



**Sounddesign für die Kleinen – Einsatz und
Wirkung von Musik und Ton im Animationsfilm
für Kinder am Beispiel von „Herr Muff will!“**

Yvonne Zackel
Matrikel-Nr. 19620

Erstprüfer:
Professor Oliver Curdt

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. (FH) Marcel Schechter

Bachelorthesis im Studiengang Audiovisuelle Medien
an der Hochschule der Medien Stuttgart
vorgelegt am 03. April 2012

Bearbeitungszeitraum:
04. Januar 2012 - 03. April 2012



**Sounddesign für die Kleinen – Einsatz und
Wirkung von Musik und Ton im Animationsfilm
für Kinder am Beispiel von „Herr Muff will!“**

Yvonne Zackel
Matrikel-Nr. 19620

Erstprüfer:
Professor Oliver Curdt

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. (FH) Marcel Schechter

Bachelorthesis im Studiengang Audiovisuelle Medien
an der Hochschule der Medien Stuttgart
vorgelegt am 03. April 2012

Bearbeitungszeitraum:
04. Januar 2012 - 03. April 2012

Erklärung

Hiermit versichere ich, Yvonne Zackel, an Eides Statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel:

„Sounddesign für die Kleinen – Einsatz und Wirkung von Musik und Ton im Animationsfilm für Kinder am Beispiel von Herr Muff will!“

selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden. Ich habe die Bedeutung der eidesstattlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), §23 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO der HdM) sowie die strafrechtlichen Folgen (gem. § 156 StGB) einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Stuttgart, 03.04.2012

Yvonne Zackel

Dank

An dieser Stelle bedanke ich mich recht herzlich bei all denen, die zur Erstellung dieser Abschlussarbeit beigetragen haben.

Zunächst bedanke ich mich bei Prof. Oliver Curdt von der Hochschule der Medien Stuttgart für seine kompetente und umfassende Betreuung. Er stand mir immer hilfsbereit, verständnisvoll und mit vielen wichtigen Tipps zur Seite und hat einen wesentlichen Teil zu meiner Begeisterung für Tontechnik beigetragen. Ich danke auch meinem Zweitkorrektor Marcel Schechter, der trotz knapp bemessener Zeit auch mitten in der Nacht verzweifelte E-Mails beantwortet und zu jedem Problem eine passende Lösung parat hatte.

Größter Dank gilt meinen Eltern, Susanne und Horst Zackel, die mir meine Ausbildung und besonders das Studium an der Hochschule der Medien Stuttgart ermöglicht haben und mit ihrer Offenheit für Neues und ihrem andauernden Interesse an meinem Bildungsweg sehr viel Kraft und Rückhalt gegeben haben.

Für jede Sekunde, die ich bei ihm sein darf, und für jeden Tritt und Motivationsschub möchte ich meinem Freund Jochen Strotzer danken, der mir viel Kraft und ein Gefühl der Geborgenheit gibt.

Ein riesengroßes Dankeschön möchte ich auch an Mirjam Dentler richten, ohne die ich weder einen Film zum Vertonen noch so viel Spaß bei der Arbeit gehabt hätte.

Heiko Schwertfeger danke ich für die geplanten und spontanen musikalischen Kreativschübe. Ohne ihn klänge Herr Muffs Welt sehr unmusikalisch und trostlos.

Danke auch an Carlos Wittmer, ohne den Herr Muff und sein Erzähler wohl noch immer sprachlos wären.

David Keönch danke ich für den spontanen Einsatz bei der Musik-Notation.

Joan Horváth möchte ich herzlich für die englische Übersetzung danken, die in meinen Worten niemals so kompetent gewirkt hätte.

Außerdem danke ich allen meinen Freunden, die in den letzten Wochen und Monaten meinen Stimmungsschwankungen ausgesetzt waren und mich ertragen haben. Danke für jeden Aufmunterungs- und Ablenkungsversuch. Allen voran Eva, Laura, Irmi und Nhungi – ihr seid toll.

Inhalt

Erklärung	3
Dank	4
Inhalt	5
Kurzfassung	8
Abstract	9

Teil I - Theorie

1	Einleitung	13
2	Akustische Grundlagen	15
2.1	Physikalische Grundlagen der Akustik	16
2.1.1	Der Schall	16
2.1.2	Der Ton	16
2.1.3	Der Klang	18
2.1.4	Das Geräusch	18
2.2	Physiologische Grundlagen der Akustik	19
2.2.1	Das äußere Ohr	19
2.2.2	Das Mittelohr	21
2.2.3	Das Innenohr	21
2.3	Die Verarbeitung von Schallereignissen durch das Gehirn	21
2.4	Risiken der Lautstärke	23
3	Wahrnehmung	25
3.1	Kindliche Wahrnehmung der Wirklichkeit	27
3.2	Kindliche Wahrnehmung von Fernsehbildern	27
3.2.1	Was fesselt Kinder am Fernsehen? Erkenntnisse zur Aufmerksamkeit	27
3.2.2	Was verstehen Kinder vom Fernsehen?	28
3.2.3	Was fühlen Kinder beim Fernsehen? Wobei und wodurch bekommen Kinder Angst? Wie nehmen Kinder Gewalt wahr? Welche Sendungen können beim Fernsehen Angst auslösen? Worüber und weshalb lachen Kinder beim Fernsehen?	30 30 31 34
3.3	Einige Grundregeln für das Produzieren von Vorschulsendungen	35
4	Sounddesign	37
	Hearing vs. Listening	38
4.1	Die Sprache/ADR	39
4.2	Die Atmo	40

4.3	Die Geräusche/Foley	40
4.4	Die Effekte	41
4.5	Die Musik	41
4.5.1	Kompositionstechniken	42
4.6	Die Stille	43
4.7	Gängige Filmsounddesign-Klischees	43

Teil II – Analyse

5	Vergleich von Kinderserien	49
5.1	Die Helden unserer Kindheit	50
5.1.1	Charaktere aus Film, Fernsehen und Literatur	50
5.2	Winnie Puuh vs. Pokémon	52
5.2.1	Winnie Puuh	53
	Herkunft, Inhalt und Figuren	53
	Optik – Form und Farbe	55
	Sounddesign und Musik	56
5.2.2	Pokémon	58
	Herkunft, Inhalt und Figuren	58
	Optik – Form und Farbe	60
	Sounddesign und Musik	61
5.3	Negative Presse von Pokémon und Winnie Puuh	62
5.4	Fazit – Eignung für Kinder?	63

Teil III - Dokumentation

6	„Herr Muff will!“ Ein Animationsfilm wird vertont	69
6.1	Konzept	70
6.1.1	Kurzbeschreibung der Kinderserie	70
6.1.2	Die Figuren	70
6.2	Der Inhalt	74
6.3	Akustische Zielsetzung	75
6.4	Die Klangebene	76
6.4.1	Die Sprache	76
6.4.2	Die Musik	77
6.4.3	Die Atmo	79
6.4.4	Die Geräusche	80
6.5	Soundstoryboard Episode 1	82
7	Fazit	85

Teil IV - Anhang

8	Verzeichnisse	89
8.1	Literaturverzeichnis	90
8.1.1	Gedruckte Quellen	90
8.1.2	Internet Quellen	93
8.2	Abbildungsverzeichnis	94
8.3	Filmverzeichnis	95
8.4	Musikverzeichnis	98
9	Filmzubehör	101
9.1	Drehbuch	102
9.2	Storyboard	106
10	DVD-Inhalt	109
	Digitale Version der Bachelorthesis	109
	Herr Muff will... einen Fisch essen!	109
	Herr Muff will! – Trailer	109

Kurzfassung

Diese Bachelorthesis beschäftigt sich mit dem Sounddesign im Animationsfilm für Kinder. Dafür habe ich die Arbeit in 4 verschiedene Teile aufgeteilt:

Teil 1 – Theorie:

Dieser Teil der Arbeit vermittelt ausschließlich das Grundwissen, das zum Verständnis der Abschlussarbeit benötigt wird. Es werden zunächst die akustischen und wahrnehmungspsychologischen Grundlagen durchleuchtet. Anschließend setzt sich dieser Teil mit dem Begriff Sounddesign und dessen verschiedenen Klangebene auseinander.

Teil 2 – Analyse:

Hier werden verschiedene Kinderserien angesprochen und miteinander verglichen. Dieser Teil bildet die Verbindung zwischen dem theoretischen und dem dokumentarischen Teil.

Teil 3 – Dokumentation:

Anhand der gewonnenen Kenntnisse wird ein Sounddesign-Entwurf zur Kinderserie „Herr Muff will!“ erstellt. Dabei wird besonders auf den Einsatz und die Wirkung der verschiedenen Stilelemente des Tons in Verbindung mit dem Bild geachtet. Dieser Teil der Arbeit dokumentiert die praktischen Vorgänge der Erstellung eines Sounddesign-Entwurfes.

Teil 4 – Anhang:

Im Anhang befinden sich eine Reihe von Verzeichnissen, die Drehbücher und Storyboards zum praktischen Teil der Arbeit sowie eine DVD, die neben der Abschlussarbeit in elektronischer Form noch die Filme enthält, auf die im Text verwiesen wird.

Abstract¹

This Bachelor thesis deals with sound design in animation films for children. It is divided into four sections as follows:

Part 1 – Theory:

This section imparts solely the basic knowledge necessary to understand the thesis. In the first instance the rudiments of acoustic and perceptual psychological will be analysed and then the term „sound design“ and the different sound levels will be explained.

Part 2 – Analysis:

In this section various children's serials will be discussed and compared. It is also the connection between the theory and documentation sections.

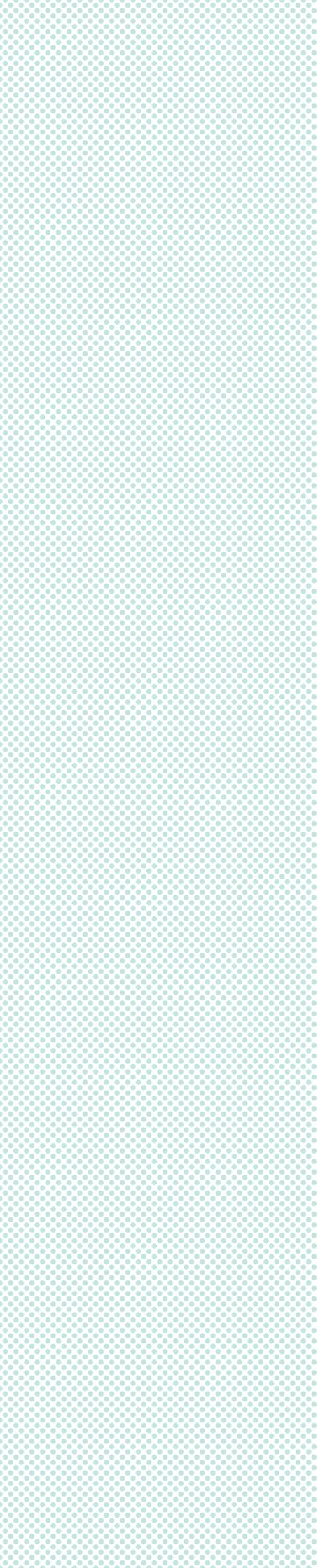
Part 3 – Documentation:

On the basis of the accumulated knowledge a conceptual sound design will be created for the children's serial „Herr Muff will!“. In the process special attention will be paid to the application and effect of the various style elements of tonal sounds in combination with the picture. This section documents the practical process in the creation of a conceptual sound design.

Part 4 – Appendix:

The appendix contains a series of lists that refer to the scripts and storyboards in the practical section of the thesis along with a DVD which contains the thesis in electronic form and the films mentioned in the text.

¹
Ein Abstract ist eine präzise
Inhaltsangabe, ein Abriss ohne
Interpretation und Wertung
einer wissenschaftlichen Arbeit.



Teil I - Theorie

1 Einleitung

Animations- und Trickfilme ermöglichen und benötigen schon allein aufgrund des fehlenden O-Tons einen anderen Lösungsansatz als Realfilme. Neue Welten können gestaltet werden, nicht nur optisch, sondern auch klanglich. Genauso erfordern verschiedene Entwicklungsstufen von Kindern unterschiedliche Ansätze im Sounddesign. Wie also muss ein Animationsfilm für Kleinkinder vertont werden?

Die Arbeit soll dem Leser einen Überblick über die psychische Wirkung der Klanggestaltung vermitteln und erläutern worauf beim Sounddesign für Kleinkinder besonders geachtet werden muss. Mit Hilfe einer praktischen Arbeit wird der Versuch unternommen, unter der Berücksichtigung der zuvor beschriebenen Grundlagen, ein für Kleinkinder optimales Sounddesign zu erschaffen. Dies geschieht anhand der Pilotfolge der Kinderserie „Herr Muff will!“ von Mirjam Dentler.

Der Grund meines persönlichen Interesses am behandelten Thema ist zum Einen der Spaß am Vertonen von unrealen Filmen (Animation, Trickfilm, hier: Legetrickanimation) und die klanggestalterische Freiheit, die daraus resultiert. Zum Anderen meine 3-jährige Nichte und die Frage, wie ein Kleinkind wie sie die Welt der Medien wahrnimmt.

Ziel dieser Arbeit ist es, die gewonnenen Kenntnisse erfolgreich in die Praxis umzusetzen.

2 Akustische Grundlagen

- 2.1 Physikalische Grundlagen der Akustik
 - 2.1.1 Der Schall
 - 2.1.2 Der Ton
 - 2.1.3 Der Klang
 - 2.1.4 Das Geräusch

- 2.2 Physiologische Grundlagen der Akustik
 - 2.2.1 Das äußere Ohr
 - 2.2.2 Das Mittelohr
 - 2.2.3 Das Innenohr

- 2.3 Die Verarbeitung von Schallereignissen durch das Gehirn

2 Akustische Grundlagen

Das Gehör ist bei einem gesunden Neugeborenen voll funktionsfähig, da es sich bereits während der Schwangerschaft organisch ganz ausbildet. Darum machen sich die meisten Menschen keine großen Gedanken über ihr Gehör, nehmen es als Selbstverständlichkeit an und setzen es bewusst und unbewusst Gefahren aus.

Im Folgenden wird beschrieben, wie das Gehör funktioniert, indem physikalische und musikalische Töne, der Aufbau des Ohrs und schließlich die Verarbeitung durch das Gehirn erläutert werden, um ein Gespür für den empfindlichsten, exaktesten und einen unserer wichtigsten Sinnesorgane zu bekommen

2.1 Physikalische Grundlagen der Akustik

2.1.1 Der Schall

Schall ist ein physikalisches Phänomen und stellt sozusagen die Grundgröße für alle akustischen Ereignisse dar. Schall sind periodische Druckänderungen, die sich wellenförmig in verschiedenen Medien (z.B. Luft, Wasser, ...) ausbreiten.² Die Moleküle der betroffenen Medien pendeln dabei um ihre Gleichgewichtslage und übertragen ihre Schwingung auf die angrenzenden Teilchen, um wieder in ihre Ausgangsposition zurückzukehren. Schall ist demnach eine mechanische Schwingung, die sich als Welle in festen, flüssigen und gasförmigen Stoffen ausbreiten kann und somit an Materie gebunden ist, d.h. Schall kann sich im Vakuum nicht ausbreiten. Mit Hilfe von Amplitude (maximale Auslenkung) und Frequenz (Häufigkeit der Auslenkung) lässt sich Schall beschreiben.³ Wenn das Trommelfell durch die Druckänderungen in Schwingungen versetzt wird, findet eine akustische Wahrnehmung statt. Damit das menschliche Gehör Schall wahrnehmen kann, muss sich die in Hertz (Hz) gemessene Frequenz der Schwingungen in einem Bereich von 16 - 20.000 Hz befinden. Man spricht hier vom hörbaren Frequenzbereich.⁴

2.1.2 Der Ton

Die einfachste Form der Schwingung ist die Sinusschwingung, die auch als „reiner Ton“ bezeichnet und durch Frequenz, Amplitude und Phase beschrieben werden kann. Bei Beginn einer einzelnen Schwingung befindet sich das Teilchen in der Ausgangsposition. Nach positivem und negativem Ausschlag endet die Schwingung, sobald das Teilchen zur Ausgangsposition zurückgekehrt ist.⁵ Die Frequenz (f) gibt die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde an und bestimmt die Tonhöhe eines Klangs, je höher die Frequenz, desto höher der Ton.

²
vgl. Tipler, 1994, S.459ff

³
movie-college.de

⁴
nach Tipler, 1994, S.476

⁵
www.movie-college.de

Die Amplitude (A) ist der maximale Ausschlag der Schwingung, also der maximale Schalldruck, der für die Lautstärke verantwortlich ist. Die Phase (w) bestimmt die Verschiebung der Schwingung auf der Zeitachse. Sie kann in Grad angegeben werden.⁶ Der reine Ton kann nur künstlich mittels Oszillatoren⁷ erzeugt werden und klingt für das menschliche Gehör stumpf, langweilig und unangenehm.

⁶ www.movie-college.de

⁷ Oszillator (von lat. oscillatio »das Schaukeln«), Generator, der elektrische Schwingungen erzeugt.

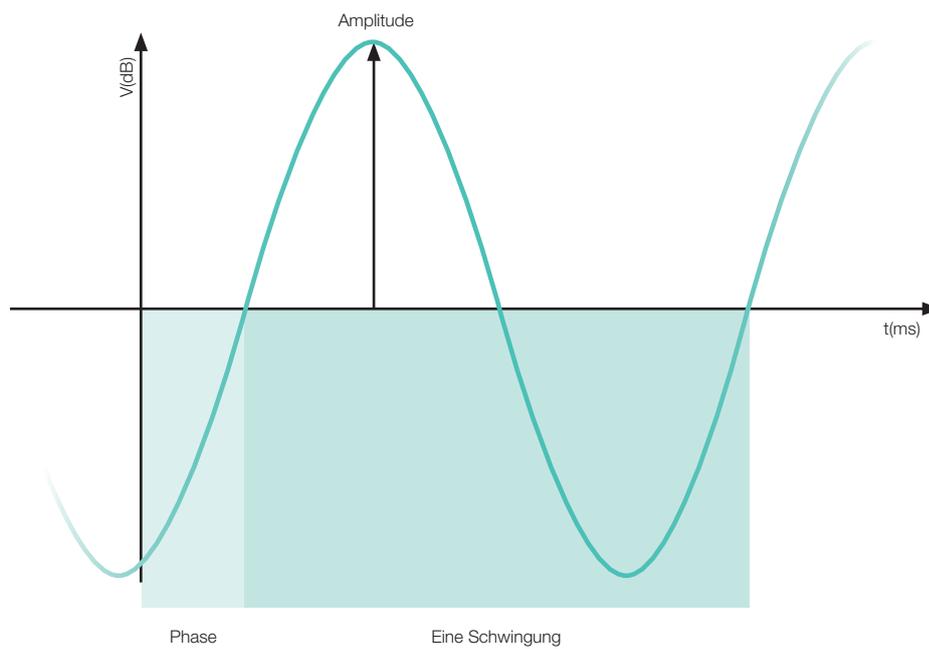


Abb 1:
Sinusschwingung

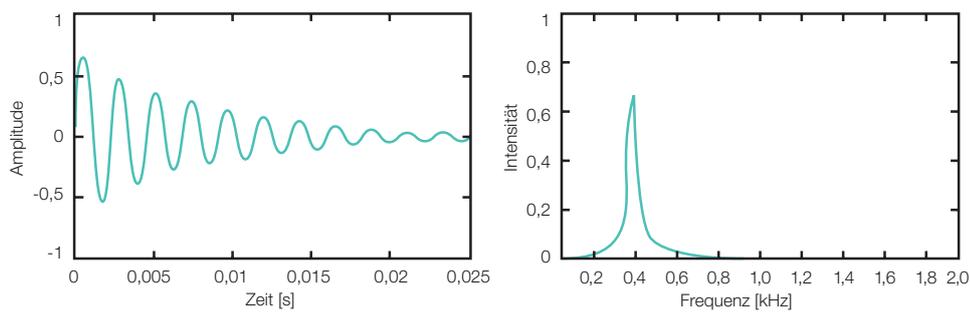


Abb 2:
Frequenzspektrum einer Sinusschwingung

2.1.3 Der Klang

In der Musik hat man ein anderes Verständnis vom „Ton“ als in der Akustik. Schwingungen, die sich in einer bestimmten Frequenz wiederholen (periodische Schwingungen), werden als Ton wahrgenommen. Ein solcher „musikalischer“ Ton, wird als Klang bezeichnet. Er besteht aus der Überlagerung mehrerer reiner Töne – einem Grundton und mehreren Obertönen. Die Frequenzen der Obertöne sind ganzzahlige Vielfache der Grundtonfrequenz. Den Anteil der einzelnen Obertöne, aus denen sich der Klang zusammensetzt, gibt das sogenannte Frequenzspektrum an.⁸

8
Tipler, 1994, S.481ff

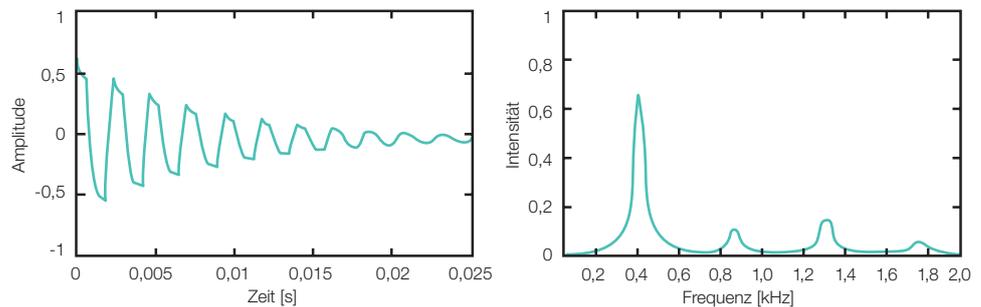


Abb 3:
Frequenzspektrum einer periodischen Schwingung

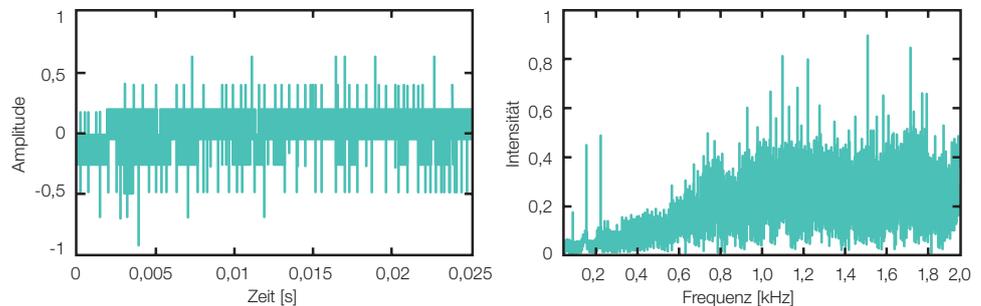


Abb 4:
Frequenzspektrum eines Geräusches

2.1.4 Das Geräusch

Als ein Geräusch bezeichnet man eine nicht periodische Überlagerung reiner Töne, d.h. eine Überlagerung von Tönen beliebiger Frequenzen. Alle natürlich erzeugten Töne haben auch einen Geräuschanteil z.B. Luftgeräusche bei Blasinstrumenten, Anschlag der Saiten beim Klavier, Kratzen des Bogens auf der Saite bei Streichinstrumenten. Umgekehrt können Geräusche auch Töne enthalten, daher schließen sich Geräusch und Ton nicht aus.⁹

9
www.movie-college.de

2.2 Physiologische Grundlagen der Akustik

Das menschliche Gehör nimmt die beschriebenen physikalischen Größen Schall, Ton, Klang und Geräusch nicht direkt wahr, sondern hat als primäre subjektive Empfindungen nur die Tonhöhe und die Lautstärke. Bei der Wahrnehmung eines Klangs steht dem Gehör noch die Information der Klangfarbe zur Verfügung. Um die physiologischen Abläufe des Hörens zu verstehen, soll an dieser Stelle zunächst der Aufbau und die Funktion des Hörapparates erläutert werden. Man unterteilt das Ohr in drei wesentliche Teile: das äußere Ohr, das Mittelohr und das Innenohr.¹⁰

2.2.1 Das äußere Ohr

Wenn wir umgangssprachlich von den Ohren sprechen, sind meistens die Ohrmuscheln gemeint. Die sind zwar der optisch auffälligste Teil des Ohres und spielen bei der Lokalisation von Geräuschen eine gewisse Rolle, aber die Teile des Gehörs, die die eigentliche Verarbeitung leisten, liegen im Inneren des Kopfes.¹¹ Als erste Station durchlaufen die Schallwellen den äußeren Gehörgang, eine etwa drei Zentimeter lange Röhre, die das feine Innenleben des Ohrs vor den Einflüssen der Außenwelt schützt.

10
Unterteilung nach Goldstein, 1997,
S.388ff

11
Goldstein, 1997, S.388

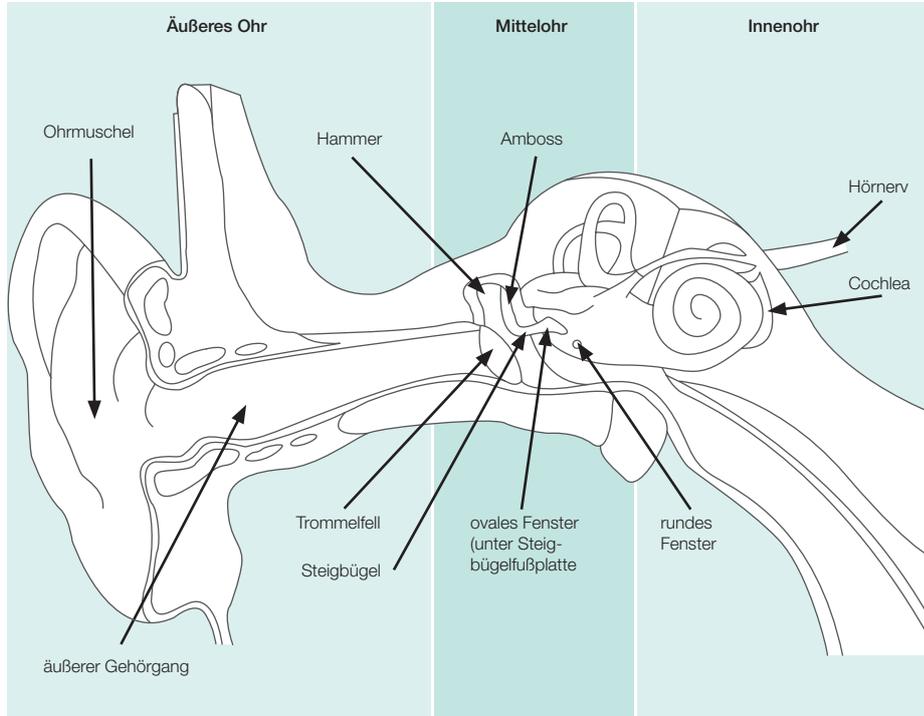


Abb 5:
Aufbau des Ohrs

12
vgl. Goldstein, 1997, S.388

13
Resonanz (von lat. resonantia »Widerhall«). Wird ein schwingungsfähiges System - etwa eine Luftsäule in Blasinstr. - durch eine periodische Kraft gleicher/ähnlicher Frequenz (z.B. Rohrblatt) zum Mitschwingen angeregt, spricht man von R. Dient der Klangverstärkung und -formung bei -instr. oder der menschlichen Stimme.

14
Goldstein, 1997, S.388

Hier befindet sich außerdem das Ohrenschmalz, das die Haut im Gehörgang befeuchtet und zur Entfernung von Staub, Schmutz und abgestorbenen Hautzellen beiträgt. Durch seine abstoßende Wirkung auf Insekten schützt das Ohrenschmalz das Trommelfell am Ende des Gehörgangs. Fehlt dieser Schutz, zum Beispiel durch häufiges Waschen oder Schwimmen, kann dies zu starken Ohrenschmerzen führen.¹² Neben der Schutzfunktion wirkt der äußere Gehörgang auch als Verstärker. Schallwellen, deren Frequenz in der Nähe der Resonanzfrequenz¹³ liegen, werden vom Ende des äußeren Gehörganges reflektiert und verstärken auf ihrem Rückweg andere eintreffende Schallwellen mit derselben Frequenz.¹⁴

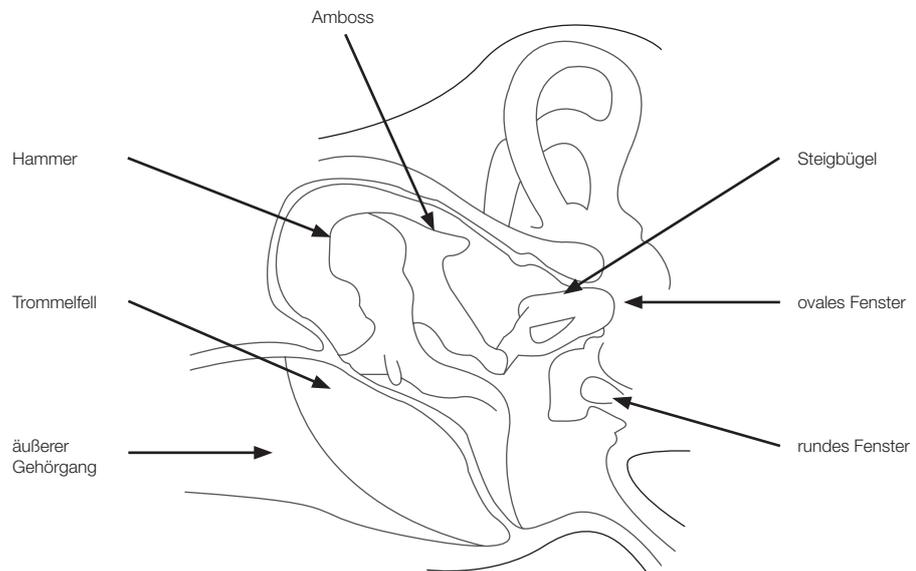


Abb 6:
Das Mittelohr

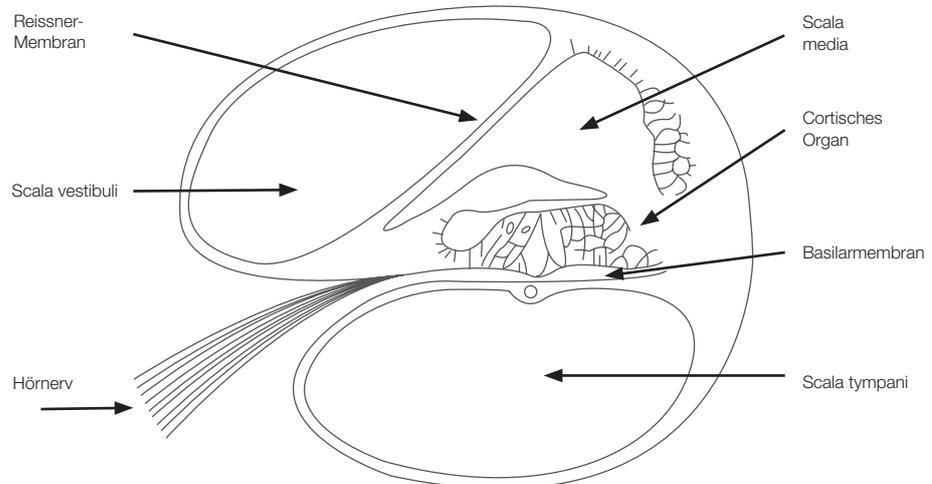


Abb. 7:
Die Cochlea, das Innenohr

2.2.2 Das Mittelohr

Haben die Schallwellen den äußeren Gehörgang passiert, treffen sie auf das Trommelfell, welches Außen- und Mittelohr voneinander trennt, und versetzen es in Schwingung. Diese Schwingungen übertragen sich auf die Strukturen im Mittelohr, ein kleiner mit Luft gefüllter Raum, der zwischen Außen- und Innenohr liegt. Dieser Hohlraum enthält die kleinsten Knochen des menschlichen Körpers, die Gehörknochen. Der erste dieser Knochen ist der Hammer. Er wird direkt vom angrenzenden Trommelfell in Schwingung versetzt und gibt diese an den Amboß weiter, der sie wiederum an den Steigbügel überträgt. Der Steigbügel leitet die Schwingungen durch Druck auf eine Membran (ovales Fenster) an das Innenohr weiter.¹⁵

2.2.3 Das Innenohr

Die wichtigste Struktur im Innenohr ist die mit Flüssigkeit gefüllte Schnecke (lat. cochlea), in deren Gängen unser eigentliches Hörorgan liegt: das cortische Organ. Wenn der Steigbügel gegen die Membran im ovalen Fenster schwingt, dann versetzt das die Flüssigkeit in der Cochlea in Schwingung. Wenn die Steigbügelfußplatte die Membran des ovalen Fensters in das Innenohr hineindrückt, erzeugt dieser Vorgang einen Druck auf die Flüssigkeit in der Cochlea. Die Schwingung der cochlearen Trennwand versetzt das cortische Organ in eine Relativbewegung, so dass die Stereozilien und Haarzellen ausgelenkt werden, dies wiederum löst, durch Ausschüttung von Neurotransmittern, eine Entladung im Hörnerv aus.¹⁶

Das cortische Organ beinhaltet ungefähr 20.000 Haarsinneszellen, obwohl es nur an die 10 Quadratmillimeter groß ist. Jede dieser Nervenzellen reagiert auf einen bestimmten Frequenzbereich und feuert Impulse ab, sobald sie erregt wird. So wird der Schall von physikalischen Schwingungen in physiologische Information umgewandelt. Über die 32.000 Nervenfasern des Hörnervs verlassen die Impulse der Haarsinneszellen letztlich das Innenohr in Richtung Gehirn.¹⁷

2.3 Die Verarbeitung von Schallereignissen durch das Gehirn

Die Signale aus dem Ohr gelangen nach Zwischenstationen im Hirnstamm schließlich zum primären auditorischen Cortex (Hörinde), einem Bereich der Großhirnrinde. Die Neuronen der primären Hörinde sind ähnlich frequenzspezifisch wie die Sinneszellen im Cortischen Organ. Weder die einen noch die anderen sind jedoch mit einer Klaviertastatur vergleichbar: Ein lauter Ton zum Beispiel aktiviert beinahe den gesamten auditorischen Cortex, unabhängig von seiner Frequenz. Sogar bei Stille feuern die Neuronen Impulse ab.¹⁸

¹⁵ vgl. Goldstein, 1997, S.388f

¹⁶ Goldstein, 1997, S.321ff

¹⁷ Schmidt, 2002, S.

¹⁸ vgl. Schmidt, 2002, S.7

Wie auch bei anderen Sinnen sind vor allem die Veränderungen in der Wahrnehmung wichtig. Wenn man beispielsweise einen Computer in Gang setzt, nimmt man schon nach wenigen Sekunden das verhältnismäßig laute Geräusch des Kühlungsgebläses nicht mehr wahr (Habituation¹⁹). Eben das ist eine weitere Aufgabe der primären Hörrinde: Hintergrundgeräusche werden ausgefiltert, um das Gehirn nicht sinnlos zu überlasten.²⁰ Die eigentliche Analyse des Schalls findet dann im sekundären Cortex statt. Hier werden Frequenz, Intensität, Lokalisation und Veränderungsrate des Schalls in Beziehung gesetzt. Der sekundäre Cortex arbeitet in den beiden Gehirnhälften auf verschiedene Weise. Der rechte beschäftigt sich mit simultanen Klängen und analysiert harmonische Verwandtschaften, während der linke sich auf die Beziehung zwischen Tonfolgen konzentriert. Somit ist letzterer ebenso für Rhythmus in der Musik wie auch für die Analyse von Sprache zuständig.²¹ Die Verarbeitung von musikalischen Reizen endet jedoch nicht in der Hörrinde. Sie wird unter anderem im Kleinhirn fortgesetzt, das Körperbewegungen und Gleichgewichtssinn kontrolliert. Dies erklärt auch, warum wir zum Beispiel oft mit dem Fuß im Takt wippen, wenn wir Musik hören.²²

19 Habituation (von lat. habituari »etw. an sich haben«; bzw. habitus »Aussehen, Haltung«; Adjektiv habituell »zur Gewohnheit geworden«), einfache und unbewusste Form des Lernens. Setzt ein, wenn ein Individuum wiederholt einem Reiz ausgesetzt ist, der sich als unbedeutend erweist.

20 Schmidt, 2002, S.7

21 vgl. Jourdain, 1991, S.82

22 Schmidt, 2002, S.7

23 Limbisches System (von lat. limbus »Rand, Saum«), Randgebiet zwischen Großhirn und Gehirnstamm; Funktionseinheit des Gehirns, die der Verarbeitung von Emotionen und der Entstehung von Triebverhalten dient.

24 Münsterberg, 2010, S.196ff

Es bleibt jetzt nur noch zu klären, warum Musik derart stark auf unsere Psyche wirkt: Der Grund liegt darin, dass die Hörbahn direkt mit dem Limbischen System²³ verbunden ist. Dieses beachtliche Gebilde, das sich wie ein Saum um den Hirnstamm legt, erfüllt vielerlei Funktionen. Es spielt sowohl eine Rolle in unserem Gedächtnis als auch dann, wenn es darum geht, unsere Aufmerksamkeit auf etwas zu richten. Letzten Endes jedoch werden hier auch die Ausschüttung von Hormonen und unser gesamtes emotionales Wesen gesteuert. So kommt es, dass eine bestimmte Musik uns froh stimmt, während wir vom Hören einer anderen aggressiv werden.²⁴

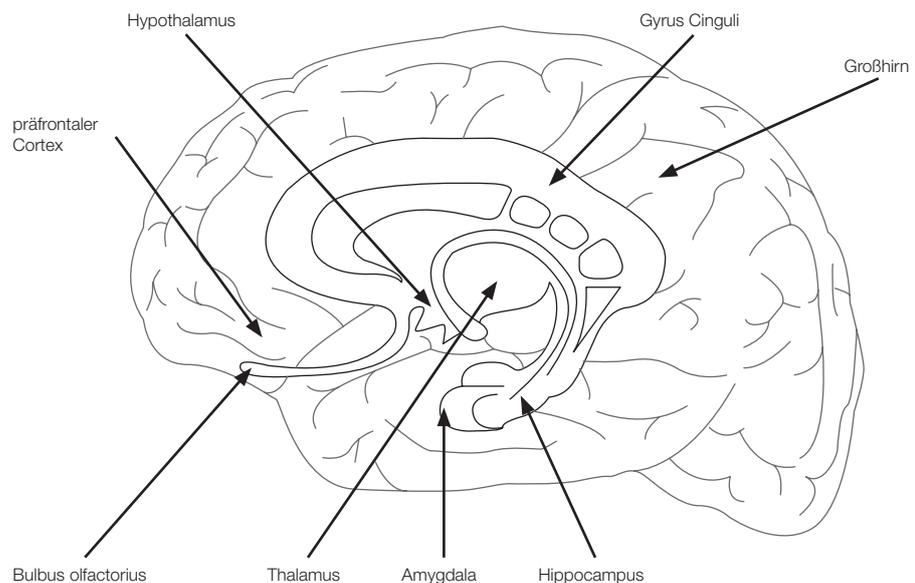


Abb.8:
Das limbische System

2.4 Risiken der Lautstärke

Nachdem im vorhergehenden Kapitel unter anderem die komplexe Funktionsweise des menschlichen Gehörs erläutert wurde, wird nun versucht, die Empfindlichkeit des Ohres zu verdeutlichen. Anhand eines Diagramms in Verbindung mit einigen Beispielen soll dem Leser bewusst werden, welchen akuten Gefahren wir unser Gehör täglich aussetzen.

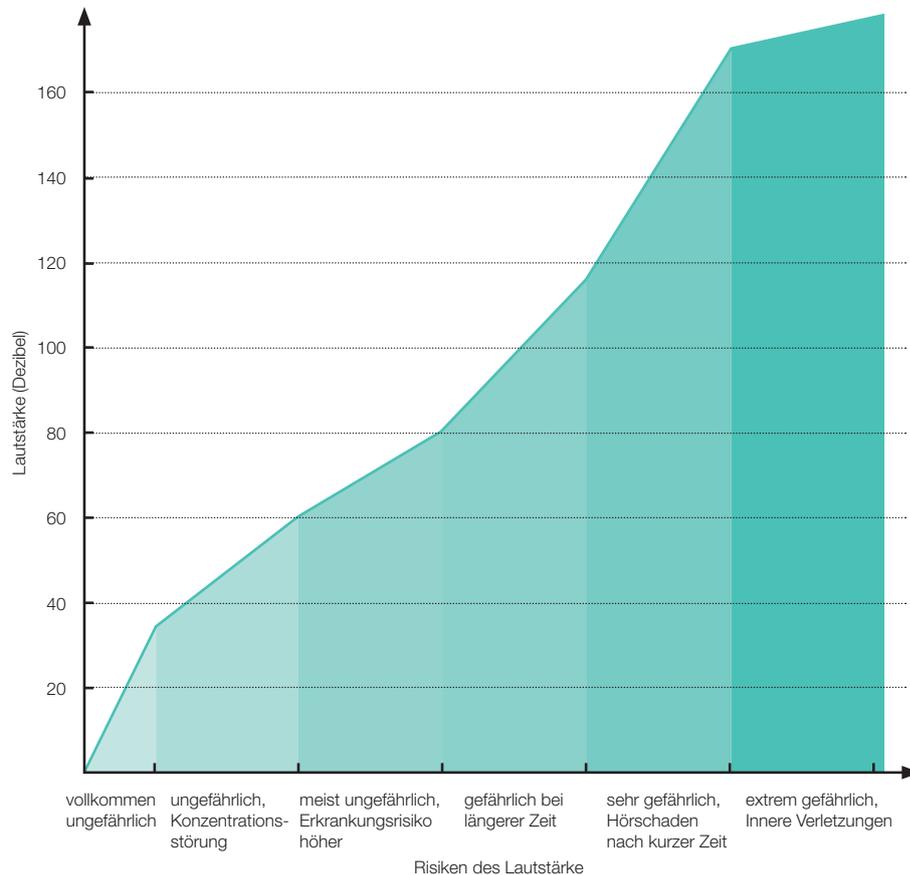


Abb.9:
Diagramm zum Lautstärkerisiko

Beispielgeräusche zum Diagramm

- 0 - 35 dB:** Blätterrascheln, Flüstern, Atemgeräusch ...
- 40 - 60 dB:** ruhige Wohnung, TV bei Zimmerlautstärke, Tastatur ...
- 65 - 80 dB:** Staubsauer, PKW, Haartrockner ...
- 85 - 115 dB:** Discothek, Kreissäge, Formel 1 Wagen (30m) ...
- 120 - 160 dB:** Flugzeugstart, Niethammer, Schmiedehammer ...
- 165 - ∞ dB:** Gewehrschuss am Ohr, Geschützknall, schwere Waffe (10 m) ...

3 Wahrnehmung

- 3.1 Kindliche Wahrnehmung der Wirklichkeit

- 3.2 Kindliche Wahrnehmung von Fernsehbildern
 - 3.2.1 Was fesselt Kinder am Fernsehen?
Erkenntnisse zur Aufmerksamkeit
 - 3.2.2 Was verstehen Kinder vom Fernsehen?
 - 3.2.3 Was fühlen Kinder beim Fernsehen?
Wobei und wodurch bekommen Kinder Angst?
Worüber und weshalb lachen Kinder beim Fernsehen?
Wie wirken Gewaltdarstellungen auf Kinder?
Wie nehmen Kinder Gewalt wahr?
Welche Sendungen können beim Fernsehen Angst auslösen?

- 3.3 Einige Grundregeln für das Produzieren von Vorschulsendungen

3 Wahrnehmung

Nachdem bereits geklärt werden konnte, wie das menschliche Ohr funktioniert und wie Schall zum Gehirn gelangt, stellen sich nun folgende Fragen: Woher weiß das Gehirn, wie es die eingetroffene Information verarbeiten muss? Wie ist es möglich, dass zwei Menschen, die dieselbe Information erhalten, diese unterschiedlich interpretieren können? Unterscheidet sich die kindliche Wahrnehmung von der der Erwachsenen?

Die Kinder- und Jugendpsychologin Gabrielle Bieber-Delfosse hat sich in ihrem Artikel „Wie erlangen Kinder Medienkompetenz?“, der 2002 in einer Zeitschrift der österreichischen Kinderhilfsorganisation Pro Juventute erschien, mit einigen dieser Fragen auseinandergesetzt und eine Liste der dabei eine Rolle spielenden Hintergründe entwickelt. Wie die Information des Senders beim Empfänger ankommt, hängt demnach von folgenden Faktoren ab:

1. aktueller Entwicklungsstand des Empfängers
2. persönliche Erfahrung des Empfängers.
3. soziales Umfeld des Empfängers
4. die aktuelle Rezeptions-Situation²⁵ des Empfängers
5. die Zuverlässigkeit der Quelle²⁶

Anhand dieser Faktoren lässt es sich herleiten, dass sich die Wahrnehmung eines Kindes extrem von der eines Erwachsenen unterscheidet, da sie weder in Sachen Entwicklungsstand noch in punkto Erfahrung vergleichbar sind. Außerdem ist es Kindern noch unmöglich, die Zuverlässigkeit einer Quelle einzuschätzen. Da es die Aufgabe des Individuums ist, einzelne Sachverhalte zu gewichten, ist es durchaus möglich, dass mehrere Beobachter unterschiedliche Einschätzungen haben können, denn jeder Mensch hat andere Dinge erlebt und gelernt.

„Nur ein Bruchteil dessen, was wir für Realität halten, stammt aus unserer persönlichen Erfahrung. Was wir nicht selbst erlebten, wurde uns erzählt, berichtet – sei es in direkter Kommunikation im sozialen Umfeld, sei es über die Medien wie Zeitschriften, Bücher, Radio, Fernsehen usw.“ (Bieber-Delfosse, 2002)

²⁵ Rezeption (von lat. recipere »aufnehmen«), das Erleben und Verstehen eines z.B. musikalischen Kunstwerks je nach Vorbildung, Hör-Erfahrung, -Erwartung usw.

²⁶ Aufzählung nach Bieber-Delfosse, 2002

Mit wachsender Erfahrung und zunehmender Reife, die der Mensch erst durch das Alter erlangt, gelingt es immer besser, objektiv zu beurteilen, nicht alles zu glauben, was man sieht und somit die Realität von der Fiktion zu unterscheiden.

3.1 Kindliche Wahrnehmung der Wirklichkeit

Nach der Geburt versucht jedes Kind, seinen neuen Lebensraum zu erkunden und ihn zu „be-greifen“. Nach und nach lässt seine Neugier es die Welt entdecken und dabei immer neue Lernanforderungen bewältigen. Die Ansätze der Welterklärung, die sich ein Kind zusammenreimt, sind für Erwachsene nur schwer nachvollziehbar, wirken unsinnig und fantastisch, entsprechen aber dem jeweiligen entwicklungsmäßigen Erkenntnisvermögen des Kindes. Auf der Grundlage des kindlichen Erfahrungshintergrunds – seiner bisherigen Welterfahrung – werden Geschehnisse bewertet, eingeordnet, gedeutet und in einen „Kausalzusammenhang“ gebracht.

„Beim Kind gehören das Fantastische und Wunderbare und der Unsinn zum realen Weltbild widerspruchsfrei dazu.“ (Bieber-Delfosse, 2002)

Darum werden eigene Erfahrungen hemmungslos mit Inhalten der Medienwelten in Zusammenhang gebracht, partiell ergänzt und/oder ersetzt. Dabei spielt auch die Stimmungslage des Kindes eine Rolle, denn je nach Lust und Laune wird die Wirklichkeit, bzw. was das Kind als Wirklichkeit empfindet, durch das kindliche Wollen und Wünschen einfach umgeformt. Die Verschmelzung der realen und erfundenen Welt stückweise aufzuheben, gelingt dem Kind für gewöhnlich erst mit dem Schuleintritt und der dafür erforderlichen Reife und Erfahrung. Willkürlich geschaffene Zusammenhänge und Schlussfolgerungen, die nicht dem erwachsenen Verständnis von Logik entsprechen, werden immer seltener.

3.2 Kindliche Wahrnehmung von Fernseh Bildern

„Beim Wahrnehmen und Verstehen von medialen Wirklichkeiten sind der Entwicklungsstand und die soziokulturellen Bedingungen des Kindes von zentraler Bedeutung. Das Kind ist im Begriff, seine kognitiven, gefühlsmäßigen und sprachlichen Fähigkeiten, die es auch für die Verarbeitung von Medien braucht, allmählich aufzubauen.“

(Bieber-Delfosse, 2002)

3.2.1 Was fesselt Kinder am Fernsehen? – Erkenntnisse zur Aufmerksamkeit

Aufmerksamkeitsgewinnende Momente im Bild sind u. a. Kinder, Tiere, Babys, Essen/Süßigkeiten, Buchstaben/Zahlen, Spielsachen, die Darstellung von Zuneigung und Liebkosung, physischer Aktivität, visuelle Spezialeffekte und Slapstick-Humor. Außerdem erregen ästhetische Aspekte wie kräftige Farben,

besondere Kameraeinstellungen und Bildeffekte oder der Wechsel von Szenen, Figuren und Themen die Aufmerksamkeit der Kleinen. Aufmerksamkeitsgewinnende Momente im Ton sind z. B. lebhaftes Musik, Toneffekte, Frauenstimmen, Applaus, Baby-Geräusche, Kinderstimmen, Lachen, ungewöhnliche Stimmen (verzerrt oder gepitched²⁷), nicht-sprachliche Stimmäußerungen und häufige Sprecherwechsel. Aufmerksamkeitsverlierende Momente hingegen sind u. a. Männerstimmen, lange komplizierte Reden/Monologe, Dialoge zwischen Erwachsenen, zu viel Text aus dem Off²⁸, sowie lange Zoom-Fahrten.²⁹

3.2.2 Was verstehen Kinder vom Fernsehen?

Die meisten Kinder haben schon sehr früh technische Kenntnisse des Fernsehens betreffend und können die Geräte rund um den Fernseher schon identifizieren, noch bevor sie in die Schule kommen. Sie wissen z.B., dass eine Fernbedienung zum Ein-, Aus- und Umschalten da ist, und dass die Fernsehzeitung angibt, wann eine Sendung läuft. Ihre Fähigkeit, die Geräte selbst zu bedienen, hängt stark vom sozialen Umfeld, den Fernsehgewohnheiten der Kinder und deren Eltern ab. So kann es passieren, dass eine Fernsehsendung auszuwählen für einige Vorschulkinder weniger schwierig ist als die Uhrzeit abzulesen.³⁰

Jedoch haben die technischen Fertigkeiten nur wenig damit zu tun, das Phänomen Fernsehen zu begreifen. In Experimenten von Kelly M. Schmitt und Daniel R. Anderson, die sie für ihren gemeinsamen Artikel „Television and Reality“ durchführten, der in der Zeitschrift *Media Psychology* (4/2002/S. 51f) erschien, wurde beispielsweise untersucht, wie 3-jährige Kinder einen Gegenstand wieder auffinden und ein Objekt platzieren, dessen Orte sie im Fernseher gesehen haben. Diese und andere Studien deuten an, dass Kleinkinder erhebliche Schwierigkeiten haben, von einem Videobild auf ihre reale Umgebung zu schließen.

Für die unter 2-jährigen ist Fernsehen vermutlich vor allem ein Spektakel der Bilder und Töne, denn sie können bisher ausschließlich Einzelbilder und kurze Handlungssequenzen einordnen, wenn das Gezeigte an ihre reale Erfahrung anknüpft. Erst mit wachsender Fernseherfahrung entwickelt sich ein Verständnis für die Zusammenhänge des Gezeigten. Da das Bild für die Kleinen eindeutig im Vordergrund ihrer Sinnermittlung steht, können sie Sendungen teilweise auch ohne sinnvolle Dialoge gut verstehen.³¹ Der Ton wird dabei vermutlich eher zur Orientierung genutzt.

Erst ab dem 5. Lebensjahr beginnen Kinder, die verschiedenen Perspektiven der Figuren nachzuvollziehen und den Realitätsgehalt von Sendungen zu beurteilen. Sie erarbeiten sich langsam Sender- und Formatwissen, vor allem

27
pitchen (Verb, von engl. to pitch »werfen, neigen, stimmen«; Subst. pitch »Tonhöhe, Neigungswinkel«), bezeichnet in der Musik ein sanftes Gleiten von einem Ton in Richtung eines anderen Tones, somit das „Beugen der Tonhöhe“.

28
Off (von engl. Off camera »außerhalb der Kamera«), Aktion in visueller Produktion, eine oder mehrere Stimmen von Schauspielern oder Sprechern sind hörbar, aber außerhalb des für den Zuschauer sichtbaren Bereichs. Häufig als Erzählstimme aus dem Off, die aus zeitlicher und örtlicher Distanz kommentiert.

29
Rice, 1984, S.27f

30
Kübler/Swoboda, 1998, S.261f

31
Fisch, 2001, S. 365ff

anhand formaler Gestaltungsmittel. Die Kinder lernen Werbung vom Programm zu unterscheiden. Trotzdem weiß nur die Hälfte der 4-Jährigen, was Werbung bedeutet, nämlich, dass ihnen hier Ware zum Kauf angeboten wird. Bei den 5-Jährigen, sind es dagegen schon 60% und bei den 6-Jährigen liegt der Anteil bereits bei knapp 70%.³²

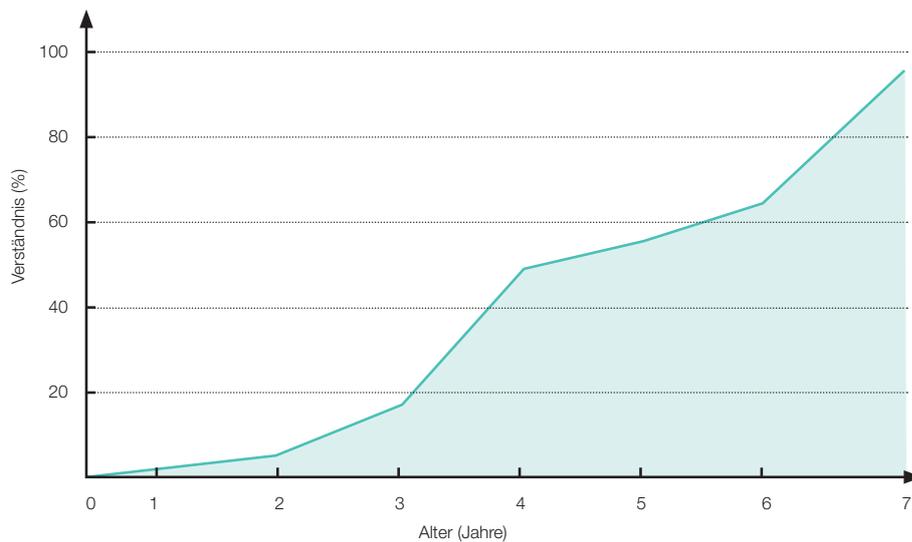


Abb. 10:
Balkendiagramm zum Fernsehverständnis von Kindern nach Charlton, 1996

Vorschulkinder verstehen nicht nur langsamer als Erwachsene, sie können auch bestimmte Details nicht entschlüsseln. So verstehen 3 bis 4-Jährige ausschließlich chronologische Abläufe.³³ Bei 4-Jährigen können beispielsweise nur 4% der Kinder eine Geschichte mit Rückblenden nachvollziehen. Bei den 8-Jährigen sind es schon 88%. Die Fähigkeit, Zeitsprünge zu verstehen, hängt dabei von der kognitiven Entwicklung und den Fernseherfahrungen der Kinder ab. Vielsehende Kinder schneiden hier oftmals besser ab als wenigsehende.³⁴ Auch formale Gestaltungsmittel des Programms können Vorschulkinder nicht

selbstverständlich entschlüsseln. Der Splitscreen³⁵ als Repräsentation der Parallelität zweier Ereignisse ist dabei z.B. noch eher verständlich als der Einsatz eines POV-Shots (subjektive Kamera). Eine Unschärfeblende als Zeichen, dass es sich im Folgenden nun um einen Traum handelt, verstehen Kinder kaum. Effekte (sogar sehr einfache) können das Verständnis einer Sendung für Vorschulkinder erschweren.³⁶

Insgesamt lernen Kinder mit zunehmender Fernseherfahrung Verstehenspraktiken zu entwickeln und das Gesehene in Beziehung zu eigenen Erfahrungen zu setzen. Dabei suchen sie generell nach Konstanten und sehen im Unbekannten zunächst das Bekannte. Das heißt, sie gleichen das Gesehene eher an ihr Weltbild an, als dass sie dieses dem Medium anpassen.³⁷

³² Charlton, 1995, S.56

³³ Brown, 1976, S. 53

³⁴ Abelman, 1990, S. 469ff

³⁵ Splitscreen (wörtl. geteilter Bildschirm), eine in visuellen Medien verwendete Technik, die das Bild in zwei (oder mehr) Bereiche aufteilt, um zwei (oder mehr) Handlungen gleichzeitig zu zeigen.

³⁶ Beentjes, 2001, S. 623ff

³⁷ Kübler/Swoboda, 1998, S. 289ff

3.2.3 Was fühlen Kinder beim Fernsehen?

Wobei und wodurch bekommen Kinder Angst?

Dass ihre Kinder beim Fernsehen Angst bekommen, ist wohl eine der größten Sorgen der Erwachsenen, nur noch durch die Angst übertroffen, ihr Kind könne durch Fernsehen gewalttätig werden.³⁸ Das Phänomen Angst bestätigt zum einen die Bedrohlichkeit eines Programms, zum anderen lässt es traumatische Erlebnisse bei den Kindern befürchten, die möglicherweise zu Schädigungen führen. So kann es passieren, dass ein Kind, z.B. nachdem es im Fernsehen eine Szene gesehen hat, in der eine Figur von einem Hund gebissen wird, sich anschließend im wahren Leben nicht mehr traut, den sonst so friedlichen Nachbarshund zu streicheln. Was Angst wirklich ist und wie sie sich bei einzelnen Individuen zeigen kann, ist allerdings noch nicht eindeutig erforscht. Kinder können scheinbare Angsterlebnisse nur selten auch als solche interpretieren. Sie reagieren auf das Gesehene, indem sie sich hinter einer Vertrauensperson verstecken oder ihren Kopf in ein Kissen vergraben. Sie bezeichnen etwas eher als „unheimlich“ oder „gruselig“, denn als „beängstigend“. Daher beruhen bisherige Forschungsergebnisse auf der Beobachtung von Kindern und anschließender Interpretation und Spekulation der Wissenschaft. Teilweise reagieren Kinder auch auf Situationen, die Erwachsene für unverfänglich halten, mit Angstgefühlen: Etwa wenn düstere und unheimliche Situationen durch für Kinder unerklärliche ästhetische Mittel (wie z.B. Musik) inszeniert oder aufgeputscht wurden, oder wenn die Kinder für sie real bedrohliche Situationen (wie z.B. Trennung) auf dem Bildschirm reproduziert oder vorweggenommen sehen.³⁹ Dass Angstgefühle bei Kleinkindern unvermittelt und spontaner auftreten als bei bereits medien-erfahrenen Erwachsenen, ist nicht von der Hand zu weisen, denn vieles was sich Kinder noch nicht erklären können, kann bei ihnen beklemmende und bedrohliche Gefühle auslösen.

³⁸
vgl. Kübler/Swoboda, 1998, S. 203

³⁹
Kübler/Swoboda, 1998, S. 204f

Wie nehmen Kinder Gewalt wahr?

Aggressive oder gewalthaltige Szenen kommen nicht selten in den bei den Kindern sehr beliebten Zeichentrickfilmen und Action-Cartoons vor. Aber oft kommen ängstliche Reaktionen von Kindern auch völlig überraschend und unerwartet. Da wird die Sendung „Heidi“ oder die „Sesamstraße“ plötzlich zum „Minihorror“ für Kinder.

Mit Blick auf Vor- und Grundschulkindern lassen sich folgende Studien-Ergebnisse zusammenfassen: Filmgewalt wirkt immer in einem Kontext. Aggressive Medieninhalte führen nicht zu aggressivem Verhalten, sondern sie wirken vorrangig in einem Bündel von Faktoren, wie etwa dem Umgang mit Gewalt in der Familie, im Kindergarten oder in der Schule. Gewalthaltige Szenen

wirken nicht unbedingt, wenn sie besonders brutal, blutig oder gewalttätig sind, sondern wenn sie einen individuellen Sinn durch ihre Nähe zu den Erfahrungen der Kinder bekommen. Die differenzierte Wahrnehmung von Gewaltszenen ist stark beeinflusst durch das Alter und Geschlecht der Kinder sowie durch ihr soziales Umfeld. Die Fähigkeit, verschiedene Formen der Gewaltdarstellung (Nachrichten, Reality-TV, Spielfilm, Trickfilm usw.) zu erkennen, zu differenzieren und zu bewerten, nimmt mit Alter und Schulbildung zu. Die Bewertung medialer Gewaltdarstellungen geschieht in der Regel nicht anhand der Gewalthandlung selbst, sondern mit Blick auf die sichtbaren Folgen beim Opfer, das heißt, wenn es leidet, blutet, regungslos da liegt oder in ein Krankenhaus muss. Jungen und Mädchen nehmen Gewalt im Fernsehen unterschiedlich wahr. Während Jungen vorwiegend körperliche Verletzungen mit drastischen Folgen als Gewalt ansehen, stufen Mädchen hingegen schon Prügeleien als Gewalt ein. Action- und Zeichentrickgewalt erscheinen weniger schlimm, wenn sich die dargestellte Gewalt im Sinne des guten Medienhelden rechtfertigen lässt und wenn die Folgen der Gewalthandlungen nicht sichtbar sind.⁴⁰

40
vgl. katholisch.de

Welche Sendungen können beim Fernsehen Angst auslösen?

Welche Fernsehsendungen beunruhigen Kinder stärker und lösen als Folge Angst und Verunsicherung aus? Die folgenden fünf Aspekte sollen helfen, die Sicht der jungen Zuschauer einzunehmen und sie somit besser zu verstehen.

Umweltkatastrophen & Unglücke in Nachrichten oder Reality-TV-Sendungen

Unglücke wie Autounfälle, Zugentgleisungen, Flugzeugabstürze oder Umweltkatastrophen wie Wirbelstürme, Erdbeben oder Überschwemmungen lösen bei Kindern vielfach ängstliche Reaktionen aus. Diese Art von Gewalt wird zumeist in Nachrichtensendungen gezeigt. Ihre Wirkung verstärkt sich, wenn die Kinder selbst schon ähnliches erlebt haben, wenn ein Unglück (zum Beispiel ein Auto-unfall) in ihrem eigenen Alltag stattfinden könnte und wenn Kinder (oder Menschen allgemein) als Opfer gezeigt werden.

Tier- und Naturfilme

Eltern wissen, dass ihre Kinder Tiere gerne mögen und sich diese auch gerne im Fernsehen anschauen. Mit gutem Gefühl schalten sie daher Tierfilme ein. Nicht selten bekommen Kinder aber aus heiterem Himmel Angst und möchten den Film nicht weiter schauen. Meist lösen Szenen diese Reaktion aus, in denen ein großes Tier ein kleineres wehrloseres Tier fängt, wenn kleine Tiere in Gefahrensituationen kommen oder wenn Wildhüter Tiere abschießen. Auch Spielfilme, bei denen Tiere die Hauptdarsteller sind (zum Beispiel Flipper, Lassie oder Fury),

können Kinder in hohem Maß ergreifen. Hier sind es vor allem Szenen der Bedrohung und Spannung, wenn etwa Lassie vom Feuer eines Waldbrandes eingeschlossen ist. Diese Form von Gewalt nehmen Kinder sehr intensiv wahr, weil sie mit den Tieren sehr stark mitleiden und weil sie sich selbst als „klein und wehrlos“ erleben.

Pädagogisch wertvolle Kinderfilme

Viele Eltern meinen, dass Jungen und Mädchen Kinderfilme „gefahrlos“ ansehen können. Aber gerade diese Filme behandeln Themen, die an die individuellen Interessen, Wünsche oder Ängste der Kinder anknüpfen. Kinderfilme können aber nicht nur Ängste auslösen, sie decken auch manchmal auf, was das Kind ohnehin innerlich beschäftigt. Aus den zahlreichen Beispielen, die vom „Sandmännchen“ bis hin zu „Jim Knopf“ reichen, soll nur eines kurz dargestellt werden. Eine Mutter beschreibt ein persönliches Erlebnis mit ihrem Sohn, der sich ein ‚Heidi‘-Video ansah. Als Heidi aus der Idylle mit ihrem Großvater gerissen wird und in Frankfurt bei der hartherzigen Erzieherin leben muss, wollte ihr Sohn den Film nicht mehr weitersehen. Die Mutter musste die Videokassette sogar in den Keller bringen, damit er Ruhe gab und noch lange Zeit später musste sie diesen Teil des Films vorspulen. Erst als das Kind die angstbesetzten Thema „Trennung von den Eltern“ und „allein sein“ erfolgreich verarbeitet hatte, konnte es sich dem Medieninhalt wieder nähern.

Walt Disney Filme

Ebenso problematisch nehmen viele Kinder auch Walt Disney Filme wahr. Diese erzählen zumeist symbolisch verdichtete Entwicklungsgeschichten aus der Sicht der Kleinen mit viel Dramatik und Spannung. So zum Beispiel beim „König der Löwen“. In dieser Geschichte soll Simba, der kleine Löwe, das Reich seines Vaters übernehmen, als dieser von seinem Bruder getötet wird. Viele Kinder reagieren an dieser Stelle sehr emotional und ängstlich. Hier wirken sowohl die dramatischen Bilder als auch das angesprochene Thema des Elternverlusts. Lösen Filme bei Kindern Ängste aus, brauchen sie besonders die Sicherheit und Geborgenheit ihrer Eltern.

Zeichentrickgewalt mit Witz

Zeichentrickfilme gehören bei Kindern zu den beliebtesten Fernsehangeboten. Dass gerade dieses Fernsehgenre, das aufgrund seiner Machart besonders für Kinder geeignet erscheint, Gewalt beinhaltet, ist immer wieder Anlass für Diskussionen. In Frage gestellt werden die brutalen Gewalttätigkeiten bei „Tom & Jerry“, den „Ninja Turtles“ oder den „Pokémons“. Einige Experten be-

fürchten, dass die witzig verpackte Gewalt negative Auswirkungen haben könnte. Es lässt sich vermuten, dass einige Grundschüler und darunter besonders die jüngeren nicht in der Lage sind, eindeutig zwischen Realität und Fiktion zu differenzieren. Sie erkennen trotz des offensichtlich wirklichkeitsfremden Charakters von Zeichentrick nicht, dass es sich bei ihren Lieblingssendungen um reine Fiktion handelt. Ihrer Ansicht nach sind die Fernsehfiguren reale Wesen wie sie selbst, leben ihr eigenes Leben und haben eigene Empfindungen und Gefühle. Kinder mit diesem Defizit nehmen folglich an, dass die präsentierte Gewalt echt sei. Sie setzen die fiktive Gewalt mit realer gleich und ziehen den für sie logischen Schluss, dass sich die TV-Protagonisten bei den Gewalthandlungen richtig weh tun.

„Eltern sollten ihre Kinder bei der Verarbeitung von Filmen unterstützen.“ (katholisch.de)

Kinder verarbeiten alle Eindrücke – also nicht nur die des Fernsehens – auf ihre ganz eigene Art und Weise. Meistens sind es aktive, eigenwillige und phantasievolle Formen der Auseinandersetzung. Bereits erwähnt habe ich, dass beispielsweise das Video „Heidi“ symbolisch in den Keller gebracht werden musste. Vorschulkinder suchen sehr oft nach symbolischen Lösungen für ihre Gefühle und Ängste. Dazu gehören auch Rollenspiele oder Zeichnungen, in denen Kinder das gute Ende eines Films herbeiführen. Gerade in Anbetracht der vorgestellten Aspekte, wird deutlich, dass man Kinder nicht vor allen angstauslösenden oder angstaufdeckenden Fernsehszenen schützen kann. Eltern können aber ihre Kinder dort begleiten, wo sie merken, dass sie die Inhalte nicht richtig verstanden haben. Das betrifft beispielsweise die Unterscheidung von Realität und Fiktion. Das Gespräch mit den Kindern zeigt meistens, wo Kinder noch orientierende Erklärungen brauchen. Eltern sollten ihre Kinder auch bei der Verarbeitung von Filmen unterstützen. Zum Beispiel kann das „zappelige Sitzen“ während des Fernsehens den Eltern schon signalisieren, dass das Kind angespannt oder gar überfordert ist. Kinder verarbeiten ihre Fernseherlebnisse in Rollenspielen, Zeichnungen und Phantasiespielen. Das sollten Eltern auch deshalb nicht unterbinden, weil hierbei deutlich wird, mit was sich ihr Kind gerade innerlich auseinandersetzt.⁴¹

Um den möglichen Ängsten, die durch Fernsehen entstehen können, vorzubeugen, hat das Sozialreferat des Münchner Stadtjugendamts in einer Infobroschüre mit dem Titel „Kinder schauen, hören, fühlen: Fernsehen“ einige Richtlinien zur Fernsehhandhabung bei Kindern entwickelt:

- Kinder sollten nur sehen, was sie entweder begreifen können (dann können sie auch Angst machende Szenen einordnen) oder was ihnen Spaß macht.

⁴¹
vgl. katholisch.de

- Erklären Sie Ihrem Kind, dass die Szenen in Filmen nur gespielt sind. Ein positives Ende von spannenden Sendungen ist wichtig für das psychische Wohlbefinden von Kindern.
- Lassen Sie Kinder nicht täglich fernsehen und auch nicht mehrere Sendungen nacheinander anschauen.
- Kinder unter 4 Jahre sollten nur gelegentlich und keinesfalls allein fernsehen. Vorschulkinder können ungefähr 30 Minuten, jüngere Schulkinder nicht über 60 Minuten fernsehen.
- Video und DVD sind eine besonders gute Möglichkeit, um Zeit und Inhalt der Sendungen selbst zu bestimmen und dann einzusetzen, wenn es passt. Zeichnen Sie also Sendungen auf oder leihen Sie sich gezielt Filme aus. Vor allem kleinere Kinder haben eine ungeheure Lust an Wiederholungen, dieses Verhalten entspricht dem kindlichen Erfassen der Umwelt.
- Reality-TV und Tagesschau sind oft belastender als Spielfilme.
- Der Kinderkanal bietet werbefreies Fernsehen.⁴²

Worüber und weshalb lachen Kinder beim Fernsehen?

Einige Kinder lachen während einer Szene laut auf, können den Inhalt später aber nicht mehr nacherzählen. Vermutlich verstehen sie nur einzelne Szenen daraus, die sie isoliert amüsieren.⁴³ Wenn Kinder eine Fernsehfigur, zum Beispiel „Pumuckl“, generell als „lustig“ bezeichnen, dann wollen sie damit wohl in erster Linie ausdrücken, dass sie ihn kennen und mögen. Genauso wird beispielsweise ein Bild an der Wand als „lustig“ bezeichnet, was vermutlich ebenfalls bedeutet, dass es dem jeweiligen Kind gefällt.

⁴²
Auflistung nach Stadtjugendamt
München, 2006

⁴³
Kübler/Swoboda, 1998, S. 206



Abb. 11:
Der Kobold „Pumuckl“ betrach-
tet sich zum ersten Mal in einem
Spiegel.

Da ihnen der Sinn für die ironische Dimension weitgehend noch fehlt, können Kinder hauptsächlich nur bei ganz vordergründiger Komik lachen. Deshalb wird in Kindersendungen häufig auf Slapstick-Komik gesetzt, deren berühmtesten Beispiele wohl nach wie vor das Ausrutschen auf einer Bananenschale, der Tritt auf einen Rechen (der Stiel trifft dabei ins Gesicht) und das Werfen einer Sahnetorte sind.

„Auszuweichen ist jedenfalls davon, dass Kinder über anderes lachen, dass diese Stimuli also genau wie für das Auslösen von Angstgefühlen nicht mit denen identisch sein müssen, die für Erwachsene gelten und/oder die sie dafür halten.“ (Kübler/Swoboda, 1998)

3.3 Einige Grundregeln für das Produzieren von Vorschulsendungen:⁴⁴

- Zeit zum Eindringen und Verstehen lassen
- Handelnde Figuren in den Mittelpunkt stellen
- Situationen und Inhalte suchen, die Vorschulkinder aus ihrem Alltag bereits kennen
- Chronologisch erzählen (keine Rückblenden) und stets das Wichtigste im Bild zeigen
- Wenn formale Gestaltungsmittel, dann nur eindeutig oder ggfs. mit vorhergehender Erklärung einsetzen
- Emotionen erklären und nicht indirekt auf ihnen aufbauen

44
Götz, 2007, S.14

4 Sounddesign

Hearing vs. Listening

- 4.1 Die Sprache/ADR
- 4.2 Die Atmo
- 4.3 Die Geräusche/Foley
- 4.4 Die Effekte
- 4.5 Die Musik - Erwarteter und unerwarteter Einsatz
 - 4.5.1 Kompositionstechniken
- 4.6 Die Stille
- 4.7 Gängige Filmsounddesign-Klischees

4 Sounddesign

Immer wieder taucht der Begriff Sounddesign in unterschiedlichen Zusammenhängen auf und ist nicht genau definiert. Noch verwirrender wird es, wenn man zusätzlich noch von den Berufsbezeichnungen Audio-Designer, Klang-Designer und Akustik-Designer hört. Sound steht für Ton, genauer für Klang. Design steht für Gestaltung. Diese beiden Begriffe sind Inhalt aller oben genannten Bezeichnungen und gleichzeitig auch deren einzige Gemeinsamkeit.

Audio-Designer sind Akustiker, die Beschallungsanlagen bzw. die damit verbundenen elektrischen Geräte entwickeln, um so Anlagen zu erschaffen, die einen bestimmten klanglichen Eindruck liefern. Trotzdem taucht in Verbindung mit dieser Tätigkeit auch häufig der Begriff Sounddesigner auf.

Produkt-Klang-Designer wiederum sind „Tüftler“, die Produkten einen Klang verleihen, der den Konsumenten zur unbewussten Kaufentscheidung animieren soll. Der Klang-Designer entscheidet wie „crunchy“ Cornflakes klingen, wie der Rasierapparat surren muss, um nicht zur Verschlechterung der morgendlichen Laune beizutragen, und wie ein kraftvoller Sportwagen-Motor im Vergleich zu dem eines Kleinwagens klingen soll. Auch diese Berufsgruppe wird gelegentlich als Sounddesigner bezeichnet.

Akustik-Designer dagegen kümmern sich um den Klangeindruck von Landschaften und Räumen. Mit versteckten Lautsprechern in Raumdecken, Fahrstühlen oder Biergartenhecken schaffen sie ein akustisches Ambiente, das von „Klangverschmutzung“ in Form von Nerv tötender Musik in der Hotellobby, in Kaufhäusern oder „Fahrstuhlmusik“ bis hin zu ausgeklügelten Computersystemen reicht. So wird der unheimlichen Hotel-Tiefgarage durch den Einsatz von Akustik-Design die Bedrohlichkeit genommen und ein harmonisches Ambiente geschaffen. Auch hier bezeichnen sich solche Ambiente-Akustik-Designer gerne als Sounddesigner.⁴⁵ Im Folgenden ist mit dem Begriff Sounddesign aber ausschließlich die Klang-, Geräusch- und Sprachgestaltung eines Films gemeint.

⁴⁵
nach Lensing, 2009, S.26ff

Hearing vs. Listening – Hören vs. Zuhören

Sobald ein akustisches Signal unsere Ohren erreicht, wird es vom Hörapparat und anschließend vom Gehirn verarbeitet und schließlich als Klangereignis interpretiert. Der physiologische Prozess ist „hören“. Wenn wir jedoch dem Klang keine Aufmerksamkeit schenken, wird die Information nicht vollständig übertragen und wir verstehen die Bedeutung des Gehörten nicht. Läuft beispielsweise das Radio während wir ein Buch lesen, fällt uns häufig auf, dass wir am Ende einer Seite nicht die geringste Ahnung haben, worüber im Radio berichtet wurde. Kritisches Zuhören dagegen beinhaltet eine bewusste Anstrengung, um das

Gehörte verarbeiten zu können. Die meisten Menschen beachten nur einen Bruchteil der Klangereignisse, die sie durch ihre reizüberflutete Welt erfahren.⁴⁶ Eine effektive Tonspur schafft es, dem Zuhörer die für ihn ausgewählten Klänge zu vermitteln und damit ein geplantes Ergebnis zu erzielen. Diese effektive Tonspur zu erschaffen ist die Aufgabe eines Sounddesigners.

4.1 Die Sprache/ADR

Seit der Erfindung des Tonfilms ist die Sprache einer der wichtigsten Informationsträger eines Films. Gleichgültig, ob On-Voice⁴⁷ in Form von Dialogen und Monologen, oder Off-Voice⁴⁸ in Form von Kommentaren oder inneren Monologen. Die Modulationsmöglichkeiten der menschlichen Stimme scheinen grenzenlos. Vom leisen Flüstern bis zum grellen Schrei ist alles denkbar.⁴⁹ Bei der Aufnahme der Sprache wird unterschieden zwischen dem am Filmset aufgenommenen O-Ton (Original-Ton) und der ADR (automatic dialog replacement/recording), der Nachsynchronisation von Sprache. Da im Animationsfilm kein O-Ton existiert, wird die Sprache immer per ADR produziert. Dies wiederum ist auf zweierlei Weisen denkbar. Entweder der Sprecher hat die bereits animierte Szene vor sich auf einem Monitor und synchronisiert den Text auf die Lippenbewegungen der Figuren (so funktioniert auch die Synchronisation in andere Sprachen), oder die Sprache wird zuerst aufgenommen. Die Figuren werden anschließend auf den vorhandenen Text animiert und wirken dadurch authentischer.⁵⁰ Neben der reinen Sprache existiert auch die Möglichkeit, einem Charakter nur durch Lautmalerei und Stimmgeräusche eine Persönlichkeit zu verleihen. Berühmte Beispiele hierfür sind zum Beispiel Der kleine Maulwurf oder Wall-E, die es schaffen, sich ohne richtige Sprache zu verständigen und allein durch Laute einer Fantasiessprache, Mimik und Gestik, dem Zuschauer ihre Emotionen zu vermitteln.

46
vgl. Beauchamp, 2005, S.9

47
On-Voice, hier: sprechende Charaktere im Bild

48
Off-Voice, auch als Voice-Over bezeichnet; Kommentare von außerhalb des Bildes, beispielsweise in Form eines Erzählers

49
Lensing, 2009, S.48

50
nach Lensing, 2009, S.142



Abb. 12:
Der kleine Maulwurf schenkt seinem Freund dem Schneemann einen Eiszapfen.

Abb. 13:
Wall-E winkt seiner Freundin Eva traurig zum Abschied.

4.2 Die Atmo

Die Atmosphäre, kurz Atmo, ist eine allgemeine akustische Soundscape-Beschreibung eines bestimmten Ortes. Sie ist ein komplexes Klanggebilde, das aus mehreren sich überlagernden Geräusch-, Sprach- und Effektschichten besteht. Beispielsweise ist das Ziehen eines Trolleys am Flughafen ein Geräusch, die ab und an blätternde, ratternde Anzeigetafel ebenso. Das Piepsen beim Scannen von Tickets und Gepäckstücken ist ein Effekt. Sieht man aber eine komplettes Flughafenterminal mit vielen wartenden Menschen, wird der Trolleyklang multipliziert, da sich eine Menge Leute mit Koffern durch die Halle bewegen und dabei lachen und schwatzen, im Hintergrund hört man Lautsprecheransagen, ratternde Anzeigetafeln usw. Das für dieses Bild benötigte Soundscape ist die Atmo „Leute am Flughafen“.⁵¹ Manchmal können die Übergänge zwischen Atmo und Musik fließend sein, besonders wenn es sich um Ambient-Musik handelt. So können der Gesang einer religiösen Menschenmenge, Schlachtgesänge im Stadion oder automatisierte Prozesse in Fabriken durchaus rhythmische und musikalische Qualitäten haben.⁵² Im Bereich der Atmos wird viel mit Klischees gearbeitet. Das morgendliche Hupkonzert in einer italienischen Großstadt oder das typische Hundegebell und Kinderlachen in einem Stadtpark sind gängige Beispiele. Eine Sammlung von Filmsounddesign-Klischees befindet sich zur Übersicht am Ende dieses Kapitels.

4.3 Die Geräusche/Foley

„Geräusche sind akustische Ereignisse, die wir quasi in einer Art Nahaufnahme deutlicher hören als den Rest der akustischen Ereignisse, die möglicherweise sogar im Bild erzeugt werden. Die Schritte der Darsteller, Essensgeräusche, körperliche Arbeit. Das Rascheln der Kleidung, das Gleiten und Tasten der Finger, die konkrete Eigenklanglichkeit der Objekte, die angefasst oder bewegt werden.“ (Lensing, 2009, S.49)

Die Geräusche, die im Studio nachträglich aufgenommen und somit nach-synchronisiert werden (Foley), sollen schaffen, was der Atmo oftmals nicht gelingt: Der Szene und ihrer Handlung eine Nahtextur und somit Tiefe verleihen und dem Film damit eine eigene Charakteristik geben. Jack Foley war einer der ersten beim US-Film, der, unabhängig vom Musik-Track, einen reinen Effekte/ Geräusch-Track anlegte, eine sogenannte Foley-Session. Er wird als der Geräuschemacher schlechthin bezeichnet und hat in den Anfängen des Tonfilms bahnbrechende Arbeit beim Nachvertönen im Studio geleistet. Noch heute lautet die offizielle Berufsbezeichnung eines Geräuschemachers „Foley-Artist“.⁵³ Nach

⁵¹
Lensing, 2009, S.104

⁵²
Lensing, 2009, S.49

⁵³
Lensing, 2009, S.126ff

dem häufig verwendeten Prinzip „see a dog - hear a dog“ muss jedes lebendige oder bewegte Objekt mit einem entsprechenden Geräusch versehen werden.⁵⁴ Was man sieht muss man schließlich auch hören. Hier finden ebenfalls die Klischees am Ende des Kapitels Anwendung.

4.4 Die Effekte

Geräusche, die in einer Foley-Session nur schlecht nachvertont werden können, technische oder maschinelle Einzelgeräusche wie zum Beispiel vorbeifahrende Autos, Computerbeeps, Schalter, Kühlschranksurren usw. werden als Effekte bezeichnet. Es gibt zahlreiche Soundlibraries, auf denen sich eine große Anzahl an Effekten befindet. Passt aber der vorgefertigte Effekt-Sound nicht zum Bild, dann muss Field-Recording angewandt, also die direkte Aufnahme vom funktionierenden Objekt.

4.5 Die Musik – Erwarteter und unerwarteter Einsatz

Filmmusik hat viele unterschiedliche Einsatz- und Wirkungsmöglichkeiten. In der Regel übernimmt sie eine verbindende Funktion zwischen Bild und Ton sowie zwischen den einzelnen Bildschnitten. Sie wird zur bewussten und unbewussten Manipulation von Emotionen eingesetzt, kann aber genauso auf den Handlungsort, -zeitraum, die Kultur, Epoche oder das Genre hinweisen.

„Filmmusik kann Takes und Szenen verbinden, kann sie trennen und hat damit eine integrative, klammernde und Einheiten schaffende Wirkung.“ (Lensing, 2009, S.48)

Wenn man Filmmusik hört, erwartet man unbewusst, dass diese mit dem Bild übereinstimmt und in Harmonie tritt. Sie soll dem Zuseher das Geschehen verständlicher machen und ihn auf etwaige Probleme vorbereiten. Meist bestimmt die Musik die Handlung mit und nur sehr selten die Handlung die Musik (Mickey-Mousing).⁵⁵ Dies hat einen tiefgreifenden Sinn. Das Publikum wird mit Hilfe dieser musikalischen Szenenuntermalung wesentlich besser erreicht als durch eine Disharmonie - die Chancen des Erfolgs für den Film sind damit viel größer. Genau die Erwartungshaltung, dass die Filmmusik in blindem Einverständnis zu den Bildern stehen sollte, wird von Fachleuten häufig kritisiert. Diese Kritiker fingen nach und nach an, diese Gewohnheit zu durchbrechen. Sie versuchten, mit ihrer Musik Widersprüche zu erzeugen, indem sie Bild und Ton in Disharmonie brachten. Denken wir zum Beispiel an eine Szene aus dem Film „Good Morning Vietnam“ von Barry Levinson. Während die Menschen im Kriegsgebiet um ihr Leben kämpfen, Bomben auf Reisfelder abgeworfen und Zivilisten auf der Straße zusammengeschlagen werden, singt Louis Armstrong seine

54
Flückinger, 2001, S.137

55
vgl. Lensing, 2009, S.49
sitionstechniken – Mickey-Mousing

56
siehe hierzu Kapitel 4.5.1 Kompo

berühmten Zeilen „... and I think to myself, what a wonderful world.“ Ein weiteres Beispiel für die Disharmonie zwischen Bild und Filmmusik stellt die Ausbruchsszene von Anthony Hopkins alias Hannibal Lecter in Jonathan Demmes „Das Schweigen der Lämmer“ dar. Hier startet der psychopatische Häftling Hannibal Lecter einen Kassettenrecorder, aus dem J. S. Bachs Goldberg Variationen ertönen. Die harmonischen Klavierklänge stehen zwar im krassen Gegenteil zu den Geschehnissen auf der Leinwand, bei denen Hannibal Lecter auf brutalste Weise zwei Gefängniswärter verstümmelt, tötet und anschließend flüchten kann, unterstreichen jedoch die Persönlichkeit Lecters und seinen ausgesprochen hohen Intellekt.

4.5.1 Kompositionstechniken

Um nachvollziehen zu können, wie die Musik in welcher Situation wirkt, ist es nötig einige Kompositionstechniken zu betrachten.

Leitmotivtechnik

Die Erfindung der Leitmotivtechnik wird Richard Wagner zugeschrieben, der bereits 1848 in seinem Opernzyklus „Die Nibelungen“, zu jeder Hauptfigur ein musikalisches Erkennungsthema komponierte.⁵⁷ Die jeweilige Musik sollte sowohl die Charaktereigenschaften der Figur unterstreichen als auch, durch Variationen der Spielweise, deren aktuelle Gemütslage hörbar machen. Die Leitmotivtechnik wird bis heute noch häufig verwendet. Nennenswerte Beispiele sind vor allem die Musiken zu den sechs Star-Wars Filmen von John Williams und zur Filmtrilogie „Der Herr der Ringe“ von Howard Shore.

Underscoring

Underscoring (deutsch: Unterstreichen) ist eine Kompositionstechnik, die die auf der Leinwand dargestellten Geschehnisse und Gefühle annähernd synchron vertont. Die Musik dient dabei der Untermalung, der Unterstützung und auch Verstärkung der optischen Eindrücke.⁵⁸ Underscoring löst auch Gefühle aus. Dabei werden vor allem instrumentale und stilistische Klischees verwendet. Hört man zum Beispiel langsame Akkordeonmusik, denkt man dabei ziemlich sicher an Paris. Zu vielen Instrumenten und Musikstilen existieren konkrete Assoziationen, die jeder Mensch im Laufe seines Lebens verinnerlicht und sie unbewusst anwendet. Die wohl extremste Underscoring-Technik ist das sogenannte Mickey-Mousing, das seinen Namen auf Grund der häufigen Verwendung in Cartoons erhielt. Das Mickey-Mousing versucht, das Bild möglichst synchron in musikalische Strukturen umzusetzen, also zu verdoppeln bzw. zu imitieren. Es illustriert geradezu die Bewegungen der Figuren, es macht „DOING“, wenn sie hinfallen und „KRACKS“, wenn sie es schaffen, durch eine Wand zu brechen.

⁵⁷
Lensing, 2009, S.217

⁵⁸
vgl. Kloppenburg, 2000, S.31

Mood-Technik

Die Mood-Technik (deutsch: Stimmungs-Technik) wird als dem Underscoring entgegengesetzte Kompositionsstrategie bezeichnet.⁵⁹ Sie unterlegt Filmsequenzen mit musikalischen Stimmungsbildern und verdoppelt deren Wirkung nicht nur, sie „färbt die Szene musikalisch ein“. Ein passendes Beispiel hierfür ist die Filmmusik von Sydney Pollaks „Jenseits von Afrika“ mit der Filmmusik von John Barry, die die Aufnahmen der weiten Landschaft, durch den Einsatz von Streichern mit einem Gefühl der Freiheit unterstützt.

4.6 Die Stille

Leider findet die Stille in Filmen heutzutage nur noch selten als Stilmittel Verwendung.

„Stille ist Voraussetzung für Klang. Er wird aus ihr geboren und verklingt in ihr.“ (Lensing, 2009, S.49)

Eine „gut gestaltete Stille“ ist als dramaturgische Vorbereitung für Verdichtung oder gar als Generalpause zwischen Szenen mit hohem Informations- und Klanggehalt absolut notwendig. Stille kann die Handlung einer Szene extrem betonen, die verstreichende Zeit dehnen und damit die Spannung des Zuschauers steigern. Wird die Stille an eine bestimmte Stelle gesetzt, an der der Zuschauer ein völlig anderes akustisches Ereignis erwartet, zum Beispiel einen Schrei oder einen Schuss, kann sie dessen Wirkung sogar noch übertreffen.⁶⁰

4.7 Gängige Filmsounddesign-Klischees

Um einen Überblick über die gängigsten Filmsounddesign-Klischees zu erhalten, hat Jörg U. Lensing eine Liste erstellt und ins deutsche übersetzt, welche auszugsweise und in teilweise abgeänderter Form folgt.⁶¹

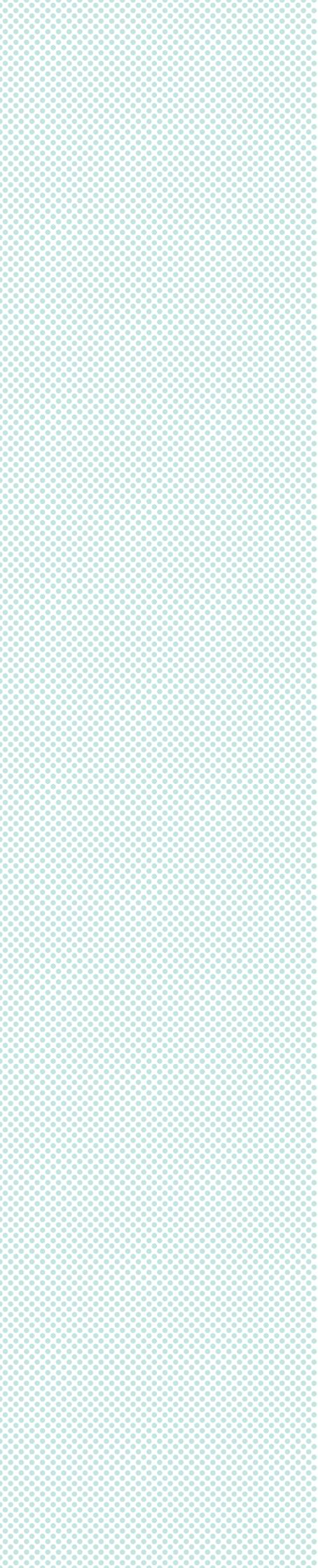
- Tiere sind niemals still. Hunde heulen, kläffen oder winseln. Katzen miauen oder schnurren. Kühe muhen selbst in Situationen, in denen Tiere niemals Laute von sich geben würden.
- In einem Horrorfilm hört man bei Vollmond entweder einen Wolf oder eine Eule
- Hunde wissen immer, wer der Böse ist und bellen ihn an.
- Alle Fahrräder haben Klingeln, die immerzu klingeln.
- Auf Straßen hört man immer einen großen LKW, der hupend mit Dopplereffekt vorbeifährt.
- Autobremsen müssen immer quietschen.

⁵⁹
Kloppenburg, 2000, S.41

⁶⁰
vgl. Lensing, 2009, S.49

⁶¹
Die Klischeesammlung beruht auf einer Diskussion im Webforum der Cinema Audio Society von Juli 2000. Die komplette Liste ist auf englisch unter www.filmsound.org zu finden.

- Geht mal eine Glühbirne kaputt, hört man dabei immer ein elektrisches Brizzeln.
- Stürme kommen immer überfallartig. Erst gibt es einen Donnerschlag synchron zu einem Blitz, der von direkt einsetzendem starkem Regen gefolgt wird.
- Unter Wasser blubbert es nonstop.
- Türen quietschen immer.
- Steht irgendwo ein Polizeiauto, hört man aus dessen Funk immer Hunderte von Stimmen.
- Leute, die in unmittelbarer Nähe von laufenden Hubschrauberrotoren oder Flugzeugpropellern stehen, können sich trotzdem immer in normaler oder leicht erhöhter Lautstärke miteinander gut unterhalten.
- Wenn eine Figur sein Messer aus seiner Hose zieht, hört man immer den Klang von Metal, welches über Metall streift.
- Selbst wenn klar ist, dass es sich um einen Ausländer handelt (Aliens von anderen Sternen einbezogen), verstehen sich alle Schauspieler immer in einer Sprache (normalerweise englisch – in deutsch-synchronisierten Filmen alle deutsch). Eine Ausnahme ist nur dann möglich, wenn das Drehbuch einen Sprachkonflikt thematisiert.
- Mikrofone werden grundsätzlich erst einmal mit „Test, Test“ oder „Eins, Zwei“ getestet, bevor man spricht. Grundsätzlich führt der Test, auch durch Klopfen auf das Mikrofon, erst einmal zu hohen Rückkopplungen.
- DJ's machen die Musik höflicherweise immer leiser, wenn sich Leute im Film in einer Disco oder in einem Club unterhalten.
- Wenn der Hauptdarsteller verreist...
 - ... nach London, sieht man eine Einstellung vom Big Ben, rote Busse fahren durch das Bild und man hört „Rule, Britannia!“.
 - ... nach Hong Kong, sieht man eine chinesische Dschunke und hört eine pentatonische Marimba oder einen tiefen Gong.
 - ... nach New York, sieht man einen Stau auf dem Broadway, gelbe Taxen und hört frenetischen Free Jazz.
 - ... nach Paris, sieht man den Eiffelturm und hört fröhliche Akkordeon-Musik.
- Im Autoradio findet man auf Knopfdruck romantische Musik, die so lange dauert, wie die Szene es erfordert.
- Leute gehen nie zur Tür, bis nicht mindestens dreimal geläutet oder geklopft wurde.
- Explosionen im Weltraum sind hörbar! Die Filmindustrie hat das Vaku umproblem gelöst.
- Bomben haben immer große blinkende und tickende Zeitzünder-Displays.
- Man kann alles immer noch in der Postpro retten.



Teil II - Analyse

5 Vergleich von Kindersendungen

- 5.1 Die Helden unserer Kindheit
- 5.2 Winnie-Puuh vs. Pokemon
 - 5.2.1 Winnie Puuh
 - Herkunft, Inhalt und Figuren
 - Optik – Form und Farbe
 - Sounddesign und Musik
 - 5.2.2 Pokémon
 - Herkunft, Inhalt und Figuren
 - Optik – Form und Farbe
 - Sounddesign und Musik
- 5.3 Negative Presse von Pokémon und Winnie Puuh
- 5.4 Fazit – Eignung für Kinder?

5 Vergleich von Kindersendungen

Da sich der praktische Teil der der Bachelorthesis mit der Entstehung einer Kinderserie auseinander setzt, ist es wichtig, sich vorher mit schon bestehenden Kindersendungen zu beschäftigen. So können Erkenntnisse über Gelungenes und weniger Geglücktes gewonnen und daraus Konsequenzen für die eigene Arbeit gezogen werden.

5.1 Die Helden unserer Kindheit

Jede Generation von Kindern und Erwachsenen hat ihre eigenen Helden. Wer sich später zurückerinnert, wen es denn da alles gab, stellt fest, dass man von diesen Helden das ganze Leben lang begleitet wird. Man vergisst sie nicht so einfach. Und man kennt ihre Eigenheiten und Charakterzüge besser als man vermuten würde. Eine ältere Generation erinnert sich an Lassie, Flipper, Asterix und Obelix, die Familie Feuerstein oder Donald Duck und Mickey Mouse. Eine spätere Generation kennt Tom und Jerry und die Biene Maja am besten. Eine noch spätere beschäftigt sich mehr mit den Pokémon, Sponge Bob und Prinzessin Lilifee. Unabhängig davon, welcher Generation man angehört, man kennt jede Menge Leute, die es eigentlich gar nicht gibt, die aber dennoch existieren; als Comic-Figuren, Puppen, Werbemaskottchen, Filmcharaktere, etc.

Die nachfolgende Liste verlangt nicht nach Vollständigkeit. Es wurden in einem Brainstorming zahlreiche Figuren zusammengetragen, um zu verdeutlichen, wie vielfältig das Angebot früher war und heute noch ist. Die originale Liste, die weit mehr als 100 Sendungen und Charaktere umfasste, wurde gekürzt, nach Kategorien geordnet und wird im Folgenden aufgeführt.

5.1.1 Charaktere aus Film, Fernsehen und Literatur

Film:

- E.T.
- James Bond
- Pipi Langstrumpf
- Schweinchen Babe

Film & Fernsehen:

- Augsburger Puppenkiste
- Muppet Show
- Sesamstraße
- Sandmännchen
- Pumuckl
- Pokémon

TV:

- Der kleine Maulwurf
- Teletubbies
- Piggeldy und Frederick
- Maus (aus »Sendung mit der Maus«)

Märchen:

- Der gestiefelte Kater
- Die Prinzessin auf der Erbse
- Die sieben Zwerge
- Frau Holle

Comic Print:

- Spiderman
- Hulk
- Batman
- Superman

Computerspiel:

- Super Mario
- Gybrush Treepwood (»Monkey Island«)
- Zelda
- Kirby

Trikfilm:

- Winnie Puuh
- Der rosarote Panther
- Mickey Mouse
- Biene Maja

Erzählung:

- Alice im Wunderland
- Struwwelpeter
- Peter Pan
- Momo

... und viele mehr.

Bei dieser vielfältigen Auswahl kann man schnell den Überblick verlieren, und es stellt sich die Frage, was wirklich für Kinder geeignet ist. Nicht alle genannten Figuren wurden speziell für Kinder erfunden. erinnert man sich z.B. an die DC- und Marvel-Comics⁶² mit ihren Superhelden Batman, Superman, Spiderman, Hulk, und Co., dann fällt auf, dass die Verfilmungen alle eine beschränkte Altersfreigabe haben. Diese hatten zum größten Teil auch die ursprünglichen Comics schon und wurden vor allem von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gekauft und gelesen. Trotzdem kann jedes Kind die Helden voneinander unterscheiden. Manche haben einen Spiderman-Schlafanzug und andere tragen Batman auf ihrem Schulrucksack mit sich herum. Warum also sollten sie ihre Actionhelden nicht auch im Fernsehen anschauen dürfen?

62
DC Comics und Marvel Comics (eigentlich Marvel Enterprise) sind die beiden größten konkurrierenden US-amerikanischen Comicverlage.



Abb. 14:
Das Marvel Univers Team

Im folgenden Kapitel werden zwei Kindersendungen etwas genauer angeschaut. Untersucht werden die Kategorien Inhalt, Optik, Tonspur und letztlich auch die Eignung für Kinder.

5.2 Winnie Puuh vs. Pokémon

Unterschiedlicher können Kindersendungen wohl kaum sein: Winnie Puuh, der knuddelige, etwas langsame und vergessliche Bär, der mit seinen Freunden im Hundertmorgenwald lebt und für einen Topf Honig alles stehen und liegen lässt und die Charaktere aus Pokémon, die selbstbewusst in actionreichen Kämpfen gegeneinander antreten, haben, bis auf die Tatsache, dass beide Sendungen gerne von Kindern gesehen werden, nicht viel gemeinsam.

Mir ist bewusst, dass es ziemlich heikel ist, einen Vergleich zwischen so unterschiedlichen Sendungen zu versuchen, zumal schon die eigentlich von den Erfindern angedachte Zielgruppe eine andere ist. Während Winnie Puuh für die kleinsten Zuschauer konzipiert wurde, die 3-5 Jährigen, sind die DVD's von Ash und seinen Pokémon mit einer beschränkten Altersfreigabe FSK 6 ausgezeichnet.⁶³ Trotzdem möchte ich diesen Versuch wagen, denn wo ein älteres Geschwister vor dem Fernseher sitzt, ist es schwierig, es dem jüngeren zu verbieten. So kommen auch jüngere Kinder schon in den „Genuss“ von evtl. nicht altersgemäßen Sendungen.

63
www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/
B0003CYJD4/moviefans-21



Abb. 15:
Winnie Puuh, 2011

Abb. 16:
Ash und Pikachu, sein Pokémon und
bester Freund

5.2.1 Winnie Puuh

Herkunft, Inhalt und Figuren

Ursprünglich wurde die Figur des Bären „von sehr geringem Verstand“ vom Autor Alan Alexander Milne für seinen damals 4-jährigen Sohn Christopher Robin Milne als „Winnie-the-Pooh“ (deutsch Winnie Puuh oder Puuh der Bär) erfunden und 1926 in Form eines Kinderbuches veröffentlicht. Inspirieren ließ sich der Autor dabei von den Stofftieren seines Sohnes, ein Bär, ein Tiger, ein Esel, ein Ferkel und ein Känguru. So entstanden die tierischen Freunde aus dem Hundertmorgenwald (engl. 100 Aker Wood), die später noch durch weitere Charaktere ergänzt wurden.⁶⁴

64
Massard, 2006, S. 22

- Puuh der Bär (engl. Winnie-the-Pooh) ist ein liebenswerter, etwas langsamer und vergesslicher Zeitgenosse, der in seiner Freizeit vor allem gefällige Lyrik verfasst und Honig nascht.
- Sein Freund Tigger ist ein ungestümer, aber harmloser Tiger, der seinen Schwanz gerne als Sprungfeder gebraucht und damit durch die Gegend hüpf.
- Etwas depressiv und schnell gelangweilt ist der Esel I-Ah (engl. Eeyore).
- Die Kängurumutter Känga (engl. Kanga) übernimmt stets die Stimme der Vernunft, während ihr Junges Klein-Ruh (engl. Roo) viel Blödsinn im Kopf hat.

- Das Kaninchen Rabbit hat nicht nur eine harte Schale und einen ausgesprochen weichen Kern, sondern auch einen großen Gemüsegarten. Er ernannt sich gerne selbst zum Anführer der Freunde.
- Ferkel (engl. Piglet), ein ängstliches, übervorsichtiges Schweinchen ist Puuhs bester Freund.
- Eule oder Oile (engl. Owl) ist weise und ziemlich besserwisserisch.
- Der kleine Junge Christopher Robin, der ursprünglich als Adressat der Geschichte gedacht war, bekam ebenfalls eine Rolle darin.
- 2006 bekamen die Freunde Zuwachs durch ein Heffalump, eine Art Elefant, mit dem Namen Lumpy (vollständiger Name lautet Heffridge Trumpler Brompet Heffalump, IV)⁶⁵

Die Geschichten von Winnie Puuh haben keine fortlaufende Handlung. Im Grunde erleben Puuh und seine Freunde pro Folge ein abgeschlossenes Abenteuer, das meistens mit Puuhs Suche nach Honig beginnt.

Im Laufe der letzten 86 Jahre wurden verschiedene Formate entwickelt, in denen es um die Freunde aus dem Hundertmorgenwald geht. Von 1966 bis 1983 wurde die Buchvorlage fünf mal für 25-minütige Zeichentrickfilme der Walt Disney Company überarbeitet. In den 1980er Jahren folgte die erfolgreiche Disney-Serie „Neue Abenteuer mit Winnie Puuh“, die vier Staffeln mit insgesamt 52 Folgen umfasst. 1998 erwarb die Walt Disney Company schließlich alle Rechte an Puuh dem Bären.⁶⁶

In zahlreichen Filmen durfte beinahe jeder der Freunde einmal die Hauptperson sein. So entstanden neben einigen Winnie Puuh-Filmen (beispielsweise „Die neuen Abenteuer von Winnie Puuh“ (1977), „Winnie Puuh und das Hundewetter“ (1968), „Winnie Puuh – Honigsüße Weihnachten“ (2002) u.a.) auch Filme wie „Tiggers große Abenteuer“ (2000), „Ferkels große Abenteuer“ (2003) oder „Heffalump – ein neuer Freund für Winnie Puuh“ (2005)).

Außerdem erschien im Jahre 2007 die 3D-Animationsserie „Meine Freunde Tigger und Puuh“ (engl. My friends Tigger and Pooh), die erst auf dem Disney Channel gezeigt und später auch von Super RTL ausgestrahlt wurde. Hier bekamen die Freunde aus dem Hundertmorgenwald noch Unterstützung von Darby, einem rothaarigen sechsjährigen Mädchen und ihrem Hund Buster. In Kostümen stellen Darby, Puuh und Tigger die Superschnüffler dar, die Folge für Folge mysteriöse Fälle lösen.⁶⁷

Es muss zwischen drei Winnie Puuh-Formaten unterschieden werden, da diese sich in ihrer gesamten Machart, besonders optisch, deutlich voneinander unterscheiden:

⁶⁵
Charakterisierung nach www.winnie-puuh-magazin.de

⁶⁶
www.imdb.de/find?q=winnie-the-pooh&s=all

⁶⁷
www.imdb.de/title/tt0805905/

1. Die ersten 25-minütigen Zeichentrickfilme der Walt Disney Company von 1966-1972
2. Die Disney-Serie „Neue Abenteuer mit Winnie Puuh“ von 1988-1991
3. Die 3D-Animationsserie „Meine Freunde Tigger und Puuh“ von 2007-2008

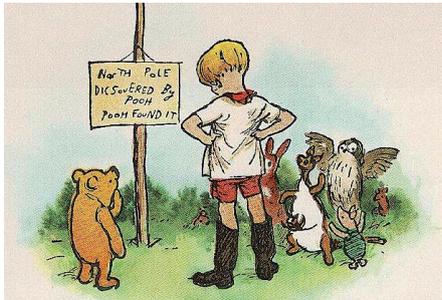


Abb. 17:
Puuh und seine Freunde im Stil von 1926

Abb. 18:
Puuh und seine Freunde nach der Disney-Übernahme 1998

Trotzdem wurden die Grundwerte, die Alan Alexander Milne für die Geschichten der Freunde aus dem Hundertmorgenwald vorgesehen hatte, von allen Machern der Filme und Serien übernommen. In allen Formaten geht es vor allem um Freundschaft, Hilfsbereitschaft, Zusammenhalt und Mut. Die Freunde helfen einander und wollen immer das Beste für die anderen. Nie gibt es Streit oder böse Worte. Der Hundertmorgenwald ist ein Ort der Harmonie, der Freundschaft und Fröhlichkeit. Alle nachfolgenden Aussagen beziehen sich auf die Disney-Filme der 60er- und 70er-Jahre.

Optik – Form und Farbe

Die originalen Figuren von Erfinder Alan Alexander Milne haben sich im Laufe der Jahre merklich verändert. Die Zeichnungen der ersten Bücher kamen von Ernest Shepard und waren noch sehr an echten Tieren orientiert. Disney veränderte das Aussehen der Charaktere in Disney-Manier zu dem, was wir heute kennen. Die Farben wurden kräftiger, die Figuren vermenschlicht

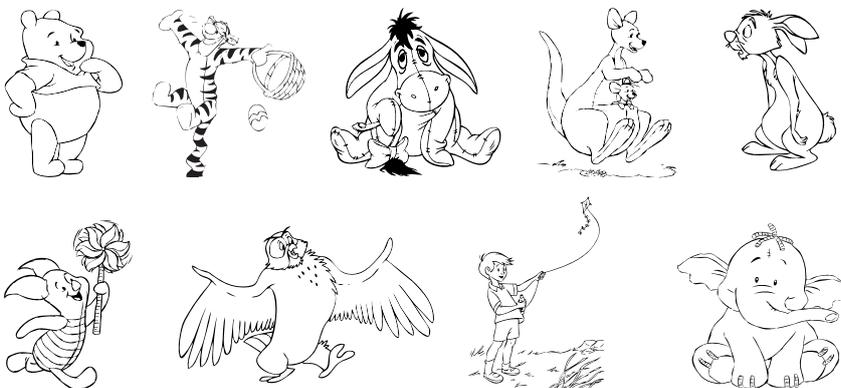


Abb. 19-27:
von links nach rechts:
Winnie Puuh, Tigger, I-Ah, Känga und Klein-Ruh, Rabbit, Ferkel, Eule, Christopher Robin und Heffalump – Die Freunde aus dem Hundertmorgenwald

und die Hintergründe wurden detaillierter zum Beispiel in Sachen Schattierung. Puuh bekam sein charakteristisches rotes T-Shirt, sein Kopf wurde größer, die Beine kürzer und der Bauch dicker. Der zeichnerische Stil überzeugt aber nach wie vor durch die Liebe zum Detail und weiche fließende Linien. Die Figuren sind sehr rundlich gehalten, was sie plüschig, knuddelig und sympathisch wirken lässt. Die Farben der Charaktere sind kräftig und alle zusammen gesehen sehr bunt (Puuh: gelb-rot, Tigger: orange-schwarz, Ferkel: rosa-pink,...), aber in Kombination mit den eher gedeckten Hintergründen wirkt das Bild dennoch stimmig und nicht überladen.

Abb. 28:
In ihrem Kostüm versuchen die
Superschnüffler herauszufinden, was
mit dem Schneemann passiert ist.



Abb. 29:
Winnie Puuh und seine Freunde
Darby, Buster, I-Ah, Ferkel und Tigger
in 3D-optik von Disney Playhouse aus
der Animationsserie „Meine Freunde
Tigger und Puuh“



Die Gangart der Figuren ist den einzelnen Charakteren in der Animation angepasst und unterstützt ihren Charakter. Ferkel läuft z.B. als würde er jeden Moment vorn über kippen, Puuh schlenkert mit den Armen und Tigger hüpfert meistens ungestüm und immer grinsend auf seinem Schwanz umher. I-Ah trottet langsam und mit hängenden Ohren hintendrein, während Rabbit mit stolz geschwellter Brust und voller Tatendrang auch durch seinen Gang zeigt, dass er sich als Anführer fühlt. Alles in allem kann man sagen, dass die Sendungen rund um Puuh den Bären rein optisch eine harmonische Sache ist.

Sounddesign und Musik

Musik

Auch akustisch können die Freunde aus dem Hundertmorgenwald überzeugen. Der Komponist Buddy Baker⁶⁸ schrieb die Musik für die alten Disney-Filme, die, zum Beispiel als On-Screen Musik, in Form von selbstgesungenen Liedern der Charaktere auftritt. Da Winnie Puuh ein leidenschaftlicher Lyriker ist, singt er ständig vor sich hin. Diese Lieder sind sehr einfach gehalten und laden, durch häufige Wiederholungen und eine simple Melodieführung, zum Mitsingen ein. Oder die Musik erklingt off-Screen als klassische Filmmusik mit bildunterstützender Wirkung. Diese Art der Musik enthält sehr viel Mickey-Mousing.

68
www.imdb.de/find?q=winnie-the-pooh&s=all

Da Puuh etwas tollpatschig ist und ständig irgendwo herunter fällt (z.B. beim Honignaschen vom Baum), ist das Mickey-Mousing eine gute Methode, um diesen Charakterzug zu unterstreichen. Genauso wird Tiggers ungestüme Art verdeutlicht, wenn er seine Freunde, begleitet von einem „Zack“, „Bumm“, „Boing“ der Musik, anspringt.

Das Titellied „Winnie der Puuh“ wird als Puuhs Leitmotiv eingesetzt und taucht in allen möglichen Situationen und in verschiedenen Variationen auch instrumental auf. Ist Puuh traurig, wird das von seinem Leitmotiv durch eine langsame, getragene Variation unterstrichen, ist er dagegen fröhlich, dann hüpfet die Musik mit ihm auf und ab.

Geräusche

Der Übergang zwischen Musik und Geräuschen ist fließend. Das Hüpfen von Tigger beispielsweise passiert immer im Rhythmus der Musik und wird daher selten als richtiges Geräusch wahrgenommen. Die anderen Geräusche sind meistens nach dem Prinzip „see a dog – hear a dog“⁶⁹ eingesetzt und recht comichaft gestaltet, was völlig in Ordnung geht, da es sich schließlich um einen Trickfilm handelt. Die Geräusche sind extrem überzogen und unnatürlich, wirken im Zusammenspiel mit dem Bild aber nicht unpassend.

Dialoge

Die Tiere im Hundertmorgenwald grüßen sich gegenseitig und reden immer freundlich miteinander. Sie sprechen so, dass Kinder sie gut verstehen können, also in vollständigen, sinnvollen, aber nicht zu komplizierten Sätzen. Außerdem sprechen sie nacheinander und fallen sich nie gegenseitig ins Wort. Die Stimmen der einzelnen Charaktere sind ebenfalls harmonisch und liebenswürdig und animieren den Zuschauer, durch direkte Anrede, zum Mitmachen und –denken.

Erzähler

Ein Erzähler, in diesem Fall Joachim Cadenbach⁷⁰, begleitet die Abenteuer von Winnie Puuh und seinen Freunden und vereinfacht den kleineren Zuschauern durch Kommentare und Erklärungen das Verständnis. Er spricht sowohl die Figuren in der Geschichte als auch die Zuschauer direkt an. Er redet in einem gutmütigen, väterlichen Ton und einfach verständlichen Sätzen.

Allgemein kann man sagen, dass die Tonspur keine zusätzliche Aufregung verbreitet. Der stimmungsvolle Einsatz der Musik begleitet das Bild und transportiert die Emotionen der Akteure. So können die kleinen Zuschauer noch besser verstehen, was Winnie Puuh und seine Freunde bedrückt, was sie planen und was sie begeistert.

69
siehe hierzu auch Kapitel
4.3 Die Geräusche/Foley, S.43

70
in der amerikanischen Originalfassung
Sebastian Cabot

5.2.2 Pokémon

Herkunft, Inhalt und Figuren

Die Vorlage zu der Anime-Fernsehserie Pokémon liefern die gleichnamigen Game Boy-Spiele der Firma Nintendo. Die Idee dazu stammt vom Japaner Satoshi Tajiri. Nach den ersten Erfolgen der Serie in Japan im Jahre 1997 wanderte die Begeisterung einmal rund um den Globus. Nach den USA waren die Pokémon schließlich auch in Deutschland zu sehen. Die deutschsprachige Erstausstrahlung übernahm RTL II am 1. September 1999. Bis heute existieren weit über 700 Folgen in 15 Staffeln. Außerdem wurden bis heute 13 Pokémon-Kinofilme produziert.⁷¹

71
www.pokewiki.de

Ash Ketchum will der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten werden. Pokémon sind tierähnliche kleine „Taschenmonster“ (englisch: Poket Monster, kurz Po-kéMon), die es in vielen Gattungen, Farben und Formen gibt. Diese muss Ash finden, fangen und trainieren. In Kämpfen treten die Pokémon gegeneinander an und attackieren sich mit ihren jeweiligen Fähigkeiten (etwa mit elektrischen Schlägen, Matschwurf-Attacken, Hypnose o.ä.), um den Gegner zu schwächen und somit den Kampf zu gewinnen. Das Sieger-Pokémon hat die Möglichkeit, sich weiter zu entwickeln, ein Level aufzusteigen und damit neue Fähigkeiten zu erlangen.

Am Anfang seiner Reise bekommt Ash das sture Pokémon Pikachu geschenkt, das den Grundstein für seine Trainer-Karriere legen soll. Nach anfänglichen Schwierigkeiten freunden sich die beiden an und bauen ein enges Vertrauensverhältnis auf. Um sich für die Endrunde, die „Pokémon-Masters“, zu qualifizieren, muss er gegen die Arenaleiter der verschiedenen japanischen Regionen antreten. Dabei wird die echte Geografie Japans benutzt.

- Ash Ketchum ist der Hauptcharakter der Serie und ist zu Beginn seiner Reise 10 Jahre alt. Er hat sich vorgenommen der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden, was er auch in jeder Folge mehrfach wiederholt. Er ist ein sehr selbstbewusster Junge, der manchmal fast schon arrogant wirkt.
- Pikachu heißt Ashs erstes Pokémon, das bald zu seinem besten Freund und ständigem Begleiter wird. Pikachu ist ein Elektro-Pokémon, das mit Attacken wie „Donnerblitz“, „Donnerschock“ oder „Elektroball“ aufwarten kann. Pikachu ist ein besonderes starkes Exemplar seiner Gattung.
- Das Team Rocket ist eine Verbrecherorganisation, die es sich zum Ziel gesetzt hat, mit Hilfe der Pokémon die Weltherrschaft an sich zu reißen. Anführer ist der Bösewicht Giovanni. Vor allem in den ersten Staffeln der Serie treten jedoch drei andere Mitglieder des Team Rocket auf: Jessie, James und Pokémon Mauzi haben es sich zum Ziel gesetzt, Ashs außergewöhnliches

Pikachu zu stehlen, wobei sie sich jedoch nicht allzu schlau anstellen. Sie verlieren jeden Kampf gegen Ash und seine Freunde. Ihr Satz beim Auftreten ist von Staffel 1-8 immer derselbe (wird ab Staffel 9 immer wieder verändert): „Jetzt gibt es Ärger...“ – „...und es kommt noch härter!“ – „Wir wollen über die Erde regieren...“ – „...und unseren eigenen Staat kreieren!“ – „Liebe und Wahrheit verurteilen wir!“ – „Mehr und mehr Macht, DAS wollen wir!“ – „Jessie!“ – „Und James!“ – „Gemeinsam sind wir Team Rocket, so schnell wie das Licht!“ – „Gebt lieber auf und bekämpft uns nicht!“ – „Miauz, genau!“

- Im Laufe der verschiedenen Staffeln wird Ash von zahlreichen anderen Pokémon-Trainern begleitet (auf die hier nicht näher eingegangen werden soll), darunter Misty, Rocko, Maike, Max, Lucia, Lilia, Benny. Meistens entsteht die Freundschaft mit Ash nach einem vorhergehenden Kampf.
- Gary Eich ist der erste von Ashs Widersachern. Er will ebenfalls Pokémon-Trainer werden und scheint Ash dabei immer einen Schritt voraus zu sein. Im Laufe der Staffeln tauchen immer wieder andere Rivalen auf, gegen die Ash kämpfen muss, z.B. Diaz oder Paul.
- Seit der ersten Folge von 1997 wurden zahlreiche Pokémon-Figuren entwickelt. Derzeit existieren rund 650 unterschiedliche Taschenmonster, die von Fans präzise unterschieden und benannt werden können. Die Pokémon werden in einem „Pokéball“ aufbewahrt, die der jeweilige Trainer am Gürtel trägt. Durch den Wurf eines Balls erscheint das darin lebende Monster.⁷²

Klaus Neumann-Braun von der Universität Koblenz-Landau hat sich intensiv mit Pokémon beschäftigt. „Teamgeist, Gemeinschaftssinn und Treue spielten in der Urfassung als Werte der japanischen Kultur eine große Rolle“. Dann wurde die Serie nach Amerika exportiert und verändert. „Die Folgen wurden durch Schnitte und Musik insgesamt schneller und die traditionellen Werte wurden durch ein Gut-Böse-Schema ersetzt“, so Neumann-Braun. Pokémon wurde quasi „amerikatauglich“ gemacht. „Ash wurde ein Weltretter, ein Einzelkämpfer ganz im Stile von Rambo“, urteilt der Forscher. Für Deutschland wiederum gab es keine spezielle Adaption. „Die Kinder hier bekommen japanische Bilder in der für die USA veränderten Fassung mit deutschem Text zu sehen“. So funktioniert globales Marketing.⁷³

Neben den Game-Boy-Spielen, der TV-Serie, den Kinofilmen und dem üblichen Verkauf von Spielsachen, DVDs, Comics und Kleidung wurden auch Pokémon-Sammelkarten hergestellt. Kritiker berichten von einem wahren Pokémon-Fieber. Wer auf dem Schulhof keine Karten zum tauschen dabei hatte, wurde bald ausgegrenzt.⁷⁴

72
Charakterisierung nach
www.pokewiki.de

73
Leonhardt Krause, Kunde Kind,
27.05.04, Onlineartikel http://www.lfm-nrw.de/funkfenster/medien_allgemein/medienforschung/kundekind.php3

74
Götz, 2001, S.7

Außerdem hat die Computer Media AG die bekannte Online-Enzyklopädie Wikipedia kopiert und auf Pokémon umgebaut. Auf www.pokewiki.de werden alle existierenden Pokémon erklärt, die Attacken beschrieben und sogar aufgeführt, in welchen Folgen das entsprechende Taschenmonster vorkommt.

Optik – Form und Farbe

Ash und seine Freunde sind im traditionellen Manga-Stil gezeichnet. Die Figuren haben überdimensional große Augen, die männlichen Charaktere haben abstehende, spitze Haare. Viele Charaktere haben sehr schrille Haarfarben wie pink, lila oder blau. Die Haare der weiblichen Charaktere stehen meist in langen Zöpfen vom Kopf ab.



Abb. 30-42:
von links nach rechts: Ash und
Pikachu, Team Rocket, Ponita,
Crotle, Onix, Tangrowth, Infernape, Combee,
Krabby, Persian, Shaymin und Mauzi.

Die Grundidee der verschiedenen Pokémon ist echten Tieren nachempfunden. So kommt es, dass einige aussehen wie Vögel, andere wie Insekten, Pferde, Affen oder Schlangen. Die Grundform wird immer durch außergewöhnliche Zusätze kombiniert. So hat zum Beispiel das Feuer-Pokémon „Ponita“, das offensichtlich einem Pony nachempfunden wurde, brennende Mähne und Schweif, was auch dessen Fähigkeiten unterstreicht (Ponitas Attacken sind z.B. „Glut, Feuerwirbel, Feuerwirbel oder Flammenblitz“).

Außerdem werden für Anime typische, grelle Farben verwendet. Nicht nur die Charaktere sind extrem bunt, sondern auch die Hintergründe sind grell und unruhig. In Kampfszenen wird der Hintergrund oft mitanimiert, sodass sich nicht nur die Serienfiguren, sondern auch der manchmal gestreifte, manchmal gemusterte Hintergrund bewegt.

Die Staffeln ziehen sich über mehrere Jahre hinweg und der anfangs zehnjährige Ash wächst mit. In den aktuellen Folgen ist er bereits 14 Jahre alt und hat sich optisch deutlich verändert.

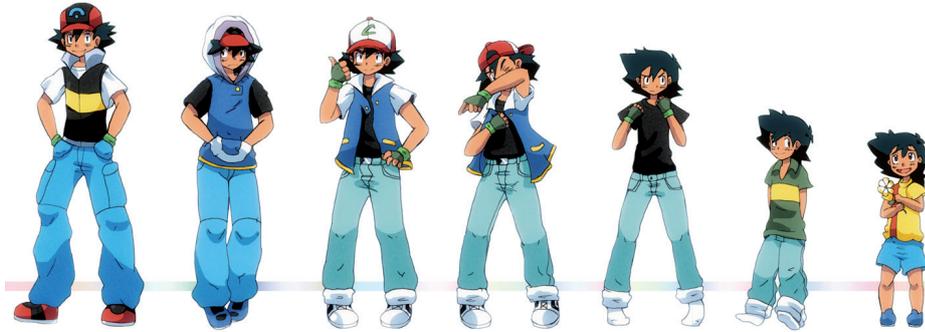


Abb. 43:
Die Entwicklung von Pokémon
Hauptcharakter Ash.

Sounddesign und Musik

Musik

Genauso unruhig und bunt wie das Bild ist auch der Ton gestaltet. Die Musik ist in den meisten Fällen der Grundstimmung der Szenen angepasst. Während eines Kampfes ist sie also entsprechend hektisch und treibend. RTL II beauftragte den Musiker Andy Knotte damit, ein Album für die Pokémon-Fernsehserie zu produzieren. Als Vorlage diente das englischsprachige Album 2.B.A. Master. Das von Knotte produzierte deutsche Album trug den Titel „Schnapp’ sie dir alle!“ und verkaufte sich 600.000 mal. Es erhielt einmal Platin und viermal Gold in Deutschland.⁷⁵

75
www.toyco.de/site/anime_poke_lp.php

Am Ende jeder Episode folgt ein Pokémon-Rap. Hier werden nochmal alle Pokémon vorgestellt, die in der laufenden Staffel vorkommen (also 1. Staffel ca. 150 Stück). Bei jedem Namen wird das entsprechende Bild eingeblendet.

Geräusche

Die Geräusche sind zum größten Teil als Effekte angelegt und klingen sehr unnatürlich. Das dürfen sie aber auch, denn schließlich weiß niemand, wie es klingen muss, wenn ein Pokémon aus dem Pokéball herausbeamt wird.

Dialoge

In Kampfszenen schreien die menschlichen Charaktere ihren Pokémon viele Anweisungen und Befehle zu. Die Pokémon schreien ihren Namen, sie können sonst nicht sprechen, und führen die Befehle aus. Die Trainer verfolgen die Kämpfe ihrer Taschenmonster und fiebern mit („Oh nein! Pass auf! Aaah!“).

Generell kann man sagen, dass mehr geschrien als gesprochen wird. Da die Bildfolge teilweise sehr schnell, hektisch und somit unklar ist, erklären Unterhaltungen zwischen zwei Charakteren die Kampfvorgänge, zum Beispiel: „Verstehe! Ash setzt Sandwirbel ein, um es für Skorgla schwerer zu machen, einen direkten Treffer zu landen.“ – „Aber Skorgla verhält sich so, als ob es ihm nicht das Geringste ausmacht.“

Erzähler

Auch bei Pokémon wird ein Erzähler eingesetzt. Er kommentiert am Anfang einer jeden Folge die Rückblende und berichtet, was bisher geschah. Da die Handlungen der Serie fortlaufend sind, ist der Erzähler für das Verständnis unbedingt notwendig. Außerdem meldet er sich auch am Ende jeder Folge noch einmal zu Wort und beschreibt kurz, was die Charaktere zu tun gedenken und somit indirekt, was in der nächsten Folge passiert.

5.3 Negative Presse von Pokémon und Winnie Puuh

Negative Presse für Pokémon gab es schon häufig, wenn auch nicht hauptsächlich in Europa. Deutschland bezieht seine Episoden zur Synchronisation nicht direkt aus Japan, sondern aus den USA. Daher bekommt Deutschland eine zensierte Vorauswahl der Folgen. Was in den USA nicht gezeigt wurde, konnte auch in Deutschland nicht ausgestrahlt werden. Dies trifft auf viele Folgen zu! Die Gründe hierfür sind vielfältig. Einige Folgen wurden nicht gezeigt, da sie inhaltlich oder aufgrund ihres Titels mit den Ereignissen des 11. Septembers 2001 in Verbindung gebracht werden konnten z.B. Folge 23, „Der Terror-Turm“ (engl. The Tower of Terror) oder Folge 84, „Flug des Grauens“ (engl. A scare in the air). Weitere Gründe der Nichtausstrahlung waren gesundheitliche Probleme der Fernsehzuschauer in Japan. Nach der ersten und letzten Ausstrahlung von Folge 38 „Denno Senshi Porigon“ (deutsch etwa „Cyber-Soldat Porigon“) mussten nachweislich 685 japanische Kinder mit epileptischen Anfällen ins Krankenhaus gebracht werden. Ausgelöst wurden die Anfälle durch eine Szene, in der durch ein schnelles abwechselndes Flackern in rot und blau eine Explosion dargestellt wurde.⁷⁶

⁷⁶
www.pokefans.net/pokemon/tv/verbotene-folgen

Während der Recherche fiel noch ein weitere Folge auf, die weder in den USA, noch in Deutschland ausgestrahlt wurde. In Folge 35 werden Menschen mehrfach mit Waffen bedroht. Außerdem taucht Mauzi, das Pokémon von Team Rocket in einer Szene, in der ein Gefangener verhört wird, mit khakifarbenen Hosen, Hosenträgern und einem schwarzen Oberlippenbart auf. Aufgrund des unverkennbaren Bezugs auf Hitler hätte es die Folge, vermutlich auch ohne die vorhergehende Zensur der USA, nie ins deutsche Fernsehen geschafft.

Auch der drollige Bär Winnie Puuh kann mit (weitaus harmloseren) negativen Schlagzeilen aufwarten, und zwar in der türkischen Presse. Der unter dem Einfluss der Regierung stehende türkische Fernsehsender TRT entfernte „Winnie the Pooh“ im Jahr 2006 aus dem Programm, weil das in der Serie vorkommende Schwein (Ferkel/Piglet) im Islam ein „unreines Tier“ sei, und sein Anblick die religiösen Gefühle der Zuseher verletze. Das bloße Entfernen von Ferkel aus den Filmen durch Videoschnitt sei nicht möglich gewesen, weil es zu oft vorkomme.⁷⁷

77
www.istanbulpost.net/06/06/02/troendle.htm



Abb. 44-45:
Bilder der verbotenen Pokémon-
Folge Nr. 35.

5.4 Fazit – Eignung für Kinder?

Bei Winnie Puuh und seinen Freunden bin ich mir ziemlich sicher, dass es sich um eine (klein)kindgerechte Sendung handelt. Nicht umsonst konnten die Formate rund um die tierischen Freunde bereits ihren 85. Geburtstag feiern. In einer für Kinder angemessenen Darstellung mit bunten, aufmerksamkeitsgewinnenden Farben und Formen, die die Kleinen ansprechen und trotzdem nicht überfordern, werden lustige Geschichten erzählt, in denen die Kinder etwas über Freundschaft, Mut und Zusammenhalt lernen können. Sie werden aktiv in die Abendteuer des Hundertmorgenwaldes einbezogen und zum Mitdenken, -singen und -hüpfen animiert. Auch die Eltern schauen gerne mit. Die meisten kennen Winnie Puuh noch aus ihrer eigenen Kindheit.

Bei den Pokémon scheiden sich die Geister. Was die Kinder prima finden, bereitet den meisten Erwachsenen Kopfschmerzen. Warum manche Eltern die Sendung für ungeeignet halten, ist Maya Götz in ihrem Artikel „Kinder- und Familienfernsehen aus der Sicht der Eltern“ auf den Grund gegangen. Als inhaltliches Hauptargument führt Götz Gewalttätigkeit auf. Aber auch die Geschwindigkeit der Bild- und Handlungsabfolge sei zu schnell, die Geschichten seien wirklichkeitsfremd und nicht verständlich. Außerdem war den befragten Eltern der Kampf als Konfliktlösung ein Dorn im Auge.

... „(weil) der Handlungsverlauf viel zu schnell ist und sich immer alles um Kampf dreht! Allein diese grausamen Figuren, da ist wirklich nichts Schönes dran. (...)“ Mutter, 32 Jahre mit vierjährigem Sohn.

... „hab ich noch nie gesehen, ist mir allein von den Figuren total unsympathisch.“ Mutter, 32 Jahre mit einem drei- und einem einjährigen Sohn.

... „(weil) ich als Erwachsener nicht mal den Durchblick habe!! (...)“ Mutter, 29 Jahre mit einem zweijährigen und einem vierjährigen Sohn.

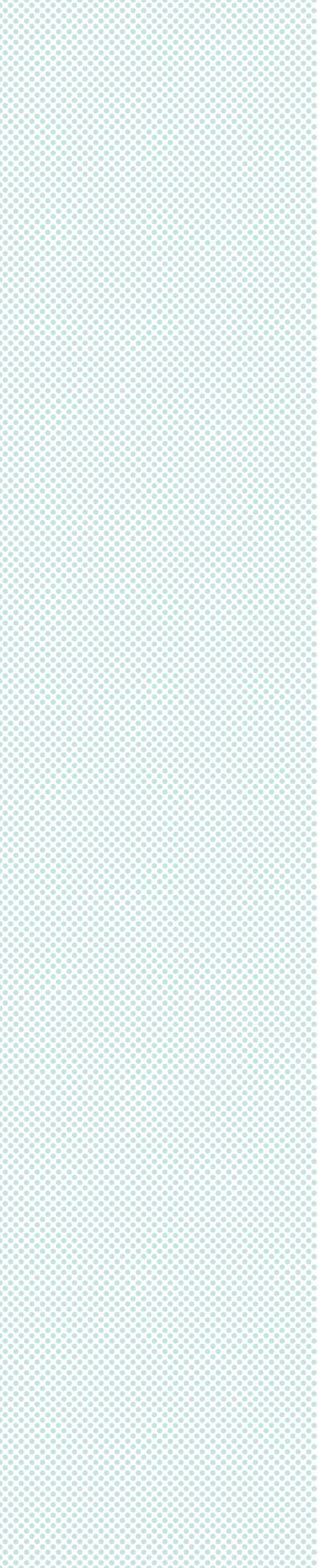
Die meisten Eltern, die im Rahmen von Götzs Artikel befragt wurden, halten also nicht sonderlich viel von Pokémon. Die öffentliche Diskussion, die unter anderem mit entsprechender Boulevardisierung⁷⁸ im Fernsehen und in diversen Printmedien geführt wurde, verstärkt vermutlich dieses Unwohlsein der Eltern.⁷⁹

Ob Pokémon für Kinder geeignet ist, lässt sich trotz allem nicht ganz verneinen. Eine Altersfreigabe ist berechtigt, mit FSK 6 jedoch grenzwertig, und sollte auf keinen Fall unterschritten werden. Die schnellen Bilder, unruhigen Hintergründe und die ständigen Kämpfe sind eindeutig nichts für die ganz Kleinen. Aber ab einem gewissen Alter wollen Kinder sich nicht mehr mit dem Sandmännchen zufriedengeben. Sie verlangen nach mehr Action, was Pokémon ihnen ohne Zweifel bieten kann.

78
Boulevardisierung: Tendenz zu sensationeller Aufmachung von (Presse) Informationen

79
vgl. Götz, 2001, S.5

Eltern sollten darauf achten, dass ihre Kinder, vor allem unter 6-jährige niemals alleine und nicht täglich fernsehen. Außerdem sollten sie die Konsumdauer stark begrenzen.



Teil III - Dokumentation

6 „Herr Muff will!“ – Ein Animationsfilm wird vertont

- 6.1 Konzept
 - 6.1.1 Kurzbeschreibung der Kinderserie
 - 6.1.2 Die Figuren
- 6.2 Der Inhalt
- 6.3 Akustische Zielsetzung
- 6.4 Die Klangebenen
 - 6.4.1 Die Sprache
 - 6.4.2 Die Musik
 - 6.4.3 Die Atmo
 - 6.4.4 Die Geräusche
- 6.5 Soundstoryboard Episode 1

6 „Herr Muff will!“ – Ein Animationsfilm wird vertont

„Herr Muff will!“ ist der Titel der Kinderserie, die im dokumentarischen Teil III behandelt wird. Die Figuren Herr Muff und Frau Flatter sind die Hauptpersonen der Serie, die 2011 im Rahmen einer Bachelorthesis an der Hochschule der Medien Stuttgart entstanden ist.

6.1 Konzept

6.1.1 Kurzbeschreibung der Kinderserie

„Mit den Worten: „Herr Muff will...“ beginnt jede Episode der gleichnamigen Kinderserie. Herr Muff ist ein sympathischer, älterer Herr mit sehr viel Freizeit. Seinen wohlverdienten Ruhestand zu genießen und einfach „auf der faulen Haut zu liegen“ ist aber nichts für ihn. Herr Muff ist ständig auf der Suche nach einer Beschäftigung. Diese erhält er, in dem er sich Tag für Tag etwas Bestimmtes wünscht. Natürlich bleibt es nicht nur bei dem Wunsch allein, Herr Muff lässt seinen Wünschen immer Taten folgen. Dass man ein Ziel auf unterschiedlichen Wegen erreichen kann, man nicht gleich den Kopf in den Sand stecken soll, wenn mal etwas nicht so recht funktioniert und man immer für seine Mühen belohnt wird, kann Herr Muff nur bestätigen. Mit viel Kreativität, Geschick und Ausdauer stellt er sich den kleinen und größeren Herausforderungen Folge für Folge und erfüllt sich so Wunsch für Wunsch.“ (Dentler, 2011, S.56)

6.1.2 Die Figuren

Der Charactercast, den Mirjam Dentler⁶⁹ festgelegt hat, besteht aus zwei fixen Figuren. Dazu gehören der Protagonist Herr Muff und seine Angebetete, die Nachbarin Frau Flatter. In den einzelnen Episoden kommen verschiedene Gastrollen hinzu. Bei der aktuell vertonten „Angelepisode“ wäre dies der Antagonist⁷⁰ „Fisch“.

⁶⁹

Mirjam Dentler ist die Frau, der Herr Muff sein Dasein verdankt. Die 24-Jährige erschuf die Serie „Herr Muff will!“ im Rahmen ihrer Bachelorthesis über die Entwicklung von Charakterdesign, an der Hochschule der Medien Stuttgart, im Sommer 2011. Heute arbeitet Dentler als Motion-Artist bei der Maria GmbH in Stuttgart und ist dort seit kurzem festangestellt.

⁷⁰

Antagonist (von lat. »antagonista«), Gegner, Gegenspieler, Widersacher

Bei der Gestaltung der Figuren hat sich Dentler für Tierfiguren mit der Anthropomorphisierungsstufe Drei entschieden. Das heißt es handelt sich um besonders stark vermenschlichte Tiere. Anhand bestimmter Merkmale lassen sich die Tierarten zwar bestimmen, aber die geistigen und ein Großteil der körperlichen Eigenschaften sind menschlich. Die Figuren leben und handeln wie Menschen und sind sich selbst nicht bewusst, einer bestimmten Tierart anzugehören. So ist es gar nicht so absurd, dass sich der Hund Herr Muff in das Huhn Frau Flatter verliebt.

Die Entscheidung Tierfiguren anstatt gewöhnlicher Menschen einzusetzen entstand laut Dentler aus vielerlei Gründen. Der erste Grund liegt darin, das Interesse der Kinder zu wecken. Besonders auf junge Kinder üben Tiere eine hohe Faszination und Anziehungskraft aus. Würde man einem Kind einen Stoffhund und einen Stoffgroßvater zum Spielen anbieten, würde es sich mit einer hohen Wahrscheinlichkeit für den Hund entscheiden.

Als weiteren Grund, der für Tierfiguren spricht, führt Dentler die Vorzüge der Abstraktion auf. Von realen Personen wird Abstand genommen. Man erkennt anhand des Aussehens und des Verhaltens der Figuren durchaus, um was für einen Typ von Mensch es sich handelt, bekommt aber keinen bestimmten Menschen vorgeführt. Diese Abstraktion ermöglicht, dass der Rezipient⁷¹ sich selbst oder Bekannte mit den Figuren in Verbindung bringen kann.

71
siehe S. 24 „Rezeption“

Zudem helfen die gewählten Tierarten der Hauptfiguren, deren Charakter zu unterstreichen. So wurde für die Figur Herr Muff ein treuer, liebenswerter Hund und für Frau Flatter ein mütterliches Huhn gewählt.

Herr Muff – Charakterisierung nach Mirjam Dentler

Manfred Muff, der eigentlich nur Herr Muff genannt wird, ist ein älterer, genügsamer Herr. Er ist ein ruhiger Zeitgenosse, der in seinem Leben als Postbeamter sehr viel gearbeitet hat und nun seinen wohlverdienten Ruhestand genießen darf. Sein größter Feind ist jedoch die Langeweile. Daher ist er ständig auf der Suche nach einer Beschäftigung. Indem er sich jeden Tag etwas wünscht, auch wenn es nur eine Kleinigkeit ist, hat er ständig etwas zu tun.

Herr Muff verfügt über einen großen Erfahrungsschatz. Sinnbildlich für seine Erfahrung steht sein Rucksack, in dem sich unzählige Gegenstände und Hilfsmittel befinden, die ihm bei der Erfüllung seiner Wünsche unterstützen. Dieser Rucksack ist sein Ein und Alles. Man wird daher Herr Muff niemals ohne seinen Rucksack antreffen. Seine größte Angst ist, dass jemand diesen Rucksack entwenden könnte oder er ihn aus Versehen irgendwo stehen lässt. Aus diesem Grund setzt Herr Muff den Rucksack nicht einmal mehr zum Schlafen ab. Zu Herrn Muffs wichtigsten Charaktereigenschaften, seinem Wesenskern, zählen seine Ausgeglichenheit, sein Ideenreichtum und sein Durchhaltevermögen. Wo andere schon längst aufgeben würden, fühlt sich Herr Muff erst so richtig gefordert. Er hat sogar Spaß daran, sich Alternativpläne zu überlegen, wenn etwas nicht auf Anhieb funktioniert.

Herrn Muff merkt man sein Alter gelegentlich an. Er ist altmodisch gekleidet und bewegt sich langsam und recht beschwerlich.

Nur auf seinem Motorroller, einer alten Vespa N Spezial, fühlt sich Herr Muff wieder so richtig jung. oder wenn er seiner Nachbarin, seiner heimlichen Liebe, Frau Flatter begegnet. Da verhält er sich plötzlich wie ein kleiner Schuljunge. Seine Erfahrungen mit dem anderen Geschlecht und der Liebe sind leider sehr begrenzt. Als junger Mann war Herr Muff immer zu schüchtern, Frauen anzusprechen. Später waren alle Frauen in seiner Umgebung vergeben. So konnte Herr Muff nie erfahren, wie es ist, eine eigene Familie zu haben. Erst seit die verwitwete Frau Flatter in das Nachbarhaus gezogen ist, tut sich wieder etwas an der Liebesfront. Seit drei Jahren versucht Herr Muff nun schon, Frau Flatter seine Liebe zu gestehen, aber es fehlte ihm bislang der Mut.

Herr Muffs Interessen und Fähigkeiten sind sehr vielseitig. Er hat kein bestimmtes Hobby, das er regelmäßig pflegt, sondern hat sehr viele davon. Angeln, Roller fahren, tüfteln, Schreinern und Kuchenessen sind nur einige seiner Lieblingstätigkeiten. Die Hauptsache ist für ihn, dass er beschäftigt ist. Er lebt nach dem Grundsatz: „Wer rastet, der rostet!“

Visuelle Umsetzung

Zunächst hat sich die Erfinderin dafür entschieden, Herrn Muffs Aussehen auf dem einer alten Dogge aufzubauen. Die Charaktereigenschaften einer Dogge und die des Protagonisten erschienen ihr sehr ähnlich. Einer Dogge wird nachgesagt, gutmütig, treu und liebevoll zu sein. Fremden Menschen gegenüber reagiert sie aber eher schüchtern und misstrauisch. Diese Eigenschaften treffen auf Herrn Muff genauso zu. Auch das Aussehen einer Dogge gleicht sehr dem Aussehen eines älteren Manns. Durch die vielen tiefen Falten, die kleinen Augen und die hängenden Lefzen wirkt das Gesicht einer Dogge sehr alt und passt daher gut zu dem ausgearbeiteten Charakterprofil von Herrn Muff. Herr Muff bekam also die Schnauze, die Lefzen, die Ohren und die kleinen Augen nach der Vorlage einer realen Dogge. Alle weiteren körperlichen Merkmale sind aber menschlichen Ursprungs.

Herr Muff besteht aus abgerundeten Rechtecken und Kreisen. Die einfachen, kompakten Formen verleihen ihm eine solide, freundliche Ausstrahlung. Die rechteckigen Formen werden auch in den Mustern seiner Accessoires, der karierten Fliege und seinem Rucksack aufgegriffen.

Herr Muffs Proportionen folgen dem Kindchenschema. Sein Kopf ist überdimensional groß. Seine Gesamtgröße umfasst nur 2,5 Kopflängen. Diese Maße unterstreichen seinen lebenswerten Charakter und sein kindliches Gemüt. Bei der Farbwahl hat sich Dentler für warme Erdtöne und einen hellen, entsättigten Blauton entschieden. Die Farben sind, wie Herr Muff auch, unaufdringlich,

nicht gerade ungewöhnlich, aber dennoch beliebt. Nur Herr Muffs Rucksack hat eine kräftigere Farbe bekommen.

Die rote Farbe unterstreicht die Bedeutsamkeit des Rucksacks. Insgesamt war es Mirjam Dentler wichtig, mit Herrn Muff sowohl äußerlich als auch innerlich eine Figur zu schaffen, die der Zuschauer sofort ins Herz schließen kann, auch wenn sie wenig mit dem typischen Serienheld zu tun hat.



Abb. 46-48:
Die großväterliche Dogge Manfred Muff von allen Seiten.

Frau Flatter – Charakterisierung nach Mirjam Dentler

Die Witwe Frieda Flatter, die jedoch ausschließlich Frau Flatter genannt wird, ist die erste und wichtigste Nebenfigur der Serie. Sie ist die Frau aus Herrn Muffs Träumen. Durch sie wird Herr Muffs weiche, angreifbare Seite gezeigt. Auch Frau Flatter fühlt sich von Herrn Muff angezogen. Sie genießt es, Herrn Muffs schüchterne Annäherungsversuche zu beobachten.

Auch Frau Flatter ist bereits im Rentenalter. Nachdem ihr Mann an einer Krankheit leider viel zu früh gestorben ist und ihre vier Kinder das Elternhaus verlassen haben, um eigene Wege zu gehen, entschied sich Frau Flatter kurzerhand das große Haus zu verkaufen und in ein kleines Häuschen im Nachbarort, direkt neben dem von Herrn Muff, zu ziehen.

Frau Flatter ist ein sehr geselliger, lustiger und mütterlicher Typ. Sie liebt es, andere Leute mit ihrem fabelhaften Essen zu umsorgen. Ihr Zitronenkuchen, den sie nur mit den frischesten Eiern zubereitet, gehört zu ihrer Spezialität. Da ihre Kinder sie nur selten besuchen kommen, umsorgt sie nun den Junggesellen Herr Muff nur zu gerne. Wenn man sich Frau Flatter ansieht, könnte man sie für die typische Hausfrau halten. Frau Flatter hat aber auch andere Seiten und eine sehr aufregende Vergangenheit.

Früher war sie nämlich Rennfahrerin! Auch heute ist ihr Interesse für den Motorsport noch groß. Nur zu gern würde sie einmal zusammen mit Herrn Muff eine Runde auf seiner Vespa drehen.



Abb. 49-50:
Herr Muffs Nachbarin und große
Liebe, Frau Frieda Flatter.

Visuelle Umsetzung

Für Frau Flatter hat Dentler als Vorlage ein Huhn gewählt. Gerade der mütterliche Aspekt wird von dem eierlegenden Huhn perfekt unterstrichen. Dass gerade ein Huhn, das ständig frische Eier parat hat, als Hobby gerne Kuchen bäckt, erschien der Autorin nur logisch. Frau Flatter ist ausschließlich aus runden, einfachen Formen aufgebaut, die sich auch in dem Muster ihrer Schürze wiederfinden. Dies soll ihre sympathische, liebevolle Ausstrahlung unterstreichen. Wie bei Menschen, wirkt das ausladende, große Hinterteil besonders weiblich. Diese Weiblichkeit und Mütterlichkeit machen ihren Charakter am meisten aus.

Durch ihren Schnabel ist Frau Flatter in ihrer Mimik eingeschränkt. Ohne Mundwinkel ist es schwierig Gefühlsregungen zu zeigen. Daher bekam Frau Flatter besonders große, flexible Augen mit Augenlidern und Brauen, damit sie ihre Emotionen besser zum Ausdruck bringen kann. Farblich ist Frau Flatter, im Gegensatz zu Herr Muff, etwas gewagter gestaltet. Die Kombination von grün und rot, zusammen mit dem gepunkteten Muster ihrer Schürze, zeigen Frau Flatters lustiges Gemüt.

6.2 Der Inhalt

Die Pilotfolge der Kinderserie „Herr Muff will!“ handelt von dem Rentner Manfred Muff, der plötzlich große Lust bekommt, einen Fisch zu essen. Nachdem er angestrengt nachgedacht hat, durchwühlt er schließlich seinen Rucksack. Zunächst findet er eine Bananenschale, dann eine Unterhose und endlich zieht er eine Angel hervor. Nach einer rasanten Fahrt auf seiner Vespa N Spezial kommt Herr Muff schließlich am See an, hüpft in ein Boot und wirft seine Angel aus. Kurz darauf hat er etwas gefangen. Als er die Angel einholt, stellt er aber bestürzt fest, dass es sich nicht um einen Fisch handelt. Stattdessen hängt ein Gartenzweig an seinem Haken. Er wirft die Angel ein zweites Mal aus und zieht diesmal einen roten Gummistiefel an die Oberfläche. Der Frage des Erzählers „Was ist denn da los?“ geht der Zuschauer per Unterwasserkamera auf die Spur. Wir sehen erneut Herrn Muffs Angelschnur ins Wasser sinken und einen kleinen Fisch, der zuerst am Haken vorbei schwimmt, einen Stoffbären nimmt und ihn an die Angel hängt.

Die Angel fährt nach oben und kommt kurz darauf mit leerem Haken wieder ins Bild. Diesmal hängt ihm der Fisch einen Eimer an den Haken und die Schnur verschwindet wieder nach oben. Als das kleine Boot von Herrn Muff wieder ins Bild geblendet wird, ist dieses vollgeladen mit Dingen, die wir bereits aus der Unterwasserszene vom Grund des Sees kennen. Herr Muff will aber nicht so schnell aufgeben und denkt erneut über eine Möglichkeit nach, wie er seinen Fisch doch noch bekommen kann. Dann hat er einen Einfall. Das Bild wird überblendet und Herr Muff steht schließlich hinter einem Stand, der die Aufschrift „Flohmarkt“ trägt. Vor ihm sind auf einem Tisch alle geangelten Gegenstände aufgereiht. Da kommt Frau Flatter ins Bild gelaufen, bleibt vor dem Tisch stehen und schaut auf den Gartenzwerg. Sie wirft Herrn Muff ein Geldstück auf den Tisch und steckt den Zwerg ein. Herr Muff strahlt. Wieder wird das Bild überblendet und Herr Muff steht plötzlich im Eingang eines Geschäftes. Er läuft aus dem Bild und kommt schließlich mit einem großen Fischbrötchen zurück und beißt herzhaft hinein. Mit den Worten „Na also! Herr Muff hat es wieder mal geschafft! Nun aber einen guten Appetit und bis zum nächsten Mal.“, schließt der Erzähler die Episode ab.

6.3 Akustische Zielsetzung

Nachdem im vorhergehenden Kapitel zwei äußerst unterschiedliche Kinder-sendungen untersucht wurden, soll hier das Konzept zu „Herr Muff will!“ ist es Zeit sich über das eigene Konzept klar zu werden. Was soll Herr Muff auf akustischer Ebene bei der Zielgruppe Kleinkinder erreichen und wie lässt sich dieses Vorhaben verwirklichen?

In erster Linie soll die Tonebene eine Verbindung zwischen Herrn Muff und dem Rezipienten herstellen. Der Zuschauer soll Herrn Muff kennen und lieben lernen. Durch den Einsatz der verschiedenen Elemente in den Tonspuren, soll die Aufmerksamkeit erregt werden und erhalten bleiben, ohne jedoch die kleinen Zuschauer zu überfordern.

Wichtig ist außerdem, dass die Kinder mitdenken und die Geschichte auch wirklich verstehen. Sie sollen Herrn Muff gerne dabei zusehen, wie er versucht seine Wünsche zu verwirklichen. Außerdem sollen sie Spaß dabei haben und sich an Herrn Muff als einen lustigen Zeitgenossen erinnern. Erinnern sollen sie sich außerdem an das musikalische Thema von Herrn Muff. Die Musik soll zum Mitsingen, -pfeifen, -summen oder -jodeln animieren.

Da die akustische Gestaltung natürlich zur optischen Erscheinung passen muss, wird, wie auch im Bild, bewusst auf das Wesentliche reduziert gearbeitet.

6.4 Die Klangebenen

Die Grundlagen, etwa welche Klangebenen es gibt und wie sie eingesetzt werden können, wurden bereits in Kapitel 4 ausführlich besprochen. Im Folgenden werden die verschiedenen Ebenen der etwa dreiminütigen Pilotfolge erläutert. Der erste Schritt bei der Erstellung eines Sounddesign-Entwurfes ist das Anlegen einer Session und einiger Spuren. Für diese Arbeit wurden die Programme Pro Tools HD und Pro Tools M-Powered verwendet, da der Hersteller AVID eine angenehme Lösung für die Arbeit in Verbindung mit Bildern entwickelt hat. Durch die Erstellung eines Video-Tracks ist es problemlos möglich, das Bild in einem eigenen Fenster oder sogar auf einem extra Monitor ständig im Auge zu behalten.

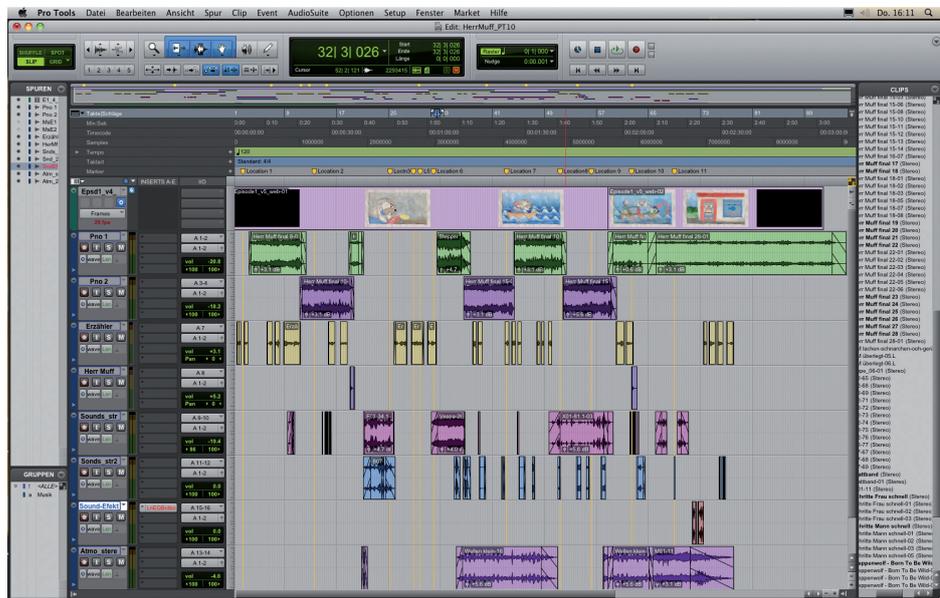


Abb. 15:
Screenshot Pro Tools 10

6.4.1 Die Sprache

72
Jan Carlos Wittmer studierte an der Staatlichen Musikhochschule Stuttgart Sprechkunst und Kommunikationspädagogik. 2011 schloss er das Studium mit dem Diplom als Sprecher und Sprecherzieher ab. Als Sprecher arbeitet er regelmäßig für die Hochschule Furtwangen, er veröffentlichte mit der Schriftstellerin Juli Zeh und der Band Slut das Hörbuch „Corpus Delicti“, auch für arte war er bereits als Voice-over-Sprecher tätig. Neben seinem Masterstudium der Rhetorik arbeitet Wittmer als Kommunikationstrainer u.a. für die Hochschule Neubrandenburg und die Stiftung Lesen. Er ist Präsident des „verdi Toastmaster Rhetorikkclubs Stuttgart“. Seit Ende 2011 wohnt er in Mainz.

Für die Rolle des Erzählers stellte sich Carlos Wittmer⁷² im Tonstudio der HdM hinter das Mikrofon. Verwendet wurde hierfür ein TLM 170 R, ein Großmembran-Mikrofon der Marke Neumann. In einer ca. zweistündigen Aufnahme-Session sprach er nicht nur den Erzählertext für den Trailer und die Pilotfolge ein, sondern verlieh zusätzlich noch Herrn Muff eine Stimme. Herr Muff redet nicht wirklich, er betreibt eine Art Voice Acting und kann sich somit auch ohne Worte verständigen. Wenn Herr Muff schnarcht, seufzt, überlegt oder kichert, dann hat Wittmer das immer schon vor ihm getan. Die Stimme des Erzählers und die Stimmlaute von Herrn Muff sind die einzigen sprachlichen Faktoren, die im Film vorkommen, deshalb waren zwei Spuren für die Sprache ausreichend.

Bei den Sprachaufnahmen gab es keine Schwierigkeiten. Zwar war die Zeit des Sprechers knapp bemessen, wegen seiner Professionalität konnten aber auch die kniffligen Stellen spätestens im zweiten Anlauf zur vollen Zufriedenheit aller Anwesenden aufgenommen werden.

Als Schwierigkeit bzw. Herausforderung könnte man evtl. bezeichnen, dass zur Zeit der Aufnahme noch kein bewegtes Bild von Herrn Muff existierte. Anhand einiger weniger Storyboard-Bilder und natürlich des Drehbuchs entstand also erst vor Ort und dank Carlos Wittmer der erste konkrete Eindruck von der Serie.

Der Erzähler begleitet die gesamte Geschichte und kann sowohl direkt mit dem Zuschauer als auch mit Herrn Muff sprechen. Er stellt die Verbindung zwischen den Protagonisten und dem Publikum her. Mit seinem väterlichen, liebenswerten Ton verbreitet er eine angenehme Grundstimmung und hilft durch seine Kommentare vor allem den jüngeren Zuschauern das Geschehen zu begreifen.⁷³ Dabei hilft außerdem, dass der Text des Sprechers aus sehr einfachen und gut verständlichen Sätzen besteht. Er leidet mit Herrn Muff mit, zum Beispiel als dieser zum wiederholten Mal nicht den erwarteten Fisch an der Angel hat: „Oh nein! Wieder kein Fisch. Was ist denn da los?“

6.4.2 Die Musik

Der Pianist Heiko Schwertfeger⁷⁴ hat sich dazu bereit erklärt, die musikalische Betreuung des Projektes zu übernehmen. Er komponierte ein Leitmotiv für Herrn Muff, das sich durch die gesamte Episode hinweg erstreckt und in verschiedenen Variationen immer wieder auftaucht. Die Musik soll Herrn Muff dem Zuschauer vorstellen, seine Charakterzüge durch die Melodieführung verdeutlichen und eine angenehme und lustige Grundstimmung verbreiten. Außerdem fungiert sie als erzählende Unterstützung des Bildes, die auch Herrn Muffs Stimmung widerspiegelt. Für die musikalische Untermalung des Bildes wurde gezielt das Klavier ausgewählt. Kein anderes Instrument verfügt über vergleichbar viele Einsatzmöglichkeiten. Das Klavier kann sanfte und leise Töne ebenso gut vermitteln, wie laute, treibende und hektische. Es kann also Herrn Muff in jeder seiner Stimmungen unterstützend begleiten.

Herr Muff-Thema (Leitmotiv)

Die fröhliche Erkennungsmelodie von Herrn Muff hat Ohrwurmcharakter. Sie ist auf ihre Art sehr einfach und simpel, was die musikalischen Stilmittel angeht, aus denen das Stück aufgebaut ist (simpel soll in diesem Fall nicht wertend sein). Es gibt eine Melodie und eine Begleitstimme, und an einigen Stellen wird die Melodie durch vereinzelte Akkorde unterstützt, die die Harmonik an einigen Stellen betont. Dadurch wird der leicht jazzige Charakter des Stückes hervorgehoben.

⁷³
vgl. Dentler, 2011, S.58

⁷⁴
Der leidenschaftliche Musiker Heiko Schwertfeger ist im „normalen“ Leben Notarvertreter im Landesdienst des Landes Baden-Württemberg. Daneben ist er jedoch auch als Pianist und Posaunist aktiv, wobei er sowohl in verschiedenen Ensembles und Bands als auch als Solist auftritt. Vereinzelt werden diese Tätigkeiten durch Komponieren und Arrangieren ergänzt. Der 29-Jährige ist verheiratet und lebt in Schorndorf.

Man könnte das Stück als heiter und hüpfend bezeichnen, was vor allem auf die punktierten Notenwerte in der Melodie sowie auf die zahlreichen Staccati zurückzuführen ist. Außerdem wird dieser Eindruck noch von der linken, begleitenden Hand unterstrichen, die in meist durchgängigen 3/8-Noten Oktavsprünge macht. Dennoch wirkt das Stück auch ruhig, da es keine Tempoänderungen gibt. Die Ruhe wird zusätzlich durch den musiklosen „Rucksack-Teil“ unterstützt, der einen Kontrast zum lebhaften Rest bildet.

Alles in allem ist das gesamte Stück und vor allem die Titelmelodie sehr einprägsam und animiert zum Nach- bzw. Mitsingen und Nachspielen.

The image shows a handwritten musical score for a piece titled 'Herr Muff-Thomas'. The score is written on six systems of grand staves (treble and bass clefs). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/8. The first system includes a first ending bracket with a double bar line and a first ending symbol (a circle with a cross). The second system includes a second ending bracket with a double bar line and a second ending symbol (a circle with a vertical line). The third system shows a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The fourth system continues the melodic and bass lines. The fifth system includes a 'd.c.' (da capo) instruction and a 'rit.' (ritardando) instruction. The sixth system shows a final melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef, ending with a double bar line.

Abb. 52:
Notation des Herr Muff-Thomas

Variationen

Es existieren einige Variationen des „Herr Muff-Themas“, die sich durch kleine oder größere Änderungen vom Leitmotiv unterscheiden. Beispielsweise wird in der Flohmarktszene eine verspielte, jazzige Version verwendet. Das Es soll die lockere Stimmung der Umgebung aufgreifen und Herrn Muffs baldigen Erfolg ankündigen. Die Jazz-Variation beginnt als eine Art On-Musik (denkbar wäre beispielsweise ein Radio am nicht sichtbaren Nachbarstand) und geht am Ende mit einem Crescendo⁷⁵ in die Abspann-Musik über. Der Zuschauer soll aus der Geschichte mit einem „be-swing-ten“ Gefühl und im Takt wippendem Fuß verabschiedet werden.

75
Crescendo (ital.), zunehmende Lautstärke

Mickey-Mousing

Die Musik erfüllt an einigen Stellen zusätzlich die Kriterien des Mickey-Mousings. Denkt Herr Muff in seinem Boot angestrengt darüber nach, wie er nach dem gescheiterten Angelausflug doch noch an den gewünschten Fisch kommen kann, erscheint eine Denkblase. Gleichzeitig ist eine eher traurige Variation des Themas zu hören, die mit einer aufsteigenden Akkord-Folge exakt auf das „Aufploppen“ der Blase und somit den problemlösenden Einfall endet.

Die einzige Stelle in der Pilotfolge, die ohne Musik auskommen muss, ist die Szene, in der Herr Muff seinen Rucksack durchwühlt. Das Wegbleiben der Musik bringt wieder etwas Ruhe in die Geschichte und lenkt den Fokus auf die Suche nach der Problemlösung („Herr Muff will gerne einen Fisch essen. Doch wie soll er einen Fisch bekommen?“). Außerdem kommt durch die musikalische Pause das nächste Musikstück noch besser zur Geltung und verstärkt dessen Wirkung. Das Lied „Born to be wild“ der Band Steppenwolf wurde durch den Film „Easy Rider“ von und mit Dennis Hopper weltberühmt. Auch heute noch verbindet man damit Bilder von Harley Davidson auf der Route 66. In Anbetracht der Zielgruppe „3 bis 5-jährige Kinder“ mag es vielleicht unlogisch erscheinen, den Rock-Klassiker einzusetzen, doch dies geschieht als Parodie auf Herrn Muffs alte klapprige Vespa. Zusätzlich betont der Einsatz auch Herrn Muffs Jahrgang, der bei Neuerscheinung von Easy Rider zur Zielgruppe gehört haben dürfte.

6.4.3 Die Atmo

Die Atmo soll helfen, sich in der gezeigten Umgebung zurecht zu finden und eine dazu passende Atmosphäre erschaffen. Außerdem trägt sie dazu bei, dass bei musikalischen Pausen oder geräuschärmeren Szenen kein „Loch“ in der Tonebene entsteht.

In der Herr-Muff Episode wurde zu jedem Hintergrund eine andere Atmosphäre verwendet. Steht Herr Muff beispielsweise vor seiner Tapete, befindet er sich offenbar in einem großzügigen, aber rundum geschlossenen Innenraum. Als Atmo wurde die eines ruhigen Landhauses gewählt. Nach einigen Versuchen mit Atmosphären aus Großstadthäusern war schnell klar, dass Herr Muff vor seiner Tapete weder vorbeifahrende LKW noch Polizei-Sirenen oder hupende Autos gebrauchen kann. Nicht nur das akustische Verständnis des Erzählers wäre gefährdet gewesen, sondern auch die harmonische Grundstimmung und Ruhe, die notwendig ist, um Herrn Muff kennen zu lernen. Nun hört man ab und zu ein leises gedämpftes Vogelgezwitscher und einen Deckenventilator aus dem Nachbarzimmer. Allerdings äußerst verhalten, da in dieser Szene eher Sprache und Musik vordergründig sind.

Die einzige Stelle des Films, die keine Atmo im eigentlichen Sinne enthält, ist Herrn Muffs rasante Rollerfahrt. Hier fungiert das Motoren-Geräusch der Vespa als eine Art Atmo. Die Atmosphäre der Umgebung „Natur“ würde von Musik und Geräuschen überdeckt und fallen deshalb weg.

6.4.4 Die Geräusche

Die Geräusche und Effekte, die in der Pilotfolge benutzt wurden, haben unterschiedlichen Ursprung. Zum einen wurde auf das Hilfsmittel der Soundlibraries zurück gegriffen, die vorgefertigte Geräusche anbieten. Hierbei hat die „Soundbase“⁷⁵ der HdM ausgezeichnete Dienste geleistet. Es wurden Geräusche benutzt, die mangels Equipment nicht selbstständig aufgenommen werden konnten, hauptsächlich Outdoor-Sounds.

Wenn also Herr Muff seine Angel auswirft, dann hört man ein geschnittenes und bearbeitetes Geräusch der Soundlibrary. Die Wurfphase der Angel wurde gekürzt und der Aufprall des Schwimmers auf das Wasser hervorgehoben. Ein weiterer Fall für die Soundlibrary war unter anderem Herrn Muffs alte Vespa. Die unverkennbaren Motorgeräusche wurden zeitlich an das Bild angepasst und von einer beigemischten Oldtimer Fahrrad-Hupe begleitet.

Andere Geräusche wurden im HdM-Tonstudio selbst aufgenommen, etwa das Durchstöbern von Herrn Muffs Rucksack. Da jede Folge der Serie „Herr Muff will!“ stets nach demselben Muster ablaufen soll, zu dessen festen Bestandteilen das Ritual „Rucksack-Durchstöbern“ gehört, wurde bewusst darauf verzichtet, bestimmte Gegenstände akustisch sichtbar zu machen. Herr Muff hat somit die Möglichkeit, in jeder Folge andere Gegenstände in seinem Rucksack zu finden, ohne dass diese einzeln nachvertont werden müssen.

75
[www.im-www.hdm-stuttgart.de/
soundbase/htdocs/suche.php](http://www.im-www.hdm-stuttgart.de/soundbase/htdocs/suche.php)

Versinkt der Anhelhaken im Wasser, wird die Aktion von einem bewusst übertriebenen cartoonartigen Geräusch begleitet. Diese Art des Mickey-Mousings kennt man beispielsweise aus alten Cartoons der Warner Bros. Die unnatürlichen Klänge werden an dieser Stelle eingesetzt, um die Komik der Szene zu verdeutlichen, in der ein kleiner Fisch Herrn Muff und seine Angel austrickst. Er hängt am Grund des Sees liegende Gegenstände an den Angelhaken, anstatt selbst anzubeißen.

Ein weiteres Beispiel für Mickey-Mousing folgt bereits in der nächsten Szene. Die Geldmünze, die in der Denkblase erscheint, wird von dem typischen Geräusch einer alten Kassenschublade begleitet. Dieses verdeutlicht noch einmal nachdrücklich, dass Herr Muff einen rettenden Einfall hatte.

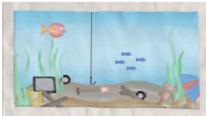
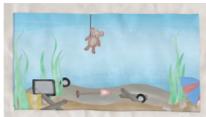
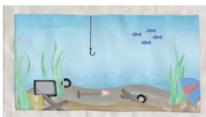
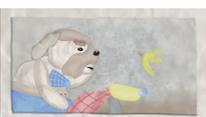


Abb 53-54:
Der kleine Fisch trickst Hauptcharakter Herr Muff aus.

6.5 Soundstoryboard Episode 1

Für einen Sounddesigner tritt der Idealfall ein, wenn der Film bei Beginn der Arbeiten am Ton bereits fertig vorliegt. Da sich dies aber in den meisten Fällen als Wunschdenken herausstellt, ist es nötig, sich schon vorab Gedanken über die Klanggestaltung des Filmes zu machen. Dabei kann die Erstellung eines Soundstoryboards helfen. Auch wenn der Film komplett vorliegt, ist es sinnvoll ein solches zu konstruieren, um in einer Art „Trockenübung“ zum Beispiel zu überlegen, welche Vorgänge im Bild hörbar gemacht werden sollen und an welchen Stellen der Einsatz von Musik passend ist.

6.5 Soundstoryboard Episode 1

	Sprecher	Atmo	Geräusch	Musik		Sprecher	Atmo	Geräusch	Musik		Sprecher	Atmo	Geräusch	Musik		Sprecher	Atmo	Geräusch	Musik
0	 Herr Muff will... ... einen Fisch essen!				8	 Natürlich! Er kann einen Fisch aus dem See angeln. Wozu hat sich Herr Muff denn sonst vor Jahren seine teure Angelrüstung gekauft? Na dann, Nichts wie los zum See.	Tapete (leise Landhausatmo)		Born to be wild Intro	16	 Versuch' es nochmal.	Seeatmo	Angelwurf Platsch - Angel auf Wasser	Herr Muff-Thema	24		Seeatmo	Pling „Kassenschublade“	Herr Muff Variation „traurig“ endet mit Akkord auf Denkblase.
1	 Das ist Herr Muff.	Tapete (leise Landhausatmo)		Herr Muff-Thema	9			Vespermotor	Born to be wild Intro	17	 Oh nein! Wieder kein Fisch. Was ist denn da los?	Seeatmo	Angel einholen Platsch - Gummistiefel durchbricht Wasseroberfläche		25		Stimmen Flohmarkt	Frau Flatter Schritte	Herr Muff Jazz-Thema
2	 Eigentlich heißt er Manfred Muff. Aber weil er schon so alt ist	Tapete (leise Landhausatmo)		Herr Muff-Thema	10			Vespermotor Hupe	Born to be wild Intro	18		Blubber	Angel runter „Cartoon“	Herr Muff-Thema	26		Stimmen Flohmarkt	Geldstück auf Tisch Frau Flatter Schritte	Herr Muff Jazz-Thema
3	 und immer eine Fliege trägt, nennen ihn alle nur	Tapete (leise Landhausatmo)	Stubenfliege	Herr Muff-Thema	11		Ufer Seeatmo	Motor-Stopp	Born to be wild Fade out	19		Blubber	Angel hoch „Cartoon“	Herr Muff-Thema	27		Straße Laden	Herr Muff Schritte	Herr Muff Jazz-Thema
4	 Herr Muff.	Tapete (leise Landhausatmo)		Herr Muff-Thema	12		Ufer Seeatmo	Herr Muff auf Boot - dumpler Aufprall	Herr Muff-Thema	20		Blubber	Angel runter „Cartoon“	Herr Muff-Thema	28	 Na also, Herr Muff hat es wiedermal geschafft!	Straße Laden	Schnatzen	Herr Muff Jazz-Thema
5	 Herr Muff will gerne einen Fisch essen.	Tapete (leise Landhausatmo)	Kopfkratzen	Herr Muff-Thema	13	 Na dann los, Herr Muff. Zeig was du kannst.	Seeatmo	Angelwurf Platsch - Angel auf Wasser	Herr Muff-Thema	21		Blubber	Angel hoch „Cartoon“	Herr Muff-Thema	29	 Nun aber einen guten Appetit und bis zum nächsten Mal.	Straße Laden	Schnatzen	Herr Muff Jazz-Thema
6	 Doch wie kann er einen Fisch bekommen?	Tapete (leise Landhausatmo)		Herr Muff-Thema Ende	14	 Was ist denn das?	Seeatmo	Angel einholen Platsch - Zwerg durchbricht Wasseroberfläche	Herr Muff-Thema	22	 Also Herr Muff, so wird das nichts mit deinem Fisch.	Seeatmo		Herr Muff Variation „traurig“	30				Herr Muff Jazz-Thema crescendo für den Abspann
7	 Das ist aber kein Fisch.	Tapete (leise Landhausatmo)	Rucksack-Wühlen		15	 Das ist aber kein Fisch.	Seeatmo		Herr Muff-Thema	23	 Da musst du dir etwas anderes überlegen.	Seeatmo	Kopfkratzen	Herr Muff Variation „traurig“	31				Herr Muff Jazz-Thema Ende

7 Fazit

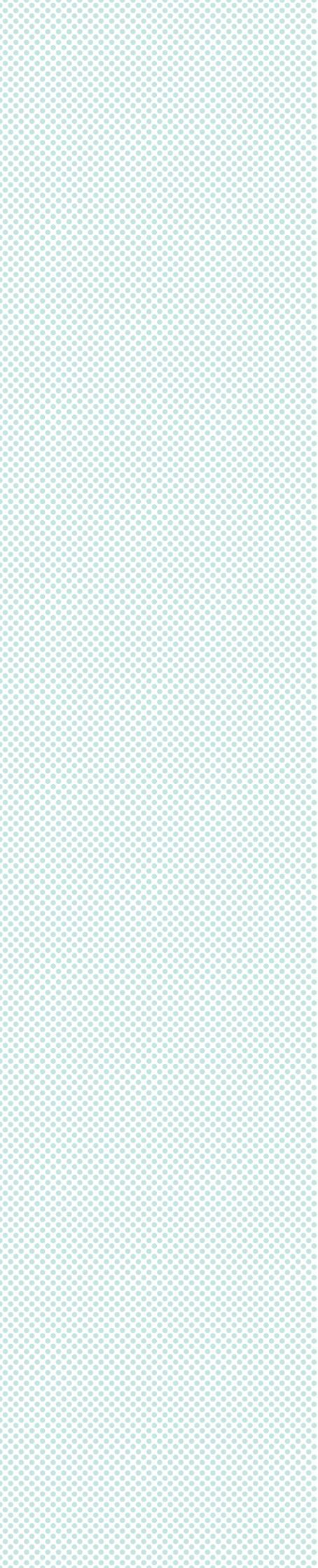
Eine Musterlösung zur Vertonung von Animationsfilmen existiert nicht. Der Film muss immer als Individuum betrachtet werden. Bei der Zielgruppe „Kleinkinder“ erfordert die Erschaffung künstlicher Klangwelten Fingerspitzengefühl, denn hierbei kann sehr viel richtig und noch mehr falsch gemacht werden.

Aus den wahrnehmungspsychologischen Erkenntnissen lässt sich ableiten, dass die Tonspur in Kinderfilmen klar und einfach strukturiert sein sollte, um Kleinkinder nicht zu überfordern. Um Aufregung zu vermeiden, sollte treibende, hektische Musik und eine zu schnelle Abfolge von Geräuschen vermieden werden. Kinder benötigen zum Verständnis Zeit, Ordnung und Ruhe. Darum sollte weder auf der Bild- noch auf der Tonebene zu viel gleichzeitig passieren.

Da die Kinder zwar nicht überfordert, aber dennoch gefordert werden sollen, ist es unbedingt nötig, dass Dialoge oder Monologe in einfachen, trotzdem ganzen und grammatikalisch korrekten Sätzen gesprochen werden.

Der Spannungsaufbau durch Musik sollte vermieden werden. Da sich Kleinkinder dieses ästhetische Mittel nicht erklären können, kann dies zu unvermittelten Angstgefühlen führen. Das kann auch in Situationen geschehen, die Erwachsene als unbedenklich einstufen würden.

Kinder nehmen anders wahr! Darüber sollte sich jeder Filmemacher und Sounddesigner im Klaren sein, der vor hat, ein „Sounddesign für die Kleinen“ zu erschaffen.



Teil IV - Anhang

8 Verzeichnisse

8.1 Literaturverzeichnis

8.1.1 Gedruckte Quellen

8.1.2 Internet-Quellen

8.2 Abbildungsverzeichnis

8.3 Filmverzeichnis

8.4 Musikverzeichnis

8 Verzeichnisse

8.1 Literaturverzeichnis

8.1.1 Gedruckte Quellen

Abelman, Robert:

You can't get there from here: Children's understanding of time-leaps on television
In: Journal of Broadcasting and Electronic Media, 34/1990/4 S. 469-476

Beentjes, Johannes W.:

Children's comprehension of visual formal features in television programs
In: Journal of Applied Developmental Psychology, 22/2001/ S. 623-638

Beauchamp, Robin:

Designing Sound for Animation
Focal Press/ Elsevier, Oxford, 2005

Biber-Delfosse, Gabrielle:

Wie erlangen Kinder Medienkompetenz? Kindliche Wahrnehmung der
Wirklichkeit und der Medien.
In: Pro Juventute-thema 1/2002

Blume, Friedrich:

Die Musik in Geschichte und Gegenwart; Allgemeine Enzyklopädie der Musik; Bd.4
Bärenreiter-Verlag, 1955

Brown, Ray:

Children and television
Collier Macmillan, 1976

Charlton, Michael:

Fernsehwerbung und Kinder. Das Werbeangebot in der Bundesrepublik
Deutschland und seine Verarbeitung durch Kinder; Bd. 1
Leske und Budrich Verlag, 1995

Dentler, Mirjam-Anna:

Die Entwicklung ausdrucksstarker Persönlichkeiten im Charakterdesign
Bachelorarbeit HdM, 2011

Fisch, Shalom M.:

Young children's comprehension of educational television: The role of visual
information and intonation
In: Media Psychology, 3/2001/ S. 365-378

Flückiger, Barbara:

Sound Design – Die virtuelle Klangwelt des Films
Schüren Verlag, 2001

Goldstein, E. Bruce:

Wahrnehmungspsychologie: eine Einführung
Spektrum Akad. Verl., 1997

Götz, Maya:

Fernsehen von -0,5 bis 5. Eine Zusammenfassung des Forschungsstands
In: Television 20/2007/1 S. 12-17

Götz, Maya:

Kinder- und Familienfernsehen aus der Sicht der Eltern
In: Television 14/2001/1 S. 1-13

Jourdain, Robert:

Das wohltemperierte Gehirn: Wie Musik im Kopf entsteht und wirkt
Spektrum Akad. Verl., 1998

Kloppenburger, Josef:

Musik multimedial. Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert. Bd. 11
Laaber-Verlag, 2000

Korff, Malte:

Wörterbuch der Musik
Reclam Sachbuch 2010

Kübler, Hans-Dieter; Swoboda, Wolfgang H.:

Wenn die Kleinen Fernsehen – Die Bedeutung des Fernsehens in der Lebenswelt
von Vorschulkindern
Hrg. Landesmedienanstalten, Vistas Verlag, 1998

Lensing, Jörg U.:

Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition
Fachverlag Schiele und Schön, 2009

Massard, Jos. A.:

Vom Armee-Maskottchen zum Kinderbuch-Helden Winnie-the-Pooh
feiert 80. Geburtstag !
In: Lëtzebuerger Journal 199/2006 S. 22-23.

Münsterberg, Wiebke:

Freude, aber auch Leid durch Musik

In: Unitarische Blätter für ganzheitliche Religion und Kultur 4/2010/ S. 196-198

Pauli, Hansjörg:

Filmmusik - Ein historisch-kritischer Abriss

In: H.-Chr. Schmidt (Hrsg.): Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien.

Schott-Verlag, 1976

Rice, Mabel L.:

Fernsehspezifische Formen und ihr Einfluss auf Aufmerksamkeit, Verständnis und Sozialverhalten der Kinder

In: Meyer Manfred (Hrsg.): Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme?

Saur-Verlag, 1984

Schmidt, Hans Christian:

„Spiel mir das Lied ...“ – Ein Überblick zur Filmmusik zum Kennenlernen und Gefallen finden

In: Universitas – Zeitschrift für Wissenschaft, Kunst und Literatur 43/1988 S. 408

Schmidt, Martin:

Die Wirkung von Musik auf die Psyche des Menschen unter besonderer Berücksichtigung der Wirkung von Hintergrundmusik

Fachbereichsarbeit aus Musikerziehung, 2002

Schmitt, Kelly M.; Anderson, Daniel R.:

Television and reality. Toddler's use of virtual information from video to guide behaviour.

In: Media Psychology, 4/2002/ S. 51-76

Schneider, Steven Jay:

1001 Filme. Die besten Filme aller Zeiten

Olms Verlag, 2005

Segeberg, Harro; Schätzlein, Frank:

Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien

Schürren Verlag GmbH, 2005

Sozialreferat Stadtjugendamt der Landeshauptstadt München,

Kinder- und Jugendschutz/ Medienpädagogik:

Kinder schauen, hören, fühlen: Fernsehen

In: Informationsbroschüre, 2006; www.muenchen.de/jugendschutz

Spitzner, Manfred:

Musik im Kopf – Hören, Musizieren, Verstehen und Erleben im neuronalen Netzwerk

Schattauer Verlag, 2002

Tipler, Paul Allan; Mosca, Gene:

Physik: für Wissenschaftler und Ingenieure

Spektrum Akad. Verl., 2009

8.1.2 Internet-Quellen

Amazon:

Mainpage: www.amazon.de

www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/B0003CYJD4/moviefans-21

Duden:

Mainpage: www.duden.de

Diverse Definitionen

The Internet Movie Database:

Mainpage: www.imdb.de

www.imdb.de/find?q=winnie-the-pooh&s=all

www.imdb.de/title/tt0805905/

Istanbul Post:

Mainpage: www.istanbulpost.net

www.istanbulpost.net/06/06/02/troendle.htm

Katholisch.de:

Mainpage: www.katholisch.de

www.katholisch.de/1433.html

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen:

Mainpage: www.lfm-nrw.de

www.lfm-nrw.de/funkfenster/medien_allgemein/medienforschung/kundekind.php3

Movie-College:

Mainpage: www.movie-college.de/index
www.movie-college.de/filmschule/ton/tonphysik.htm
www.movie-college.de/filmschule/ton/geraeusche.htm

PokeFans:

Mainpage: www.pokefans.net
pokefans.net/pokemon/tv/verbotene-folgen

PokeWiki:

Mainpage: www.pokewiki.de
Charakterisierung einiger Pokémon-Darsteller

Toyco:

Mainpage: www.toyco.de
www.toyco.de/site/anime_poke_lp.php

Uni Oldenburg, Air-Web-Seminar:

Mainpage: www-cg-hci.informatik.uni-oldenburg.de
www-cg-hci.informatik.uni-oldenburg.de/~airweb/Seminarphase/JoergStumpe/html/index.html

Winnie Puuh-Magazin:

Mainpage: www.winnie-puuh-magazin.de
www.winnie-puuh-magazin.de/puuhs_welt.php

8.2 Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1-9: Eigene Illustrationen, S. 17-23
Abb. 10: Eigene Illustration, S. 29
Abb. 11: Pumuckl – www.welt.de, S. 34
Abb. 12: Der kleine Maulwurf – DVD-Screenshot, S. 39
Abb. 13: Wall-E – www.moviezapper.de, S. 39
Abb. 14: Marvel-Univers Team – www.buffed.de, S. 52
Abb. 15: Winnie Puuh – www.fbw-filmbewertung.com, S. 53
Abb. 16: Ash und Pikachu – www.animaatjes.de, S. 53
Abb. 17: Winnie Puuh im Stil von 1926 –
www.danielbyles.squarespace.com, S. 55
Abb. 18: Winnie Puuh und seine Freunde – www.cinema.de, S. 55
Abb. 19-27: Die Winnie Puuh-Charaktere Eigene Illustrationen nach –
www.coloringpages7.com, S. 55

- Abb. 28: Die Superschnüffler – www.mediatainment.biz, S. 56
- Abb. 29: Meine Freunde Tigger und Puuh –
www.spielwaren-kaltwasser.de, S. 56
- Abb. 30-42: Einige Pokémon-Charaktere Eigene Illustrationen nach –
www.coloringpages7.com, S. 60
- Abb. 43: Ash-Achstum – www.newgrounds.com, S. 61
- Abb. 44-45: Bilder der verbotenen Folge 35 – www.youtube.com, S. 63
- Abb. 46-48: Herr Muff – Mirjam Dentler Bachelorthesis, S. 73
- Abb. 49-50: Frau Flatter – Mirjam Dentler Bachelorthesis, S. 74
- Abb. 51 Screenshot PT 10, S. 76
- Abb. 52: Notation des Herr-Muff-Themas, S. 78
- Abb. 53-54: Mirjam Dentlers Herr Muff – Screenshots der Pilotfolge, S. 81

8.3 Filmverzeichnis

Das Schweigen der Lämmer

USA 1991

Originaltitel The Silence oft the Lamb
Regie Jonathan Demme
Musik Howard Shore

Der Herr der Ringe 1-3

USA/New Zealand 2001-2003

Originaltitel The Lord of the Rings 1-3
Regie Peter Jackson
Musik Howard Shore

Der kleine Maulwurf

CSSR/CZ 1957-2002

Originaltitel Krtecek
Regie Zdenek Miller
Musik Miloš Vacek (1957-1972),
Vadim Petrov (1974-2002)

Der König der Löwen

USA 1994

Originaltitel The Lion King
Regie Roger Allers, Rob Minkoff
Musik Hans Zimmer

Die neuen Abendteuer von Winnie Puuh

USA 1977

Originaltitel The many adventures of Winnie-the-Pooh

Regie John Loundsbery
Wolfgang Reitherman

Musik Buddy Baker

Easy Rider

USA 1969

Regie Dennis Hopper

Musik Mike Deasy

Good Morning Vietnam

USA 1987

Regie Barry Levinson

Musik Alex North

Herr Muff will!

D 2011-2012

Regie Mirjam Dentler

Musik Heiko Schwertfeger

Jenseits von Afrika

USA 1985

Originatlitel Out of Africa

Regie Sydney Pollak

Musik John Barry

Meister Eder und sein Pumuckl

D/HU/Ö 1982-1989

Regie Ulrich König

Musik Fritz Muschler

Pokémon

Japan 1998-2012

Originaltitel ポケットモンスター Poketto Monsuta

Regie Masamitsu Hidaka

Toshiaki Suzuki

Kunihiko Yuyama

Tom Wayland

Musik Shinji Miyazaki (Japanische Version)

John Lissauer, Manny Corallo, Ralph Schuckett (US-Version)

Star Wars Episode IV-VI, Episode I-III

USA 1977-1983, 1999-2005

Regie George Lucas

Musik John Williams

Wall-E – Der letzte räumt die Erde auf

USA 2008

Originaltitel Wall-E

Regie Andrew Stanton

Musik Thomas Newman, Peter Gabriel (Song)

Winnie Puuh und das Hundewetter

USA 1968

Originaltitel Winnie-the-Pooh and the blustary day

Regie Wolfgang Reitherman

Musik Buddy Baker

Winnie Puuh und der Honigbaum

USA 1966

Originaltitel Winnie-the-Pooh and the honey tree

Regie Wolfgang Reitherman

Musik Buddy Baker

Winnie Puuh und I-Aahs Geburtstag

USA 1983

Originaltitel Winnie-the-Pooh and a day for Eeyore

Regie Rick Reinert

Musik Steve Zuckerman

Winnie Puuh und Tigger dazu

USA 1974

Originaltitel Winnie-the-Pooh and Tigger too

Regie John Lounsbery

Musik Buddy Baker

8.4 Musikverzeichnis

Armstrong, Louis:

What a wonderful world

USA, 1967

Bach, Johann Sebastian:

Die Goldberg Variationen

D, 1741

Steppenwolf:

Born to be wild

USA, 1968

9 Filmzubehör

9.1 Drehbuch

9.2 Storyboard

9 Filmzubehör

9.1 Drehbuch – „Herr Muff will... einen Fisch essen!“

Int. roter Vorhang

Auf einem roten Vorhang erscheinen die Worte „Herr Muff will... einen Fisch essen!“

Erzähler:

Herr Muff will...

... einen Fisch essen.

Vorhang öffnet sich, Herr Muff steht im Bild.

Int. Herr Muffs Wohnung, frontal

Vor einem Hintergrund in Papieroptik steht Herr Muff und blickt in die Kamera.

Erzähler:

Das ist Herr Muff.

Buchstaben „Herr Muff“ im Bild

Eigentlich heißt er Manfred Muff.

Buchstaben von „Herr“ werden durch „Manfred“ ausgetauscht.

Aber weil er schon so alt ist und immer eine Fliege trägt...

Eine blau-karrierte Fliege kommt ins Bild geflogen und stoppt an Herrn Muffs Hals.

... nennen ihn alle nur Herr Muff.

Buchstaben von „Manfred“ werden wieder durch „Herr“ ausgetauscht.

Denkblasen ploppen auf.

Herr Muff will gerne einen Fisch essen.

Ein Fisch erscheint in der Denkblase.

Doch wie kann er einen Fisch bekommen?

Herr Muff kratzt sich am Kopf, während in der Denkblase ein Fragezeichen erscheint. Dann nimmt er seinen Rucksack vom Rücken und wühlt darin herum. Ein angebissener Apfel fällt heraus, dann eine Unterhose und schließlich kommt eine große Angel zum Vorschein.

Natürlich! Er kann sich einen Fisch im See angeln.
Wofür hat sich Herr Muff denn sonst vor Jahren seine teure
Angelausrüstung gekauft?

Na dann, nichts wie los zum See!

Herr Muff schultert seinen Rucksack und die Angel. Und verlässt das Bild.

Ext. Auf der Straße
Herr Muff fährt mit seiner Roller durchs Bild.

Ext. Beim See
Herr Muff steigt vom Roller und hüpfte in ein am Ufer liegendes Boot.

Ext. Beim See
Herr Muff sitzt in seinem Boot. Um ihn herum Wasser und Wellen.

Erzähler:
Na los Herr Muff, jetzt zeig was du kannst!

Herr Muff wirft die Angel aus. Er wartet kurz und schon scheint etwas anzubeißen. Er zieht fest daran, bis ein Gartenzwerg erscheint. Herr Muff schaut überrascht.

Was ist denn das? Das ist kein Fisch! Versuche es nochmal!

Erneut wirft Herr Muff die Angel aus. Schnell beißt etwas an. Herr Muff zieht fest daran und diesmal erscheint ein roter Gummistiefel.

Oh nein. Wieder kein Fisch! Was ist denn da los?

Ext. Unterwasser

Ein kleiner Fisch schwimmt umher und hängt einen Teddybären an die Angelschnur. Die Angelschnur erscheint wieder. Jetzt hängt der Fisch einen Eimer an den Haken. Die Angelschnur erscheint erneut.

Ext. Auf dem See

Herr Muffs Boot ist nun voll gepackt mit Gegenständen. Verwundert und etwas enttäuscht blickt er in die Kamera.

Erzähler:

Also Herr Muff, so wird das nichts mit deinem Fisch.

Da musst du dir etwas anderes überlegen.

Herr Muff reibt sich den Kopf. Hebt dann den Zeigefinger und lächelt.

Ablende

Ext. Vor dem Haus

Aufblende

Herr Muff hat einen Flohmarktstand aufgebaut. Auf einem Tisch liegen all die Sachen, die er aus dem See gefischt hat.

Frau Flatter erscheint und betrachtet den Gartenzwerg. Herr Muff nickt freundlich. Sie holt aus ihrem Korb ein Geldstück und reicht sie Herrn Muff, der ihr den Gartenzwerg übergibt. Glücklicherweise geht Frau Flatter weiter. Herr Muff nimmt die Münze und blickt strahlend in die Kamera.

Ablende

Ext. Vor dem Fischladen

Aufblende

Herr Muff verschwindet mit dem Geldstück in einem Gebäude. Er kommt mit einem großen Fischbrötchen wieder zurück. Die Kamera fährt ein Stück zurück. Man kann nun einen Fischladen erkennen.

Erzähler:

Na also. Herr Muff hat es wiederum geschafft!

Nun aber einen guten Appetit und bis zum nächsten Mal.

Herr Muff beißt nun von seinem Brötchen ab. Vorhang schließt sich, bleibt aber kurz auf Herrn Muff und seinem Brötchen stehen. Der Vorhang öffnet sich nach einer kurzen Zeit wieder und der Abspann beginnt. Am Ende des Abspannes schließt sich der Vorhang. Schwarzblende.

9.2 Storyboard – „Herr Muff will... einen Fisch essen!“

Storyboard - Episode 1:
„Herr Muff will einen Fisch essen!“

	SPRECHERTEXT	BILDBESCHREIBUNG
0.	Herr Muff will... ... einen Fisch essen	Auf einem geschlossenen Vorhang erscheint der Titel der Episode. Der Vorhang öffnet sich, Herr Muff steht im Bild.
1.	Das ist Herr Muff. Eigentlich heißt er Manfred Muff. Aber weil er schon so alt ist und immer eine Fliege trägt, nennen ihn alle nur Herr Muff.	Buchstaben „Herr Muff“ im Bild, „Herr“ wird durch „Manfred“ ausgetauscht. Fliege wird hinzugefügt. „Manfred“ wird wieder durch „Herr“ ausgetauscht
2.1.	Herr Muff will gerne einen Fisch essen. Doch wie kann er einen Fisch bekommen?	Denkblasen ploppen auf und ein Fisch erscheint. Herr Muff kratzt sich am Kopf, während in der Denkblase ein Fragezeichen erscheint.
2.2.	Natürlich! Er kann einen Fisch aus dem See angeln. Wozu hat sich Herr Muff denn sonst vor Jahren seine teure Angelausrüstung gekauft? Na dann, nichts wie los zum See!	Herr Muff öffnet seinen Rucksack und sucht darin nach einem geeigneten Hilfsmittel. Er holt eine Bananenschale heraus, dann eine Unterhose und schließlich eine Angel.

Storyboard - Episode 1:
„Herr Muff will einen Fisch essen!“

	SPRECHERTEXT	BILDBESCHREIBUNG
3.1.		Herr Muff rauscht mit seinem Roller durchs Bild und hupt.
3.2.		Herr Muff kommt am See an, macht eine Vollbremsung und wird ins Boot geschleudert. Er treibt mit dem Boot aus dem Bild.
4.	Na los Herr Muff, jetzt zeig was du kannst! Was ist denn das? Das ist aber kein Fisch! Versuche es nochmal! Oh nein, wieder kein Fisch. Was ist denn da los?	Herr Muff wirft die Angel aus. Er wartet kurz und schon scheint etwas anzubeißen. Er zieht sichtlich angestrengt feste und noch fester bis ein Gartenzwerg erscheint. Enttäuscht wagt Herr Muff einen zweite Versuch. Dieses Mal hängt ein Gummistiefel an der Schnur..
5.		Ein kleiner Fisch schwimmt umher und hängt einen Teddybär an die Angelschnur. Die Angelschnur erscheint wieder. Jetzt hängt der Fisch einen Eimer an den Haken.

Storyboard - Episode 1:
„Herr Muff will einen Fisch essen!“

6.



SPRECHERTEXT

Also Herr Muff, so wird das nichts mit deinem Fisch.

Da musst du dir etwas anderes überlegen!

BILDBESCHREIBUNG

Das Boot ist nun voll gepackt mit Gegenständen.

Verwundert und etwas enttäuscht blickt Herr Muff in die Kamera. Er reibt sich am Kopf, eine Gedankenblase mit einem Geldstück erscheint. Herr Muff lächelt.

7.



Herr Muff hat einen Flohmarktstand aufgebaut.

Auf einem Tisch liegen all die Sachen, die er aus dem See gefischt hat.

Frau Flatter erscheint und betrachtet den Gartenzwerg. Sie holt aus ihrem Korb ein Geldstück und reicht es Herr Muff, der ihr den Gartenzwerg übergibt. Glücklicherweise geht Frau Flatter weiter.

Herr Muff nimmt die Münze und blickt strahlend in die Kamera.

8.



Na also. Herr Muff hat es wieder einmal geschafft!

Nun aber einen guten Appetit und bis zum nächsten Mal.

Herr Muff verschwindet mit dem Geldstück in einem Gebäude.

Herr Muff kommt mit einem großen Fischbrötchen zurück.

Die Kamera fährt ein Stück zurück. Man kann nun einen Fischladen erkennen.

Der Vorhang schließt sich und öffnet sich nach einem kurzen Moment wieder, der Abspann erscheint.

10 DVD-Inhalt

Die DVD enthält eine einzelne pdf-Datei der vorliegenden Bachelorthesis, die inhaltlich und formal exakt der gebundenen Printversion entspricht.

- Bachelorthesis_yvonnezackel.pdf

Außerdem sind auf der DVD zwei Film-Dateien zu finden. Die erste ist die im Rahmen dieser Arbeit entstandene Pilotfolge zu Mirjam Dentlers Kinderserie „Herr Muff will!“, die auch die Grundlage der praktischen Arbeit und somit zu Teil III – Dokumentation bildet.

- Herr Muff will... einen Fisch essen.mov

Die zweite Film-Datei beinhaltet den Trailer der Serie. Dieser bildete die Grundlage zur Bachelorthesis der Drehbuchautorin Mirjam Dentler und entstand bereits im Sommer 2011. Alle beschriebenen Grundsätze der Wahrnehmungspsychologie kamen bereits damals schon zum Einsatz. Der Trailer ist daher nach denselben Prinzipien aufgebaut wie die Pilotfolge.

- Herr Muff will - Trailer.mov



HOCHSCHULE DER MEDIEN

**Sounddesign für die Kleinen –
Einsatz und Wirkung von Musik
und Ton im Animationsfilm
für Kinder am Beispiel von
„Herr Muff will!“**

Yvonne Zackel
Matrikel-Nr. 19620

Bachelorthesis im Studiengang
Audiovisuelle Medien an der
Hochschule der Medien Stuttgart
vorgelegt am 3. April 2012

Inhalt

- Bachelorthesis
- „Herr Muff will... einen Fisch essen!“
- „Herr Muff will!“ - Trailer

