

Autorin: Fleischer, Sandra.

Titel: Zeichentrick.

Quelle: Jürgen Hüther/ Bernd Schorb (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4., vollständig neu konzipierte Auflage. München 2005. S. 428-432.

Verlag: kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Sandra Fleischer

Zeichentrick

Zeichentrick war ursprünglich ein pro Sekunde aus 24 gezeichneten Einzelbildern bestehender Animationsfilm. Aber bereits beim ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm *Schneewittchen* von Disney, der 1937 in die Kinos kam, wurde der Herstellungsaufwand vereinfacht, indem Hintergründe der Bilder beibehalten und mehrfach verwendet wurden. Heute werden Zeichentrickangebote meist mithilfe des **>Computers** hergestellt. So entstehen Zeichentrickangebote, die eine Kombination von handgemalten und computeranimierten Bildern sind, und auch vollständig computeranimierte Angebote. Die vollständig computeranimierten Angebote weisen starke Qualitätsunterschiede auf. Produktionen für das Kino sind meist von hoher technischer und gestalterischer Qualität und oft 3D-animiert. Dagegen sind einige computer-animierte Serien für das Fernsehen von weniger hoher Qualität, die Figuren bewegen sich ruckartig und die Bildauflösung erscheint grob. Dabei zeigen neuere computer-animierte Produktionen auch Unterschiede hinsichtlich der von klassischen Zeichentrickfilmen gewohnten Ästhetik. Zum Beispiel werden in der Serie *Angela Anaconda* schwarzweiße fotoähnliche Gesichter mit farbigen Körpern und Hintergründen kombiniert, was für Zeichentrick ungewöhnlich ist. Vollständig mit Hilfe des Computers erstellte Filme nehmen zu und treten in Konkurrenz zu den traditionellen Zeichentrickfilmen.

Zeichentrick im japanischen Mangastil werden *Animes* genannt, sie beziehen sich auf die japanischen Comics: die Mangas. Animes stammen heute nicht mehr nur aus Japan, sondern werden auch in Koproduktionen mit den USA und in Frankreich produziert. Der Trend zur Kostenreduzierung zeigt sich auch im Animebereich; für das Fernsehen

produzierte Animes bestehen pro Sekunde aus drei Bildern. Nur die Hauptfigur bewegt sich, Hintergrund und Nebenfiguren sind starr. Durch die steigende Bedeutung der Computeranimation wird auch bei den Animes das Handzeichnen verdrängt.

1. Das Zeichentrickangebot für Kinder

Kinder finden im Fernsehen, im Kino, auf Videos und DVDs ein großes Zeichentrickangebot. Im deutschen Fernsehen wird Kindern auf den Kinderkanälen (KI.KA und SuperRTL) wie auch in Programmschienen anderer Sender Zeichentrick geboten, beispielsweise in *tivi* (ZDF) und *Anime@RTLII* (RTLII). (>**Kinder und Medien**) Hauptsächlich werden amerikanische Zeichentrickangebote und Animes ausgestrahlt, aber auch europäische Zeichentrickserien haben ihre Sendeplätze. Neben den reinen Zeichentrickangeboten finden sich im Fernsehen auch Mischformen aus Zeichentrick- und Realfilm, bei denen entweder Realfilm- oder Trickfilmsequenzen zu dramaturgischen Zwecken einzeln platziert werden.

Für das Kino kann ein quantitativer Anstieg abendfüllender Zeichentrickangebote festgestellt werden. Trotz ihrer jahrelangen Entwicklungsphase kommen mehrmals pro Jahr Neuproduktionen in die Kinos. Dominiert ist der deutsche Kinomarkt von amerikanischen Produktionen, die stets eingebunden in komplexe Merchandisingstrategien auf den Markt kommen, beispielsweise *Tarzan* und *Shrek*. Bilder der Zeichentrickfiguren sind auf Schulmaterialien und Kleidungsstücken abgedruckt und ganze Spielzeugreihen werden passend zum Kinofilm hergestellt (>**Werbung**). Der kommerzielle Erfolg von Zeichentrickangeboten zeigt sich auch in der Weitervermarktung von Kinofilmen. Einerseits werden wie bei Realfilmen Spin Offs produziert, der Teil 2 wird dann auf Video bzw. DVD auf den Markt gebracht (Z.B. *Die Schöne und das Biest: Weihnachtszauber* oder *Arielle, die Meerjungfrau 2*). Andererseits werden auch Zeichentrickserien für das Fernsehen produziert, die oftmals mit neuen Nebenfiguren arbeiten und die ursprüngliche Story des Kinofilms verlassen. Basis von Zeichentrickserien sind aber auch erfolgreiche Realfilme, so beispielsweise die *Ghostbusters* und *Ace Ventura*.

2. Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung von Zeichentrick durch Kinder

Kinder lieben Zeichentrick; bis zum Ende der Grundschulzeit sind Kinder von Zeichentrickangeboten begeistert und ziehen diese oftmals den Realfilmformaten vor. Zeichentrick dient Kindern zur Entspannung, Unterhaltung, zum Ausleben ihrer Lust an Spannung und Action und auch als potentielle Quelle für Orientierungen.

Traditioneller Zeichentrick für Kinder, das sind humorvolle Geschichten mit einem Happy End. Im Mittelpunkt der einfachen Handlungsmuster steht meist eine Hauptfigur, die mit Nebenfiguren agiert. Die Figuren sind einem klaren „Gut und Böse“- Schema zugeordnet. Beispiele sind amerikanische Produktionen wie *Mickey Mouse* und *Spongebob Schwammkopf* und auch die polnische Serie *Lolek und Bolek*. Auch die japanischen Angebote *Wickie, der kleine Wikinger*, *Biene Maya*, und *Heidi* sind in Inhalt, Machart und Dramaturgie den europäischen und amerikanischen Zeichentrickserien ähnlich und sprechen Vorschulkinder und Grundschulkindern an. Die japanische Serie *Captain Planet* (90er Jahre) kann bereits dem Anime-Bereich zugeordnet werden, bietet aber auch noch das klassische Happy End, wiederkehrende und eindeutig zuordnungsbar Figuren und eine Inszenierung von Action, die bewusst nicht über die Darstellung von massiven Gewalthandlungen und deren Folgen erreicht wird. Neuere japanische Animes unterscheiden sich allerdings stark hinsichtlich ihres Inhaltes, ihrer Dramaturgie und Machart von den traditionellen Zeichentrickangeboten und sind nicht generell für die Zielgruppe Kind geeignet.

Im Mittelpunkt der Wahrnehmung stehen die Figuren

Im Mittelpunkt der Rezeption durch Kinder stehen die Figuren. An ihnen entscheidet sich, ob Kinder das Zeichentrickangebot mögen oder nicht. Im Altersverlauf ändert sich die Wahrnehmung der Charaktere und dadurch die Präferenz der Kinder (Theunert/ Schorb 1996). Im Vorschulalter sind die äußeren Merkmale und die Zugehörigkeit zum guten oder bösen Lager ausschlaggebend für die Einordnung und Bewertung der Figuren. Vorschulkinder bevorzugen kindliche Charaktere, die - wie sie selbst - die Welt und das alltägliche Leben für sich entdecken. Klare Charakterisierungen, wiederkehrende Handlungsmuster und Figurenkonstellationen kommen den kindlichen

Rezeptionsfähigkeiten entgegen. Die Wiedererkennbarkeit von Figuren und Handlungsabläufen begründet die Beliebtheit von Zeichentrickserien.

Ab dem Grundschulalter werden die Motive und Gefühle der Zeichentrickfiguren zunehmend wahrgenommen. Es lassen sich geschlechtsabhängige Differenzen in der Wahrnehmung und Bewertung von Zeichentrickfiguren feststellen. Mädchen und Jungen suchen nun nach gleichgeschlechtlichen Identifikationsfiguren, die ihnen als Vorbilder dienen können. Mit zunehmendem Alter werden den Kindern die Glaubwürdigkeit der Charaktere und die Nachvollziehbarkeit der Handlungen immer wichtiger. Die Suche der Kinder nach realitätstauglichen Handlungsmustern und Rollenkonzepten und nach mehr Action (bei den Jungen) führt zu einer Abwendung von Zeichentrickangeboten und einer Hinwendung zu Realfilmangeboten. Zeichentrick erscheint älteren Kinder zu stereotyp und vorhersehbar. Das bedeutet allerdings nicht, dass ältere Kinder gar kein Zeichentrick mehr schauen. Humorvolle, komplexe Geschichten mit facettenreichen Figuren werden altersübergreifend gemocht. *Die Simpsons* ist beispielsweise eine generationsübergreifend gesehene Zeichentrickserie. Während sich jüngere Kinder vor allem über Barts Streiche, seine Neugier und seine Aufmüpfigkeit amüsieren und sich dabei in ihm wieder erkennen, verstehen ältere Zuschauer den satirischen Aspekt der Serie und lassen sich von dieser Parodie auf die amerikanische Gesellschaft unterhalten.

Wahrnehmung und Bewertung von Gewaltdarstellungen

In einigen Zeichentrickangeboten sind Gewalthandlungen zu sehen. Gewaltdarstellungen im Zeichentrick zeigen hauptsächlich physische **>Gewalt**. Physische Gewalt findet gegenüber Dingen und Personen statt, wobei die Gewalt gegen Personen weitestgehend folgenlos ist, d.h. dass die Figuren nicht zu Schaden kommen (Theunert/Schorb 1996). Realistische Verletzungen und Blut werden im traditionellen Zeichentrick nicht gezeigt. Wenn der Tod überhaupt eine Rolle spielt, so trifft er die Bösen. Die Guten sterben im Zeichentrick nicht.

Sehen Kinder Gewalthandlungen im Fernsehen, nehmen sie stets die Opferperspektive ein. Da im traditionellen Zeichentrick keine Opfer zu sehen sind, verstehen Kinder die gezeigte Gewalt als folgenlos und als dramaturgisches Spannungselement in einer fiktiven Geschichte. Die Fiktionalität des Zeichentricks setzt dabei einen sicheren Rahmen. So können Kinder Gewalthandlungen wie in der Serie *Tom & Jerry* sogar genießen, weil kein

Opfer zu bemitleiden ist und der Humor im Vordergrund steht. Dabei begegnen Kinder Zeichentrick auch mit einem Rezeptionsstil, der sich deutlich von der Rezeption Erwachsener unterscheidet. Kinder betrachten Zeichentrick als fantastisches Spiel, im Gegensatz zu Erwachsenen, deren Einschätzung stets von der Frage überlagert ist, was wäre, wenn die Darstellungen real wären (Rathmann 2004).

Mit Blick auf die präsentierten Inhalte müssen aber auch Gewaltdarstellungen im Zeichentrick weiter kritisch betrachtet werden. Denn das in Abenteuer- und Actionzeichentrick vorkommende Notwehrmotiv (Theunert/Schorb 1996) Legitimiert den Einsatz von Gewalt. Die Guten setzen in Notwehr Gewalt gegen die Bösen ein, dadurch erscheint Gewalt als gerechtfertigtes und erfolgreiches Konfliktlösungsmittel. Konfliktvermeidungsstrategien werden hingegen nicht thematisiert. Besonders relevant wird die medienpädagogische Sicht auf die Gewaltdarstellungen bei einigen Animes. Wie am Beispiel einer der erfolgreichsten japanischen Zeichentrickserien *Dragonball* und der Fortsetzung *DragonballZ* deutlich wird, sind diese Zeichentrickangebote zentral auf Action ausgerichtet. Im Mittelpunkt solcher Serien steht die kämpferische Auseinandersetzung, die durch exzessiv inszenierte und dargestellte physische wie psychische Gewalthandlungen umgesetzt wird. In diesen Angeboten führt Gewalt zu körperlichen Verstümmelungen und sogar zum Tod der Filmhelden. In Hinblick auf die kognitiven und sozial-moralischen Fähigkeiten von Kindern ist besonders problematisch, dass die Figuren teilweise Spaß an der brutalen Gewaltausübung empfinden und sich über die Opfer lustig machen. Das Fehlen eines Happy Ends pro Folge, sowie die detaillierte Darstellung von brutaler physischer und psychischer Gewalt in Angeboten wie *DragonballZ* ist aus pädagogischer Sicht für Kinder äußerst bedenklich.

Zeichentrick als Orientierungsangebot

Aus der qualitativen Rezipientenforschung ist bekannt, dass Kinder auf ihrer Orientierungssuche das **>Fernsehen** - ihr Lieblingsmedium - nutzen. Kinder suchen im Fernsehen nach Hinweisen zur Bewältigung entwicklungsbedingter Themen und aktueller Probleme. Außerdem suchen sie Anregungen für die Ausformung ethischer und moralischer Werte und nach brauchbaren Konzepten für Geschlechterrollen (Theunert u.a. 1995). Zeichentrickangebote sind für Kinder eine potentielle Quelle für Orientierungen. Die Zeichentrickcharaktere und allen voran die Lieblingshelden der Kinder

präsentieren ihnen Rollenvorbilder und Handlungsmuster, mit denen sich die Kinder auseinandersetzen. Sie können diese für sich adaptieren oder sich auch dagegen abgrenzen. Solch eine aktive Rezeption setzt allerdings die Fähigkeit zur kritischen Reflektion voraus, bei dessen Ausformung Kinder von Erwachsenen und Pädagogen unterstützt werden müssen. Mit Blick auf die in Zeichentrickfilmen angebotenen Geschlechterrollen ist festzustellen, dass aufgrund des quantitativ höheren Angebotes an männlichen Figuren die Jungen auf ihrer Suche nach männlichen Vorbildern schneller fündig werden als Mädchen. In neuerer Zeit kann ein leichter Trend hin zu weiblichen Hauptrollen für den Zeichentrickbereich konstatiert werden. Beispiele für facettenreiche, selbstständig handelnde Mädchen- und Frauenfiguren im Zeichentrick sind *Angela Anaconda* und *Pepper Ann*.

In Animes ist die Darstellung und Rolle von Mädchen- und Frauenfiguren äußerst kritisch zu betrachten. Zwar gibt es vereinzelt auch starke, selbstbewusste weibliche Helden - beispielsweise in *Sailor Moon* -, jedoch steht dort der weibliche Körper, mit den für den Mangastil typischen riesigen Augen, extrem langen Haaren und Beinen im Vordergrund. In einigen Animes werden Frauen sogar vollkommen auf ihre Rolle als Sexualpartnerin reduziert; sie sind freizügig gekleidet und bewegen sich in sexuell anzüglichen Posen.

(>**Geschlecht und Medien**)

Zeichentrickangebote richten sich nicht ausschließlich an Kinder

Generationsübergreifende Serien bieten verschiedenen Altersgruppen einen Zugang (*Simpsons* oder *Futurama*). Darüber hinaus gibt es aber auch Zeichentrickangebote, die nicht Kinder zur Zielgruppe haben. Kinofilme wie *Das kleine Arschloch* oder die Serie *Southpark* richten sich an Jugendliche und junge Erwachsene. Solche Angebote für Jugendliche und Erwachsene haben den Charakter von Comedy bis hin zur scharfen Gesellschaftssatire, die nicht für Kinder gedacht sind und auch nicht von ihnen verstanden werden. Auch im Animebereich gibt es Serien, die klar Jugendliche und junge Erwachsene ansprechen wollen, beispielsweise *Noir*. Animes, die sich an ein (fast) erwachsenes Publikum richten, präsentieren häufig physische Gewalthandlungen, deren blutige Folgen genau wie das Leiden der Opfer minutiös gezeigt werden. Außerdem beinhalten sie oftmals sexuelle Anspielungen bis hin zu pornographischen Darstellungen.

Literaturempfehlungen:

Theunert, H./Schorb, B.: Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München 1996.

Vollbrecht, R.: Manga & Anime. Japanische Comics und Zeichentrickfilme in Deutschland, den USA und Japan. In: Aufenanger, S./Schulz-Zander, R./Spanhel, D. (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik. Opladen 2001, S.441-463.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.