Sounddesign im Animationsfilm

Entwicklung künstlicher Tonwelten am Beispiel Cookielicious

Bachelorarbeit

im Studiengang Audiovisuelle Medien der Hochschule der Medien

vorgelegt von:

Johannes Schmitz

Matrikel-Nr. 19670

Adresse: Haußmannstr. 16 70188 Stuttgart Telefon: 0171 2152937 Email: johannes_schmitz@web.de

Bearbeitungszeitraum: 22. März 2011 bis 21. Juni 2011

Prüfer: Prof. Oliver Curdt
 Prüfer: Jochen Bomm

Eidesstattliche Erklärung:

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Stuttgart, den 21. Juni 2011

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	5
2.	Wie der Ton zum Animationsfilm kommt	6
	2.1 Sounddesign	7
	2.1.1 Atmo	7
	2.1.2 Geräusche / Foley	8
	2.1.3 Effektbearbeitung	9
	2.1.4 ADR / Sprache	10
	2.2 Filmmusik	11
	2.3 Filmmischung	12
	2.4 Mastering	14
3.	Entwicklung des Animationsfilms	15
	3.1 Der Trickfilm – Am Anfang war eine Maus	15
	3.1.1 Mickey-Mousing	15
	3.1.2 See a dog – hear a dog	16
	3.2 Entwicklung des Animationsfilms – Am Beispiel Disney	17
	3.3 Der Asiatische Trickfilm – Am Beispiel Studio Ghibli	17
	3.4 Fallstudie Mein Nachbar Totoro (Japan, 1988) – Arielle, die Meerjungfrau (USA, 1989)	19
	3.4.1 Schematische Analyse der Tonspur von Arielle die Meerjungfrau (1989)	20
	3.4.2 Schematische Analyse der Tonspur von Mein Nachbar Totoro (1988)	21
	3.5 Computeranimationsfilm – Am Beispiel Pixar	22
	3.5.1 Schematische Analyse der Tonspur von Wall-E (2008)	24
4.	Der Kurzfilm Cookielicious	25
	4.1 Kurz Exposé	25
	4.1.1 Auszug aus Drehbuch und Storyboard	26
	4.2 Filmische Zielsetzung	27
	13 Auditive Zielsetzung	28

5. Fallstudie Cookielicious	29
5.1 Die Geräusche	37
5.2 Die Atmosphäre	38
5.3 Die Musik	40
5.4 Die Mischung	41
5.5 Klischees und Symbolik im Sounddesign von Cookielicious	42
5.5.1 Die Uhr	43
5.5.2 Der Rabe	43
5.5.3 Die Glocke	44
6. Fazit	45
6.1 Was bringt die Zukunft?	46
7. Abbildungsverzeichnis	47
8. Tabellenverzeichnis	47
9. Literaturverzeichnis	48
10. Filmverzeichnis	48
11. Anhang	50
11.1 Drehbuch Cookielicious	50
11 2 DVD	52

1. Einleitung

Der Animationsfilm ist seit jeher ein Filmgenre in dem Sounddesign eine ganz besondere Rolle einnimmt. Sei es durch die Tatsache, dass es bei künstlich erstellten Bildern keinen O-Ton¹ gibt oder dass oft Welten geschaffen werden die fern von jeder Realität sind, was im Ton weitergeführt wird.

Die Bachelorarbeit setzt sich mit verschiedenen Stilen von Sounddesigns im Animationsfilm auseinander. Im Laufe der letzten Jahrzehnte hat sich die Welt des Trickfilms stark verändert und mit ihr auch die des Filmtons.

Diese Arbeit untersucht, unterschiedliche Sounddesign Konzepte von *Pixar*, *Disney* und *Studio Ghibli* und deren Wirkung auf den Betrachter und Zuhörer. Anhand von drei verschiedenen Kinofilmen werden drei Konzepte erarbeiten und diese auf den Kurzfilm *Cookielicious*² angewandt.

Ziel dabei ist herauszufinden, wie sich welche Variante auf den Film auswirkt.

¹ O-Ton: Original Ton

² Cookielicious (HdM, 2011)

2. Wie der Ton zum Animationsfilm kommt

Der Ton im Animationsfilm unterscheidet sich bei oberflächlicher Betrachtung nicht sehr stark von dem eines Realfilms.

Auch in einem Trickfilm gibt es Menschen oder Tiere, die sich bewegen, Gegenstände die herunter fallen oder Türen, die geöffnet werden und alle machen dabei Geräusche.

Der größte Unterschied der beiden Genre besteht darin, dass die dabei entstehenden Geräusche nicht am Filmset geangelt³ werden können. Jedes Geräusch muss im Studio aufgenommen und synchron unter den Film gelegt werden.

Dies beginnt bei der Vertonung von z.B. Pinguinfüßen im Schnee⁴ und geht bis zur künstlichen Klanggestaltung ganzer Raumeindrücke. Man hat die Möglichkeit neue Welten zu schaffen, in denen nicht nur das Bild nicht den Naturgesetzen folgt, sondern auch die Akustik einen vollkommen neuen Weg gehen kann. Man ist in der Lage, den Gegenständen Geräusche zuzuordnen, die mit denen aus der realen Welt nicht mehr viel gemeinsam haben. Es besteht die Möglichkeit, aus einem herunterfallenden Stein ein herabstürzendes Bergmassiv zu kreieren, ohne dass jemand an der Glaubwürdigkeit der Szene zweifelt.⁵

Diese ganz besonderen Eigenschaften erlauben es dem Sounddesigner aktiver in das Geschehen eines Animationsfilm einzugreifen, als dies bei einem Realfilm der Fall wäre.

³ Mikrofonierung am Filmset mit Hilfe einer Tonangel

⁴ Happy Feet (Warner Bros., 2006)

⁵ Wile E. Coyote and Road Runner (Warner Bros., 1948)

2.1 Sounddesign

Den Begriff *Sounddesign* kann man vielen verschiedenen Arbeitsfeldern zuschreiben. Im Film beschreibt es in erster Linie die Abteilung, die sich mit der Tongestaltung auseinandersetzt.⁶ Diese wiederum lässt sich in weitere Themenbereiche unterteilen, die von der Klangerzeugung bis hin zur Filmmischung reicht.

2.1.1 Atmo

Atmosphären sind komplexe Klanggebilde.7

So beschreibt Jörg U. Lensing in seinem Buch den Begriff der Atmo im Sounddesign. Ein Film ohne Atmo würde klinisch und kalt wirken, denn auch in der totalen Stille umgeben uns ständig Geräusche. Einzige Ausnahme wäre physikalisch gesehen der Weltraum Jedoch im Sounddesign wird dies meist nicht so ernst genommen, da man sich auch keine Aufnahme von Raumschiffen vorstellen könnte die komplett lautlos durch das All gleiten.

Eine Atmo fügt sich immer aus verschiedenem Rauschen und spezifischen Geräuschen zusammen. Beim Erstellen eines Realfilms ist solch ein gewisser Rauschanteil durch die Mikrofonierung am Set automatisch gegeben. Oft ist es gar nicht erwünscht ein so starkes Raumrauschen auf die Mikrofonen zu bekommen, was jedoch meist auf Raumgegebenheiten oder auf das Equipment zurück zu führen ist und sich nicht vermeiden lässt.

Beim Animationsfilm hingegen ist es nötig, dass man sich ein Welt-Rauschen künstlich erschafft, da alle zusätzlichen Tonaufnahmen meist in einer Studioatmosphäre aufgenommen werden, in der es nicht gewünscht ist Nebengeräusche mit aufzunehmen. Künstlich erstellen lässt sich ein einfaches Rauschen durch die Verwendung von so genannten Rauschgeneratoren. Dies alleine genügt jedoch nicht, um eine Filmatmo zu schaffen. Das Rauschen bildet nur den Grundton. Für die Atmo selbst kommt es auf mehrere Faktoren an, denn über eine Atmo ist es mög-

⁶ vgl. Sound-Design (Jörg U. Lensing, S. 22, 2006)

⁷ Sound-Design (Jörg U. Lensing, S. 77, 2006)

lich, sehr viele Informationen über Ort und Zeit zu transportieren.

So ist es z.B. möglich, eine Aussage darüber zu treffen, ob die Kamera sich gerade in einer Stadtwohnung zur Mittagszeit im Sommer befindet, indem Assoziationen mit Geräuschen ausgelöst werden, die keine anderen Schlüsse erlauben.

Im konkreten Fall könnte man dies mit einer Mischung aus Straßenlärm, vorbeigehenden Passanten, singenden Vögeln und spielenden Kindern realisieren. Dabei ist es jedoch sehr wichtig, dass die identifizierbaren Geräusche nicht in einer Schleife abgespult werden, sondern ein gewisses Maß an Zufälligkeit an den Tag legen, um die Echtheit zu wahren.

Hierbei gilt natürlich: eine Atmo live-Aufnahme wirkt immer authentischer als eine künstliche.

2.1.2 Geräusche / Foley

Die Kunst des Geräuschemachens. Eine, wenn nicht sogar die höchste Kunst im Filmtongewerbe.

Der Geräuschemacher oder auch Foley Artist genannt, sorgt dafür, dass Schritte im Schnee Gewicht bekommen⁸, dass alte Türen quietschen und eine Schiebetür in einem Raumschiff mit einem eleganten "swoosh" zur Seite gleitet. Dies sind alles offensichtliche Geräusche von Objekten oder Personen, die jedoch in keinem Film fehlen dürfen. Erst recht nicht in einem animierten Film in dem diese Sounds nicht an einem realen Filmset mit aufgenommen werden können.

Im Fall eines Animationsfilms kann über die Geräusche aber auch noch viel mehr erzählt werden.

In dem Film Wall. E¹⁰, aus dem Jahr 2008, wird mit Hilfe des Sounddesigns sogar eine soziale Bindung zwischen der Figur, einem Roboter, und dem Zuschauer geschaffen. Der Roboter kann nicht sprechen, aber er kann elektronische Geräusche von sich geben, die wir alle mit einem Roboter assoziieren. Er kann Töne

⁸ vgl. Kill Bill Vol. 1 (Miramax, 2003)

⁹ vgl. Star Wars (LucasFilm.Ltd, 1977)

¹⁰ vgl. DVD Making of Wall-E (Pixar, 2008)

ausgeben und seine Hydraulik bewegen. Dies reicht schon aus, um dieser Figur mehr als nur ein Gesicht zugeben. Ist er z.B. freudig erregt, wird sein Piepsen schneller und die Frequenz wird höher. Im Zusammenspiel mit seiner Gestik wird daraus ein Figur geschaffen, zu der man Sympathie aufbauen kann.

Wie die entsprechenden Sounds vom Geräuschemacher erzeugt werden, ist oft ein großes Geheimnis. Ein Foley Artist hat sich durch viel Übung einen Fundus an Tricks beigebracht, um sehr schnell Szenen eines Films zu vertonen. Er vertont die Filme praktisch live im Tonstudio, was den großen Vorteil mit sich bringt, dass alle Geräusche synchron zum Film anliegen.

Würde man dieselbe Szene nur mit Hilfe einzelner Sounds aus einer Datenbank gestalten, brauchte man deutlich länger. Zeit spart auch hier Geld.

2.1.3 Effektbearbeitung

Einen Vorgang oder einen Charakter verfremden heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen.¹¹

Effektbearbeitung von Geräuschen ist ein wesentlicher Bestandteil des Sounddesigns. Selten ist es möglich, ein aufgenommenes Geräusch unbearbeitet in
den Film einzubauen. Z.B. kommt es immer wieder im Film zu der Situation, dass
Töne oder Laute hinter einer Tür oder einem Fenster ihren Ursprung haben oder
dass Musik aus einem kleinen Radiolautsprecher kommt. Um dies deutlich machen zu können, sind spezielle Effekte nötig, die auf die Geräusche angewendet
werden müssen. In den meisten Fällen ist es wichtig, den klaren und direkten
Sound, den man im Studio aufgenommen hat, "kaputt" zu machen. Im konkreten
Beispiel, eines Radios, welches hinter einer Tür steht, ist es notwendig mehrere
Effekte zu kombinieren. Um dem Sound eines kleinen Lautsprechers nachzubilden, genügt es häufig, die tiefen Frequenzen radikal abzuschneiden, da jene aufgrund der meist geringen Baugröße bei solch einem Gerät nicht übertragen wer-

¹¹ Bertolt Brecht (Schriften zum Theater, S. 60, 1957)

den können.

Um den Effekt der verschlossenen Türe zu simulieren, bedient man sich eines Equalizer. Bei einer Türe ist es jedoch so, dass die hohen Frequenzen schlechter durch die Türe gelangen, als dies bei tiefen Frequenzen der Fall ist. Um die Illusion möglichst perfekt zu machen, ist es notwendig die Resonanzfrequenz der Tür anzuheben. Wenn man es schafft, ein gutes Gleichgewicht aus beiden herzustellen, dann wirkt es, als stände das Radio hinter der Türe.

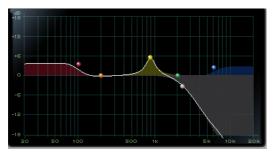


Abb. 1: EQ "Radio Sound"

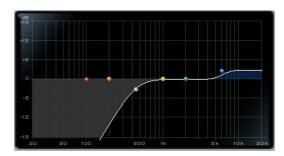


Abb. 2: EQ "geschlossene Tür"

Dies ist nur eines von vielen Beispielen, bei denen der Ton künstlich verfremdet werden muss. In einem animierten Film tritt meist auch noch die Situation ein, dass Effekte entstehen, die keinen natürlichen Ursprung haben, und so ein künstliches Geräusch erschaffen werden muss, wie z.B. das Geräusch von in Zeitlupe fliegender Gegenstände.

2.1.4 ADR / Sprache

ADR steht für "automatic Dialog Replacement (oder Recording)" ¹² und bedeutet im Filmton die Aufnahme von Sprache. Häufig kommt man an einem Filmset in die Situation, dass es nicht möglich ist, einen Dialog aufzunehmen, weil die umgebende Geräuschkulisse zu laut ist. In dem Fall ist es notwendig, dass in einem Studio der Dialog lippensychron eingesprochen wird. Dazu zeigt man den Schauspielern die entsprechende Szene auf einem Monitor und lässt sie dazu den Text neu einsprechen. Genau so wird bei der Synchronisation in andere Sprachen verfahren.

Bei einem Animationsfilm wird quasi jeder Dialog als ADR aufgezeichnet,

¹² Sound-Design (Jörg U. Lensing, S. 142)

welches einen Vorteil bei Übersetzungen in andere Sprachen mit sich bringt, da wirklich nur die Sprache ausgetauscht werden muss, die ohnehin als gesonderte Spur vorhanden ist.

Ein weiterer Vorteil, die eine Studioaufnahme mit sich bringt, besteht darin, den Ton besser zu bearbeiten, und an räumliche Gegebenheiten im Film anzupassen und verändern zu können. Man bekommt z.B. keine unerwünschten Nebengeräusche auf der Aufnahme.

Die Authentizität leidet jedoch hin und wieder darunter, da es für einen Schauspieler durchaus schwerer ist, sein schauspielerisches Können vor einem Mikrofon zu zeigen als an einem echten Filmset.

Im Animationsfilm, ist es außerdem notwendig, dass die Sprache zu einem sehr frühen Zeitpunkt aufgenommen wird, um die Animationen dem Gesprochenen anzupassen.

2.2 Filmmusik

Ich glaube immer noch daran, dass der Film das Potential für eine Verschmelzung aller Künste in sich birgt, von der Wagner nie zu träumen gewagt hätte.¹³

Die Filmmusik beginnt dort, wo das Bild aufhört. Sie verbindet Schnitte, unterstreicht Gefühle und lässt uns tiefer in den Film eintauchen. Sie ist ein fester Bestandteil des Films.

In einem *Hollywood* Spielfilm ist eine annähernd durchgehende Untermalung üblich. Ausnahmen wie "No County for Old Men¹⁴" bei denen sehr wenig oder sogar keine Filmmusik vorhanden ist, bleiben die Ausnahme.

Die Arbeit eines Filmmusikkomponisten ist sehr eng mit der des Regisseurs verbunden. Was nicht immer ganz einfach ist, da einem Regisseur häufig das "know how" fehlt, um auf einer musikalischen Ebene seine Vorstellungen formulieren zu können. Aus diesem Grund wird häufig mit sogenannten "Temptracks¹⁵" ge-

¹³ Ralph Vaughan Williams (1873 - 1958)

¹⁴ Coen Brothers Film (Miramax, 2003)

¹⁵ Temptracks: Musik als "Platzhalter" und Orientierungshilfe / Muster

arbeitet, die einerseits eine Vorstellung bezüglich der Musik liefern sollen, die später komponiert wird, die aber auch dem Cutter am Schnittplatz das richtige Timing zeigen können. Die Gefahr bei solch einer Arbeitsmethode besteht jedoch darin, dass der Mensch dazu neigt, sich an Eindrücke zu gewöhnen und sich an die Temptracks gewöhnt hat, so dass man sich nur schwer andere Musik vorstellen kann.

Bekanntestes Beispiel dafür ist *Stanley Kubricks* "2001 – Odyssee im Weltraum"¹⁶, bei der *Alex North* die eigentliche Musik komponieren sollte, jedoch die Temptracks von *Richard Strauss* und *Giörgy Ligeti* so gut gefielen, dass er keine Chance hatte, seine eigenen Kompositionen in den Film einzubringen.¹⁷

Im Animationsfilm kann Filmmusik aber auch mehr sein als nur Untermalung. (s. Kapittel 3.1.1 Michy Mousing)

2.3 Filmmischung

Hierbei kommen die Geräusche und Effekte des Sounddesigners mit der aufgenommenen Sprache und der Musik zusammen. Nicht selten wird ein Projekt über 100 Spuren groß.



Abb. 3: SSL C300 Filmmischpult mit einer großen Anzahl an Fadern

Häufig werden die Einzelschritte einer Vormischung unterzogen um dem Filmmischer die Arbeit zu erleichtern, was sich jedoch meist nur auf die Lautstärkeverhältnisse einzelner Geräusche beschränkt. Die Aufgabe des Filmmischers besteht nun darin, das Gleichgewicht aus allen Komponenten herzustellen.

^{16 2001 –} Odysse im Weltraum (Stanley Kubrick, 1968)

¹⁷ Sound-Design (Jörg U. Lensing, S. 77)

Ein großer Teil der Filmmischung nimmt dabei das Erstellen von Räumen ein. Jede Szene, die in einer anderen Umgebung spielt, sei es im Wald oder in einer Stadtwohnung, wird nicht nur über eine andere Atmo identifiziert, sondern zum großen Teil über die Akustik des Raumes selbst. So wird für jeden Raum ein eigener virtueller Klang geschaffen, der in Abhängigkeit zu Größe, Materialien, Oberflächen und anderen akustisch relevanten Eigenschaften besteht.

Dies macht schon deutlich, dass bei einem Animationsfilm wiederum sehr viel mehr Arbeit auf den Filmmischer zu kommt. Ihm ist es jedoch wiederum genau so möglich, Räume nach seinem Ermessen zu gestalten. Es liegt in der Hand des Mischers, ob aus einem Raum ein Wohnzimmer oder ein Badezimmer wird, dies öffnet ihm viele Möglichkeiten, den Film grundlegend mit zu formen.

Ein Werkzeug dafür sind eine Vielzahl an Hallgeräten, die vorzugsweise möglichst viele verschiedene Hallräume simulieren können.



Abb. 4: TC Hall 6000 MKII Hallgerät mit 16 I/Os

Ein weiterer wichtiger Punkt der Filmmischung ist die Dynamik eines Filmes. Wenn ein Film für das Kino gemischt wird, arbeitet man üblicherweise mit einem Headroom¹⁸ von 20dB. Was bedeutet, dass ein Dialog, der für uns eine angenehme Lautstärke hat, auf einem Messgerät bei -20dBFS liegen sollte. Wenn es jetzt zu einer Explosion im Film kommt, steht genug Headroom zur Verfügung, um das Geräusch merklich von allen anderen abzuheben.

Wichtig dabei ist, dass eine konstante Abhörlautstärke vorliegt, bei der ein *rosa Rauschen*¹⁹, welches mit -20dBFS ausgegeben wird, an der Hörposition einen Wert von 85dBSPL²⁰ erreicht²¹.

¹⁸ Headroom (=Aussteuerungsreserve)

¹⁹ Rosa Rauschen: Rauschen über einen großen Frequenzbereich

²⁰ SPL(Sound Pressure Level): Schalldruckpegel

²¹ vgl. Raum – Perspektive – Balance (Christian Heck, S. 73)

2.4 Mastering

Mastering steht in der Audiowelt für den Feinschliff und für das Erstellen des digitalen Masters. Der digitale Master beim Filmton ist ein codiertes Ausgabeformat, welches den Mono, Stereo und den Surround Ton beinhaltet. Bei einer 5.1 Surround Mischung entstehen 6 diskrete Einzelspuren, für jeden Lautsprecher eine. Diese unkomprimierten Dateien kann jedoch ein DVD- oder Blu-ray Player nicht lesen. Für das Erstellen eines Kino- oder DVD-Tons, ist es notwendig diese 6 Signale zu codieren.

Möglich ist dies z.B. mit einem Codec der Firma *Dolby Laboratories* die sich als ein Standard über viele Jahre etabliert hat. Sowohl in den Kinos, als auch in den Abspielgeräten für den Heimgebrauch.

Als Ausgangsmaterial benötigt der Codec, zum Erstellen einer 5.1 Dolby Digital Stroms, die Einzelspuren mit einer sample rate von 48-kHz. Als Endergebnis liefert der Codec eine AC-3 Datei, welche den 5.1 Dolby Digital Strom enthält. Dieser kann von den verschiedenen Endgeräten wiederum decodiert werden, wie auf der folgenden Abbildung 5 gezeigt wird.²²

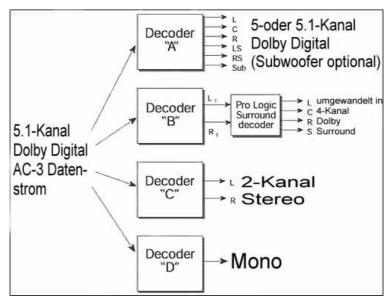


Abb. 5: Decodierung eines 5.1 Dolby Digital Stroms

Dieses Verfahren, macht es nun möglich, Mehrkanal Medien auf jedem Gerät, welches über den Codec verfügt, wieder zu geben.

²² vgl. Surround Sound (Tomlinson Holman, S. 145 f., 2008)

3. Entwicklung des Animationsfilms

3.1 Der Trickfilm – Am Anfang war eine Maus

Im Jahr 1928 hatte der Trickfilm, so wie wir ihn heute kennen, seinen Ursprung. Der Cartoon *Plane Crazy*²³ von *Walt Disney* wurde zum ersten Mal vorgeführt und mit ihm auch die erste Vertonung eines gezeichneten Filmes.

3.1.1 Mickey-Mousing

Die Tongestaltung der ersten animierten Filme ähnelte sehr, der zur gleichen Zeit entwickelten Slapstick-Vertonung von *Charly Chaplin*- Filmen oder *Dick und Doof.* Sie sind durchaus auch dem gleichen Genre der Komödie zuzuordnen. In den Anfängen der Klanggestaltung von Filmen orientierte man sich stark an der Livevertonung, die noch bis wenige Jahre zuvor bei Stummfilmen üblich war. Diese sogenannten "Stummfilme" waren in Wirklichkeit nie stumm, da es bei jeder Vorführung mindestens einen Pianisten gab, der den Ton live zum Bild spielte.

Mit Einzug der Tonfilmaufnahme war es nun möglich, ganze Big Bands oder Orchester die Musik einspielen zu lassen. Damit erweiterten sich die Möglichkeiten der Gestaltung um ein Vielfaches.

Wenn jetzt eine Figur aus dem *Mickey Maus* Universum gegen eine Laterne "kracht" gibt die Perkussionistenabteilung des Orchesters das nötige "Geräusch" dazu. Geräusch steht hier noch in Anführungszeichen, da es sich hierbei immer noch um ein komponiertes Musikstück handelt.

Hervorzuheben ist an dieser Stelle noch ein weiteres Werk, welches in den Studios von *Walt Disney* entstanden ist und den Ton im Animationsfilm mit geprägt hat. Der Carton *Fantasia*²⁴, bei dem es erst die Musik und dann die Animationen gab.

Zu literarischen Stücken wie Der Zauberlehrling von Paul Dukas, welches si-

²³ Erstausstrahlung am 15. Mai 1928, Disney Cartoons

²⁴ Fantasia (Walt Disney, 1940)

cher zu den bekanntesten gehört, animierten die Zeichner von Walt Disney die Geschichte, nach dem Vorbild von Johann Wolfgang von Goethe, mit Mickey Maus in der Hauptrolle des Lehrlings. Sie schufen eine wirklich fantastische Welt. Das Werk wurde mit zwei Ehrenoscars ausgezeichnet. Fantasia wird heutzutage auch als Vorläufer des Musikvideos angesehen und legte damit den Grundstein für viele weitere Filmkonzepte aus dem Hause Disney.

Des weiteren führte *Disney* mit *Fantasia* zum ersten mal eine Art Mehrkanal System ein, den sogenannten "Fantasound" und war also auch auf dem audiotechnischen Gebiet ein Vorreiter.²⁵

3.1.2 See a dog – hear a dog

Dieser Begriff stammt aus den Anfängen der Filmvertonung und er bedeutet so viel wie: "das was ich sehe, das höre ich auch".

Auf einen Film übertragen steht see a dog – hear a dog dafür, dass nur das im Bild sichtbare vertont wird. Der Grund für die Art der Vertonung, so sagt Barbara Flückiger, liegt bei der damals schlechten Auflösungen von Filmen und der fehlenden Kompetenz des Publikums.²⁶ Ihnen war es schlicht und ergreifend nicht möglich, die Masse an Informationen zu verarbeiten die auf die Leinwand übertragen wurde und alle Geräusche einer Quelle im Film zuzuordnen.

Im Animationsfilm hat dies einen ähnlichen Grund, da jedes Bild einzeln gemalt werden musste, sind Details aus dem Hintergrund oft nicht mit abgebildet worden. So bestand auch kein Grund Dinge zu vertonen, die zwar in die Szenerie passen würden, jedoch keine erkennbare Quelle im Bild vorweisen.

Heute geht man immer mehr dazu über, Details der Umgebung mit in das Tonkonzept einzubinden, da durch ihre Hilfe Szenen besser beschrieben werden können. Möglich ist dies jedoch nur durch die ausgeprägte Hörgewohnheit geworden, die sich über die Jahrzehnte beim Publikum entwickelt hat.

²⁵ vgl. Fantasia 2000 DVD (Walt Disney, 2000)

²⁶ vgl. Sound Design (Barbara Flückiger, S. 136, 2002)

3.2 Entwicklung des Animationsfilms – Am Beispiel *Disney*

Vor allem *Walt Disney* gestaltete von dieser Zeit an die Entwicklung des Trickfilms in einem besonders hohen Maße. Die Studios in *Hollywood* produzierten Filme und Serien wie am Fließband und fuhren damit große Erfolge ein, die das Unternehmen immer weiter wachsen ließen.

Ein auffälliges Konzept, dem sie sich bis heute treu geblieben sind, ist die Integration von Musik im Film. Sie nimmt in *Disney-Verfilmungen* eine so wichtige Rolle ein, dass häufig der Gedanke aufkommen könnte einem Musical beizuwohnen, anstatt in einem Kino zu sitzen.

Diese Musik wird meist auf eine Art und Weise in den Film eingeführt, die einen Übergang von Off- nach On-Musik beschreibt. Dies bedeutet, dass Musik, die akustisch gesehen ihren Ursprung nicht aus der Szene haben kann, als Filmmusik (Off-Musik) einsetzt. Diese Musik wird nun von den Figuren im Film aufgenommen. Sie beginnen zu singen (On-Musik). Die restlichen Geräusche werden wesentlich leiser wiedergegeben und so tritt der Gesang in den Mittelpunkt. Er schafft eine neue Ebene, die zwischen der On- und Off-Musik steht.²⁷

3.3 Der Asiatische Trickfilm – Am Beispiel Studio Ghibli

Schaut man sich jedoch die Trickfilme aus Süd-Ost Asien, China und vor allem Japan an, so wird auffallen, dass die Tongestaltung eine sehr viel realistischere ist. Sie ähnelt in der Vertonung viel mehr einem Realfilm, der im Sounddesign nicht überzeichne will.

Der asiatische Trickfilm, auch *Anime* genannt, entwickelte sich parallel zu dem aus *Hollywood*. Jedoch aufgrund der kulturellen Gegebenheiten, unterscheidet er sich in vielen Punkten vom typischen *Disney* Film. Am auffälligsten ist sicher ein anderer Zeichenstil, der dem Schönheitsideal der asiatischen Bevölkerung entsprechen sollte. Dies fängt bei übergroßen Augen an und geht bis hin zu groß gewachsenen Menschen mit hellem Hautton.

²⁷ vgl. Der König der Löwen (Walt Disney, 1994)



Abb. 6: Das Wandelnde Schloss (Studio Ghibli, 2004)

Inhaltlich ist der *Studio Ghibli* Trickfilm schon immer etwas für "Groß und Klein" gewesen. Der Regisseur und Produzent *Hayao Miyazaki* beschränkte sich nicht, wie in den Anfängen von *Disney*, auf eine Zielgruppe von Kindern und Jugendlichen, sondern bediente auch einen Markt, der Erwachsene für den Animationsfilm begeisterte.

Im Hinblick auf die Tonbearbeitung von Animationsfilmen fällt auf, dass vergleichsweise ein nur geringer Teil des Films mit Musik unterlegt ist. Vor allem tritt die Musik im Vor- und Abspann in Erscheinung oder in Szenen, die eine besondere Dramaturgie benötigen.

Alle Geräusche und Atmosphärensounds entsprechen großenteils denen einer realen Vertonung wie man sie auch in einem echten Film haben würde. Geräusche wie "swoosh", "boing" und "peng" sucht man in solch einem Film meist vergeblich.

3.4 Fallstudie Mein Nachbar Totoro (Japan, 1988) – Arielle, die Meerjungfrau (USA, 1989)

Bei einem direkten Vergleich zweier Kinderfilme aus dem Jahr 1988 und 1989 werden die Unterscheide schnell deutlich.

Das auffälligste Merkmal ist dabei die Musik. *Arielle die Meerjungfrau* hat bei einer Spiellänge von 80min, 70min mit Musik unterlegt. Bei *Mein Nachbar Totoro* sind es 30min bei einer Spiellänge von 83min.

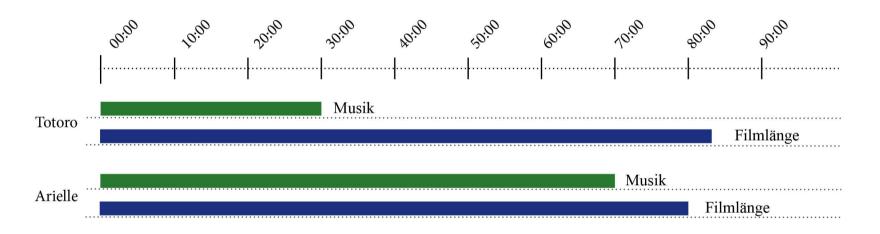


Abb. 7: Arielle (Walt Disney) und Totoro (Studio Ghibli), Anteile Filmmusik

Somit ist nicht einmal die Hälfte des japanischen Animationsfilms mit Musik untermalt und gibt so die Möglichkeit, dass andere Klänge und Geräusche in den Vordergrund treten. Weiter lässt sich anhand von Abb. 8 und 9 eine unterschiedliche Dichte der Tonmischung feststellen. Verglichen werden dabei die ersten fünf Minuten beider Filme.

3.4.1 Schematische Analyse der Tonspur von Arielle die Meerjungfrau (1989)²⁸

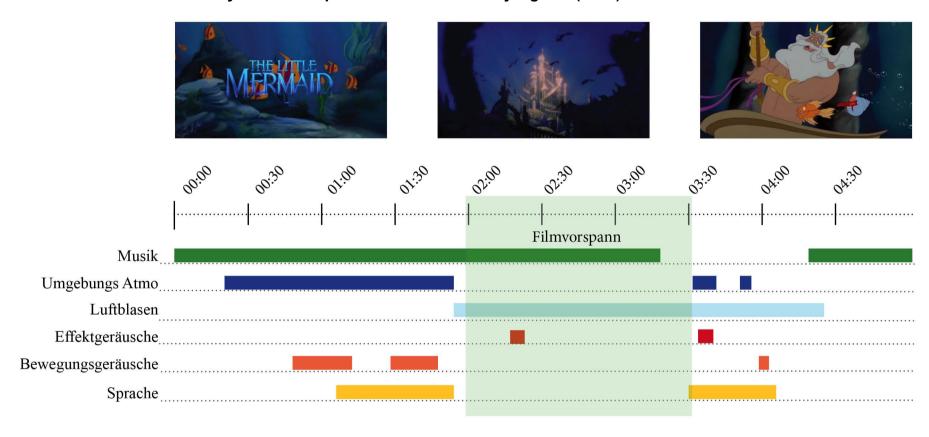


Abb. 8: Schematische Analyse der Tonspur vor Arielle die Meerjungfrau (1989)

²⁸ vgl. Anhang DVD Arielle die Meerjungfrau (Walt Disney, 1986)

3.4.2 Schematische Analyse der Tonspur von Mein Nachbar Totoro (1988)²⁹

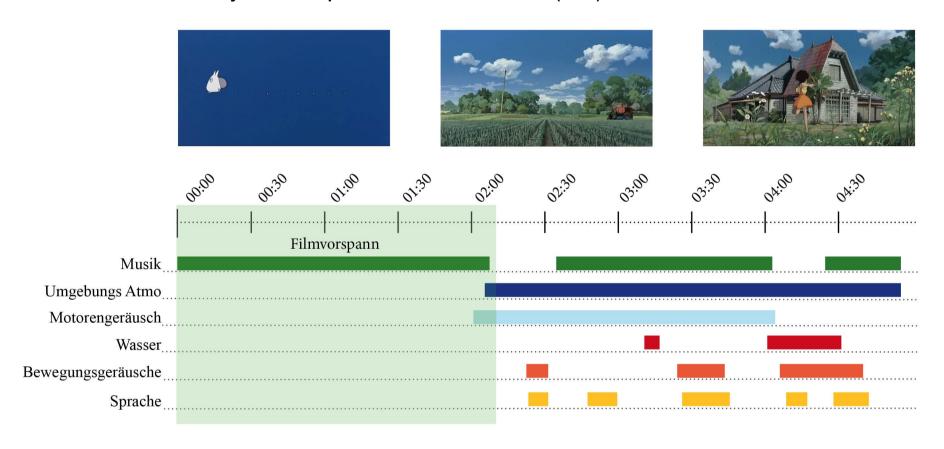


Abb. 9: Schematische Analyse der Tonspur von Mein Nachbar Totoro (1988)

²⁹ vgl. Anhang DVD Mein Nachbar Totoro (Studio Ghibli, 1988)

Anhand der Abbildungen, lässt sich schematisch zeigen, wie die verschiedenen Tonkonzepte der beiden Filme ausgesehen haben, da sich der Stil über den Filmverlauf nicht weiter verändert.

Bei Arielle wird vorwiegend mit Klangteppichen in Verbindung mit wenigen, kurz eingeworfenen Geräuschen gearbeitet. Sobald Musik auftritt wird nach und nach auf Geräusche verzichtet, vor allem, wenn die Musik gesungen wird und so Teil der Szene ist.

Wohingegen die Sounddesigner von *Mein Nachbar Totoro* möglichst viel im Bild vertonen. Bewegungen und Aktionen haben dabei zum großen Teil alle ein Geräusch. In der Mischung wird nur selten (der Vorspann ausgenommen) die Musik oder die Atmo über andere Klänge gestellt. Die verschiedenen Komponenten halten sich über einen Großteil des Films in der Waage.

3.5 Computeranimationsfilm – Am Beispiel Pixar

Als drittes Beispiel, kommt nun der Animationsfilm der Gegenwart. Mit voranschreitender Technik, machte auch die Welt der computergenerierten Bilder nicht Halt vor dem Trickfilm. Die Produktionsfirma Pixar, die aus dem Haus *Disney* entstanden ist, schuf 1995 mit dem Animationsfilm *Toys Story* den ersten vollständig computeranimierten Spielfilm.³⁰

Zu Beginn orientierte sich die Soundgestaltung ebenfalls an den Klassikern von Disney mit viel Musik und einer Comic-haften Vertonung. Im Laufe der Jahre, in denen eine ganze Reihe erfolgreicher Filme von Pixar in den Kinos liefen, hat sich auch die klangliche Untermalung weiter entwickelt. Der musicalähnliche Charakter ist immer weiter in den Hintergrund geraten und eine Vertonung, welche auch in Realfilmen üblich ist, erhielt den Einzug in die 3D Welt.

22

³⁰ vgl. Toys Story (Pixar Animation Studios, 1995)

Bei dem Film *Findet Nemo*³¹ hat z.B. die Filmmusik zwar immer einen sehr hohen Stellenwert, aber in einer klar getrennten Struktur in On- und Off-Musik. Geräusche treten wieder verstärkt in den Vordergrund und lassen die Unterwasserwelt, z.B. im direkten Vergleich zu der von *Ariel die Meerjungfrau*, auch auf der Tonebene realistischer erscheinen indem man einfach mehr hört als nur das Offensichtliche.

Durch den schlichten Einsatz von mehr Bewegungs- und Umgebungsgeräuschen, und der gezielten Pegelveränderungen der Filmmusik, können andere Geräusche präsenter in Erscheinung treten und bekommen so automatisch mehr Gewicht. Gut sichtbar wird der Einsatz von mehr Umgebungs- und Bewegungsgeräuschen, wenn man sich die Analyse in Abb. 10 anschaut. Jede Bewegung des Roboters wird mit einem passenden Geräusch versehen, jede Aktion im Bild wird immer mit einer Vielzahl von Geräuschen begleitet.

Auffällig dabei ist, dass in solch einem Film zwar durch die Zurücknahme der Musik, diese an Stellenwert zu verlieren scheint, da sie jedoch dem gesamten Film als Untermalung dient, kann davon bei weitem nicht die Rede sein. Im Film *Wall.E* sind 80min von insgesamt 90min mit Musik unterlegt, wobei sie regelmäßig zwischen On- und Off-Musik wechselt.

Immer wieder werden Filme von Pixar mit einer imposanten Filmmusik ausgestattet. Bei Filmen wie *UP*³² schafft der Komponist *Michael Giacchino* orchestrale Werke, an die man sich auch noch lange nach dem Film erinnern kann³³, da sie auf einer emotionalen Ebene die Bilder unterstützen wie diese es alleine niemals könnten. Die Musik bleibt jedoch Filmmusik und wird meist nicht zu einem aktiven Teil der Geschichte erhoben, wie bei klassischen *Disney* Verfilmungen.

³¹ vgl. Findet Nemo (Pixar Animation Studios, 2003)

³² vgl. UP (Pixar Animation Studios, 2009)

³³ Married Life (CD UP Soundtrack, Walt Disney Records, 2009)

3.5.1 Schematische Analyse der Tonspur von Wall-E (2008)³⁴

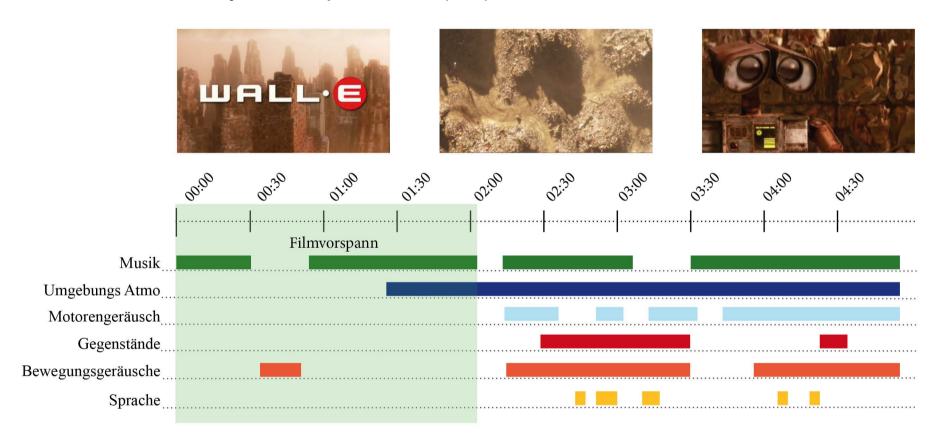


Abb. 10: Schematische Analyse der Tonspur von Wall-E (2008)

³⁴ vgl. Anhang DVD Wall-E (Pixar, 2008)

4. Der Kurzfilm Cookielicious

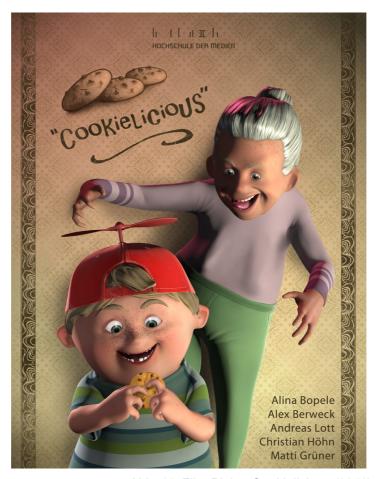


Abb. 11: Film Plakat Cookielicious (2011)

Cookielicious ist ein, an der Hochschule der Medien Stuttgart, entstandener computeranimierter Kurzfilm aus dem Jahr 2011.

4.1 Kurz Exposé

Die Geschichte handelt von Oma und Enkel die, auf der Suche nach etwas essbarem, sich einen erbitterten Zweikampf liefern. Von der Mutter des Kindes bekommen sie täglich nur Karotten auf den Teller gelegt. Nachdem die beiden beim Mittagsessen eine Keksdose entdecken, in der nur noch ein Keks übrig ist, geht eine wilde Verfolgungsjagd los, bei der am Ende keiner gewinnt.

4.1.1 Auszug aus Drehbuch und Storyboard

Granny und Klausi blicken sich vielsagend an. Dann drehen beide den Blick in Richtung der nebenan liegenden Küche. Durch ein Milchglasfenster hindurch ist dort die Silhouette von Klausis Mutter, Grannys Tochter, zu sehen. Sie summt fröhlich vor sich hin und scheint beschäftigt.

Gemeinsames Kopfnicken, Klausi und Granny stehen am Regal. Zusammen klappt das! Schwupps ist Granny oben und ergreift die Keksdose. Sie reicht die Dose ihrem Enkel, der sie zunächst in Händen wiegt und kurz schüttelt. Es ist nur ein leises "Klonk" zu hören. Granny blickt besorgt, kann es nicht erwarten den Inhalt zu sehen und hüpft vom Schrank.

Beide schauen ins Innere der Dose undfinden nur einen letzten Keks. Klausi hält den Keks zwischen ihre Gesichter, sofort greift Granny zu. Sie führt das Gebäck zum Mund. Nicht so schnell!³⁵

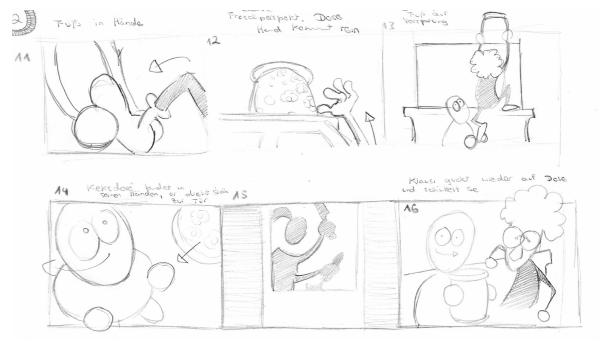


Abb. 12: Auszug Storyboard Cookielicious (2011)

³⁵ Auszug aus dem Drehbuch von Cookielicious (Matti Grüner, Alina Bopele, Alex Berweck, Andreas Lott und Christian Höhe, 2010) s. Anhang

4.2 Filmische Zielsetzung

Thematisch orientiert sich die Geschichte an der eines Katz und Maus Spiels. Jedoch wechseln die verfolgten und die gejagten Personen immer wieder die Rollen.

Mit den Eigenschaften, die jeder der beiden Protagonisten mit sich bringt, alt und jung, werden mit ihren typischen Eigenheiten ausgestattet. Die alte Frau ist schlecht zu Fuß und handelt mit Geschick. Der Junge hingegen macht den Eindruck tollpatschig und überheblich zu sein, unterstützt wird dies durch sein gut genährtes Erscheinungsbild.

Stilistisch ist der Film am ehesten mit *UP* von *Pixar*³⁶ zu vergleichen. Nicht nur, dass es in beiden Geschichten ein Duo, bestehend aus einer älteren und einer jungen Generation gibt, sondern vor allem, was den grafischen Stil betrifft sind viele Parallelen zu erkennen.



Abb. 13: UP (Pixar Animation Studios, 2009)



Abb. 14: Cookielicious (HdM, 2011)

Die Animationstechnik ist so gewählt, dass die Kommunikation über Bewegungen und Gesten der Personen funktioniert, also mit sehr viel Körpersprache, um in den meisten Fällen auf eine echte Sprache verzichten zu können.

³⁶ vgl. UP (Pixar Animation Studios, 2009)

4.3 Auditive Zielsetzung

Da man sich grafisch sehr an einem Film orientiert, sollte dies auch beim Erstellen des Tonkonzeptes berücksichtigt werden.

Die Auflage mit wenig Sprache auszukommen, da so für die Animationen weniger Zeit benötigt wird, bedeutet in dem Fall aber nicht, dass die Figuren keinen Laut von sich geben. Immer wieder hört man ein Schmatzen oder Räuspern, das an den richtigen Stellen zu Geltung kommen muss.

Die musikalische Vorgabe war, mit viel Musik zu arbeiten und sich ebenfalls *Pixar* zum Vorbild zu nehmen.

Da es im Film immer wieder sehr laute Stellen gibt, bei denen Personen oder Gegenstände Lärm verursachen und diese gleichzeitig zu den Schlüsselszenen gehören, wurde auch in der Konzeption ein starkes Augenmerk auf diese Szenen gelegt, denn man sollte dem Bild mit übertriebener Darstellung nicht nachstehen.

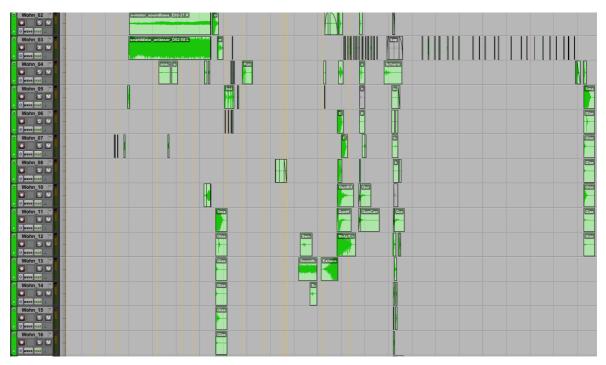


Abb. 15: Auszug Spurplan Cookielicious - Geräuschspuren

5. Fallstudie Cookielicious

In dem folgenden Kapitel wird nun aufzeigt, wie sich der Eindruck verändert, wenn man auf denselben Film die erarbeiteten Tonkonzepte aus Kapitel 3 anwendet. Dazu habe ich den Film Cookielicious in seiner ursprünglichen Form so reduziert, dass er an die Konzepte möglichst nah heranreicht.

Aufgeteilt werden die Filme in A, B und C.

- A entspricht dem Konzept nach Pixar.37
- B entspricht dem Konzept nach Disney.³⁸
- C entspricht dem Konzept nach Studio Ghibli.39

Betrachtet werden in der Analyse die Atmo, die Geräusche und die Musik. Übergreifende Felder bedeuten entweder eine Gleichheit zwischen A, B und C besteht oder sie beschreiben den Verlauf über mehrere Einstellungen. Leere Felder stehen für Stille.

Die Sprache wird in dieser Analyse nicht betrachtet, da sie unverändert geblieben ist.

³⁷ s. Anhang DVD Cookielicious A.avi

³⁸ s. Anhang DVD Cookielicious_B.avi

³⁹ s. Anhang DVD Cookielicious C.avi

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
							Jazz (Off)		
	Rauschen; Vögel; Park		Welt Rau- schen; Vö- gel; Park	Schneiden von Karotten; Uhr-ti- cken	Uhr-ticken	Schneiden von Karotten; Uhr-ti- cken	Übergang nach On-Mu- sik	Jazz (Off)	Übergang nach On-Mu- sik
	-			Gabel auf Teller u Uhr-ticken	⊥ und gegen Karott	en;			
				Fingerklopfen; Ul	hr-ticken				
				Uhr schlägt und \	Vogel "verschluck	t" sich			
+ mas must	Welt Rau- schen; Vö- gel; Park		Welt Rau- schen; Vö- gel; Park	"Pling"					

Tabelle 1: 1-6 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
	Welt Rau- schen; Vö- gel; Park		Welt Rau- schen; Vö- gel; Park	Bewegungsgerä eines Raben	usche; Krächzen				
	Welt Rau- schen		Welt Rauschen	Schlag auf Tisch	n ; Tellerklappern				
				Holzknarren; Do	se über Holz schie	eben			
				Fang- und Fallge	eräusche				
	Welt Rau- schen		Welt Rauschen	Salzstreuer					
				Keks klappert in	einer Dose				

Tabelle 2: 7-12 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
Q	Welt Rauschen		Welt Rau- schen	"Plop"; Paukens	chlag				
				Kekskrümel; "sw	voosh" Geräusch	Kekskrümel;			
				Dose fällt auf de	en Boden		Ticken der Uh Musik (Off)	r geht über in	
				"swoosh" Geräu	sch				
				Schritte; Bewegungsgeräusche	Schritte;	Schritte; Bewegungsgeräusche	-		
				Bewegungsge- räusche		Bewegungsge- räusche			

Tabelle 3: 13-18 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
	Welt Rauschen		Welt Rau- schen	Schritte; Bewegungsgeräusche	Schritte;	Schritte; Bewegungsgeräusche	Ticken der Uh Musik (Off)		
				Kekskrümel; "swoosh"	Kekskrümel; "swoosh"	Kekskrümel			
				Fanfare; Radios	törgeräusch	Radiostörge- räusch			
				Radiosender we	chsel		Radio Musik (On)	
				Schleichende So	chritte; Schnelle S	Schritte			
				Quietschen; Die	selmotor starten;		_		

Tabelle 4: 19-24 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
	Welt Rau- schen		Welt Rau- schen	E-Motor hochfre	quent	Fahrstuhlmus	Fahrstuhlmusik (Off)		
				E-Motor; Holzkn	arren;				
O				E-Motor					
	Tiefes Groll	en		E-Motor; Schalte	er				
				Dieselmotor; qui fen; Scherben	ietschende Rei-	Dieselmotor; Scherben		Jazz (Off)	
				Kekskrümel; Ge	genstand auf Holz	z; Kirchenglocke			

Tabelle 5: 25-30 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
	Tiefes Gro	ollen		Durchladen vor Kirchenglocke	Gewehr; Schmat	zen;	Jazz (Off)		
				Kirchenglocke					
00				Kirchenglocke;	Bewegungsgeräu	sche			
Zo o				Fluggeräusche	(Zeitlupe); Fanger	n von Stoff			
The state of the s				Fluggeräusch (2	Zeitlupe);				
				Fanggeräusch;	Kekskrümel;				

Tabelle 6: 31-36 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

Bild	Atmo A	Atmo B	Atmo C	Geräusche A	Geräusche B	Geräusche C	Musik A	Musik B	Musik C
	Tiefes Grol	len		Ansteigendes S	cheppern; Uhr-ticl	cen; Wind			
				Holz zerbricht, o	dumpfes Aufschlag	gen			
	Welt Rau- schen	Welt Rau- schen		Quietschen von	Metall				
				Schwerer Gegevon Metall	nstand fällt zu Boo	den; Quietschen		Radio Musik (On)	
			Fallendes Blech; Kekskrümel Metallquietschen			Radio Musik (On) Fahrstuhl Musik (Off)			
new PPE's see PP									

Tabelle 7: 37-42 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious

5.1 Die Geräusche

Variante C, die Studio Ghibli Variante, wirkt auf eine ganz natürliche Art und Weise. Diese Empfindung wird hervorgerufen durch ein nicht so überladenes Tonkonzept. Kein Geräusch ist zuviel oder wirkt übertrieben. Immer wieder kommt es im Film zu Situationen in denen der Ton zurückgenommen wird und das Bild für sich sprechen kann. In der Szene in der die beiden Figuren die Keksdose öffnen, wird in den anderen Versionen ein Paukenschlag eingespielt, der symbolisieren soll, dass etwas schreckliches passiert ist. In Variante C sorgt allein der Gesichtsausdruck von Granny dafür, dass der Zuschauer merkt, dass dort etwas im Argen liegt. Dies zieht sich durch den gesamten Verlauf des Films. Durch gezielte Minimalisierung lässt man die Bilder im Vordergrund stehen und steigt mit den Geräuschen nur da ein, wo sie einen natürlichen Ursprung haben und nachvollziehbar sind.

Deutlich wird dies in der Szene wenn Granny den Keks mit Hilfe des Regenschirms zurückerobert. Es ertönt keine Fanfare oder ähnliches, sondern die Szene lässt nur das Bild für sich selber sprechen. Durch das Innehalten der Szene, wird wiederum der Schwerpunkt auf die Handlung gelegt., So wird Platz geschaffen, um die Absurdität dieser Situation wirken zu lassen und vielleicht sogar darüber zu lachen.

In *Variante B*, der klassischen *Disney* Variante, sieht dies schon ganz anders aus. Hier wird überzeichnet wo es nur geht. In derselben Szene mit der Keksdose wird mit "Plop" und Paukenschlag das Bild so untermalt, dass kein anderer Rückschluss möglich ist, als dass das Spektakel jetzt losgehen muss. In vielen Fällen lässt sich bei solch einem Konzept auch auf viele andere Geräusche verzichten. Es ist z.B. nicht notwendig, dass jede Bewegung einen Ton erhält. Wenn Klausi mit der Hose hinter dem Sessel über den Boden rutscht stehen andere Dinge im Vordergrund, als das Geräusch der Hose.

Unerlässlich jedoch ist die Fanfare, bei der Siegerpose, welche die Absurdität dieser, an sich schon übertriebenen Darstellung, noch unterstreicht. Genau so verhält es sich in dem Moment, in dem der Treppenlift Vollgas gibt. Es reicht nicht aus, dass aus einem E-Motor ein Diesel Motor wird, zur Überzeichnung der Situa-

tion kommen noch durchdrehende Reifen eines Sportwagens hinzu.

Betrachtet man nun *Variante A* so fällt auf, dass sie die Summe der beiden anderen ist. Hierbei versucht man den Spagat zwischen Realfilmvertonung und überzeichnetem *Disney* Stil zu vollziehen. Das Wesentliche aus beiden Versionen kommt hier zusammen und wirkt auf eine ganz eigene Art.

Das Minimalistische zusammen mit dem Überzeichneten sorgt nicht etwa für einen überladen Eindruck, sondern nutzt die zusätzlichen Sounds eher als Bindeglied zwischen den anderen Bausteinen im Filmton. So entsteht für den Zuschauer eine angenehme Dichte im Ton, welche ihn nie mit dem Bild alleine lässt. Zusätzlich kann so ein großer Teil der Geschichte über die Geräusche erzählt werden.

5.2 Die Atmosphäre

Auch hier sind die größten Gemeinsamkeiten bei *Variante A und C* zu erkennen. Bei *Variante C* tritt die Atmo vor allem zum Schließen akustischer Lücken in Erscheinung. Erst an zweiter Stelle sorgt sie für die zeitliche und räumliche Orientierung. So dient die Atmo dazu, in der kompletten Anfangssequenz in *Film C*, das schnelle Ausblenden der Musik zu überspielen. Würde sie an dieser Stelle fehlen, würde beim Betrachter ein falsches Bild entstehen, denn durch die Stille könnte die Harmonie am Tisch nicht Transportiert werden.

Die erste Szene am Küchentisch soll eine langweilige, jedoch heile Welt darstellen. Aus diesem Grunde werden Geräusche eingeführt, die ein Gefühl von Unbeschwertheit und Sorglosigkeit vermitteln. Erreicht wird dies über die Vögel- und Parkatmosphäre, die von draußen hereinkommt.

Fiele diese weg, würde eine bedrückende Leere entstehen, die zu diesem Zeitpunkt des Filmes nicht angebracht ist, denn hier trifft zu, was Kafka unter dem Begriff "dröhnende Stille" versteht:

Kafka hat den Begriff der "dröhnenden Stille" geschaffen. "Für Kafka ist das Schweigen eine noch schrecklichere Waffe als der Gesang" (Berendt 1985: 33)⁴⁰

⁴⁰ Sound Design (Barbara Flückiger, S. 231, 2002)

Das anhaltende Rauschen sorgt für die notwenige Natürlichkeit. Des Weiteren wird mit der Veränderung der Frequenz, nämlich das Anheben der Tiefen zum Ende des Films hin, der Eindruck von Bedrohlichkeit geschaffen. Barbara Flückiger sagt dazu:

Das Bedrohliche, das auf den Tonspuren in stereotyper Manier durch donnernde Bässe symbolisiert wird, nährt sich aus dieser metaphysischen Dimension. Dröhnen, Grollen, Rumpeln, Brausen, sind Geräusche, die – unabhängig von ihrer Beziehung zur Quelle – an diese Traditionen anknüpfen.⁴¹

Dies machen sich alle drei Variationen zu Nutze um den Verlauf der Geschichte mit einer Dramatik zu versehen.

Variante B verzichtet jedoch zu großen Teilen auf eine durchgehende Hintergrund Atmosphäre. In der *Disney* Variante liegt der Fokus des Sounddesigns so stark auf den Geräuschen und vor allem der Musik, dass sie vom eigentlichen Inhalt ablenken würde. Hierbei entsteht jedoch keine Lücke wie dies in *Variante C* der Fall gewesen wäre. Vielmehr wird dadurch eine Klarheit im Sound geschaffen, welche sich auf den sichtbaren Inhalt der Szene beschränkt.

Dadurch wird erreicht, dass der Zuschauer noch stärker auf das Wesentliche im Film hingelenkt werden kann. Genau wie *Disney* dies mit der Einspielung von Gesang vormacht: Alles andere wird unwichtig und verschwindet aus der Tonspur.

Variante A bedient sich nun wieder zu großen Teilen bei dem Konzept aus *C*, der Studio Ghibli Variante. Dies hat zum Einen den Vorteil, mehr über die Geschichte erzählen zu können, schafft auf der anderen Seite aber auch die Möglichkeit eine größere Vielfalt und Abwechslung in den Filmton zu bringen.

_

⁴¹ Sound Design (Barbara Flückiger, S. 210, 2002)

5.3 Die Musik

Die Musik ist der Teil des Filmtons, der hier in diesem Vergleich, die offensichtlichsten Veränderungen mit sich bringt.

In Variante C beschränkt sich die musikalische Untermalung auf ein Minimum, lediglich der Vor- und Abspann sind mit On-Musik unterlegt. Dies hat zur Folge, dass der Ton zwar an Stellenwert verliert aber das Bild die Möglichkeit bekommt für sich zu stehen und zu wirken.

Dies funktioniert natürlich nicht bei jedem Film, ist jedoch eine angenehme Abwechselung zu den klassischen Filmmusikstilen.

Eingeführt wird die Musik in *Variante C* mit einem Übergang aus Off-Musik nach On-Musik, wenn die Kamera den Blick auf eine verschlossene Tür richtet. Die Musik verändert sich in sofern, als dass sie sich anhört, als wäre ihre Quelle ein hinter der Türe spielendes Radio. Was dazu dient, dem Betrachter ein Bild der Szenerie zu schaffen. Man weiß jetzt, dass man sich in einem Raum mit einem angeschlossenen zweiten Raum befindet. Diese Information wird zum späteren Zeitpunkt noch einmal aufgegriffen. In der Sequenz, in der Granny den Keks mit Hilfe des Regenschirmes zurückerobert hat, wird die Szene unterbrochen, da das zu Anfang eingeführte Radio den Sender verloren hat und nun anfängt ein Störgeräusch von sich zu geben. In dem Moment wird auditiv und mit visueller Unterstützung kein Zweifel daran gelassen, das dass Radio hinter der Tür stehen muss, da es einen Wiedererkennungswert gibt.

Anders aufgebaut ist die Anfangssequenz von Variante B. In dieser kommt die Musik aus dem Off und bleibt im Off. Auch wenn die Kamera sich weiter von der Tür entfernt, verändert sich nicht die Lautstärke der Musik und sie bleibt Filmmusik.

Diese Tatsche stellt die Musik in den Mittelpunkt der Szene und löst sich erst im dem Moment auf, als eine Veränderung in der Geschichte eintritt.

Eine erneute Veränderung führt wiederum zur Einführung einer neuen Musik, welche aus dem Ticken der Wanduhr entspringt und die Szene an Geschwindigkeit gewinnen lässt.

Variante C kommt an dieser Stelle ganz ohne Musik aus. Bei ihr muss die

Geschwindigkeit alleine durch die Handlung und Schnitte im Film transportiert werden.

Auf die gleiche Art und Weise funktioniert die Szene am Treppenlift. In *Variante C* ertönt lediglich das monotone Geräusch des Motors, der durch das stehende Bild fährt. In *Variante B* hingegen ertönt Fahrstuhlmusik aus dem Off und trägt so dazu bei, die gesamte Szene noch ein wenig mehr zu überzeichnen und sich so indirekt über die Szenerie lustig zu machen. Die Musik ist ein ständiger Begleiter des Films und nutzt sie als treibende Kraft, was dem Film Geschwindigkeit verleiht.

Variante A orientiert sich, was die Musik betrifft, nun an Variante B. Da in B die Musik einen höheren Stellenwert hat, wird sie jedoch früher eingeführt oder bleibt länger stehen als dies in Variante A notwendig ist. Des Weiteren wird mehr mit Wechseln zwischen On- und Off-Musik gearbeitet, was eine Natürlichkeit mit sich bringt, da mehr Musik am Set entsteht.

5.4 Die Mischung

Viele von den angesprochenen Punkten in 5.1, 5.2 und 5.3 lassen sich mit Hilfe der Mischung noch beeinflussen oder steuern.

Die Veränderungen wirken sich vor allem auf die Dynamik des Films aus. Dynamik beschreibt den Unterschied zwischen einem Minimal- und einem Maximal Pegel. Das menschliche Gehör hat die Eigenschaft, sich an Lautstärken zu gewöhnen, so entsteht bei einem konzertanten Reiz schnell eine Ermüdung des Gehörs. Anhaltende Pegel werden immer leiser wahrgenommen.⁴²

Variante A und B weisen hierbei die geringste Dynamik auf. Dem Zuschauer wird fast nie eine akustische Pause gegönnt, was zur Folge hat, dass der Film noch schneller und hektischer erscheint. Bei einem Film über 90 Minuten kann dies jedoch auf Dauer ermüdend sein.

⁴² vgl. Sound Design (Barbara Flückiger, S. 225, 2002)

In *Variante B* wird nicht nur mit mehr Musik gearbeitet, sondern sie ist im Vergleich zu den anderen Versionen im Pegel noch leicht erhöht wiedergegeben. Dies verstärkt, die Präsens der Musik, um ein Vielfaches und lässt alles andere noch mehr im Hintergrund verschwinden.

In *Variante C* wird die Lautstärke an einigen Stellen in der Atmosphäre angehoben und bewirkt so eine detailliertere Wahrnehmung der Umgebung.(Satzbau) Des weiteren lässt, wie in 5.2 beschrieben, die Mischung von *C*, Raum für Stille und wirkt so der Hektik der Geschichte entgegen, baut jedoch Spannung auf.

Sowohl der Raumhall, als auch das Stereopanorama sind in allen 3 Variationen gleich geblieben. Auch hier wären Änderungen möglich gewesen, hätten jedoch die Fokussierung auf Musik, Atmo und Geräusche stark erschwert.

5.5 Klischees und Symbolik im Sounddesign von Cookielicious

Die Symbolik von Geräuschen im Filmton ist ein ständiger Begleiter. Oft so angebracht, dass es der Zuschauer gar nicht mitbekommt, werden Geräusche eingespielt, die eine bestimmte Assoziation bewirken. Sie sind mächtige Werkzeuge des Sounddesigners und schaffen es einen Film grundlegend zu steuern.

Man nennt diese Geräusche auch Signale. Die bekanntesten Signale sind die Warnsignale wie z.B. die Feuerwehr, Polizei oder des Notarztwagens. Jedes Kind kennt sie und sie wecken bei allen Menschen bestimmte Assoziationen. Ertönt das Folgetonhorn der Feuerwehr, umgangssprachlich auch als Martinshorn bezeichnet, assoziieren wir Feuer und Gefahr und reagieren entsprechend. Wie jedoch bei allen Signalen in der Kommunikation, ist dies immer Kulturabhängig.

Die Warnsignale gehören sicher zu den stärksten, welche nicht viel Freiraum zur Interpretation geben. Anders sieht dies bei ganz alltäglichen Geräuschen aus, die im Unterbewusstsein jedoch eine ähnlich starke Wirkung auslösen können.

Im Film Cookielicious sind ebenfalls solche Signale verwendet worden. Jedoch ist es häufig so, dass im Genre des Trickfilms und der Komödie Signale bestimmte Klischees erfüllen sollen, um so zur überzeichneten Darstellung beizutragen, z.B. eine tragische Situation abzuschwächen oder einfach lustig zu sein. Die Signale sind in allen Versionen enthalten.

5.5.1 Die Uhr

Immer wieder tritt die Uhr im Verlauf des Films auf. Ihr Ticken kann viel bedeuten. Das Stocken der Zeit, eine Angespanntheit oder peinliche Stille.

Während der ersten Einstellung am Tisch beschreibt sie z.B. die gelangweilte Monotonie der Szene. Sie wird parallel zur Kamerafahrt in den Raum deutlicher und steht, bis auf *Version B,* permanent im Vordergrund, bis sie in die Musik übergeht.

Dieser Übergang macht deutlich, dass ein Signal seine Wirkung schnell ändern kann. Das Ticken bewirkt in dem Fall eine Umkehrung der ursprünglichen Bedeutung. Die Zeit läuft schneller und vermittelt so ein Gefühl von Hektik und von Zeit, die abläuft, was im direkten Gegensatz zu der Szene am Tisch steht, in der sie Ruhe vermittelt.

Im weiteren Verlauf des Films erscheint das Ticken der Uhr noch einmal, und zwar in der Situation als Granny über die Brüstung stützt und einen, dem Anschein nach, endlosen Fall vor sich hat. Hierbei dient das Ticken zum einen als Orientierung im Raum, da man die Uhr zwar nicht sieht aber vorbeirauschen hört und zum andern beschreibt sie das Stocken der Zeit, das den Fall schier unendlich wirken lässt. In dieser Situation führt die Uhr also zu einer Überzeichnung der Szenerie. Denn physikalisch gesehen ist diese nicht möglich, wird jedoch visuell umgesetzt und bekommt ebenfalls noch Verstärkung auf der Tonspur. So tritt die Wirkung ein, dass aus der an sich tragischen Szene eine lustige wird.

5.5.2 Der Rabe

Er steht für Leid und Verderben, für den Tod, für Krankheit und viel Schlechtes auf der Welt. Dabei hat er geschichtlich gesehen einen ganz anderen Ursprung und wird schon in der Bibel als Bote Gottes dargestellt.⁴³ Vermutet wird, dass der Ursprung für sein schlechtes Image, sein schwarzes Gefieder, der durchdringenden Schrei und die Tatsache, dass er zu den Aasfressern gehört, ist.

⁴³ vgl. Sound Design (Barbara Flückiger, S. 172, 2002)

In Cookielicious stirbt natürlich keiner, jedoch tritt das Krächzen in dem Moment in Erscheinung, als sich die trügerische Ruhe am Essenstisch in eine spannungsgeladene Situation wandelt. Im selben Moment verstummen die Vogelstimmen aus der Atmo und lassen Platz für eine spannungsgeladenere Atmosphäre. Also wird er auch in unserem Film als Vorbote des Unheils eingesetzt.

5.5.3 Die Glocke

Im Film gibt es, nach Aussage von Barbara Flückiger, kein häufiger zitiertes Signal, als das Schlagen einer Glocke.⁴⁴ In den meisten Fällen steht sie, wie der Rabe, für den Tod oder die Gefahr. Stefanie Steinbichl begründet dies mit der Aussage:

Das verbindende Konzept von Glocken und Sterblichkeit in der christlichen Ideologie führte schließlich zu einer tiefen Verankerung dieser Assoziation, die sich nachhaltig auf den filmischen Schaffensprozess auswirkte.⁴⁵

Im Film Cookielicious kommt, das Stilmittel der Glocke, ebenfalls zum Einsatz. In der Szene, in der die Oma, die Schrofflinte auf Klausi richtet ertönt aus der Ferne, jedoch gut hörbar, das Läuten von Kirchenglocken.

Hierbei entsteht eine Erwartungshaltung, welche den Zuschauer aufhorchen lässt. Diese starke Übertreibung der Szene macht es erst möglich, sie nicht als wirklich gefährlich zu betrachten. Die Situation in der sich Klausi befindet ist im Bild mit sehr drastischen Mitteln dargestellt, denn in welchem Kinderfilm zielt die Großmutter mit einem Gewehr auf ihren Enkel? Der Ton schafft es an dieser Stelledurch eine, ebenfalls gezielteÜbertreibung, die Ernsthaftigkeit der Szene infrage zustellen, jedoch ohne an Spannung zu verlieren.

⁴⁴ vgl. Sound Design (Barbara Flückiger, S. 168. 2002)

⁴⁵ Die Klanglichkeit des Sterbens (Stefanie Steinbichel, S. 22, 2011)

6. Fazit

In der dargelegten Arbeit, sind die Unterschiede der drei Stilrichtungen, von *Disney, Studio Ghibli* und *Pixar*, deutlich geworden. Die markantesten Unterschiede sind bei dem Umgang mit der Musik aufgefallen. Hier hat jeder Film seine eigene Philosophie. So lässt sich jedoch festhalten: Soll ein Film mit weniger auskommen, so ist es notwendig, das auf der Bildebene zu kompensieren.

Die vorgestellten Konzepte von *Disney* und *Studio Ghibli* haben beide auf ihre eigene Art und Weise dazu beigetragen den Trickfilm zu formen. So ist es nicht verwunderlich, dass der moderne Animationsfilm von *Pixar*, auf die Tonebene bezogen, eine Weiterentwickelung darstellt, welche die Vorteile vieler Konzepte mit einfließen lässt.

Eine bestimmte Wirkung kann mit jedem der drei Stile erzielt werden, nur der Weg wie man dies erreicht, unterscheidet sich grundlegend und dieser muss zu dem jeweiligen Film passen.

Bezieht man diese Erkenntnisse nun auf den Film *Cookielicious, so fällt auf*, dass nicht jedes der Konzepte, ohne weiteres, auf den Film anwendbar ist.

Auffällig ist jedoch auch, dass mit der Kombination der Stile auch hier ein sehr gutes Ergebnis erzielt wird. So verschafft man dem Film Spannung, welche bis zum Schluss anhält und die Geschichte auf eine angenehme und unterhaltsame Art lenkt.

Des Weiteren bleibt festzuhalten, dass die Filmmischung eine ganz entschiedene Rolle in der Entwicklung der künstlichen Klangwelt einnimmt. Da mit ihr erst der eigentliche Stil eines Films erstellt wird und die besten Geräusche und Sounds in den Hintergrund gestellt werden können, wenn es die Situation verlangt.

So bleibt abschließend zu sagen, dass der Film immer als Ganzes zu betrachten ist. Es gibt kein Rezept nach dem man einen Animationsfilm vertonen kann. Welchen Weg man zur Erstellung der künstlichen Klangwelt einschlägt, steht also immer in Abhängigkeit zu dem Stil des gesamten Films. Dennoch ist es

immer möglich verschiedene Konzepte zu kombinieren, um so einen ganz eigenen Ansatz zu schaffen. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

6.1 Was bringt die Zukunft?

Mit voranschreitender Technologie und damit verbundenen Möglichkeiten, wird sich auch in der Welt des Tons immer wieder etwas ändern. Besonders interessant wird dabei die Entwicklung der immer perfekter wirkenden Digitalen 3D Welten sein. Damit verbunden ist die Frage, ob sich bei der räumlichen Abbildung von Ton auch etwas ändern muss, wie z.B. durch das Erweitern einer 5.1 Surround-Aufstellung durch eine Höheninformation oder ob die vorhandenen Techniken, vor allem im Home Cinema Bereich, ausreichend sind und nur besser genutzt werden müssen.

Was jedoch sicher bleibt, sind die grundsätzlichen Überlegungen der kreativen Klanggestaltung, die *Disney* und viele andere mitgeprägt haben. Das diese sich, genau so wie der Animationsfilm, weiterentwickeln wird, ist selbstverständlich. Jedoch bleibt abzuwarten in welche Richtung der Film geht.

Interessant wäre jedoch, wenn der Ton den ersten Schritt in eine neue Richtung machen würde und der Film sich daran anpasst, wie dies schon bei *Fantasia* 1940 ⁴⁶ der Fall gewesen ist.

46

⁴⁶ Fantasia (Walt Disney, 1940)

7. Abbildungsverzeichnis

	Abb. 1: EQ "Radio Sound"	10
	Abb. 2: EQ "geschlossene Tür"	10
	Abb. 3: SSL C300 Filmmischpult mit einer großen Anzahl an Fadern	12
	Abb. 4: TC Hall 6000 MKII Hallgerät mit 16 I/Os	13
	Abb. 5: Decodierung eines 5.1 Dolby Digital Stroms	14
	Abb. 6: Das Wandelnde Schloss (Studio Ghibli, 2004)	18
	Abb. 7: Arielle (Walt Disney) und Totoro (Studio Ghibli), Anteile Filmmusik	19
	Abb. 8: Schematische Analyse der Tonspur vor Arielle die Meerjungfrau (1989)	20
	Abb. 9: Schematische Analyse der Tonspur von Mein Nachbar Totoro (1988)	21
	Abb. 10: Schematische Analyse der Tonspur von Wall-E (2008)	24
	Abb. 11: Film Plakat Cookielicious (2011)	25
	Abb. 12: Auszug Storyboard Cookielicious (2011)	26
	Abb. 13: UP (Pixar Animation Studios, 2009)	27
	Abb. 14: Cookielicious (HdM, 2011)	27
	Abb. 15: Auszug Spurplan Cookielicious - Geräuschspuren	28
8.	Tabellenverzeichnis	
	Tabelle 1: 1-6 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	30
	Tabelle 2: 7-12 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	31
	Tabelle 3: 13-18 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	32
	Tabelle 4: 19-24 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	33
	Tabelle 5: 25-30 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	34
	Tabelle 6: 31-36 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	35
	Tabelle 7: 37-42 Vergleich A, B und C des Animationsfilms Cookielicious	36

9. Literaturverzeichnis

Bertold Brecht (1957)

Schriften zum Theater Suhrkamp

Barbara Flückiger (2002)

Sound Design Die virtuelle Klangwelt des Films Schüren Verlag

Jörg U. Lensing (2006)

Sound-Design Sound-Montage Soundtrack-Komposition mediabook Verlag

Christian Heck (2007)

Raum – Perspektive – Balance Diplomarbeit

Tomlinson Holman (2008)

Surround Sound up and running Elsevier, Inc.

Stefanie Steinbichel (2011)

Die Klanglichkeit des Sterbens Master Arbeit

10. Filmverzeichnis

Happy Feet (2006)

Warner Bros. George Miller

Wile E. Coyote and Road Runner (1948)

Chuck Jones Warner Bros.

Kill Bill Vol. 1 (2003)

Quentin Tarentino Miramax

Star Wars (1977)

George Lucas LucasFilm Ltd.

Wall-E (2008)

Andrew Stanton
Pixar Animationen Studio

No County for Old Men (2003)

Ethan und Joel Coen Miramax

2001 – Odysse im Weltraum (1968)

Stanley Kubrick MGM

Plane Crazy – Mickey Mouse (1928)

Ub Lwerks; Walt Disney Walt Disney

Fantasia (1940)

Walt Disney

Arielle, die Meerjungfrau (1989)

John Musker; Ron Clements Walt Disney

Der König der Löwen (1994)

Roger Allers; Rob Minkoff Walt Disney

Das Wandelnde Schloss (2004)

Hayao Miyazaki Studio Ghibli

Mein Nachbar Totoro (1988)

Hayao Miyazaki Studio Ghibli

11. Anhang

11.1 Drehbuch Cookielicious

Oh je,... wieder nur Gemüse ...

Klausi betrachtet gelangweilt die 3 kleinen Möhrchen die vor ihm auf dem Teller liegen. Gegenüber am Tisch sitzt Granny, Klausis Oma. Sie tippt mit Zeiger und Mittelfinger im Takt auf die Tischplatte, auch sie ist es leid jeden Tag Gemüse und Vollkost zu essen.

Ding Ding Ding Ding. Die Wanduhr schlägt 18 Uhr. Beide blicken zur Uhr und bemerken die kunterbunte Keksdose die unmittelbar darunter auf dem hohen Regal steht.

Granny und Klausi blicken sich vielsagend an. Dann drehen beide den Blick in Richtung der nebenan liegenden Küche. Durch ein Milchglasfenster hindurch ist dort die Shilouette von Klausis Mutter, Grannys Tochter, zu sehen.

Sie summt fröhlich vor sich hin und scheint beschäftigt.

(Anmerkung zur Auflösung: mit dem Shot der Mutter anfangen?)

Gemeinsames Kopfnicken, Klausi und Granny stehen am Regal. Zusammen klappt das! Schwupps ist Granny oben und ergreift die Keksdose. Sie reicht die Dose ihrem Enkel, der sie zunächst in Händen wiegt und kurz schüttelt. Es ist nur ein leises "Klonk" zu hören. Granny blickt besorgt, kann es nicht erwarten den Inhalt zu sehen und hüpft vom Schrank.

Beide schauen ins innere der Dose und...

...finden nur einen letzten Keks.

Klausi hält den Keks zwischen ihre Gesichter, sofort greift Granny zu.

Sie führt das Gebäck zum Mund. Nicht so schnell!

Klausi schnappt ihr den Keks zurück aus den Fingern.

Granny hat trotz ihres hohen Alters Reflexe wie eine Katze. Sofort schnappt sie den Keks zurück, öffnet den Mund in freudiger Erwartung.

Plötzlich reißt Klausi die Augen auf.

Panisch zeigt er mit dem Finger an Grannys weit geöffnetem Mund vorbei.

Granny dreht sich verwundert um...

...da ist doch gar nichts.

Uff, Granny beruhigt sich wieder. Zurück zum Keks... aber... wo ist der denn jetzt hin? Und wo ist Klausi?

Beim Blick durchs Wohnzimmer bemerkt Granny zwei kleine Beinchen die hinter dem Sessel hervorschauen.

Klausi sitzt hinter der Sessellehne verborgen und strahlt den Keks liebevoll an. Er schließt die Augen, öffnet den

wässrigen Mund, will gerade zubeißen...

...als ihm mit voller Wucht Grannys Regenschirm entgegen schießt. Die Metallspitze des Schirms spießt

den Keks auf und kommt erst Millimeter vor Klausis Speiseröhre, in seinem geöffneten Mund zum Stehen

alternativ: die Spitze landet zwischen seinen Beinen, seine Genitalien waren akkut gefährdet. Granny steht auf dem Sessel, einen Fuß auf der Sitzfläche, den andern auf der Lehne, und zieht den aufgespießten Keks triumphierend zu sich nach oben.

Plötzlich erstarren beide. Das Singen in der Küche ist für einen Moment verstummt, Granny und Klausi blicken besorgt in Richtung des Nebenraumes. Die Silhouette von Klausis Mutter wirkt wie erstarrt, sie hält inne, scheint zu horchen. Klausi atmet erleichtert auf, als sein Muttchen sich schließlich doch wieder dem Köpfen der nächsten Karotte widmet.

Er wendet seinen Blick wieder nach oben. Wo ist Granny hin? Klausi rappelt sich auf, blickt sich suchend um. Ein surrendes Geräusch ist zu hören.

Da ist sie ja. Granny sitzt geduckt auf ihrem Lifta-Treppenlift, versucht mit möglichst geringem Luftwiderstand ihre Fahrt zu beschleunigen. Dennoch zuckelt sie im Schneckentempo der Maisonette entgegen, die sich über dem Zimmer befindet..

Klausi eilt zum Fußende der Treppe, wo nahe der Treppenlift-Schiene ein Hebel angebracht ist.

Granny blickt besorgt. Klausi linst in Richtung der Küche. Die Shilouette seiner Mutter verschwindet gerade aus dem Türfenster, eine knarrende Holztür wird geschlossen. Klausi grinst seiner Oma triumphierend entgegen. Granny fühlt sich sichtlich unwohl, klammert sich ans Geländer ihres Liftsessels.

Klausi kennt kein Erbarmen. Genüsslich schiebt er den Tempohebel nach oben, Grannys Sessel steigert langsam seine Geschwindigkeit, schnellt schließlich nach oben, nur um am Endpunkt seiner rasanten Fahrt abrupt zum Stehen zu kommen. Granny spürt die volle Wirkung der Fliehkraft, wird nach oben geschleudert und verschwindet polternd im hinteren Teil der Maisonette.

Der Keks purzelt indes die Treppenstufen hinab nach unten, wo ihn Klausi freudig in Empfang nimmt. Kaum hat er den Keks in Richtung Mund bewegt, ist ein Geräusch vom oberen Treppenende zu vernehmen.

Klausi blickt besorgt nach oben, dort steht Granny. Sie trägt einen Stahlhelm, und richtet den trichterförmigen Lauf ihrer Flinte auf das Bübchen.

Klausi zeigt sich unbeeindruckt. Erneut reißt er sein gieriges Mundwerk auf... ...hält dann doch noch einmal inne. Granny richtet das Gewehr inzwischen auf Klausis geliebten Teddy-Bären.

Der Junge wird aschfahl. Mit den Händen deutet er einen Austausch an. Teddy und Keks fliegen aneinander vorbei durch die Luft.

Der Keks fliegt zu kurz, Granny lehnt sich weit über das Geländer der Maisonette um ihn doch noch zu fassen zu bekommen... ...und fällt nach unten.

Sie landet unmittelbar vor Klausi auf dem Boden. Das Parkett gibt unter der Wucht des Aufpralls

Granny verschwindet in einem Loch, eine der Boden-Planken katapultiert Klausi nach oben.

Kläuschen steckt mit dem Kopf im Dach. Seine Beinchen zappeln hilflos in der Luft. Unter ihm rappelt sich Granny mühsam wieder auf. Plötzlich gibt die Decke Klausis Kopf wieder frei.

der dicke Bube plumpst nach unten, fällt seiner Oma direkt auf den Kopp. Beide verschwinden in der Öffnung im Parkett.

Klausi und Granny liegen in benachbarten Krankenhausbetten, sind am ganzen Körper eingegipst und nicht in der Lage, sich zu bewegen. Granny öffnet blinzelnd ihre Augen.

Im selben Moment kommt auch Klausi wieder zu sich. Beide richten ihren Blick auf ein Rolltischchen, das in der Mitte

zwischen den beiden Betten steht. Dort liegt auf einem Teller ein einzelner knusprig süßer Keks.

11.2 DVD

