen Gründen nicht gedient und wird in seiner Wohngegend, in der viele Veteranen wohnen, von den meisten nicht als „richtiger Mann“ anerkannt. Besonders **Jack McLaskin** zeigt ihm dies immer wieder. Von den toleranteren Bewohnern seiner Gegend wird er wegen seiner hilfsbereiten Art geschätzt. Mit seinen direkten Nachbarn **Ed Langer** und **Eileen Barto** verbindet ihn eine enge Freundschaft, die sich bei letzterer am Ende des Films in Liebe zu verwandeln scheint.

3.3.3 Schlüsselsequenzen

Ich werde nun anhand von zwei Sequenzen auf die filmsprachliche Inszenierung von Angst und Furcht während der Mutprobe eingehen. Als Erstes analysiere ich die Darstellung des Sendemastes im Vorspann (ebd., 0:00:04 – 0:01:01), sowie im folgenden Kapitel die Durchführung der Mutprobe (ebd., 1:17:56 – 1:24:14).

3.3.3.1 Vorspann

Angst oder Furcht

In der vorliegenden Sequenz findet noch kein Angst- oder Furchterleben statt. Es handelt sich lediglich um eine Hervorhebung der Gefahr, die vom Sendemast ausgeht. Da es sich in der späteren Sequenz um Furcht handelt, möchte ich an dieser Stelle von einer Inszenierung des Furchtbaren sprechen und den Vorspann als Vorgriff auf das spätere Furchterleben sehen.

Filmsprachliche Inszenierung des Furchtbaren

Der Vorspann des Films beginnt am Standort des Sendemastes. Nach einem establishing Shot (Abb. 32) wird der umgebende Zaun in einer halbtotalen Einstellung gezeigt (Abb. 33). Über eine halbnaher Einstellung (Abb. 34) wird zu einer Nahaufnahme (Abb. 35) geschnitten, auf der ein Warnschild deutlich zu sehen ist. Durch die nahe Einstellung ist das Schild gut zu lesen, die Einstellung ist lang genug, um alle Worte zu erfassen: „DANGER – HIGH R.F. VOLTAGE – KEEP OUT.“ Schon hierdurch wird deutlich, dass der Sendemast nicht unbedingt einen idealen Kinderspielplatz darstellt. Nach einer Einstellung, die nochmals den Zaun zeigt (Abb. 36) und so verdeutlicht, dass Gäste unerwünscht sind, wird der Sendemast in einer Froschperspektive (Abb. 37) gezeigt. Diese lässt den Mast noch höher und das Unterfangen, ihn zu besteigen, noch schwieriger erscheinen.

Nach einem re-establishing Shot (Abb. 38) sieht man den Eingang zu einem Schuppen neben dem Sendemast (Abb. 39, Abb. 40). Die Tür schlägt auf und

zu und zeigt somit, dass der Sendemast verlassen ist. Die Untersicht lässt den Sendemast erneut höher erscheinen.

Die folgende Nahaufnahme der Zauntür (Abb. 41), welche durch ein Schloss gesichert ist, zeigt erneut, dass auf dem Gelände keine Besucher erwünscht sind.

Abgeschlossen wird die Sequenz durch eine Kamerafahrt von der Spitze des Turms (Abb. 42) hin zur Stadt. Da die Kamera ihre Höhe beibehält, wird noch einmal deutlich, wie weit über der Stadt sich der Turm befindet (Abb. 43).

Zusammenfassung

Die Inszenierung des Furchtbaren erfolgt durch zwei Ebenen. Auf der ersten Ebene findet eine Inszenierung von Größe statt (durch Untersichten und Froschperspektiven). Auf der zweiten Ebene wirft die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die Abschottung des Sendemastes gelenkt.

3.3.3.2 Die Mutprobe

In diesem Kapitel möchte ich nun auf die Angst und Furchtinszenierung während der Mutprobe eingehen (ebd., 1:17:56 – 1:24:14). Der Inhalt der Sequenz ist Folgender: Der Tag der Mutprobe ist gekommen. Am Sendemast befinden sich die Kinder und Jugendlichen, die entweder selbst klettern oder dabei zuschauen. Danny lässt sich von der Tragevorrichtung, die er zusammen mit Langer konstruiert hat, an die Spitze des Sendemastes tragen. Dort bleibt er hängen und es ist ihm unmöglich, das Gerüst des Turmes zu erreichen. Die Situation wird dadurch erschwert, dass zusätzlich zu dem starken Wind ein Gewitter aufzieht. Wayne holt Dannys Vater zur Hilfe. Earl klettert auf den Sendemast und springt zu Danny hinüber, um ihn herunterzuziehen. Das Unterfangen gelingt und Danny kommt mit dem Schrecken davon.

Angst oder Furcht

Die negative Emotion ist in dieser Sequenz eindeutig auf ein Objekt bezogen. Der Abgrund, in den Danny hinabzustürzen droht, sowie das Gewitter sind das Furchtbare.

Filmsprachliche Inszenierung der Furcht

Die Inszenierung der Furcht in der vorliegenden Sequenz geschieht auf 3 Ebenen:

1. Das Furchtbare wird durch eine Inszenierung seiner Größe als solches charakterisiert.
2. Dannys Reaktionen werden gezeigt, es findet also eine Inszenierung des Fürchtenden statt.
3. Die Reaktionen der anderen Anwesenden werden gezeigt.

Ich werde die 3 Punkte im Folgenden erläutern.

Die Inszenierung des Furchtbaren

Die Inszenierung des Furchtbaren erfolgt, wie schon in der vorherigen Sequenz, durch die Inszenierung von Größe. Diese Inszenierung geschieht vor allem durch die Verwendung von Auf- und Untersichten. Während diese in der vorherigen Sequenz noch recht moderat ausfielen, finden sich während der Mutprobe extreme Frosch- und Vogelperspektiven. Während seiner Fahrt an die Spitze des Sendemastes wird Danny sowohl aus einer Froschperspektive (Abb. 44) als auch aus einer Vogelperspektive (Abb. 45) gezeigt. So wird der Effekt der Kameraposition verstärkt. Der Rezipient erkennt, wie weit in der Höhe Danny festhängt und wie weit er hinabstürzen kann. Während Danny oben im Turm festhängt, ist immer wieder sein Blick nach unten (Abb. 46) eingeschnitten, der zeigt, in welcher misslichen Lage er sich befindet.

Der Effekt der Frosch- und Vogelperspektiven wird dadurch verstärkt, dass der Sendemast in (super)-totalen Einstellungen (exemplarisch: Abb. 47) gezeigt wird. Durch diese Einstellung, in der „the human figure is barely visible“ (Bordwell / Thompson 2006, 191), zeigt sich, wie klein Danny im Vergleich zum Sendemast ist. Verschärft wird dieses Bild der Gefahr dadurch, dass es immer wieder Einstellungen gibt, deren Kadrierung nur die Spitze des Sendemastes zeigt (exemplarisch: Abb. 48). In diesen Einstellungen sind die Lichter Baltimores im Hintergrund nicht mehr zu sehen. Dadurch zeigt sich dem

Rezipienten wie allein Danny an der Spitze des Mastes ist. Dass es im Film mittlerweile dunkel geworden ist, verstärkt diesen Effekt. Der Rezipient sieht nur den Turm, teilweise lässt sich Danny erkennen, sonst ist nichts erkennbar. Die bedrohliche Situation, in der sich Danny befindet, wird durch seine Isolation verschärft.

Gebrochen wird die Isolation, als Dannys Vater Earl zu Hilfe eilt. Dies wird auch in den Einstellgrößen deutlich. Ab sofort dominieren Einstellungen im Bereich Halbnahe – Detail. Die Supertotale während der Fahrt nach unten erfüllt in diesem Fall die Funktion eines re-establishing Shots.

Auf die Funktion der näheren Einstellungen werde ich im Folgenden eingehen.

Die Inszenierung des Fürchtenden (Dannys Reaktionen) und die Reaktionen der Anwendenden.

Ich werde die Punkte 2 und 3 der Furchtinszenierung an dieser Stelle zusammen abhandeln, da sie nach dem gleichen Schema ablaufen. Neben der Inszenierung des Furchtbaren findet auch in **Dannys Mutprobe** eine Darstellung des Fürchtenden statt.

Diese Darstellung des Fürchtenden wird vor allem durch eine Hervorhebung seiner Emotionen erreicht. Um die Emotionen der Beteiligten hervorzuheben, werden halbnah und nahe Einstellungen sowie Großaufnahmen verwendet. Während Dannys Fahrt nach oben zeigt sein Gesicht noch ein Triumphgefühl und Freude, die sich in seinem Lächeln zeigt (Abb. 49). Die anderen anwesenden Kinder und Jugendlichen staunen mit geöffnetem Mund (Abb. 50). Das Triumphgefühl Dannys lässt an der Spitze jedoch schnell nach und wandelt sich über Unbehagen in eine Mischung aus Furcht und Resignation, die sich in der geschlossenen Körperhaltung (Abb. 51) und den später herabhängenden Armen zeigt. Dannys Vater kommt zum Sendemast und die Sequenz nähert sich ihrem dramaturgischen Höhepunkt. Gerade während dieses Höhepunktes, in dem Dannys Vater seinen Sohn durch ihr vereintes Gewicht nach unten ziehen will, lenkt Regisseur Bob Swaim durch Nah- (Abb. 52) und

Großaufnahmen den Blick der Zuschauer auf das Wesentliche. Da es mittlerweile Nacht ist, existiert auch kein ablenkender Hintergrund. In Dannys Gesicht (Abb. 53) ist die Furcht deutlich zu erkennen und auch in Earls Zügen (Abb. 54) spiegelt sich die Anspannung, die sich in den geschlossenen Augen und dem tiefem Atemzug zeigt.

Das vereinte Gewicht reicht nicht um die Beiden nach unten zu ziehen. Danny soll deshalb das Taschenmesser seines Vaters greifen (Abb. 55), um ein Seil durchzuschneiden. Das Taschenmesser fällt hinunter und kurz darauf reißt eines der Seile (Abb. 56), da es sich abgescueert hat. Beides wird in Detailaufnahmen gezeigt. Diese heben das wichtige Objekt (Taschenmesser, Riss-Stelle) hervor und lenken so die Aufmerksamkeit des Zuschauers an die richtige Stelle. Dramaturgisch hat diese Zwischenepisode die Aufgabe des retardierenden Moments.

Nachdem das Seil gerissen ist, beginnt Dannys und Earls Fahrt nach unten. Unten angekommen reißt ein zweites Seil und einer der Steine fällt nach unten. Er verfehlt Danny und seinen Vater nur knapp. Wie auch das Taschenmesser zuvor, handelt es sich hier um einen Effekt zur Aufrechterhaltung der Spannung.

Zusammenfassung

Die Inszenierung von Furcht erfolgt durch die Darstellung des Furchtbaren und durch die Darstellung des Fürchtenden und seiner Mit-Fürchtenden. Das Furchtbare wird durch die Inszenierung von Größe dargestellt, beim Fürchtenden wird auf die Emotionen Wert gelegt. Damit weist Dannys Mutprobe eine Parallele zur Furcht-Darstellung in **Der Zauberer von Oz** (vgl. dazu Kap. 3.1.4.2) auf, obwohl die Furcht an dieser Stelle eine andere Funktion erfüllt.

3.3.4 Weitere Filme der Mutprobe

Das Muster der Mutprobe kommt noch in weiteren Filmen vor. Hauptsächlich in Filmen, in denen männliche Kindheit thematisiert wird. Dabei nimmt die Mutprobe nicht zwingend einen zentralen Charakter wie in **Dannys Mutprobe** ein. Ich werde kurz einen weiteren Film vorstellen, in denen Angst und Furchterleben im Rahmen einer Mutprobe stattfinden.

3.3.4.1 Die wilden Kerle

Der Inhalt des Films **Die wilden Kerle** (Masannek 2003) ist schnell erzählt. Die wilden Kerle, eine Gruppe von Heranwachsenden an der Schwelle zum Jugendalter, müssen ihre Rivalen um den dicken Michi in einem Fußballspiel besiegen, um ihren Fußballplatz zurückzuerhalten. Hauptthema des Films sind Fußball und Probleme innerhalb der Gruppe, die in dieser Arbeit nicht interessieren. In Bezug auf Angst und Furcht ist wichtig, dass die wilden Kerle während ihrer Vorbereitungen auf das entscheidende Fußballspiel den Mut verlieren und sich dessen durch einen Sprung von einer Klippe beim Baggersee erneut versichern müssen.

Wie auch in Dannys Umfeld ist das Alltagserleben der wilden Kerle durch die männliche Sozialisation geprägt. „Alles ist gut, solange du wild bist“ ist das Motto der Gruppe. Für Mädchen Gefühle zu entwickeln oder gar darüber zu reden ist verpönt.

Die Personenkonstellation trifft nicht eindeutig auf die Mutprobe zu, stimmt in der Sache jedoch überein. Während in **Dannys Mutprobe** ein Einzelner, von Freunden unterstützt, eine Mutprobe begehen muss, ist es in **Die wilden Kerle** eine Gruppe von Freunden, die sich gegenseitig unterstützen. Dass die Rivalen (Der dicke Michi und seine Gruppe) nicht an der Mutprobe teilnehmen, ist für

das Muster irrelevant. Wichtig ist, dass sie, durch ihre ständigen Neckereien den wilden Kerlen gegenüber, diese zu der Mutprobe anstacheln.

Schon im Vorspann spricht Erzähler Raban darüber, wie sehr er sich vor einem Sprung in den Baggersee fürchtet. Zu einer gezeichneten Karte des „Wilde Kerle Landes“ (gemeint ist das Lebensumfeld der Gruppe) wird erklärt, welche Bedeutung die einzelnen Orte haben. Während dieser Erzählung wird die Klippe als die „nie im Leben springe ich darunter Monsterhöhlenklippe“ (ebd., 0:00:45 ff.) bezeichnet. Schon im Wort Monsterhöhlenklippe schwingt Einiges an Furcht mit.

Als die Mutprobe schließlich stattfindet (ebd., 1:07:05 – 1:09:04), sind die wilden Kerle zunächst zögerlich. Vanessa (ein Mädchen, das es geschafft hat bei den Kerlen aufgenommen zu werden) stellt sich als Erste an die Klippe. Nach und nach folgen ihr die Anderen. Die Inszenierung der Monsterhöhlenklippe erfolgt durch eine Supertotale (Abb. 57), die wilden Kerle sind in dieser Einstellung nur zu erahnen, wodurch deutlich wird, wie tief die Jungen im Vergleich zu ihrer Körpergröße springen müssen. Es folgt eine halbnah Einstellung von Vanessa und Fabi (Abb. 58), in der die beiden nach unten schauen. Die Emotionen in den Gesichtern sind klar zu erkennen. Nachdem noch einmal auf eine supertotale Einstellung der Klippe geschnitten wurde, wird die gesamte Gruppe in einer Totalen gezeigt (Abb. 59). Die Kadrierung ist so gewählt, dass das „Springen verboten“-Schild noch im Bild ist, welches noch einmal die Gefährlichkeit des Unterfangens anmahnt. Danach werden einzelne Mitglieder der Gruppe in einer nahen (Abb. 60, Abb. 61) Einstellung gezeigt, sodass ihre Emotionen klar zu erkennen sind. Es folgt der Sprung, die Kamera folgt den wilden Kerlen auf dem Weg nach unten. Dabei wird kurz auf einzelne Gesichter geschnitten, die wegen des schnellen Schnittes jedoch kaum zu erkennen sind. Das Befinden der wilden Kerle wird in ihrem laut ertönenden Angstschrei deutlicher.

Auch in diesem Film wird also mit einer Inszenierung des Furchtbaren durch Größe und einer Hervorhebung der Emotionen gearbeitet.

3.4 Die Prüfungen einer Heldenreise (Harry Potter)

Einen weiteren Rahmen für das Angst- und Furchterleben im Kinderfilm liefert das Konzept der *Heldenreise*. Die Heldenreise entstammt einem Konzept von Joseph Campbell (1999) und beschreibt den Kern vieler Mythen und Geschichten. Campbells Konzept wurde von Christopher Vogler (2004) an das Medium Film angepasst.

Bevor ich das Muster der Heldenreise anhand des Films **Harry Potter und der Stein der Weisen** auf das Angst- und Furchterleben im Kinderfilm appliziere, möchte ich vorher kurz das narrative Konzept der Heldenreise beschreiben.

Der Kern der Heldenreise lässt sich wie folgt beschreiben:

„Der Heros verläßt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimniserfüllten Fahrt zurück“ (Campbell 1999, 36, hervorh. im Orig.).

Das zugrunde liegende Schema der Heldenreise lässt sich also wie folgt skizzieren: (1) Der Aufbruch des Helden aus einer gewohnten Umgebung – (2) Seine Initiation durch das Bestehen von Prüfungen und Sieg über einen Gegenspieler – (3) Die Rückkehr des Helden in seine angestammte Umwelt, in der er nun einen neuen, höheren Status besitzt.

Die einzelnen Stufen wurden sowohl von Campbell als auch von Vogler genauer ausgearbeitet. Ich werde mich in dieser Arbeit auf die für den Film angepasste Version Voglers stützen²². Dieser beschreibt für die Heldenreise folgenden Ablauf:

1. „Der Held wird in seinem Leben in der **gewohnten Welt** vorgestellt und
2. erhält den **Ruf des Abenteuers**.
3. Er **zögert** oder **verweigert den Ruf**, wird aber
4. von einem **Mentor** ermutigt,
5. **die erste Schwelle zu überschreiten**, woraufhin

²² Zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Voglers und Campbells Modell vgl. Vogler (2004, 54).

6. **Bewährungsproben, Verbündete und Feinde** auf ihn warten.
7. Der Held dringt zur **tiefsten Höhle** vor, wobei er eine zweite Schwelle überschreiten muß, und
8. hat dann die **entscheidende Prüfung** zu bestehen.
9. Er nimmt die **Belohnung** an sich und
10. ist auf seinem **Rückweg** in die gewohnte Welt Verfolgungen ausgesetzt.
11. Danach hat er noch eine dritte Schwelle zu überschreiten, erlebt seine **Auferstehung** und wird von dieser Erfahrung grundlegend verändert.
12. Nun kann er mit dem **Elixier**, dem Schatz oder einer sonstigen Wohltat in die gewohnte Welt zurückkehren." (Vogler 2004, 74-75).

Vogler versteht sein Werk als eine Anleitung an Drehbuchschreiber und zeigt anhand einiger erfolgreicher Filme, wie sich der Typus der Heldenreise im Hollywoodkino wiederfindet.

Ich werde nun aufzeigen, wie sich das Muster im Film **Harry Potter und der Stein der Weisen** (Columbus 2001) wiederfindet und wie das Angst- und Furchterleben innerhalb der Heldenreise dargestellt wird.

3.4.1 Inhalt und Narration

3.4.1.1 Inhaltsangabe

Der Waise Harry Potter wächst bei seinem Onkel und seiner Tante auf. Diese behandeln ihn schlecht und lassen ihn Tag für Tag spüren, dass er ungeliebt ist. An seinem elften Geburtstag erhält Harry Besuch von Hagrid. Dieser teilt ihm mit, dass er der Sohn eines Zauberers ist und an der Zauberschule Hogwarts aufgenommen wurde. Nach kurzem Zögern packt Harry seine Sachen und geht nach Hogwarts. Dort findet er schnell Freunde, aber auch Konkurrenten und Feinde.

Harry erfährt, dass in Hogwarts der Stein der Weisen, ein Artefakt, das Unsterblichkeit verspricht, lagert. Voldemort, der böse Zauberer, der Harrys Eltern tötete, versucht diesen zu stehlen. Da der Lehrkörper nicht auf Harrys Warnungen reagiert, sucht Harry mit seinen Freunden den Stein und muss

dabei einige gefährliche Situationen und Prüfungen meistern. Am Standort des Steins angekommen trifft Harry auf Voldemort. Es kommt zum Duell, das Harry für sich entscheiden kann. Der Stein der Weisen ist erst einmal gerettet.

Als Held verlässt Harry nach seinem ersten Jahr Hogwarts, um die Ferien bei seinen Verwandten zu verbringen.

3.4.1.2 Narration

Die Narration folgt einem Schema, das ich als *fraktales Hollywoodmuster* bezeichnen möchte. Die Haupthandlung ist klar: Harry Potter muss seinen Gegenspieler Voldemort besiegen, um den Stein der Weisen zu retten.

Auch die Stationen, die er auf den Weg dorthin bewältigen muss, folgen diesem Muster.

Dem Standort des Steins sind mehrere Prüfungen vorgelagert, die Harry und seine Freunde bestehen müssen. Das Muster ist also: Harry und seine Freunde müssen eine Prüfung bestehen, um dem Stein der Weisen näher zu kommen.

Auch abseits der Haupthandlung folgen die einzelnen Abschnitte einem Hollywoodmuster. Während des Quidditch-Spiels müssen Harrys Freunde den Lehrer Snape davon abhalten Harrys Besen zu verhexen. Erst dann kann Harry das Spiel gewinnen²³.

Die Narration lässt sich grafisch folgendermaßen darstellen: (Abb. 62).

Ich halte den Begriff fraktales Hollywoodmuster auch deshalb für angebracht, weil sich das Hollywoodmuster, das sich in den einzelnen Prüfungen und der Haupthandlung wiederfindet, auch den übergeordneten Rahmen für die gesamte Harry Potter – Serie darstellt. Die Rettung des Steins der Weisen ist, wenn man die folgenden Bücher und Filme betrachtet, nur der erste Schritt um Voldemort zu besiegen.

²³ Es stellt sich später heraus, dass Snape nicht Harrys Besen verflucht sondern die Flüche Voldemorts neutralisiert. Da der Rezipient diese Information während des Quidditch-Spiels jedoch nicht besitzt, nimmt er Snape als den Gegenspieler wahr.

3.4.1.3 Gemeinsamkeiten zum Typus der Heldenreise

Der Plot **Harry Potters** folgt im Wesentlichen dem der Heldenreise nach Vogler. Zu Beginn des Films wird Harry in seiner gewohnten Umgebung vorgestellt (Punkt 1). An seinem elften Geburtstag erhält er Briefe, die seine Berufung nach Hogwarts beinhalten (Punkt 2). Er zögert zunächst diese zu öffnen. Als Hagrid zu Besuch kommt, zögert er seine Zauberkräfte anzuerkennen. Er lässt sich dennoch zum Weg nach Hogwarts überreden (Punkt 3 und 4). Das Überschreiten der ersten Schwelle (Punkt 5) besteht darin, sich in der neuen Welt einzufügen. Über eine geheime Tür besucht Harry zusammen mit Hagrid die Winkelgasse, einen geheimen Zaubermarkt in London. Am Bahnhof muss er das versteckte Gleis 9¾ finden. Schließlich bringt ihn der Hogwarts-Express, eine Dampflok und somit ein Anachronismus, der das Ziel von der gewohnten Welt separiert, nach Hogwarts. Von dem dortigen Bahnhof müssen die Neuankömmlinge erst einmal mit Booten einen Fluss überqueren. Diese Reihung von Übergangssequenzen macht deutlich, dass Harry Potter seine angestammte Umwelt verlässt. Abgeschlossen wird dieser Vorgang dadurch, dass er in Hogwarts einem Haus zugewiesen wird und so symbolisch eine neue Familie erhält. Dadurch ist auch gleich der erste Teil von Punkt 6 erfüllt: Harry findet Freunde und auch Konkurrenten. Als Nächstes folgen die ersten Bewährungsproben. Ich habe diese in dem Schaubild der Narration links angeordnet.

In Punkt 7 der Heldenreise dringt der Held in die „tiefste Höhle“ vor. Das Äquivalent zu dieser Höhle ist in **Harry Potter** das Versteck des Steins der Weisen. Die zweite Schwelle, die Harry überschreiten muss, besteht in diesem Fall aus mehreren, aufeinander folgenden Prüfungen. Diese Prüfungen, die ich zusammengefasst als Überwindung der zweiten Schwelle betrachte, habe ich im obigen Schaubild rechts aufgezählt.

Harry meistert zusammen mit seinen Freunden die Prüfungen und trifft auf Voldemort. Diesen muss er im Kampf besiegen (Punkt 8). Als Belohnung (Punkt 9) erhält er Punkte, die seinem Haus den Sieg beim internen Hogwarts-Wettkampf bringen. Die Punkte 10 und 11 fehlen. Punkt 12 findet sich nur in abgemilderter Form. Der Film schließt damit, dass Harry nach Hause fährt und

so in ein angestammtes Umfeld zurückkehrt. Wie es ihm dort ergeht spart der Film aus. Es ist jedoch davon auszugehen, dass Harry dort mit neuem Selbstbewusstsein auftritt.

3.4.2 Personen

3.4.2.1 Personenkonstellation

Für **Harry Potter** ergibt sich folgende Personenkonstellation: (Abb. 63).

Ich habe in den Personen **Harry Potters** gleich ihre abstrakte Rolle innerhalb der Heldenreise zugewiesen.

3.4.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen

Bevor ich darauf eingehe, welche Person welche Funktion im Rahmen der Heldenreise einnimmt, werde ich die wichtigsten Hauptpersonen kurz charakterisieren.

Harry Potter ist elf Jahre alt und muss erst noch damit fertig werden, dass er aus einer berühmten Zaubererfamilie stammt und jeder seinen Namen kennt. Er ist ein im Prinzip schüchterner Junge, der in der Zeit bei seinem Onkel und seiner Tante verinnerlicht hat, dass er „nur Harry“ (Columbus 2001, 0:14:45 f.) und somit weniger Wert ist als z.B. sein Cousin. Da ihm bisher das Wissen, ein Zauberer zu sein, vorenthalten wurde, sind für ihn die selbstverständlichsten Dinge in Hogwarts neu und unverständlich, sodass er etwas Zeit braucht, um sich einzugewöhnen. Im Laufe des Films lernt Harry seine Rolle zu akzeptieren und gewinnt an Selbstbewusstsein.

Ron Weasley lernt Harry Potter auf seiner Zugfahrt nach Hogwarts kennen. Die Beiden freunden sich schnell an. Ron entstammt einer ärmeren Familie, was dazu führt, dass er von den reicheren Mitschülern herablassend behandelt wird.

Hermine Granger stößt ebenfalls auf der Zugfahrt zu Harry und Ron. Sie ist eine strebsame Musterschülerin und stellt hohe Erwartungen an sich und Andere. Erscheint sie zu Beginn noch hochnäsig, wandelt sie sich zur wahren Freundin Harrys und Rons.

Über Harrys Gegenspieler **Voldemort** erfährt der Zuschauer wenig. Er hat Harrys Eltern getötet und wollte auch Harry umbringen. Er hat in seiner Vergangenheit mehrere schreckliche Dinge getan, die so grausam waren, dass niemand mehr seinen Namen aussprechen möchte. Seine Motive und seine Biographie bleiben unklar.

Für **Minerva McGonagall** und **Albus Dumbledore** ist an dieser Stelle die Charakterisierung als Lehrer Harry Potters ausreichend. Beide unterstützen ihn auch abseits des Unterrichts. McGonagall nimmt dabei die Rolle der strengen aber fairen Lehrmeisterin ein. Dumbledore wird als weiser Gelehrter beschrieben. Die Rollen der Beiden sind schon durch ihre Kleidung und ihr Aussehen deutlich zu erkennen.

Severus Snape gehört ebenfalls zu den Lehrern in Hogwarts. Ihn zeichnet eine Abneigung gegen Harry und seine Freunde aus, die er auch offen zeigt. Diese Abneigung teilt er mit **Draco Malfoy**, einem Sohn aus „adligem“ Zauberhaus. Draco glaubt aufgrund seiner edlen Herkunft über den Anderen zu stehen und lässt diese es auch deutlich spüren.

Hagrid ist derjenige, der Harry mit nach Hogwarts nimmt. Er ist ein sanftmütiger, teilweise zu naiver Riese, der um Harrys Wohlergehen besorgt ist. Zwischen den Beiden entwickelt sich schnell eine Freundschaft.

Es gibt noch weitere Personen. Diese sind jedoch durch ihre funktionale Rolle innerhalb der Heldenreise für die Arbeit ausreichend charakterisiert.

3.4.2.3 Die Personen der Heldenreise und ihre Äquivalente in Harry Potter

An dieser Stelle werde ich nun darauf eingehen, welche Funktion die einzelnen Charaktere innerhalb der Heldenreise einnehmen. Neben dem Helden, seinen Verbündeten und Gegenspielern nennt Vogler (2004) folgende Archetypen²⁴: den Mentor, den Schwellenhüter, den Herold, den Gestaltwandler, den Schatten und den Trickser.

Ich werde nun aufzeigen, welche Person in Harry Potter, welche Aufgabe übernimmt. Dabei fällt einer Person immer die Rolle eines Archetypen zu.

Die Aufgabe des **Helden** fällt Harry Potter, der Hauptfigur des Films, zu. Der Held ist ein Mensch, „der bereit ist, seine eigenen Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft zu opfern“ (ebd., 87). Genau diese Aufgabe fällt Harry zu. Uneigennützig begibt er sich in Gefahr, um zu verhindern, dass der Stein der Weisen Voldemort in die Hände fällt.

Vogler nennt zwei Arten von Helden:

„1. den aktiven, fest entschlossenen Typen, der sich bedenkenlos auf das Abenteuer einläßt und seinen Weg geht, und 2. den zögerlichen, von Zweifeln geplagten Typen, der eher passiv ist und immer wieder einen äußeren Anstoß braucht, um ins Abenteuer zu ziehen“ (ebd., 97).

Harry ist eher der zweite Typ Held. Er wächst als Waisenjunge bei seinem Onkel und seiner Tante auf, die ihn immer wieder spüren lassen, wie wenig sie von ihm halten. Nachdem Hagrid Harry in die Welt Hogwarts einführt, hat dieser immer wieder Probleme zu akzeptieren als Sohn zweier Zauberer etwas Besonderes zu sein. „Ich bin doch nur Harry“ (Columbus 2001, 0:14:45 f.), sagt er des Öfteren. Harry ist also im Grunde ein Held wider Willen. Als es schließlich darum geht, Voldemort zu stellen, hat er sich jedoch mit seiner Rolle

²⁴ Ein Charakter kann durchaus mehrere Archetypen bedienen. Vogler (2004, 82) schlägt vor, sich den „Archetypus also am ehesten als eine Art Maske [vorzustellen], die die einzelnen Gestalten einer Geschichte je nach Bedarf anlegen, um die Handlung voranzubringen“. Darüber hinaus lassen sich die Archetypen auch als Facetten des Helden begreifen. „Die übrigen Charaktere in einer Geschichte stellen dann für den Helden Möglichkeiten dar, die er zum Guten oder zum Schlechten nutzen kann“ (ebd.).

abgefunden und stürzt sich in das Abenteuer. Harry vollzieht eine Entwicklung und lernt seine Rolle als begabter Zauberer anzunehmen. Zu dieser Entwicklung gehört auch, dass er im Laufe der Geschichte immer mehr über seinen familiären Hintergrund erfährt. Die Geschichte Harry Potters lässt sich durchaus als Geschichte der „Suche des Ich nach Identität und Ganzheit“ (Vogler 2004, 88) betrachten.

Harrys Freunde Ron Weasley und Hermine Granger übernehmen die Funktion der **Verbündeten** und stehen Harry in den schwierigsten Situationen bei.

Die Rolle des **Gegenspielers** nimmt Voldemort ein. Er ist der dunkle Zauberer, der schon Harrys Eltern getötet hat und nun auch Harry vernichten will, um an den Stein der Weisen zu kommen.

Die Funktion des **Mentors** übernehmen die Professoren Albus Dumbledore und Minerva McGonagall. Sie sind es, die zu Beginn der Geschichte Harry bei seinem Onkel und seiner Tante absetzen und ihm später in Hogwarts mit Rat und Tat beiseite stehen. Vogler (2004, 107 ff.) nennt die folgenden Aufgaben für einen Mentor: Das Lehren des Helden, ihm Gaben zu überreichen, das Gewissen des Helden zu sein, ihn zu motivieren und ihm bei der sexuellen Initiation beizustehen. Die letzte Aufgabe spielt im ersten Harry Potter Film keine Rolle. Die anderen werden von den beiden Mentoren zusammen erfüllt. Dumbledore und McGonagall sind durch ihren Posten als Professoren in Hogwarts dazu verpflichtet ihre Schüler das Zaubern zu lehren und sie zu motivieren. Auch abseits des Unterrichtes stehen sie Harry mit Rat zur Seite. McGonagall lässt Harry vor Beginn seines ersten Quidditch-Spiels einen besonderen Besen als Geschenk zukommen. Die Funktion des Gewissens füllt Dumbledore indirekt aus, als er Harry davor warnt in den Zauberspiegel zu blicken und diesen nicht erneut zu suchen.

Fluffy fungiert als **Schwellenhüter**.

„An jeder Pforte zu einer neuen Welt erwartet ihn ein machtvolleres Wesen, das darauf bedacht ist, die Unwürdigen am Übertreten dieser Schwelle zu hindern. Auf den Helden muß dieser Schwellenhüter zunächst also einen furchterregenden Eindruck machen, doch bei genauer Betrachtung kann er durchaus besiegt, umgangen oder gar zu einem Verbündeten gemacht werden“ (ebd., 121).

Fluffy ist eindeutig als Schwellenhüter zu identifizieren. Bei ihm handelt es sich um einen riesigen dreiköpfigen Hund, der eine Falltür auf dem Weg zum Stein der Weisen bewacht. Zu Beginn wirkt er furchterregend, gar unbesiegbar. Durch die Hilfe Hagrids finden Harry und seine Freunde jedoch eine Möglichkeit ihn zu umgehen.

Hagrid nimmt die Rolle des **Herolds** ein. Vogler umschreibt das Auftreten des Herolds folgendermaßen:

„Eine fremde Gestalt [der Herold – W.R.] tritt an ihn [den Helden – W.R.] heran, er steht vor einer neuen Situation, oder er erhält eine Nachricht, die ihn erschüttert – und fortan ist nichts mehr so, wie es einmal war“ (ebd., 128).

Der Herold hat die Aufgabe dem Helden den Ruf des Abenteurers zu überbringen und ihn dazu zu motivieren die Herausforderung anzunehmen. Hagrid überbringt Harry die Botschaft von seiner Aufnahme in Hogwarts und motiviert ihn dazu, sein vertrautes Umfeld zu verlassen und sich der Herausforderung zu stellen.

Der **Gestaltwandler** wird durch Severus Snape repräsentiert. „Er entzieht sich jeder näheren Beobachtung, weil er eben ständig neue Züge annimmt und sich sozusagen unter den Augen des Betrachters wandelt (ebd., 133). Zu Beginn halten Harry und seine Freunde Snape noch für den Bösewicht, der den Stein der Weisen in seinen Besitz bringen will. Danach denken sie, er handle im Auftrag Voldemorts, bis sie schließlich einsehen müssen, dass Snape und Harry zwar eine gegenseitige Abneigung zueinander haben, Snape aber dennoch zu den Guten gehört.

Bei dem **Schatten**, dessen wichtigste dramaturgische Funktion darin besteht, „den Helden herauszufordern und ihm einen würdigen Gegenspieler zu geben“ (ebd., 145), handelt es sich um Draco Malfoy. Dieser ist nicht darauf aus Harry vollkommen zu vernichten, möchte ihn jedoch schlagen.

Der Trickser „drückt sich in sämtlichen Charakteren aus, die in erster Linie die Rolle des Clowns oder des komischen Begleiters spielen“ (ebd., 151), seine dramaturgische Funktion besteht darin Spannung durch Komik aufzulösen (vgl. ebd., 52). In **Harry Potter** übernimmt Neville Longbottom die Funktion des Tricksters. Er verzaubert sich ständig und fällt durch Ungeschicklichkeit auf.

3.4.3 Schlüsselsequenzen

Ich werde nun 2 Schlüsselsequenzen aus **Harry Potter und der Stein der Weisen** analysieren. Dazu wähle ich als Erstes die Sequenz aus, in der Harry Potter und seine Freunde sich gegen den Troll behaupten müssen. Diese sehe ich als eine Bewährungsprobe an. Somit befindet sie sich auf Punkt 6 der Heldenreise (Bewährungen, Freunde und Feinde). Als Zweites analysiere ich das Zauberschachspiel. Bei diesem handelt es sich um eine Prüfung auf dem Weg zum Standort des Steins der Weisen. Somit ist diese Sequenz Teil des Vordringens in die „tiefste Höhle“ (Punkt 7 der Heldenreise).

3.4.3.1 Kampf mit dem Troll

Der Inhalt der zugrunde liegenden Sequenz (Columbus 2001, 1:06:30 – 1:10:48) ist schnell zusammengefasst. Nach einer Streiterei mit Harry und Ron hat sich Hermine auf der Mädchentoilette eingeschlossen. Ein Troll bricht in Hogwarts ein und die Lehrer fordern alle Schüler auf, sich in ihre Quartiere zu begeben. Harry und Ron ignorieren die Anweisung und eilen zu Hermine, um sie zu warnen. Auf der Toilette treffen sie auf den Troll. Es kommt zum Duell.

Angst oder Furcht

Die negativen Empfindungen Harrys, Hermies und Rons sind eindeutig auf den Troll bezogen und somit bestimmt. Es handelt sich also um eine Darstellung von Furcht.

Filmsprachliche Inszenierung der Furcht

Die Sequenz beginnt damit, dass Harry und Ron sich von ihrer Gruppe absetzen. Es tobt ein Gewitter und die immer schneller zuckenden Blitze deuten das sich anbahnende Unheil an. Harry und Ron rennen durch einen Gang zur Mädchentoilette und sehen, dass der Troll ebenfalls auf dem Weg dorthin ist. Eine halbnaher (Abb. 64) und eine nahe Einstellung (Abb. 65) zeigen die Gesichter von Harry und Ron. Durch diese Einstellgrößen ist das Unbehagen in den Gesichtern der Beiden deutlich zu erkennen. In der letzten Einstellung ist die Kadrierung so gewählt, dass noch ein Teil der Wand zu sehen ist, hinter der Harry und Ron sich verstecken. So wird unterstrichen, dass sie Schutz suchen.

Es folgt ein harter Schnitt und der Zuschauer sieht Hermine in einer nahen Einstellung (Abb. 66). Ein Eye-line-cut führt zu den Füßen des Trolls (Abb. 67). Die Kamera fährt den Körper des Trolls hinauf und zeigt diesen schließlich in einer nahen Untersicht (Abb. 67), die den Troll größer erscheinen lässt, wodurch dieser noch bedrohlicher wirkt. Die Architektur des Schauplatzes mit hohen Deckenbögen führt zu einem starken Schattenwurf, der eine bedrohliche Grundstimmung schafft.

Es folgt eine nahe Einstellung von Hermine, in der ihr Unbehagen deutlich zu erkennen ist (Abb. 69). Daraufhin sieht man in einer Halbtotale Hermine und den Troll (Abb. 70). Dem Zuschauer ist es möglich die Größe der beiden direkt zu vergleichen. Durch diese Einstellung wird noch einmal die Größe des Trolls hervorgehoben. Es folgt nochmal eine nahe Einstellung Hermies um ihre Furcht zu zeigen. Der Beginn der Sequenz hebt also die Größe des Trolls und die Emotionen der Schüler hervor.

Der Angriff des Trolls beginnt damit, dass dieser die Einrichtung der Toilette zertrümmert. Dabei sieht man zunächst eine halbnah Einstellung des Trolls, die ihn von der Mitte der Beine bis zum Hals zeigt (Abb. 71). Durch diese ungewöhnliche Einstellung ist die Keule des Trolls, der die Toilette zertrümmert in der Mitte des Bildes und der Aufmerksamkeit des Zuschauers. Die leichte Untersicht dient wieder dazu den Troll größer erscheinen zu lassen.

Der weitere Kampf wird vor allem durch Bewegung vor der Kamera und die Kamerabewegung inszeniert. Harry und Ron stürmen in das Zimmer. Dabei werden nahe Einstellungen verwendet um die Emotionen hervorzuheben. Es folgt ein re-establishing Shot (Abb. 72), der zeigt, wie Harry und Ron den Troll mit Trümmern bewerfen, um ihn von Hermine abzulenken. Darüber hinaus zeigt der Shot die Stärke der Verwüstung. Eine Großaufnahme zeigt, wie der Troll am Kopf getroffen wird. Es folgt ein Cut auf Hermine, die sich unter ein Waschbecken flüchtet. Der folgende Schlag des Trolls verfehlt Hermine. Die Einstellungen sind von relativ langer Dauer, sodass die Aufmerksamkeit auf die handelnden Personen und ihre – durch die nahen Einstellungen hervorgehobenen – Emotionen gelenkt wird.

Harry hält sich an der Keule des Trolls fest und schwingt mit dieser auf dessen Kopf. Während der Troll versucht Harry abzuschütteln rammt dieser ihm seinen Zauberstab in die Nase. Es folgt eine nahe Einstellung des Trolls mit Harry auf seinem Kopf (Abb. 73). Der Troll versucht weiter Harry abzuschütteln. Dabei folgt die Kamera den Bewegungen des Trolls in entsprechender Schnelligkeit. Harte Schnitte zeigen die Reaktionen Rons und Hermines.

Es gelingt dem Troll Harry zu fassen. Er hält ihn kopfüber und versucht ihn mit der Keule zu erschlagen. Dabei ist der Bildausschnitt so gewählt, dass Ron im Hintergrund zu sehen ist (Abb. 74). Harry entkommt dem ersten Schlag, indem er den Kopf einzieht. Es folgt ein Cut auf Rons Reaktion, die von Ratlosigkeit geprägt ist (Abb. 75). Als Harrys Kopf wieder ins Bild kommt, wird durch eine veränderte Schärfeneinstellung die Aufmerksamkeit wieder auf ihn gelenkt (Abb. 76, Abb. 77, Abb. 78). Ein Cut auf Hermine zeigt, wie sie Ron den

entscheidenden Tipp gibt. Ron verübt einen Zauber, der die Keule des Trolls schweben lässt und so Harry rettet. Die schwebende Keule – hervorgehoben in einer Großaufnahme - fällt nach kurzer Zeit hinunter und trifft den Troll auf den Schädel, sodass dieser ohnmächtig umfällt.

Den Troll mit beunruhigten Gesichtern betrachtend, finden die Freunde zusammen. Die Lehrkräfte treffen ein und die Situation ist entspannt.

Zusammenfassung

Die Inszenierung der Furcht erfolgt auf zwei Ebenen. Zum einen wird der Troll als das Furchtbare in seiner Größe und Kraft dargestellt. Seine schnellen Bewegungen vor der Kamera, sowie Untersichten, sind dabei maßgebend. Zum anderen sorgen die nahen Einstellungen dafür, dass die Emotionen der Beteiligten gut zu erkennen sind.

3.4.3.2 Das Zauberschachspiel

Das Zauberschachspiel (ebd., 1:55:28 – 2:01:39) stellt eine Prüfung auf der zweiten Schwelle, die zum Stein der Weisen führt, dar. Der Inhalt ist folgender: Harry Potter, Ron und Hermine haben vorherige Prüfungen (Die Teufelsschlinge, das Schlüsselrätsel) überstanden und kommen nun in einen Raum, in dem sich ein riesiges Zauberschachspiel befindet. Die Freunde nehmen jeweils die Stelle einer Figur ein und versuchen ihren unsichtbaren Gegenspieler zu besiegen. Das Spiel führt zu einer Situation, in der Ron seine Figur und damit auch sich opfern muss, um Harry das Mattsetzen des gegnerischen Königs zu ermöglichen. Nach kurzer Zwiesprache wählen die Gefährten diese Option. Ron macht den entscheidenden Zug und während seine Figur geschlagen wird, stürzt er von dieser hinab. Hermine will ihm zu Hilfe eilen, doch Harry hält sie mit dem Verweis auf das noch laufende Spiel davon ab. Er setzt den König schachmatt und eilt mit Hermine zu Ron. Nachdem er sich vergewissert hat, dass sein Freund noch lebt, setzt er seinen Weg zum Stein der Weisen fort.

Angst oder Furcht

In der vorliegenden Sequenz finden sich sowohl Angst als auch Furcht. Zu Beginn ängstigen sich Harry und seine Gefährten. Der Grund hierfür ist, dass sie in einen dunklen Raum kommen und nicht wissen, was sie erwartet. Auch als sie erfahren, dass es sich bei dem Raum um ein riesiges Schachspiel handelt, ist die Situation zunächst unbestimmt, da sie sich in verschiedene Richtungen entwickeln kann, und folglich ängstigend. Als das Spiel beginnt, kommt zu dieser Angst eine Furcht vor körperlicher Verletzung hinzu. Dennoch bleibt das Spiel an sich ängstigend, da sein Ausgang offen ist.

Als Ron sich dann für den Sieg opfern will, existiert auf Harrys und Hermines Seite Angst um ihren Freund. Auf Rons Seite findet sich einerseits Angst vor dem Kommenden – es ist unklar, was wirklich passiert, wenn seine Figur geschlagen wird – und andererseits Furcht vor der nahenden Figur, die ihn zu schlagen droht.

Filmsprachliche Inszenierung von Angst und Furcht

Die Sequenz beginnt mit einer Kamerafahrt durch das Schachbrett. Dabei führt die Low-Key-Beleuchtung dazu, dass Schatten das Bild dominieren. Es ist schwierig zu erkennen, dass es sich um ein Schachbrett handelt, da nur einzelne Figuren zu erkennen sind (Abb. 79, Abb. 80). Ob der Zuschauer erkennt, dass es sich um ein Schachbrett handelt, hängt sicherlich zum Teil von seinem Vorwissen ab.

Harry und seine Gefährten können nicht wissen, was sie erwartet. Der Shot, der sie beim Eintreten in den Raum zeigt (Abb. 81), wählt eine amerikanische Einstellung. Harry, Ron und Hermine sind etwa bis zum Knie zu sehen. Diese Einstellungsgröße ermöglicht auch ein gutes Erkennen der Emotionen und der Körpersprache. Die Gesichter und die Körpersprache zeigen Unsicherheit, die sich durch die eng an den Körper angelegten Arme und die körperliche Nähe der Gefährten zueinander erkennen lässt. Die Freunde scheinen beieinander Schutz zu suchen. Da die Schachfiguren um Einiges größer sind als die Gefährten, sind diese nicht in ihrer ganzen Größe zu erkennen. Da die amerikanische der halbnahen Einstellung und somit dem natürlichen Sichtfeld

des Menschen sehr nahe ist, kann der Zuschauer so erahnen, wie sich Harry und seine Freunde fühlen müssen. Die Low-Key-Beleuchtung verstärkt diesen Effekt der Unbestimmtheit.

Im Folgenden sieht man Harry, Ron und Hermine mit kleinen Schritten vorwärts gehen. „Kleine Schritte bedeuten: Sicherheit vor allem, nur nichts überhasten, alles sorgfältig prüfen“ (Molcho 2003, 89). Harry hat dabei den Kopf leicht gesenkt. Die Freunde erkunden vorsichtig das Terrain, eine Haltung, die von Angst zeugt.

Ron erkennt schließlich, dass es sich bei dem Raum um ein Schachspiel handelt. Als er dieses ausspricht, beginnen kleine Feuer das Schachspiel zu illuminieren (Abb. 82). Dadurch wird es deutlich vom Hintergrund abgehoben und in das Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. Harry und seine Freunde gehen über das Schachbrett, die Schritte wirken sicherer als zuvor, wenn auch noch nicht selbstbewusst. Die Reihe der gegnerischen Bauern versperrt den Gefährten den Weg, indem sie die Säbel zieht (Abb. 83). In dem Shot sind die Gesichter der Freunde gut zu erkennen, sodass der Schrecken und die Furcht vor den gegnerischen Figuren deutlich zum Tragen kommen. Darüber hinaus erweist sich die Einstellung als Vorgriff auf das weitere Geschehen. Die Säbel teilen das Bild so, dass sie zwischen Hermine, Ron und Harry stehen. Harry Potter wird visuell von seinen Freunden getrennt, wie er auch später seinen Weg allein zu Ende gehen muss. Die Kadrierung ist so gewählt, dass die gegnerischen Figuren den Bildausschnitt begrenzen und macht so deutlich: Es gibt keinen Ausweg, wer weiterkommen will, muss das Schachspiel gewinnen. Harry und seine Freunde entscheiden sich, das Spiel zu spielen. Ron verteilt die Positionen, die seine Freunde auch sofort einnehmen. Nahe Einstellungen von Hermine, Harry und Ron zeigen nochmals die Anspannung und Unsicherheit in den Gesichtern der Freunde. Es folgt eine totale Aufsicht des Schachbretts (Abb. 84). Diese dient als re-establishing Shot. Lediglich Hermine ist zu erkennen, durch die Aufsicht wirkt sie im Vergleich zu den Schachfiguren noch kleiner, wodurch die Chancenlosigkeit der Freunde deutlich wird.

Das Schachspiel beginnt. Um zu erkennen, was mit geschlagenen Figuren passiert, opfern die Freunde einen Bauern, der von der gegnerischen Figur zerschlagen wird. Nahe Einstellungen heben die entsetzte Reaktion der Freunde auf die Brutalität hervor.

Das folgende Spiel wird durch schnelle Bildwechsel (13 Einstellungen in 24 Sekunden) inszeniert. Diese machen die Orientierung über den Verlauf des Spiels schwierig. Unterstützt wird diese inszenierte Orientierungslosigkeit durch halbnah bis große Einstellungen, die oft nur eine Schachfigur oder einen der Spieler zeigen, und es dem Zuschauer so unmöglich machen sich ein Überblick über die Gesamtlage zu verschaffen. Auch ständig wechselnde Perspektiven tragen zur Orientierungslosigkeit bei. In den meisten Einstellungen führt zudem eine Kamerafahrt an die Figur heran, an ihr vorbei oder um sie herum, sodass der Zuschauer seine Position nur in Bezug auf die Figur bestimmen kann, ihm aber ein Gesamtüberblick verwehrt bleibt (exemplarisch: [Abb. 85 - Abb. 89](#)). Die diskontinuierliche Bildsprache zeigt so vor allem eines: Orientierungslosigkeit, eben jene Unbestimmtheit, die die Angst definiert.

Wenn Harry oder einer seiner Freunde ins Bild kommen, kommt eine Überblendung zum Einsatz. Dadurch sind noch Teile der Zerstörung im Bild zu sehen, wodurch deutlich wird, dass die Gefährten Teil des Spiels und in Gefahr sind.

Der letzte Schlag der Königin erhält zeitlich besonders viel Raum. Hier kommen auch halbtotale Einstellungen zum Einsatz. Einen genaueren Überblick über die Lage bieten diese jedoch nicht. Einzig und allein die Verwüstungen auf dem Schachbrett sind zu erahnen. Während vorher nur ein Teil der Zerstörung einer Figur gezeigt wurde, und auch nicht ersichtlich war, wer den Schlag ausgeführt hat, wird nun in voller Länge gezeigt, wie die gegnerische Königin den Turm von Harrys Mannschaft schlägt. Die hervorgehobene Stellung dieses Zuges hat die Funktion, die Königin als „das Furchtbare“ zu inszenieren, dem sich Ron im nächsten Zug stellen muss.

Im nächsten Zug opfert Ron seinen Springer und sich, um Harry das Mattsetzen des Königs zu ermöglichen. Bevor Ron seinen Zug macht, führt dies zu

Diskussionen unter den Freunden, ob ihr Ziel, dieses Opfer wert ist. Die Diskussion erfolgt nach den Regeln des Continuity-Systems. Amerikanische bis nahe Einstellungen fixieren dabei die Gesichter Harrys und seiner Freunde. Ron führt seinen Zug aus und setzt so den König ins Schach. Die Spannung wird durch die Hintergrundmusik unterstützt, die durch schnelle Noten einen schnellen Herzschlag simuliert. Das Entsetzen in Rons Gesicht, als sich die Dame ihm nähert, wird durch eine Großaufnahme hervorgehoben (Abb. 90) und durch seinen lauten Schrei unterstützt.

Hermine will ihm zu Hilfe eilen, doch Harry hält sie davon ab und begibt sich auf den Weg das Spiel zu beenden. Die immer noch drängende Musik, die während Harrys Weg immer lauter wird, und eine nahe Einstellung von Ron und der vor Anspannung zitternde Hermine machen deutlich, dass das Schicksal Rons noch ungeklärt ist und neben dem Sieg des Spiels noch andere Sorgen auf Harry und Hermine lasten.

Das endgültige Schachmatt erfolgt vergleichsweise ruhig. Harry stellt sich vor den König, eine Nahaufnahme hebt die Entschlossenheit in seinem Gesicht hervor (Abb. 91). Der Bildausschnitt ist dabei so gewählt, dass nur Harry zu sehen ist. Dann wird der König in einer leichten Untersicht gezeigt, die sich dadurch begründen lässt, dass Harry zu ihm aufschauen muss, wie ihm sein Schwert aus der Hand (Abb. 92) fällt. Auch bei ihm ist der Hintergrund leer, sodass der Zuschauer das Gefühl hat, es handle sich nur um ein Duell zwischen Harry und dem König, welches Harry für sich entscheiden konnte.

Harry rennt zu Hermine und Ron, gibt Hermine den Auftrag Ron zu versorgen und den Schulleiter Dumbledore zu informieren. Hermine spricht Harry Mut zu, bevor dieser seinen Weg fortsetzt.

Zusammenfassung

Die Inszenierung von Furcht erfolgt durch eine Hervorhebung des Furchtbaren und der Reaktion des Fürchtenden. Angst wird vor allem durch die visuelle Inszenierung von Orientierungslosigkeit dargestellt.

3.4.4 Die Inszenierung des bösen Gegenspielers

Nachdem ich nun die Angst- und Furchtdarstellung von Prüfungen innerhalb einer Heldenreise dargestellt habe, möchte ich nun kurz auf die Inszenierung des bösen Gegenspielers Voldemort eingehen. Ich werde diese relativ kurz abhandeln, da die Darstellung von Voldemort im Wesentlichen der schon für den **Zauberer von Oz** herausgearbeiteten visuellen Codierung von Gut und Böse folgt.

Im Laufe des Films kommt es zweimal zur Konfrontation zwischen Harry und Voldemort. Die erste Konfrontation findet im Wald statt, als Harry und seine Freunde als Strafe für den Verstoß gegen die Schulregeln ein verwundetes Einhorn suchen müssen (Columbus 2001, 1:39:55 – 1:44:36). Die zweite Konfrontation ist der finale Kampf um den Stein der Weisen (ebd., 2:01:40 – 2:08:34).

Während der Suche nach dem verwundeten Einhorn entdecken Harry und Draco Malfoy Voldemort beim Töten eines Einhorns. Draco rennt vor Angst davon und Voldemort geht auf Harry zu, um diesen zu vernichten. Harry fasst sich an die Stirn, wo seine Narbe zu schmerzen anfängt. Durch die Vorgeschichte weiß der Zuschauer, dass es sich bei dem Bösewicht, der sich Harry nähert, um Voldemort handelt, denjenigen, dessen Taten so böse waren, dass niemand seinen Namen aussprechen will.

Voldemort selbst ist in dieser Sequenz nur als schwarzer Schatten zu erkennen (Abb. 93), seine Kapuze verdeckt einen Großteil seines Gesichtes, sodass in der Großaufnahme seines Gesichtes (Abb. 94) nur die mit Einhornblut befleckten Zähne zu erkennen sind. Wie auch schon in anderen Filmen fungiert die Farbe Schwarz als Identifikation des Bösen.

Diese Inszenierung wird im finalen Duell zwischen Harry und Voldemort fortgesetzt. Auch hier trägt Voldemort schwarze Kleidung. Es kommt jedoch eine weitere Ebene hinzu. Voldemort erhält ein Gesicht. Es stellt sich heraus, dass Voldemort als Parasit im Körper von Professor Quirrell lebt und sich Voldemorts Gesicht am Hinterkopf Quirells befindet. Voldemort/Quirrel erweist sich so als Januskopf (Abb. 95).

Dieser Januskopf hat zwei Funktionen. Zum einen symbolisiert er die Zwiespältigkeit von Personen und verweist so auf die Tatsache, dass gerade der sonst schüchtern und unsicher wirkende Quirrel sich als Träger von Voldemort entpuppt. Zum anderen sieht Quirrel/Voldemort durch diesen Januskopf unnatürlich und erschreckend aus. Verstärkt wird dieser Effekt durch die verzerrte, asymmetrische Mimik Voldemorts, die immer wieder durch nahe Einstellungen hervorgehoben wird (Abb. 96). Die Einstellungsdauer ist jeweils lang, sodass die Aufmerksamkeit auf dem Gesprächsinhalt liegt.

Die Inszenierung von Voldemort folgt also einem bekannten Muster, das durch den Januskopf eine zusätzliche Dimension erhält.

3.4.5 Weitere Filme der Heldenreise

Wie schon in den vorherigen Kapiteln möchte ich an dieser Stelle nun weitere Filme des Musters kurz vorstellen.

Wie weiter oben schon erwähnt, ist es durchaus möglich **den Zauberer von Oz** als einen Film der Heldenreise zu betrachten. Den Nachweis dafür werde ich an dieser Stelle nicht führen, da Vogler (2004) dies in seiner „Odyssee des Drehbuchschreibers“ schon ausführlich tut. Meine Argumentation, **den Zauberer von Oz** in ein eigenes Muster einzuordnen, ist ein spezifisches Verhältnis von kindlicher Angst und der Furcht vor dem Gegenspieler, das nicht in allen Filmen der Heldenreise anzutreffen ist.

3.4.5.1 Der König von Narnia

Ein weiterer Film der Heldenreise ist **Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia** (Adamson 2005).

Die Geschwister Peter, Susan, Edmund und Lucy müssen während des Zweiten Weltkriegs aus ihrer Heimatstadt London fliehen. Sie kommen bei einem Gelehrten auf dem Land unter, in dessen Haus sie einen magischen Schrank entdecken, der sie ins Land Narnia führt. Innerhalb von Narnia erleben die Kinder, insbesondere der Älteste Peter, nun die einzelnen Stufen der Heldenreise. In Narnia gelten sie als die Retter der Welt vor der bösen Weißen

Hexe. Sie finden Verbündete und Feinde und müssen auf dem Weg zu Aslan, dem Löwen, der die Heerschar der Guten anführt, zahlreiche Prüfungen bestehen. Zum Schluss kommt es zum entscheidenden Duell zwischen Peter und der Weißen Hexe, welches Peter für sich entscheiden kann. Die Kinder werden zu den Herrschern Narnias gekürt und kehren nach Jahren glücklicher Herrschaft – wieder als Kinder – in die „Realität“ zurück.

Die Narration folgt im Wesentlichen den Stufen Voglers für die Heldenreise. Auffällig ist, dass der Film keinen einzelnen Helden hat, sondern die 4 Kinder sich diese Rolle teilen. Die wesentlichen Charaktere der Heldenreise sind auch vorhanden. Es fehlt z.B. ein Schwellenhüter, dessen Aufgabe aber auf den unbelebten Schrank übertragen wird. Ich halte die Übereinstimmung zu Vogler jedoch für ausreichend, um von einer Heldenreise sprechen zu können. Wichtig ist in meinen Augen, die Funktion von Angst und Furcht. Diese besteht genau wie bei **Harry Potter** darin, die Hauptperson durch das Bestehen von gefährlichen Situationen und Gegenspielern einen Initiationsprozess durchlaufen zu lassen.

Auffällig bei diesem Film ist die Darstellung der bösen Gegenspielerin. Die Weiße Hexe trägt Weiß, eine Farbe, die im Kinderfilm sonst eher für die Guten steht. Von diesem Detail abgesehen, folgt der Film aber der üblichen audiovisuellen Codierung von Gut und Böse.

3.4.5.2 Stand by me

Ein weiterer Film, der dem Konzept der Heldenreise ähnelt, ist **Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers** (Reiner 1986). In **Stand by me** blickt der Schriftsteller Gordon Lachance auf seine Kindheit zurück und erinnert sich an eine Begebenheit kurz vor dem Wechsel auf eine höhere Schulform. Zusammen mit 3 Freunden brach er auf um eine Leiche zu sehen. Während des Fußmarsches dorthin bestand er verschiedene gefährliche Situationen und musste sich am Fundort der Leiche mit einem stadtbekanntem Rowdy auseinandersetzen.

Der Film konzentriert sich auf seine 4 Hauptpersonen, andere Figuren werden nur am Rande vorgestellt. Auch die einzelnen Punkte der Heldenreise sind nicht alle zu finden. Der Kern bleibt jedoch: ein Junge bricht (zusammen mit seinen Freunden) auf um eine Prüfung zu bestehen, und kommt als „Anderer“, als gereifter Mann, zurück. Die Hauptperson merkt es selbst an. Nachdem er zurück in seiner Heimatstadt ist, kommt Gordon diese entsetzlich klein vor. Dieses „klein vorkommen“ der Heimat ist Ausdruck eines Initiationsprozesses, eines „selbst-größer-werdens“.

Ich möchte daher **Stand by me**, nicht unbedingt als Film des Typus „Heldenreise“ betrachten, aber als Film, in dem Angst- und Furchterleben die gleiche Funktion haben.

3.5 Genrespezifische Gegenspieler (Der kleine Vampir)

Für das nächste Muster habe ich den Oberbegriff „*genrespezifische Gegenspieler*“ verwendet. War bei den bisher vorgestellten Mustern der Gegenspieler – sofern vorhanden – ein Zeichen für eine zugrundeliegende Aufgabe (Bewältigung der Angst, Bewältigung von Furcht, Bestehen einer Heldenreise), so steht der Gegenspieler bei diesem Muster für sich selbst.

Nun existieren, aufgrund der Genrevielfalt im Kinderfilm, mannigfaltige Ausprägungen des Gegenspielers: böse Hexen und Zauberer, Fabelwesen, Räuber, Diebe und andere Kleinkrimielle. Welcher Gegenspieler im Film auftritt, hängt vom Genre ab. Daher erachte ich das Genre als den narrativen Rahmen für dieses Muster. Es lassen sich jedoch Genre übergreifend Gemeinsamkeiten der Gegenspieler erkennen, die ich in diesem Kapitel beschreiben werde.

Eine dieser Gemeinsamkeiten ist, dass der Gegenspieler und die kindliche Hauptperson des Films zumeist auf der Suche nach einem bestimmten Gegenstand sind, um den beide konkurrieren. Es kann sich dabei um einen Wertgegenstand handeln, aber auch um einen Gegenstand, der „nur“ einen ideellen Wert für die kindliche Hauptperson besitzt.

Ich werde nun das Muster anhand des Films **Der kleine Vampir** (Edel 2000) beschreiben und anschließend auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu anderen Bösewichtern eingehen. Ich habe den Film ausgewählt, weil der Gegenspieler des Films (Vampirjäger Geiermeier), den kleinsten gemeinsamen Nenner der genrespezifischen Gegenspieler darstellt.

3.5.1 Inhalt und Narration

3.5.1.1 Inhaltsangabe

Tony Thompson zieht mit seiner Familie nach Schottland. Dort fällt es ihm wegen seiner Vorliebe für Vampire schwer in den Klassenverband aufgenommen zu werden und Freunde zu finden.

Eines Abends trifft er auf den Vampir Rüdiger von Schlotterstein, mit dem er sich anfreundet. Rüdiger erzählt Tony, dass eine besondere Sternenkongstellatlon bevorsteht, die es den Vampiren mit Hilfe eines besonderen Amulettes ermöglicht, ihren Wunsch nach Sterblichkeit wahr werden zu lassen. Jedoch ist das Amulett verschollen und die Vampirfamilie von Schlotterstein sucht bereits seit Jahrhunderten danach.

Doch nicht nur die Schlottersteins sind auf der Suche nach dem Amulett, auch der Vampirjäger Geiermeier möchte es in seinen Besitz bringen.

Tony, Rüdiger und seine Familie werden immer wieder mit Geiermeier konfrontiert und entgehen öfter nur knapp dem Tod. Am Ende findet Tony jedoch das Amulett und kann den Vampiren ihren Wunsch nach Sterblichkeit erfüllen.

3.5.1.2 Narration

Der Film enthält mehrere Geschichten und lässt sich demnach auf unterschiedliche Arten beschreiben. Die Haupthandlung lässt sich wohl am ehesten durch den Narrationstypus der „Suche nach dem heiligen Gral“ beschreiben. Daneben enthält der Film eine Liebesgeschichte zwischen Tony und Anna, der Schwester Rüdigers.

Für die Betrachtung von Angst und Furcht halte ich es für angemessen, den Film als eine Form des Hollywoodmusters zu betrachten. Tony und Rüdiger müssen ihren Gegenspieler Geiermeier besiegen, um an das Amulett zu gelangen und den Wunsch der Vampire nach Sterblichkeit zu erfüllen. Sicher wird diese Interpretation dem Film nicht im Ganzen gerecht, da die Rolle Geiermeiers zu stark akzentuiert wird. Jedoch beschreibt das Hollywoodmuster die Idee hinter dem genrespezifischen Gegenspieler am besten.

Die Narration des **kleinen Vampirs** erweist sich über die vielen Handlungsebenen hinaus als komplex, da der Film Flashbacks in Form von Visionen Tonys enthält. Es handelt sich also um eine Form des Alternationsmusters. Grafisch lässt sich die Narration wie folgt darstellen: (Abb. 97)

3.5.2 Personen

3.5.2.1 Personenkonstellation

Für den Film lässt sich folgende Personenkonstellation ausmachen: (Abb. 98). Die Personenkonstellation lässt sich eindeutig in Gut und Böse einteilen. Die Guten werden durch die von Schlottersteins und die Thompsons repräsentiert, die Bösen durch Geiermeier und die McAshtons. Schon in der Vorstellung der Figuren wird dies deutlich. Bei den Guten ist der Vorname bekannt. Die Bösen besitzen über ihren Nachnamen hinaus bestenfalls eine Funktionsbezeichnung. Geiermeier ist nur der Vampirjäger und auch Lord McAshton wird auf seine Position reduziert.

Abstrahiert finden sich in den Filmen mit genrespezifischen Gegenspielern immer eine kindliche Hauptperson, ein oder mehrere Freunde, die ihn unterstützen, sowie ein Gegenspieler, den es zu besiegen gilt. Ein familiärer Hintergrund kann vorhanden sein, muss aber nicht thematisiert werden (Abb. 99).

3.5.2.2 Charakterisierung der einzelnen Personen

Tony Thompson ist die Hauptfigur des Films. Mit seinen Eltern **Bob** und **Helga** ist er vor Kurzem nach Schottland gezogen. Tony fällt es schwer neue Freunde zu finden, was auch in seiner Vorliebe für Vampire begründet liegt. Diese Vorliebe geht bis zur Besessenheit, die soweit entwickelt ist, dass Tony seine Träume für wahr hält und sich nicht vom Gegenteil überzeugen lässt.

Die Vampirfamilie **von Schlotterstein** betrachtet ihre Existenz als Fluch und sehnt sich nach Sterblichkeit. Ihren Blutdurst stillen die Familienangehörigen allein durch Tiere. Insbesondere **Rüdiger** leidet unter dem Vampirfluch, da ihm so der Kontakt zu „Gleichaltrigen“ verwehrt wird. Er wird im Laufe des Films zum besten Freund Tonys. Durch Rüdiger lernt auch seine Schwester **Anna** Tony kennen und verliebt sich in diesen. Darüber hinaus sind die Schlottersteins traditionell organisiert. Rüdigers Vater **Ludwig** fungiert als Patron der Sippe.

Für die **McAshtons** ist an dieser Stelle eine sehr kurze Charakterisierung ausreichend. Die **Enkel** des Lords gehen mit Tony in eine Klasse. Zwischen ihnen besteht eine Feindschaft. **Lord McAshton** ist der Arbeitgeber Bob Thompsons. Seine Vorfahrin **Elisabeth** war Vampirin, wodurch er für das Thema sensibilisiert ist. Aus diesem Grund beauftragt er den Vampirjäger **Geiermeier**, die Vampire ausfindig zu machen und zu vernichten.

Geiermeier stellt den genrespezifischen Gegenspieler und den Hauptbestandteil des Musters dar, weshalb ich auf ihn im Folgenden genauer eingehen will.

3.5.3 Vampirjäger Geiermeier

Geiermeier stellt, so wird der im nächsten Kapitel folgende Vergleich zu anderen Bösewichtern zeigen, einen typischen Gegenspieler dar. Ich werde nun anhand wichtiger Indikatoren aufzeigen, wie Geiermeier als Gegenspieler identifiziert wird.

Sein Beruf

Ein wichtiges Kennzeichen Geiermeiers ist, dass er im Film vor allem durch seine Tätigkeit charakterisiert wird. Er ist Vampirjäger. Sehr viel mehr erfährt der Rezipient nicht über ihn. Schon in der ersten Sequenz, in der Geiermeier auftritt (ebd., 0:07:13 – 0:08:45), wird diese Beschränkung auf seinen Beruf deutlich. Man sieht ein einsames Waldstück. Eine langsame Kamerafahrt führt zu einem Auto. Es folgt ein Cut und einzelne Details des Wagens sind in Großaufnahmen zu sehen. Schließlich fährt die Kamera an der Seite des Wagens entlang und stoppt an einer Tür (Abb. 100). Durch die Großaufnahme ist deutlich das Firmenlogo zu erkennen. Geiermeier betreibt die „VAMPIRKILL LTD“. Erst dann folgt ein Schnitt auf Geiermeier. So ist dieser für den Zuschauer erst einmal Vampirkiller und in erst in zweiter Linie ein Mensch.

Seine Bewaffnung

Deutlich wird dies auch durch seine Bewaffnung. Geiermeiers Auto ist mit vielen Lampen ausgerüstet, welche im Angesicht der Tatsache, dass Vampire kein Licht ertragen, eine gefährliche Waffe darstellen. Darüber hinaus verfügt Geiermeier über eine Menge tragbarer Waffen. Ein Gewehr für Holzpflocke, viele Lampen, ein Kreuz und Ähnliches.

Aussehen und Kleidung

Das Aussehen und die Kleidung Geiermeiers verstärken den negativen Eindruck des Rezipienten. Die Kleidung Geiermeiers wirkt abgetragen und schmutzig. Darüber hinaus ist die Kleidung dunkel, was generell ein Indikator für das Böse im Kinderfilm ist, wie auch die bisher analysierten Filme zeigen.

Das Aussehen Geiermeiers unterstützt den durch die Kleidung hervorgerufenen Eindruck. Geiermeier trägt einen Dreitagebart mit ausgeprägten Koteletten (Abb. 101). Im Zusammenspiel mit der abgetragenen Kleidung entsteht so ein Eindruck der Ungepflegtheit.

Weitere Charakterisierung

Die weitere Charakterisierung Geiermeiers als Bösewicht erfolgt durch sein Verhalten, in dem seine hervorstechenden Charaktereigenschaften zum Tragen kommen. Geiermeier ist skrupellos. Er scheut nicht davor zurück, andere für seine Zwecke einzuspannen. So benutzt er den Friedhofswärter als „Köder“ für die Vampire. Er lässt diesen beißen, um zu beweisen, dass es Vampire in der Gegend gibt. Danach verfrachtet er ihn in den Kofferraum (ebd., 0:41:22 – 0:45:28). Bei der späteren Suche nach der Vorfahrin der Vampire scheut Geiermeier nicht davor zurück, Tony in einen Sarg zu sperren und seinen Tod in Kauf zu nehmen (ebd. 0:57:40 – 0:58:35).

Weiterhin zeichnet sich Geiermeier durch seine Unhöflichkeit aus. Er platzt ungefragt in eine Besprechung Lord McAshtons hinein und ergreift, ohne zu fragen oder sich vorzustellen, das Wort. Als Gast im Haus des Lords erklärt er diesem, was er zu tun habe.

Eine weitere Eigenschaft Geiermeiers ist die Inflexibilität seines Denkens. Geiermeiers Weltbild ist klar in Gut und Böse aufgeteilt. Er ist der Gute, alle Vampire sind die Bösen. Dass ein Mensch sich mit einem Vampir anfreundet, ist für ihn undenkbar. Dementsprechend hält er Tony für einen Vampir und versucht diesen mehrmals, trotz ausbleibenden Erfolgs, mit hellem Licht zu besiegen.

3.5.4 Schlüsselsequenz

Ich werde nun anhand der ersten Begegnung zwischen Tony und Geiermeier aufzeigen, wie die Furcht vor diesem dargestellt wird.

3.5.4.1 Die erste Begegnung mit Geiermeier

Der Inhalt der Sequenz (ebd. 0:14:31 – 0:16:14) ist folgender: Rüdiger stillt seinen Blutdurst an einer Kuh. Tony verlässt den Stall und trifft auf der Straße auf Geiermeier, der in seinem Wagen sitzt. Der Vampirjäger schaltet seine Lichter ein und möchte Tony überfahren. In letzter Sekunde holt Rüdiger Tony von der Straße. Ich beschränke mich in der folgenden Analyse auf den zweiten Teil der Sequenz (ab ebd., 0:15:06), in der Geiermeier in Erscheinung tritt.

Angst oder Furcht

Die negative Emotion ist eindeutig auf das heranbrausende Auto und den in ihm sitzenden Geiermeier gerichtet. Folglich handelt es sich um eine Darstellung von Furcht.

Filmsprachliche Inszenierung der Furcht

Die Sequenz beginnt damit, dass Tony in einer amerikanischen Einstellung gezeigt wird, wie er aus dem Stall auf die Straße tritt (Abb. 102). Im Western wird diese Einstellung oftmals vor einem Duell verwendet. Ihre Funktion besteht in diesem Kontext darin, die Waffen der Kontrahenten zu zeigen. Da Tony jedoch unbewaffnet ist, halte ich einen anderen Grund für die Wahl der Einstellungsgröße für wahrscheinlicher. Durch die amerikanische Einstellung ist der Bildbereich so groß, dass neben Tony und dem Setting auch Tonys Schatten zu sehen ist.

Bei dem Setting handelt es sich um eine nächtliche Außenaufnahme. Durch die Low-Key-Beleuchtung sind wenig Details zu erkennen. Aus dem vorherigen Filmverlauf ist allerdings bekannt, dass Tony mit Rüdiger zu einem Kuhstall aufgebrochen ist. In der vorliegenden Einstellung sehen wir außer Tony im Vordergrund nur Teile eines Zauns. Dieser ist ungefähr so groß wie Tony und in seiner Beschaffenheit eindeutig als Einzäunung für Tiere gedacht. Aus diesen Informationen und dem bekannten Kontext wird deutlich: Tony befindet sich allein auf dem Land und kann nicht auf Hilfe hoffen.

Der Zaun hat jedoch nicht nur die Funktion, den Zuschauer daran zu erinnern, dass Tony sich buchstäblich allein auf weitem Feld befindet, er ist auch so platziert, dass Tonys Schatten in voller Größe auf ihn fällt. Durch den Low-Key-Stil ist der Schatten sehr ausgeprägt. Tony steht dabei in der Bildmitte, der Schatten befindet sich ungefähr auf dem goldenen Schnitt. Damit sind sie im natürlichen Aufmerksamkeitszentrum des Rezipienten.

Der starke Schattenwurf führt im Zusammenspiel mit dem detailarmen und dunklen Bild zu einer unheimlichen, beklemmenden Grundstimmung.

Es folgt ein Eye-line-Cut auf das Auto Geiermeiers (Abb. 103). Auch dieses ist in einer im Low-Key-Stil ausgeleuchteten Einstellung zu sehen. Auf den ersten Blick ist nur eine rot blinkende Lampe zu erkennen, ein – zumindest im abendländischen Kulturkreis – allgemein anerkanntes Zeichen für Gefahr.

Von dem Setting ist wie in der vorherigen Einstellung kaum etwas zu erkennen. Außer dem Auto ist der Zaun zu erkennen, was dem Continuity-System geschuldet ist. Die Wiese oder vielleicht auch das Feld, das sich neben der Straße befinden müsste, ist nicht sichtbar. Lediglich ein grüner Grasstreifen, der den Verlauf der Straße markiert, ist zu erkennen. Hierdurch wird die die Botschaft der vorherigen Einstellung verstärkt: Tony befindet sich irgendwo im Nirgendwo, es droht ihm Gefahr.

Tony begibt sich auf die Mitte der Straße. Dabei ist er kurz in einer Nahaufnahme zu sehen. Die auf seinem Gesicht erkennbare Emotion lässt sich am besten als „interessiert suchend“ beschreiben. Schließlich bleibt er auf der rechten Fahrspur vor dem Wagen stehen (Abb. 104). Weiterhin führt die Low-Key-Beleuchtung dazu, dass nur die Bildmitte zu erkennen ist. So wird der Eindruck der Einsamkeit gefestigt. Immerhin ist ein Teil der Straße zu erkennen. Diese ist offensichtlich sehr schmal, wahrscheinlich nur die Auffahrt zu dem Bauernhof, was noch einmal auf das ländliche Setting verweist.

Es folgt eine Nahaufnahme von Geiermeiers Gesicht, das durch die rot blinkende Lampe immer wieder in einen roten Schatten getaucht wird. Durch den Low-Key-Stil fallen tiefe Schatten auf sein Gesicht (Abb. 105). Auf diese Art

und Weise wird der Gegenspieler als das Furchtbare inszeniert. Man sieht, wie Geiermeier seine Lichter einschaltet. Diese leuchten ganzen Bildraum aus, sodass nichts mehr zu erkennen ist.

In sehr schnellem Schnittrhythmus folgen: eine Nahaufnahme von Tonys Gesicht, auf der zu sehen ist, wie er sich die Augen verdeckt, ein over-the-shoulder-Shot aus Tonys Sicht, wie immer mehr Lampen angehen und eine totale Einstellung von Tony in leichter Aufsicht, die die Unterlegenheit Tonys zeigt. Dadurch, dass Geiermeier seine Lichter eingeschaltet hat, sind die Einstellungen, in denen Tony zu sehen ist, gut ausgeleuchtet und es sind Details der Landschaft zu erkennen, die allerdings auch nur die bisherige Situation „irgendwo im Nirgendwo“ bestätigen.

Es folgt ein Cut auf Geiermeiers Gesicht (wieder Großaufnahme), wie er mit wutverzerrtem Gesicht weitere Lampen einschaltet, um dem „Vampir“ (für den er Tony hält), den Garaus zu machen.

Daraufhin wird Tonys von Furcht geprägtes Gesicht in einer Nahaufnahme gezeigt, welche die Emotionen hervorheben soll. Der Schnittrhythmus ist weiterhin sehr schnell, der Rezipient findet kaum Zeit jeden Shot zu erfassen, da er sich erst einmal die Situation vergegenwärtigen muss. Durch die kurze Einstellungsdauer ist ihm ein buchstäbliches „sich die Situation vor Augen führen“ fast unmöglich.

Es folgt, weiterhin schnell geschnitten, in wechselnden Perspektiven und Einstellungsgrößen ein Hin und Her zwischen Tony und dem auf ihn zufahrenden Wagen. Die Einstellungen, die das Auto zeigen, werden dabei immer größer. Die Einstellungen lenken entweder durch ihre Einstellungsgröße, die nur das Wichtigste zeigt, oder ihre Beleuchtung, die nur das Wichtigste erkennbar macht, die Aufmerksamkeit auf das Wesentliche: Ein großes, mit sehr hellen Schweinwerfern ausgerüstetes Auto fährt auf Tony zu. Die letzte Einstellung in diesem Hin und Her zeigt Tony, wie er, vor Furcht unfähig sich zu bewegen, den Mund zu einem lauten Schrei öffnet. Die Kamera fährt von einer halbnahen bis zu einer nahen Einstellung heran, um seine Emotionen hervorzuheben (Abb. 106).

Es folgt ein Schnitt, man sieht Tony von hinten. Rüdiger rauscht von der Seite heran und zieht Tony von der Straße. Die Kamera folgt den beiden nicht, sondern bleibt stehen, sodass Rüdiger Tony zur linken Seite aus dem Bild zieht und die herannahende Stoßstange von Geiermeiers Auto schließlich das ganze Bild ausfüllt. Die Gefahr und somit das Furchterleben sind überstanden. Es folgt noch eine Reihe von Einstellungen, die zeigen, wie Geiermeier, frustriert über seinen Misserfolg, sein Auto anhält.

Zusammenfassung

Die Inszenierung von Furcht erweist sich als relativ komplex. Einerseits wird ein sich fürchtendes Kind gezeigt, andererseits wird das Furchtbare, also das Objekt, auf das sich die Furcht bezieht, als gefährlich inszeniert. Soweit ist die Inszenierung aus dem **Zauberer von Oz** bekannt. Hinzu kommt die Inszenierung des Gefühls von Ohnmacht, hervorgerufen durch schnelle Schnitte. Ich möchte an dieser Stelle noch einmal hervorheben, dass sich alles auf den letzten Seiten beschriebene innerhalb einer Minute abspielt. Durch dieses schnelle Schnitt- und damit Handlungstempo geht es dem Rezipienten so wie Tony, er muss sich erst einmal orientieren und ist unfähig Handlungsoptionen auszuloten.

3.5.5 Weitere Filme mit genrespezifischen Gegenspielern

Neben dem kleinen Vampir gibt es noch eine Vielzahl an Filmen, in denen genrespezifische Gegenspieler in Erscheinung treten. Die Darstellung erfolgt dabei immer in ähnlicher Weise. Die Filme, die ich im Folgenden aufzähle, stellen sicherlich keine vollständige Liste dar, geben aber dennoch die Vielfalt an Gegenspielern gut wieder.

Der Kern des Musters ist, wie oben schon beschrieben, folgender: Die kindliche Hauptperson und der böse Gegenspieler konkurrieren um ein Objekt, das beide in ihren Besitz bringen wollen.

Ich werde nun weitere Filme mit genrespezifischen Gegenspielern aufzählen, und kurz ausführen, wie der Bösewicht dargestellt wird.

3.5.5.1 Der Räuber Hotzenplotz

Insbesondere in den dem Kasperletheater entlehnten Kindergeschichten, ist der Bösewicht zumeist ein Räuber. Ein besonders prominenter Vertreter ist dabei der Räuber Hotzenplotz. Die Geschichte wurde sowohl von Gustav Ehmck (1974) als auch von Gernot Roll (2006) verfilmt. Die Filme gleichen sich in der Darstellung des Räubers im Wesentlichen, weshalb ich sie zusammen abhandeln möchte. Die Tatsache, dass die Neuverfilmung sowohl das Buch „Der Räuber Hotzenplotz“ als auch „Neues vom Räuber Hotzenplotz“ enthält ist für die Darstellung des Räubers unwichtig.

Beim Räuber Hotzenplotz, 1974 verkörpert durch Gert Fröbe (Abb. 107), 2006 durch Armin Rohde (Abb. 108), sticht dem Rezipienten zuerst die große Nase des Räubers ins Auge. Durch diese Auffälligkeit wirkt der Räuber entstellt. Er merkt in der Verfilmung von 1974 selbst an:

„Wenn das so weitergeht, muss ich mich nach einem anderen Beruf umsehen. Die Räuberei bringt auf die Dauer nichts mehr ein und anstrengend ist sie auch. Aber wer nimmt mich schon mit so einer komischen Nasen [sic!], die ich mir im Winter erfroren haben [sic!]. Alle lachen mich aus.“ (Ehmck 1974, 0:23:30 – 0:23:53)

Der negative Eindruck, der durch die große Nase hervorgerufen wird, wird verstärkt durch einen ungepflegten Vollbart und ungepflegte Zähne.

In dem oben genannten Zitat zeigt sich ein weiteres Element, das den Räuber charakterisiert. Er erweist sich als ungebildet (im Sinne des populären Verständnisses von Bildung als Schulbildung), was in seiner rüden, teilweise grammatikalisch falschen Sprache zum Ausdruck kommt. In der neueren Verfilmung wird dies deutlicher hervorgehoben. Der Räuber Hotzenplotz entführt die Großmutter Karperles und Seppels und hinterlässt einen Drohbrief (Abb. 109, Abb. 110). Dieser zeichnet sich neben der ungelungenen Handschrift durch eine Vielzahl an Rechtschreibfehlern aus. So wird aus der Großmutter einer „Krossmutter“ und aus dem „bringt“ ein „pringt“.

Die fehlende (Schul-)Bildung führt beim Räuber auch zu schlechten Tischmanieren. So isst er mit offenem Mund oder niest seine Gäste an, sodass sich das Essen über sie verteilt.

Ein weiteres Kennzeichen des Räubers ist seine starke Bewaffnung. In der Verfilmung von 1974 erkennt die Großmutter den Räuber daran, dass sie seine 12 Messer abzählt, in der 2006er-Version führt eine langsame Kamerafahrt, den Rezipienten am bewaffneten Gürtel des Räubers vorbei. Hotzenplotz scheut sich nicht, diese Waffen einsetzen, und hat keine Skrupel sich zu nehmen, was ihm gefällt.

Der Räuber Hotzenplotz ist also ein rüder, ungebildeter, stark bewaffneter, skrupelloser Gegenspieler.

Dieser Eindruck wird in beiden Verfilmungen konterkariert. In Gustav Ehmcks Film, trägt der Räuber weiß-rote Kleidung, sodass er eher komisch als Furcht einflößend wirkt. In Gernot Rolls Verfilmung erweist sich er sich immer wieder als inkompetent. So purzelt er bei seinem Überfall auf Seppel und Kasperl einen Berg hinunter und muss daraufhin erst einmal seinen Hut suchen. Also auch nicht gerade ein Furcht einflößendes Verhalten. Diese Aufhebung des Furchtbaren liegt wahrscheinlich in der Tradition des Kasperletheaters begründet, in welcher der Räuber Hotzenplotz steht.

3.5.5.2 Bibi Blocksberg

Eine weitere Form des genrespezifischen Gegenspielers ist die böse Hexe. Unter anderem zu finden in **Bibi Blocksberg** (Huntgeburth 2002) sowie der Fortsetzung **Bibi Blocksberg und das Geheimnis der blauen Eulen** (Buch 2004). Die Geschichte ist schnell erzählt. In Teil 1 versucht die böse Hexe Rabia der jungen (guten) Hexe Bibi Blocksberg ihre Kristallkugel zu entwenden, weil sie in dieser eine geheime Formel aufbewahrt hat. In Teil 2 suchen beide nach einer bestimmten Zutat für einen Zaubertrank.

Rabia lässt sich als herrschsüchtig und skrupellos bezeichnen. Ihre Zaubermacht setzt sie allein zu ihren Gunsten ein. Schon damit steht sie in Kontrast zur Heldin Bibi, die ihre Kräfte auch für gute Taten - z.B. die Rettung von Kindern - einsetzt.

Um ihre Zwecke zu erreichen, ist Rabia jedes Mittel recht. So bringt sie im ersten Teil die Firma von Bibis Vater Bernhard an den Rand des Ruins.

Auch rein optisch ist Rabia (Abb. 111) als Gegenspielerin zu erkennen. Als einzige Hexe ist sie fortwährend ganz in Schwarz gekleidet, das im Kinderfilm einen generellen Code für das Böse darstellt.

Auch das Kriterium der starken Bewaffnung trifft zu. Die Bewaffnung zeigt sich jedoch nicht in sichtbaren Waffen, sondern in einem großen Arsenal an Zaubersprüchen, über das Rabia verfügt.

3.5.5.3 Das Auge des Adlers

Der Film **Das Auge des Adlers** (Flinth 1997) lässt sich dem Genre „Ritterfilm“ zuordnen. Der Bösewicht ist dadurch logischerweise ein böser Ritter, der in diesem Film den Namen „der Einäugige“ trägt.

Die Story ist folgende: Der Königssohn Valdemar wird auf der Bischofsburg Raunsburg zurückgelassen, als sein Vater in den Krieg zieht. Dort bringt er in Erfahrung, dass der Bischof Eskil zusammen mit dem Einäugigen plant, seinen Vater zu stürzen. Zusammen mit einem Freund zieht er los, um seinen Vater zu warnen. Da sein Vater jedoch früher als erwartet zurückkehrt, laufen die beiden aneinander vorbei. Während der Bischof versucht, den König davon zu überzeugen, dass sein Sohn auf Raunsburg weilt, versucht dieser erfolglos das Heer seines Vaters vor einem Hinterhalt zu warnen. Schließlich treffen der König und Valdemar auf Raunsburg zusammen, wo es zum großen Finale kommt, welches der König für sich entscheiden kann.

Die Charakterisierung des Bösewichtes folgt dem schon bekannten Schema. Der Einäugige (Abb. 112) ist ein skrupelloser, eine dunkle Rüstung tragender, schwer bewaffneter und entstellter Ritter. Die Bewaffnung zeigt sich nicht nur in der Rüstung und seinen Schwertern, die stärkste Waffe des Einäugigen stellt ein Adler dar, durch dessen Augen er sehen kann. Dadurch, dass er bei einem früheren Kampf ein Auge verlor, ist er entstellt.

Wie auch die anderen Bösewichter wird er im Wesentlichen auf seine Funktion reduziert. Über weite Strecken des Films ist er einfach nur der Einäugige. Erst am Ende stellt sich heraus, dass er ein Soldat ist, den Valdemars Vater in einer Schlacht zurückließ.

Ungewöhnlich für einen genrespezifischen Gegenspieler ist seine Wandlung am Ende. Nachdem der Einäugige durch den König besiegt wurde und im Sterben liegt, nutzt er seine Kraft den Adler zu steuern, um den mit Valdemar flüchtigen Bischof Eskil zu stellen. Sein Hauptmotiv ist dabei jedoch nicht die Rettung Valdemars, sondern den Sieg Eskils zu vereiteln.

3.5.5.4 Emil und die Detektive

Auch in **Emil und die Detektive** (u.a. Buch 2001) findet sich ein genrespezifischer Gegenspieler. Die Narration ist die gleiche wie auch in den vorhergegangenen Mustern. Die kindliche Hauptperson Emil wird auf einer Reise nach Berlin vom kriminellen Max Grundeis bestohlen. Zusammen mit seinen Freunden gelingt es ihm schließlich diesen zu stellen und sein Geld zurückzuerhalten²⁵.

Auch die Darstellung von Max Grundeis ist typisch: Er ist rüde, gewissenlos und wie so viele andere Bösewichte wenn auch nicht körperlich entstellt zumindest hässlich. Emil und seine Freunde bezeichnen ihn als „Vampirvisage“.

Die Inszenierung von Furcht erfolgt durch eine Inszenierung des Furchtbaren, wie z.B.: Großaufnahmen von Grundeis' Zähnen, die ihm den Spitznamen „Vampirvisage“ einbringen, sowie durch nahe oder größere Einstellung seiner Mimik. Darüber hinaus werden, z.B. in einer Sequenz, in der Emil in das Hotelzimmer Grundeis' eindringt, die Reaktionen des sich fürchtenden Emils hervorgehoben.

²⁵ Neben dieser Haupthandlung gibt es mehrere Nebenhandlungen. So etwa die, dass Emils arbeitsloser Vater nach einem Unfall seinen Führerschein verliert, was seine Chancen auf dem Arbeitsmarkt verringert, oder die Geschichte eines Freundes von Emil, der bei der Gastfamilie in dessen Rolle schlüpfte. Diese Geschichten sind für die Betrachtung von Angst und Furcht jedoch nicht relevant.

4 Bildungspotenziale von Angst und Furcht im Kinderfilm

Vor dem Hintergrund, dass diese Arbeit im Studiengang Medienbildung erstellt wurde, und somit ein erziehungswissenschaftlich-bildungstheoretisch fundiertes Erkenntnisinteresse im Vordergrund steht, soll an dieser Stelle nun geklärt werden, inwieweit die dargestellten Muster der Angst- und Furchtinszenierung im Kinderfilm Bildungspotenziale entfalten können. Ich untersuche an dieser Stelle nicht alle Bildungspotenziale der vorgestellten Filme, sondern lediglich solche, die in der Struktur der Angst- und Furchtdarstellung im Film begründet liegen.

4.1 Vier Dimensionen der Medienbildung

Die Abschätzung der Bildungspotenziale des Mediums Film geschieht in dieser Arbeit nach einem an der Otto-von-Guericke-Universität entwickelten Modell. Dieses unterscheidet in Anlehnung an Kants Fragen „*Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen?*“ und *Was ist der Mensch?*“ vier grundlegende Orientierungsdimensionen:

- „1. Der *Wissensbezug* als Rahmung und kritische Reflexion auf Bedingungen und Grenzen des Wissens;
2. der *Handlungsbezug* als Frage nach ethischen und moralischen Grundsätzen des eigenen Handelns, insbesondere nach dem Verlust tradierter Begründungsmuster;
3. der *Transzendenz- und Grenzbezug* als Verhältnis zu dem, was von der Rationalität nicht erfasst werden kann; sowie schließlich
4. die *Frage nach dem Menschen* (Biographiebezug) als Reflexion auf das Subjekt und Frage nach der eigenen Identität und ihren biographischen Bedingungen“ (Marotzki / Jörissen 2008, 25 f., Hervorh. im Orig.).

Ich werde die Dimensionen im Folgenden kurz erläutern und überprüfen, inwieweit die Angst- und Furchtdarstellungen im Kinderfilm Bildungspotenziale entfalten können.

4.2 Wissensbezug

Die Bildungsdimension „Wissensbezug“

„zielt auf die Reflexion der Genesis und Geltung von Information und Wissen, letztlich also auf eine Reflexion – so wollen wir verkürzt sagen – von Wissenslagerungen. Mit dem Begriff der Wissenslagerung bezeichnen wir das Arrangement verschiedener Wissensbestände, die, bezogen auf ein Problem, zusammengeführt werden und medial präsent sind“ (ebd., 27).

Die Dimension Wissensbezug fragt also, welches Wissen auf welche Art und Weise vermittelt wird und ob dieses in einen reflexiven Kontext gesetzt wird.

Bezogen auf die Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm findet sich eine Form von Verfügungswissen, die musterübergreifend vermittelt wird: Die Darstellung von Bösewichtern.

Wie das vorherige Kapitel gezeigt hat, existiert im Kinderfilm eine audiovisuelle Codierung von Gut und Böse. Der Bösewicht ist meistens Schwarz gekleidet, hässlich oder entstellt, rüde im Verhalten und stark bewaffnet, um hier nur einige Eigenschaften aufzuzählen.

Würde man das in eine Narration eingebundene Wissen explizit ausschreiben, würde es sich folgendermaßen beschreiben lassen: „Ein Mensch, der die Eigenschaften besitzt, die in dieser Arbeit für den Bösewicht herausgearbeitet wurden, ist böse. Man sollte ihm nicht trauen.“

Es wird also Faktenwissen vermittelt: Ein Mensch mit bestimmten Eigenschaften, gehört in eine bestimmte Kategorie.

Diese Form der Wissensvermittlung führt m.E. noch nicht zu Bildungsprozessen. Vielmehr befindet sie sich auf der Stufe dessen, was Marotzki und Jörissen (2008, 17) als „Lernen I“ bezeichnen. Auf dieser Ebene ist ein Reiz klar an eine Reaktion gekoppelt. Der Reiz ist in diesem Fall die Darstellung des Bösewichtes. Diese Darstellung hat im Kinderfilm universale Gültigkeit und ist nicht an eine Rahmung gebunden. Eine Reflexion über diese

Codierung von Gut und Böse findet nicht statt. Daher sehe ich in den Mustern „Genrespezifische Gegenspieler“, „Angst-Furcht-Transformation“ und „Heldenreise“, die eine im Wesentlichen identische Inszenierung des Bösen besitzen, im Bereich des Wissensbezugs Lern- jedoch keine Bildungspotenziale.

Eine Ausnahme bildet hier der Film **Brücke nach Terabithia**. In diesem werden zumindest teilweise die sozialen Hintergründe der Bullies beleuchtet. Am Beispiel von Janice Avery kann der kindliche Rezipient nachvollziehen, dass ein starker, ihm körperlich überlegener Mitschüler in einem anderem Kontext vielleicht der Schwache ist. Diese Erkenntnis befindet sich zunächst auf der Stufe des „Lernen II“. Ein Reiz (das Auftreten eines Bullies) hat in unterschiedlichen Rahmungen eine andere Bedeutung.

Eine weitere Reflexion dieser Tatsache und der sich aus ihr ergebenden Handlungsoptionen kann jedoch zu einer veränderten Welt- und Selbstreferenz und somit zu Bildung führen. Um beim Beispiel **Brücke nach Terabithia** zu bleiben. Nachdem Jess und Leslie erfahren haben, dass Janice zu Hause unter körperlicher Gewalt leidet, entwickeln sie ein ausdifferenziertes Verhältnis zu ihr und somit zu ihrer sozialen Umwelt.

Da sich in **The Mighty**, dem anderen Film der permanenten Bearbeitung, diese Beleuchtung der Hintergründe nicht findet, scheint es sich bei der in **Brücke nach Terabithia** gefundenen, differenzierten Darstellung um einen Sonderfall zu handeln.

4.3 Handlungsbezug

„Diese zweite Dimension von Medienbildung zielt [...] auf die Reflexion von Handlungsoptionen im Kontext gemeinschaftlicher [sic!] und gesellschaftlicher Kontexte. Orientierung mündet letztlich auch im Handeln. Insofern ist ein Reflexionspotenzial, das sich auf Handlungsoptionen erstreckt, für Bildung unerlässlich [...]“ (ebd., 28).

Diese Reflexion wird im Film vor allem dadurch erreicht, dass menschliche Entscheidungssituationen in ihrer Komplexität zur Geltung gebracht werden (vgl. ebd., 56).

Insbesondere die Filme, die dem Muster der „Heldenreise“ zuzurechnen sind, halte ich hier für bildungsrelevant. Die Heldenreise stellt eine Abfolge von Prüfungen dar, die von dem Helden Entscheidungen fordern. Deutlich wird dies in der Anlage der Charaktere. Diese „stellen [...] für den Helden Möglichkeiten dar, die er zum Guten oder zum Schlechten nutzen kann“ (Vogler 2004, 82). Darüber hinaus verlangen auch die einzelnen Prüfungen dem Helden Entscheidungen ab. Die Heldenreise ist also ein Muster, das seinen Hauptcharakter von seiner Struktur her immer in Entscheidungssituationen führt.

Ich möchte an dieser Stelle auf die schon analysierte Sequenz „Das Zauberschachspiel“ aus dem Film **Harry Potter** zurückgreifen. In dieser sind Harry Potter und seine Freunde Ron und Hermine in ein Schachspiel auf Leben und Tod verwickelt. Jeder einzelne Zug ist eine neue Entscheidungssituation. Seinen Höhepunkt findet dieser „Entscheidungszwang“ während des vorletzten Zuges, in dem Ron sich entscheidet, sich für den Sieg zu opfern.

Der Zwang sich in der Komplexität des Schachspiels zu entscheiden, welcher wiederum zu Angst führt, wird durch die visuelle Inszenierung von Orientierungslosigkeit umgesetzt. Durch diese Inszenierung wird nicht das Schachspiel, sondern der Entscheidungszwang thematisiert.

Auch innerhalb des Musters „permanente Bearbeitung“ sehe ich eine Reflexion auf Handlungsoptionen. In diesem Muster erschaffen sich zwei kindliche Hauptpersonen eine Traumwelt als Gegenentwurf zur Realwelt. In dieser Traumwelt lassen sich folglich auch Handlungsalternativen für reale Situationen erproben. In **Brücke nach Terabithia** erproben Leslie und Jess in Terabithia die Handlungsoption sich gegen die Bullies zur Wehr zu setzen und nutzen diese schließlich auch in der Realwelt. Dabei muss sich Jess immer wieder seines Vaters erwehren, der ihn auf den Boden der Realität zurückholen will. Die zugrunde liegende Reflexionsfigur ist: durch welche Erfahrungen lasse ich mein Handeln bestimmen?

In **The Mighty** machen Max und Kevin den Ritterkodex König Artus' zur Maxime ihres Handelns. Es kann hier also von einem Ausprobieren von Handlungsalternativen in einem relativ geschützten Raum gesprochen werden.

Deutlich weniger Bildungspotenziale sehe ich beim Muster der „Mutprobe“. Obwohl jeder Mutprobe eine Entscheidungssituation vorausgeht, sind die Mutproben in den hier vorgestellten Filmen als unausweichlich dargestellt. Im Umfeld der männlichen Situationen, in denen die Filme situiert sind, gehört die Mutprobe einfach dazu. Eine Reflexion über die Sinnhaftigkeit dieses Initiationsritus wird nicht angeregt.

4.4 Grenzbezug

In der dritten Dimension von Medienbildung geht es

„um sensible Beschreibungen, wie Menschen mit Grenzerfahrungen und Grenzziehungen umgehen, wie flexibel oder restriktiv solche Grenzen gezogen werden, ob sie Grenzen als Herausforderungen erleben oder eher als unüberwindbare Schranken, ob sie sie akzeptieren oder ablehnen“ (Marotzki/Jörissen 2008, 29).

Innerhalb dieser Dimension

„sind Filme dann bildungsmäßig wertvoll, wenn sie schwierige menschliche Grenzprobleme in ihrer Komplexität zur Geltung bringen, sodass das Bild dessen, was Menschsein bedeutet thematisiert wird“ (ebd., 60).

Ich sehe in dieser Dimension Bildungspotenziale innerhalb der permanenten Bearbeitung. Die Filme, die sich in dieses Muster einordnen lassen, thematisieren ein wichtiges Grenzproblem menschlicher Existenz, das insbesondere in der Kindheit virulent ist: Die Grenze zwischen objektiv-wahrnehmbarer und subjektiv-gefühlter Realität.

Filme der Angst-Furcht-Transformation rechne ich nicht diesem Reflexionsmuster zu, weil die Hauptperson die geschützte Sphäre, in die sie versetzt wird, zunächst als real empfindet, die objektiv-wahrnehmbare Realität ist in diesen Filmen mit der subjektiv-gefühlten identisch, sodass nicht über die Grenze reflektiert wird.

Anders ist dies in den Filmen der permanenten Bearbeitung, wie ich nun anhand des Films **Brücke nach Terabithia** exemplarisch aufzeigen werde.

Die Hauptpersonen des Films Jess und Leslie sind sich durchaus bewusst, dass es sich bei Terabithia um eine imaginierte Traumwelt handelt. Sie wissen, dass ihr Kampf gegen den Dunklen Meister und seine Schergen nicht objektiv-wahrnehmbar ist. Dennoch haben die Erlebnisse in Terabithia Einfluss auf ihr Verhalten in der „realen“ Welt. Aus diesem Grund möchte ich nicht von „nicht-realen“ Erlebnissen, sondern von „subjektiv-gefühlten“ realen Erlebnissen sprechen.

Das Leben Jess' und Leslies spielt sich folglich in zwei „Realitäten“ ab, die sich gegenseitig beeinflussen (Zum Verhältnis von Terabithia und Realität vgl. Kap. 3.2.3 in dieser Arbeit). Eben hierin besteht die Grenzüberschreitung. Die Grenze zwischen den beiden Realitäten wird durch die gegenseitige Beeinflussung fortwährend überschritten. Diese Reflexionsfigur ist im höchsten Maße bildend, da sie zu einer Veränderung des Welt- und Selbstverhältnisses anregt.

Auf der Ebene des veränderten Weltverhältnisses erkennen die Hauptfiguren des Films und die Rezipienten desselben, dass die subjektiv-gefühlte Realität andere, zur objektiv-wahrnehmbaren Realität unterschiedliche Deutungsmuster bereithält. Die in der objektiv-wahrnehmbaren Realität schwachen, wegen ihrer Andersartigkeit gehänselten Jess und Leslie können in der subjektiv-gefühlten Realität (Terabithia) genau wegen dieser Andersartigkeit die Rolle von König und Königin ausfüllen.

Die beiden Deutungsmuster der objektiv-wahrnehmbaren und der subjektiv-gefühlten Realität stehen sich diametral entgegen und führen zu Paradoxien, wodurch m.E. Bildungsprozesse der Stufe „Bildung II“ angeregt werden. Die Grundlogik von „Bildung II“ lässt sich folgendermaßen beschreiben:

„Wenn wir uns divergente Erfahrungsmuster angeeignet haben, werden wir früher oder später die Erfahrung von Paradoxien machen. Die verschiedenen Weisen, ein Problem zu sehen, sind dann nicht miteinander vermittelbar, wie z.B. bei komplexen handlungsbezogenen (ethischen oder auch politischen) Problemlagen. Wenn wir unsere verschiedenen Möglichkeiten, die Welt zu ordnen, nicht mehr auf einen Nenner

bringen können, dann wird uns jede mögliche Weltreferenz, über die wir verfügen – und sei sie noch so komplex –, in radikaler Weise als etwas Relatives bewusst. Wir werden dann auf uns zurückgeworfen, auf die Begrenztheit unserer Konstruktionsmöglichkeiten. Im Scheitern von Lösungsmöglichkeiten angesichts radikal erfahrener Paradoxien liegt also ein besonderes Bildungspotenzial: Denn auch im Falle eines solchen (emphatisch ausgedrückt) ‚Weltverlustes‘ müssen wir irgendwie agieren, weitermachen. Wir beginnen dann (möglicherweise, aber nicht zwingend), den ‚Urheber‘ dieser Erfahrungsschemata – uns selbst – zu beobachten. Wir versuchen dann quasi, uns als Beobachter in den Blick zu bekommen, uns beim Beobachten der Welt zu beobachten. Wir werden zu Selbstbeobachtern“ (ebd., 20).

Die Reflexion auf die Grenze zwischen subjektiv-gefühlter und objektiv-wahrnehmbarer Realität führt sowohl die Hauptpersonen des Films als auch den Rezipienten zu einer Grundfrage des Weltverhältnisses: „Welche Ereignisse in welcher Realität halte ich für real?“

Diese Frage ist nicht leicht zu beantworten, da, wie oben schon erwähnt, imaginierte Ereignisse durchaus mit Bedeutung versehen werden können und somit „realen“ Charakter erhalten. Jess und Leslie müssen sich immer wieder fragen: Welche Konsequenzen haben meine Erlebnisse in Terabithia auf mein Leben in der Schule? Hat sich durch das Spiel etwas geändert oder hatte dieses keine Auswirkungen?

Durch ihre Erlebnisse in Terabithia treten Jess und Leslie in der Schule mit gesteigertem Selbstvertrauen auf. Die Ereignisse in Terabithia können also nicht mehr eindeutig als „irreal“ abgetan werden, das bisherige Ordnungsschema erweist sich als unzureichend, es kommt zu einem Weltverlust, der ein Überdenken bisheriger Ordnungsschemata nötig macht.

4.5 Biographiebezug

Die letzte Dimension von Medienbildung orientiert sich an Kants Frage „*Was ist der Mensch?*“.

„Diese letzte zentrale Frage richtet sich somit einerseits auf das grundlegende Verständnis, das wir vom Menschen haben, auf das grundlegende Verständnis von Menschsein überhaupt, andererseits aber auch auf biographieanalytischer Ebene auf die jeweilige Identität des Einzelnen, die über biographische Arbeit immer wieder hergestellt werden muss“ (ebd., 30).

In dieser Dimension „sind Filme dann bildungsmäßig wertvoll, wenn sie komplizierte und komplexe menschliche Sinnbildungs- und damit Identitätsbildungsprozesse zum Thema haben“ (ebd., 62 f.).

Komplexe Sinn- und Identitätsbildungsprozesse werden in Filmen oftmals dadurch inszeniert, dass dieser Erinnerungsarbeit thematisiert und seine Hauptperson ihr Leben aufarbeiten lässt. Aufgrund seiner Zielgruppe erscheint der Kinderfilm für diese Bildungsdimension nicht prädestiniert zu sein. Dennoch findet m.E. in den Filmen der Angst-Furcht-Transformation eine codierte Reflexion über Identität- und Sinnbildung statt. Diese verläuft in einem Modus, den Bettelheim schon für das Volksmärchen konstatiert hat. Ich werde die These Bettelheims über den Wert der Märchen nun kurz vorstellen.

4.5.1 Bettelheim – Kinder brauchen Märchen

Bruno Bettelheim liefert in seiner Publikation „Kinder brauchen Märchen“ ein flammendes Plädoyer dafür, den Kindern Märchen vorzulesen, da diese für die kindliche Entwicklung unabdingbar seien. Er schreibt:

„Die Märchen vermitteln wichtige Botschaften auf bewußter, vorbewußter und unbewußter Ebene entsprechend ihrer jeweiligen Entwicklungsstufe. Da es ihnen um universelle menschliche Probleme geht und ganz besonders um solche, die das kindliche Gemüt beschäftigen, fördern sie die Entfaltung des aufkeimenden Ichs; zugleich lösen sie vorbewußte und unbewußte Spannungen“ (Bettelheim 1994, 12).

Was Bettelheim hier beschreibt, ist, dass die Volksmärchen, in einer den kindlichen Fähigkeiten angepassten Form, Kants Frage „Was ist der Mensch?“ beantworten. Die „universellen menschlichen Probleme“ zielen dabei auf das „grundlegende Verständnis vom Menschsein überhaupt“, die besondere Betonung der Probleme, die „das kindliche Gemüt beschäftigen“ rückt die Identitätskonstruktion der Kinder in den Vordergrund.

Die Bearbeitung von Sinn- und Identitätsbildungsprozessen geschieht dabei in der Art und Weise, dass das Märchen ein abstraktes Problem konkretisiert. Anhand mehrerer Beispiele führt Bettelheim auf, welches Märchen welche drängenden Probleme thematisiert und welche Lehren es für das Kind bereithält. Essenziell bei der Wirkung des Märchens ist dabei eine Komplexitätsreduktion auf kindliches Niveau. Das Volksmärchen arbeitet viel mit Polarisierung.

„Die Gestalten im Märchen sind nicht ambivalent, also nicht gut und böse zugleich, wie wir alle es in Wirklichkeit sind. Da aber Polarisierung den kindlichen Geist beherrscht, hat sie auch im Märchen Vorrang. Eine Person ist entweder gut oder böse, aber nichts dazwischen. [...] Die Darstellung der charakterlichen Polaritäten erleichtert es dem Kind den Unterschied zu erfassen, was nicht so einfach wäre, wenn die Figuren lebensechter und so komplex wie wirkliche Menschen wären. Mit Doppeldeutigkeiten muß man warten, bis aufgrund positiver Identifikationen eine relativ feste Persönlichkeit entstanden ist. Erst auf dieser Grundlage kann das Kind erkennen, daß große Unterschiede zwischen den Menschen bestehen und daß man sich deshalb entscheiden muß, wem man gleichen möchte“ (ebd., 15 f.).

Indem das Märchen die einzelnen Persönlichkeitsaspekte des Kindes durch verschiedene Charaktere symbolisiert, kann dieses sich auf unbewusster Ebene über die Aspekte seiner Selbst klar werden und diese in seine Identität integrieren. Dabei liegt die Stärke des Märchens laut Bettelheim darin keine Lösungen vorzugeben.

„Auch die Gestalten und Ereignisse im Märchen personifizieren und schildern innere Konflikte, aber sie sind äußerst behutsam, wenn sie andeuten, wie diese Konflikte gelöst werden könnten und welches der nächste Schritt in der Entwicklung zu einem höheren Menschentum sein könnte“ (ebd., 34).

Aufgrund dieser Tatsache spricht er dem Märchen eine „therapeutische“ Funktion zu.

„Das Märchen ist deshalb therapeutisch, weil der Patient zu *eigenen* Lösungen kommt, wenn er darüber nachdenkt, was die Geschichte über ihn und seine inneren Konflikte zu diesem bestimmten Zeitpunkt in seinem Leben enthält. Der Inhalt des ausgewählten Märchens hat in gewöhnlich nichts mit dem äußeren Leben des Patienten zu tun, aber sehr viel mit seinen inneren Problemen, die unverstündlich und deshalb unlösbar erscheinen“ (ebd., 33).

Dieses „zu eigenen Lösungen kommen“, kann durchaus als Sinn- und Bedeutungsherstellung und eine wertende Ordnungsleistung im Sinne Diltheys gesehen werden²⁶.

Märchen sind für die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes hilfreich, weil sie seine inneren Konflikte in ein narratives Format umwandeln. Eine Vokabel von Schulz von Thun (2006) gebrauchend, könnte man sagen, die Märchen reflektieren über Identitätsbildungsprozesse, indem sie das „innere Team“ sichtbar machen.

4.5.2 Gemeinsamkeiten zwischen der Angst-Furcht-Transformation und den Volksmärchen

Wie vor der kleinen Exkursion zu Bettelheim schon angedeutet, sehe ich insbesondere in Filmen der Angst-Furcht-Transformation diese Form der „Identitätsaufarbeitung“. Der Grund hierfür ist, dass diese viele Eigenschaften von Märchen aufweisen.

Der Märchenforscher Max Lüthi (1979, 25-29) hat in den Kategorien „Handlungsverlauf“, „Personal und Requisiten“, und „Darstellungsart“ bestimmte Merkmale des Märchens herausgearbeitet. Einige Kategorien sind ohne Probleme auf den Film übertragbar, andere - z.B. die Typizität von Charakteren - nicht. Fabienne Liptay (2004, 63-127) widmet sich in ihrer Dissertation zu

²⁶ An dieser Stelle setzt jedoch meine Kritik an Bettelheims Überlegungen ein. Obwohl er an verschiedenen Stellen seines Werkes betont, dass das Märchen nicht moralisierend sei und seinen Rezipienten eigene Entscheidungen ermögliche, ist er doch in der Lage bei vielen Märchen eine konkrete, bestimmte Aussage auszumachen und so den individuellen Charakter der Lesart etwas zu revidieren. Ich werde diesen Widerspruch in dieser Arbeit nicht auflösen können und beschränke mich daher auf eine Zusammenfassung von Bettelheims Theorie.

Märchen im Film ausführlich der Frage, wie viel märchenhaftes auf den Film übertragbar ist, und kommt zu dem Schluss, dass der Begriff „Filmmärchen“ besser passt als „verfilmtes Märchen“, um auf die Unterschiede aufmerksam zu machen. Ich möchte diese Diskussion hier nicht nachzeichnen. Für die Frage der Bildungsgehalte von Angst- und Furchtdarstellung ist ausreichend, dass die wichtigen Kriterien, die Bettelheim für Identitätsbildungsprozesse ausmacht – wie z.B. die Polarisierung von Gut und Böse als zentrales Element – sich auch in den Filmen der Angst-Furcht-Transformation finden.

Für den **Zauberer von Oz** kann als erwiesen gelten, dass er typische Elemente des Märchens aufweist. Für die literarische Form der Geschichte wurde dieser Nachweis von Jones (2002, 92-99) geführt. Die Entsprechungen von Märchen und Film wurden von Liptay (2004) aufgezeigt. Auch für die anderen, innerhalb dieses Musters vorgestellten Filme sind viele Parallelen zu finden. Die Figuren sind polarisiert Gut oder Böse. Die Hauptfigur ist nicht individuell, sondern typisch (soweit es die filmsprachliche Konkretetheit zulässt). Das Grundschema lautet „Aufgabe/Lösung“ bzw. „Kampf/Sieg“ (Lüthi 1979, 25) und ist somit märchentypisch. Hauptinteresse dieser Arbeit ist es jedoch nicht die Märchenhaftigkeit von Filmen nachzuweisen. Wichtig ist, dass das Muster, das diesen Filmen zu Grunde liegt – einer abstrakten Angst durch eine konkrete Furcht ein Bild zu geben –, eine Form der märchenspezifischen Transformation innerer Probleme in einen konkreten, narrativen Rahmen ist. Dadurch liegt m.E. ein identisches Bildungspotenzial vor.

Sollte dieses genutzt werden, findet die Bildung freilich auf unterbewusster Ebene statt. Das Kind reflektiert nicht rational über die einzelnen Aspekte seiner selbst. Die Bearbeitung findet auf unbewusster, emotionaler Ebene statt. Bettelheim (1994, 65) beschreibt diesen Fakt mit „Stellvertretende Befriedigung versus bewußte Erkenntnis“. Fakt ist jedoch, dass sich anhand der vielen Beispiele, die Bettelheim bringt, erkennen lässt, dass die Kinder durch die Märchen zu anderen Selbst- und Weltbildern gekommen sind. Bestimmt man Bildungsprozesse rein struktural, so kann z.B. das Kriterium der Dezentrierung als eine zentrale Leistung des Märchens angesehen werden.

5 Ausblick und Fazit

5.1 Offene Fragen

Mit dieser Arbeit ist ein erster Schritt getan, den Kinderfilm im Sinne einer strukturalen Medienbildung zu erschließen. Es bestehen jedoch noch eine Menge weiterer Fragen, die durch weitere Untersuchungen zu klären wären.

Eine Frage, die ich aufgrund ihrer Komplexität leider nicht bearbeiten konnte, ist die Frage nach Veränderungen der Angst- und Furchtdarstellungen über einen längeren Zeitraum. Da viele Filme eine literarische Vorlage haben, die teilweise erheblich älter als der Film ist, müssten folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Wie inszeniert der Film Angst- und Furchterleben?
- Welche Ängste und Furcht plagten die Kinder zur Zeit des Films?
- Wie thematisiert die literarische Vorlage des Films Angst und Furchterleben?
- Welche Ängste waren zur Zeit der literarischen Vorlage virulent?

Wenn diese Aspekte beachtet werden, kann die Frage beantwortet werden, wie Kinderängste sich über einen längeren Zeitraum verändern und ob der Film die „aktuellen“ Ängste oder die „veralteten“ Ängste der literarischen Vorlage aufgreift.

Die psychologischen Untersuchungen zu Angst und Furcht bei Kindern und Jugendlichen haben gezeigt, dass die Ängste zumindest über ein Jahrzehnt relativ konstant zu bleiben scheinen und vor allem durch die biologisch-kognitive Entwicklung geprägt sind.

Gegen diese Vermutung spricht eine Studie von Ferdinand Bitz (1986), der anhand einer Analyse von Kinder- und Jugendliteratur des 18. Jahrhunderts Ängste der Kinder zu dieser Zeit herausarbeitet. Er findet vor allem Ängste, die das direkte Überleben betreffen, wie z.B. „Armut“, „Seuchen“ und „Tod“. Im

Allgemeinen also Ängste, die zumindest in Ländern der Ersten Welt die wenigsten Kinder betreffen. Ob die Analyse von Literatur wirklich ein adäquates Bild von den Nöten der Kinder liefert, ist sicherlich diskutabel. Dennoch liefert Bitz' Untersuchung zumindest die Erkenntnis, dass die Darstellung von Angst und Furcht in Medien immer auch die Nöte der aktuellen Zeit widerspiegelt.

Eine weitere offene Frage ist die, in wieweit sich die Ergebnisse dieser Arbeit auf andere Medien übertragen lassen. Da viele Filme ein literarisches Vorbild haben, ist davon auszugehen, dass sich zwischen Kinderfilm und Kinderliteratur einige Gemeinsamkeiten finden werden. Meine persönliche Erfahrung mit dem Zeichentrickfilm veranlasst mich auch zu der Vermutung, dass dieser zumindest in der Darstellung des Bösewichtes eine ähnliche Inszenierung wählt, wie der Realfilm. Diese Vermutungen bleiben jedoch im Raum des Spekulativen und müssten durch Untersuchungen bestätigt werden.

Über die Fragen, welche die Angst- und Furchtdarstellung betreffen, hinaus bestehen im „Forschungsfeld Kinderfilm“ eine Menge offene Fragen. Kaum eine Arbeit, die sich mit dem Kinderfilm beschäftigt, betrachtet diesen über die Ebene der Story hinaus. Denkbare Untersuchungen wären z.B. die Frage nach der Darstellung von Liebe und Freundschaft im Kinderfilm, eine Untersuchung der Rolle der Fantasie im Kinderfilm, die Frage nach dem Umgang mit dem Fremden (u.a. fremde Kulturen) im Kinderfilm, etc. Wie schon diese kurze Aufzählung deutlich macht, bietet der Kinderfilm viele offene Fragen, die es zu klären gilt.

5.2 Fazit

Ich habe in dieser Arbeit unter Verwendung der strukturalen Filmanalyse fünf Muster der Angst- und Furchtinszenierung herausgearbeitet. Anschließend habe ich Bildungspotenziale herausgearbeitet, die in der Struktur der Angst- und Furchtdarstellung begründet liegen.

Dieses Ergebnis erscheint aus bewahrpädagogischer Perspektive wahrscheinlich überraschend, wird in diesem Blickwinkel doch versucht alles

„Schlechte“ vom Kind fernzuhalten. Folgt man den Gedanken Kierkegaards, ist es jedoch logisch. Kierkegaard koppelt den Begriff der Angst an den Begriff der Freiheit und spricht von der Angst als einem zweideutigen Gefühl.

„Die Zweideutigkeit der Angst besteht demnach darin, daß die Angst mit einem ‚geschieht‘, aber daß zugleich einem ‚selbst‘ angst ist, indem man sich in Angst verhält. Aufgrund dieser Zweideutigkeit gibt die Angst einem die Möglichkeit sich selbst zu entdecken. Wenn man zum Bewußtsein seiner selbst kommt, geschieht etwas Entscheidendes mit einem: Gleichzeitig damit, daß es mit einem ‚geschieht‘, geschieht es ‚durch‘ einen selbst – man kommt selbst zu Bewußtsein“ (Grøn 1999,34).

Die Angst wie sie Kierkegaard in ihrer Zweideutigkeit beschreibt, hat folglich ein Moment der „Selbsterkenntnis“, des sich „selbst-bewusst-werdens“, also anders gesprochen ein Moment der Reflexion und ist somit eine Denkfigur, die zu Bildung führen kann. Andererseits kann Angst zu Lähmung führen und so Bildung ausschließen. Wie Grøn schon richtig anmerkt, die Angst bei Kierkegaard ist durch und durch zweideutig. Sie ist weder rein positiv noch rein negativ. Was vor dem Kontext dieser Arbeit interessant ist: Angst kann sowohl bildende Reflexion entfalten, als diese auch lähmen.

Eltern und Pädagogen werden sich nun fragen: Ist es richtig Kindern Filme zu zeigen, die Angst- und Furcht thematisieren? Überwiegen nicht die negativen Eigenschaften der Angst ihre potentiellen positiven Bildungspotenziale?

Ich halte auch, wenn die Bildungspotenziale der Angst ungenutzt bleiben, die hier analysierten Filme für kindgerecht. Denn trotz der mannigfaltigen Modi der Angst- und Furchtinszenierungen enthalten alle Filme doch eine tröstliche Botschaft, die wahrscheinlich jeder pädagogisch Tätige seinen Anvertrauten übermitteln will: am Schluss gibt es immer ein glückliches Ende.

6 Quellenverzeichnis

6.1 Literaturverzeichnis

Aldick, Claudia / Bort-Gsella, Wolfgang / Herz, Birgit (1993): *Kino für Kinder*. Münster: Öktopia.

Bazalgette, Cary / Buckingham, David (1995) (Hrsg.): *IN FRONT OF THE CHILDREN. Screen Entertainment and Young Audiences*. London: BFI.

Bazalgette, Cary / Staples, Terry (1995): *UNSHRINKING THE KIDS. Children's Cinema and the Family Film*. In: Bazalgette / Buckingham (Hrsg.) (1995), S. 92 – 108.

Behnken, Imbke / Zinnecker, Jürgen (Hrsg.) (2001): *Kinder. Kindheit. Lebensgeschichte. Ein Handbuch*. Seelze-Velber: Kallmeyer.

Bettelheim, Bruno (1994): *Kinder brauchen Märchen*. München: dtv. 17. Auflage.

Bitz, Ferdinand (1986): *Kinder der Angst. Studie zum anthropologischen Phänomen der Angst im historischen Wandel der Erlebniswelt des Kindes*. Bonn: Bouvier.

Böhnisch, Lothar / Winter, Reinhard (1997): *Männliche Sozialisation. Bewältigungsprobleme männlicher Geschlechtsidentität im Lebenslauf*. Weinheim und München: Juventa. 3. Auflage.

Bordwell, David / Thompson, Kristin (2006): *Film art. An introduction*. New York u.a.: McGraw-Hill. 8. Edition.

Campbell, Joseph (1999): *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a.M.: Insel.

Das neue Lexikon der Musik (1996a): *Zweiter Band. Exe - Kul.* Stuttgart / Weimar: J.B. Metzler.

Das neue Lexikon der Musik (1996b): *Dritter Band. Kum - Reig.* Stuttgart / Weimar: J.B. Metzler.

Erikson, Erik Homburger (1973): *Identität und Lebenszyklus.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Erlinger, Hans-Dieter (2001): *Aschenbrödel, Dornröschen, Emil und Lottchen. Medienkinder in der Geschichte des Kinderfilms.* In: Behnken/Zinnecker (Hrsg.) (2001), S. 652-662.

Essau, Cecilia A. (2003): *Angst bei Kindern und Jugendlichen.* München: Reinhardt.

Flick, Uwe (2007): *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung.* Reinbek: Rowohlt. Vollständig überarbeitete und erweiterte Neuausgabe.

FSK (Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) (2008) [online]: *Alterseinstufungen.* Online verfügbar: <http://www.spio.de/index.asp?SeitID=18> [25.07.2008]

Glaser, Barney G. / Strauss, Anselm L. (2005): *Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung.* Bern: Huber. 2. Auflage.

Grøn, Arne (1999): *Angst bei Søren Kierkegaard. Eine Einführung in sein Denken.* Stuttgart: Klett-Cotta.

Heidegger, Martin (1963): *Sein und Zeit.* Tübingen: Niemeyer. 10. unveränderte Auflage.

Hickethier, Knut (2001): *Film- und Fernsehanalyse.* Stuttgart u. Weimar: J.B. Metzler. 3. überarb. Aufl.

Hickerthier, Knut (2003): *Einführung in die Medienwissenschaft.* Stuttgart u. Weimar: J.B. Metzler.

Hohmann, Tanja (2002): *Medienkompetenz und Kinderkino. Perspektiven der kulturellen Kinderfilmarbeit und ihr Beitrag zur Vermittlung und zum Erwerb von Medienkompetenz.* München: KJK.

Hurrelmann, Klaus / Bründel, Heidrun (2003): *Einführung in die Kindheitsforschung.* Weinheim u.a.: Beltz. 2. Auflage.

Jones, Steven S. (2002): *The fairy tale. The magic mirror of imagination.* London / New York: Routledge.

Kierkegaard, Sören (1992): *Der Begriff Angst.* Stuttgart: Reclam.

Liptay, Fabienne (2004): *WunderWelten. Märchen im Film.* Remscheid: Gardez.

Lüthi, Max (1979): *Märchen.* Stuttgart: Metzler. 7. durchgesehene und ergänzte Auflage.

Marotzki, Winfried (1990): *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie. Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften.* Weinheim: Deutscher Studienverlag.

Marotzki, Winfried / Nohl, Arnd-Michael / Ortlepp, Wolfgang (2006): *Einführung in die Erziehungswissenschaft.* 2., durchgesehene Auflage. Opladen und Farmington Hills: Budrich.

Marotzki, Winfried / Jörissen, Benjamin (2008): *Einführung in die strukturelle Medienbildung.* Magdeburg: Manuskript.

Molcho, Samy (2003): *Köpersprache.* München: Bassermann.

Montada, Leo (1998): *Fragen, Konzepte, Perspektiven.* In: Oerter/Montada (Hrsg.) (1998), S. 1-83.

Muris, Peter (2007) [online]: *Normal and abnormal fear and anxiety in children and adolescents.* Amsterdam u.a.: Elsevier. Online verfügbar: <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780080450735> [25.07.2008].

Oerter, Rolf / Dreher, Eva (1998): *Jugendalter*. In: Oerter / Montada (Hrsg.) (1998), S. 310-395.

Oerter, Rolf / Montada, Leo (Hrsg.) (1998): *Entwicklungspsychologie*. Weinheim: Beltz. 4. korrigierte Auflage.

Saint-Exupéry, Antoine De (2006): *Der kleine Prinz*. Rheda-Wiedenbrück / Gütersloh: RM-Buch-und-Medien-Vertrieb.

Schultheis, Klaudia / Fuhr, Thomas (2006): *Grundfragen und Grundprobleme der Jungenforschung*. In: Schultheis/ Strobel-Eisele / Fuhr (Hrsg.) (2006), S. 12 – 73.

Schultheis, Klaudia / Strobel-Eisele, Gabriele / Fuhr, Thomas (Hrsg.) (2006): *Kinder: Geschlecht männlich. Pädagogische Jungenforschung*. Stuttgart: Kohlhammer.

Schulz von Thun, Friedemann (2006): *Miteinander reden 3. Das «Innere Team» und situationsgerechte Kommunikation*. Hamburg: Rowohlt. 15. Auflage.

Twele, Holger (Hrsg.) (1993): *Kinderkino in Europa*. Frankfurt: Bundesverband Jugend und Film e.V.

Vogler, Christopher (2004): *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins. 4. erw. Auflage.

Völcker, Beate (2005): *Kinderfilm. Stoff- und Projektentwicklung*. Konstanz: UVK.

Wojcik-Andrews, Ian (2000): *Children's Films. History, Ideology, Pedagogy, Theory*. New York: Garland.

Zipes, Jack (1992): *Once Upon a Time Beyond Disney: Contemporary Fairy-tale Films for Children*. In: Bazalgette / Buckingham (Hrsg.) (1995), S. 109 – 126.

6.2 Filmverzeichnis

Adamson, Andrew (2005): *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* [*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*]. USA.

Buch, Franziska (2001): *Emil und die Detektive*. Deutschland.

Buch, Franziska (2004): *Bibi Blocksberg und das Geheimnis der blauen Eulen*.
Deutschland.

Chelsom, Peter (2006): *The Mighty – Gemeinsam sind sie stark* [*The Mighty*].
USA.

Columbus, Chris (2001): *Harry Potter und der Stein der Weisen* [*Harry Potter and the Philosopher's Stone*]. USA/UK.

Csupo, Gabor (2007): *Brücke nach Terabithia* [*Bridge to Terabithia*]. USA,
Neuseeland.

Edel, Uli (2000): *Der kleine Vampir* [*The Little Vampire*]. Deutschland ,
Niederlande , USA.

Ehmck, Gustav (1974): *Der Räuber Hotzenplotz*. Deutschland.

Flemming, Victor (1939): *Der Zauberer von Oz* [*The Wizard of Oz*]. USA.

Flinth, Peter (1997): *Das Auge des Adlers* [*Ørnens øje*]. Dänemark.

Grammatikov ,Vladimir (1987): *Mio, mein Mio* [*Mio, min Mio*]. Schweden,
Norwegen, UDSSR.

Hellbom, Olle (1977): *Die Brüder Löwenherz* [*Bröderna Lejonhjärta*].
Schweden.

Huntgeburth, Hermine (2002): *Bibi Blocksberg*. Deutschland.

Masanek, Joachim (2003): *Die Wilden Kerle - Alles ist gut - solange du wild bist!*. Deutschland.

Wullenweber, Hans Fabian (2002): *Kletter-Ida [Klatretøsen]*. Dänemark.

Reiner, Rob (1986): *Stand by Me – Das Geheimnis eines Sommers [Stand by Me]*. USA.

Roll, Gernot (2006): *Der Räuber Hotzenplotz*. Deutschland.

Swaim, Bob (1998): *Dannys Mutprobe [The Climb]*. Frankreich, Neuseeland.