



Year: 2013

There's nothing wrong with being scared, as long as it doesn't change who you are. Monströse Bedeutungsgewebe in kinderfreundlichen Animationsfilmen

Werner, Tamara

Abstract: Althergebrachte Schreckgestalten wie Geister, Graf Dracula oder Frankensteins Monster haben einen festen Platz im populärkulturellen Gedächtnis. Durch zitierende Neuinterpretationen werden die Figuren jeweils an verschiedene kulturelle Befindlichkeiten und Zuschauergruppen angepasst und finden auch den Weg in heimelige Kinderzimmer. Längst sind die Monster nicht mehr nur Schreckensbringer, sondern auch Sympathieträger und fungieren als Projektionsflächen für diverse bewusste und unbewusste Ängste – auch für Heranwachsende. Der Beitrag folgt diesen Monsterfiguren anhand von vier Filmen: Igor (2008), Hotel Transylvania (2012), ParaNorman (2012) und Frankenweenie (2012). Es wird versucht zu klären, weshalb diese ehemals ernsten Feindbilder in kindliche Imaginationswelten transportiert werden und welchen Zweck sie im Kinderzimmer erfüllen. Es zeigt sich, dass die Stoffe durch den Rückgriff auf populärkulturell verankerte Figuren Kinder wie auch Erwachsene ansprechen und verschiedene Lesarten anbieten. Die Hauptbotschaften sind dabei in den betrachteten Stoffen dieselben. Einerseits wird auf das gefährliche Potential von gesellschaftlich tabuisierten Ängsten verwiesen. Durch die normierte Ausklammerung von Schmerz, Frustration oder Tod können sich diese zu brodelnden Gewaltpotentialen entwickeln, welche sich auf willkommene Feindbilder projizieren lassen und so Monster erst hervorbringen – es entsteht eine Spirale der Furcht. Andererseits richtet sich der Fokus auf die Beziehung von Eltern und Kindern im Spannungsfeld des Erwachsen-Werdens in einer disziplinierenden Gesellschaft. Kinder werden ermuntert an ihrer Fantasie, ihren Träumen und letztlich ihrer Individualität festzuhalten. Sie sollen sich nicht aufgrund der antizipierten Verrohung vor dem Erwachsen-Werden fürchten. Die Erziehenden wiederum bekommen einen kritisch reflektierenden Spiegel vorgehalten. Sie werden ermahnt den Heranwachsenden mannigfache Freiheiten zu gewähren und sie in ihrer empathischen Emotionalität und kreativen Eigensinnigkeit zu stärken. So werden die Monster in der Kinderstube zu den Anwälten der Jugend, die im Angesicht einer normierenden, sanktionierenden, exkludierenden und opportunistischen Gesellschaft für freie Entfaltung, Selbstwirksamkeit und die Handlungskompetenz von Kindern eintreten.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-86914>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Werner, Tamara (2013). There's nothing wrong with being scared, as long as it doesn't change who you are. Monströse Bedeutungsgewebe in kinderfreundlichen Animationsfilmen. *Kids+media*, 2013(1):64-89.



„There's nothing wrong with being scared, as long as it doesn't change who you are“: Monströse Bedeutungsgewebe in kinderfreundlichen Animationsfilmen

Von Tamara Werner

Ein Hotel voller Monster. Emsiges Treiben herrscht in der Eingangshalle eines riesigen und abgelegenen Gruselschlosses, des *Hotel Transylvania*¹. Unterschiedlichste Monster strömen durch die Eingangstore des Hotels, welches seine Gäste zur Urlaubszeit willkommen heisst und das Personal des Hauses gehörig ins Schwitzen bringt. So haben es beispielsweise die grünen Hexen mit grossen Nasen und schwarzer Kleidung sehr eilig. Denn die knorrigen Damen sind die Putzfrauen des Hauses und haben Einiges zu tun, denn auch Monster machen Dreck, wünschen aber Sauberkeit. Die Gäste – Yetis, Werwölfe, Vampire, Skelette, Mumien und viele andere (Abb. 1) – kommen von überall her, um in den Mauern des Hotels mit ihren Freunden, den Urlaub zu verbringen, sich im Ambiente der bunten Schar umsorgen zu lassen und sich erholen zu können. Diese Erholung wird ihnen ermöglicht durch die schützende Sicherheit der abgelegenen und abgeschotteten Burg, die sich fernab von menschlichem Leben befindet.

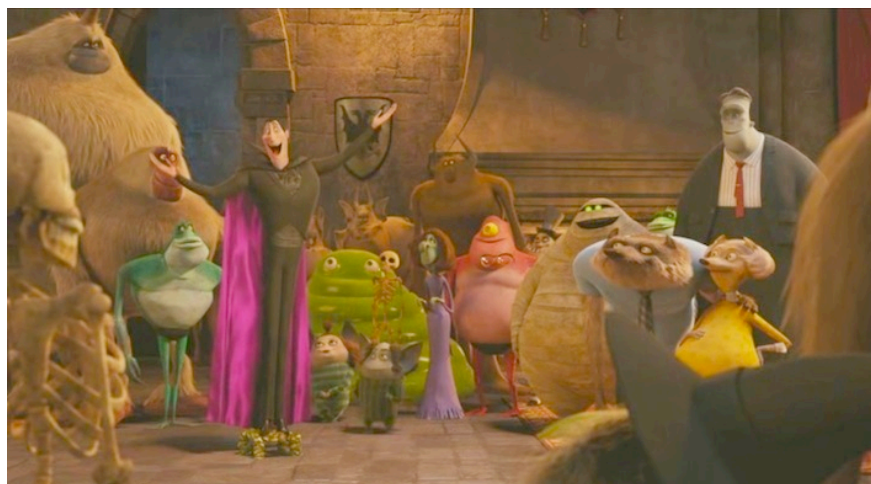


Abb. 1: Graf Dracula begrüsst seine bunte Monsterschar (00:09:33 *Hotel Transylvania* 2012).

Die Monster in *Hotel Transylvania* – besonders Frankensteins Monster und Graf Dracula – verweisen einerseits auf ihre populärkulturellen Horror-Wurzeln, werden andererseits aber in eine neue fantastische Konstellation verlegt und individuell weiterentwickelt. Bei dieser Umdeutung der bekannten

¹ So lautet der Titel des gleichnamigen Animationsfilmes unter der Regie von Genndy Tartakovsky aus dem Jahre 2012.

Figuren handelt es sich nicht um einen Einzelfall, sondern um ein verbreitetes Phänomen, das sich über verschiedene Genres und Zuschauergruppen ausdehnt.² Besonders interessant kann hierbei das Diffundieren dieser Figuren in die Sparte der animierten Kinderfilme erscheinen, nicht zuletzt in Bezug auf die nötigen Anpassungsleistungen an das junge Publikum.

Die Hingezogenheit zum Gruseligen und Schauerlichen besitzt eine lange Tradition und scheint tief im menschlichen Sein verwurzelt zu sein. Viele der heute immer noch im kulturellen Gedächtnis überdauernden Monster fanden ihre Form im 19. und 20. Jahrhundert als Figuren der Gothic-Literatur.³ Edgar Allan Poe, Mary Shelley und Bram Stoker – um nur wenige, dafür aber umso bekanntere zu nennen – schmiedeten aus geschickt gewählten Teilaspekten verschiedener Quellen (wie Literatur oder aber gläubischem Alltagswissen) neue Figuren und Motive, die überdauerten, das Genre fundamental prägten und deren Einfluss auch heute noch deutlich zu spüren ist. Es entstanden stimmige Figuren, die durch ihren Flickwerk-Charakter im kulturellen Gewebe Wurzeln schlagen konnten, in gewisser Masse neu waren aber doch auch vertraut, quasi wiederkehrende Bekannte, welche zum Fürchten einluden. Diese Figuren wurden zu Projektionsflächen, um offenen und verborgenen Ängsten Gestalt und Ausdruck zu verleihen und so in einem abgesicherten Rahmen als Entlastungsventil zu dienen. Die verhandelten Ängste dienen auch zur Warnung und Belehrung, um nicht in dieselben Fallen wie die Protagonisten zu tappen. Die Werke des Horrors sollen hierbei nicht nur den Intellekt der Rezipienten ansprechen, sondern im Besonderen die Emotionen dieser katalysieren.⁴ Die Stoffe sollten also nicht nur unterhalten, sondern auch entlasten, warnen, bewegen und zur Reflektion anregen.

Da es sich bei der Angst jedoch nicht um eine vordergründig angenehme Emotion handelt, stellt sich die Frage, wieso Menschen das Erleben von Angst bewusst herbeiführen. Becker charakterisiert die Angst als „biologisch sinnvolle Reaktion mit hohem Überlebenswert“⁵. Dieser Erregungszustand kann auch der Motivation dienen und ist auf die Zukunft gerichtet. Es gilt Angst von Furcht zu unterscheiden, denn die Angst ist das diffuse, vage und negative Gefühl der Anspannung gegenüber einer nicht klar identifizierbaren Bedrohung. Die Furcht hingegen ist auf eine klar identifizierbare, unmittelbare Quelle gerichtet.⁶ Vor allem der Angst kommt eine enorme soziale Bedeutung zu, denn sie dient der Kommunikation und „hat einen starken Einfluss auf unser Denken und Handeln, sie kann unsere Weltansicht prägen, teilweise ohne dass es uns bewusst wird“⁷. Wovor wir uns fürchten oder ängstigen, bildet unser Weltbild mit, dient der Verständigung der Menschen untereinander, formt und erhält so die kulturelle Kommunikationsbasis. So verstecken sich in den Stoffen des Horrors grundsätzliche ‚Wahrheiten‘ des Mensch-Seins und verbinden so die biologische Notwendigkeit mit verhandelbaren, kulturellen Konnotationen.

Diese Funktionen der furchteinflössenden und anregenden Imaginationen haben sicherlich überdauert, jedoch ist unschwer zu erkennen, dass sich die furchtauslösenden Inhalte – zumindest unter der Oberfläche – gewandelt haben. ‚Alte‘ Monster werden auch heute gerne neu adaptiert, werden

² Ein früheres Beispiel für diese Form der Figuren-Mischung findet sich in der TV-Serie *The Munsters*. Diese wurde 1964-1966 ausgestrahlt und zeigt in humoristischer Weise den ganz normalen Alltag einer Familie von Monstern, inmitten der amerikanischen Suburb.

³ Vgl. insbesondere Braudy 2003, Brittnacher 1994 sowie Edmundson 1999.

⁴ Braudy 2003, 249.

⁵ Becker 2011, 7.

⁶ Becker 2011.

⁷ Becker 2011, 16.

zu Gefässen mit äusserer Konstanz und variablem Inhalt, transportieren aber immer die ‚Geschichte‘ der vergangenen Imaginationen mit. Beispielhaft hierfür steht Bram Stockers Vampir aus dem Jahre 1897, der als ikonographisches Flickwerk gelten kann.⁸ Schon dieser Dracula inkorporierte verschiedene Ängste und bot sich so für mannigfache Neuimaginationen an. Die Figur fand ihren festen Platz im populärkulturellen Gedächtnis und erwies sich als unversiegbare Quelle, um stetig neue verwandte aber doch abweichende Bilder von Vampiren zu kreieren und sich und die seinen bis heute interessant zu halten.⁹ Bei Frankensteins Monster sind ähnlich populäre Tendenzen zu beobachten. Neben den ‚grossen‘ Monstern des Schauerlichen, welche auch in Neuimaginationen oft auf den ersten Blick zu erkennen sind, hat das Genre noch viele weitere Kreaturen verschiedenen Ursprungs hervorgebracht. So bilden denn Aliens, Amazonen, untote Kuscheltiere, Hexen, Mutanten und Ergebnisse von missratenen Experimenten sowie auch hin und wieder Kommunisten eine wahre Armee, die zum Gruseln animiert. Die beliebten und populärkulturell verankerten Monster sind aber nicht nur den Erwachsenen vorbehalten, sondern erfreuen sich in Stoffen für Kinder und Jugendliche äusserster Beliebtheit.

Vor allem ihr Erscheinen in Animationsfilmen für Kinder ab dem Jahre 2010 ist auffallend. *Monsters, Inc.*¹⁰ läutete die Ära der computeranimierten Figuren – speziell der Monster – ein. Mit einem riesigen Arsenal an flauschigen, schuppigen, grotesken und süssen Monstern zeigte der Film die Vielfalt der nun technisch möglichen Monster-Kreationen auf. Im synthetischen Medium waren der Imagination der Macher keine Grenzen mehr gesetzt.¹¹ Es folgten viele weitere Animationsfilme, welche auffallend oft mit populären Monster- und Horror-Motiven spielten, diese aufgriffen, zitierten und parodierten. So fanden Dracula, Skelette, Frankensteins Monster und Dr. Frankenstein selbst – als Prototyp des verrückten Wissenschaftlers – zu einer kindgerechten, versüssten Form, die aber auch für Erwachsene reizvoll war und ist. Besonders bei Kindern erfreu(t)en sich Monster stets grosser Beliebtheit: „Children, it seems, have always had a predilection for what we now categorize as the Gothic, for ghosts and goblins, hauntings and horrors, fear and the pretence of fear.“¹² Wieso dem so ist, scheint ergründenswert. Im Weiteren lohnt sich aufgrund der Verschiedenheit der ikonographischen Monster und deren Neuinterpretationen ein differenzierter und genauer Blick auf diese animierten Werke, um zu sondieren, wieso die ernsten Monster von einst im Kinderzimmer so beliebt sind und wie der Wandel von Horror und versüstem Humor vor sich geht.

Die Neuimaginationen sind verbunden mit einem Wandel an Bedeutungen und Attributionen, der es verdient, erkundet zu werden. Durch die Erkenntnisse aus der Betrachtung des Bedeutungswandels soll das subversive Potential der Filme freigegeben und Rückschlüsse auf deren Beziehung zu gegenwärtigen gesellschaftlichen Empfindungen angestellt werden. Es soll nun versucht werden, der Fährte der Monster nachzuspüren, um ihrem Kern oder ihrem faszinierenden Potential nachzuspüren und mit Blick auf gruselige Animationsfilme wie *Hotel Transylvania* (2012 Tartakovsky), *ParaNorman* (2013 Fell und Butler), *Igor* (2008 Leondis) oder *Frankenweenie* (Burton 2012) zu erkunden, wie sich ihre bedeutungsvollen Konnotationen gewandelt haben und wie dieser Wandel gedeutet werden kann.

⁸ Vgl. Mikota und Planka 2012.

⁹ Vgl. Schrackmann 2012.

¹⁰ *Monsters, Inc.* Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich 2001.

¹¹ Giesen 2003.

¹² Jackson, Coats und McGillis 2008, 2.

Hotel Transylvania: Dracula als alleinerziehender, entgruselter Vater

Wie erwähnt versammelt sich im Hotel Transylvania regelmässig eine gruselig-bunte Schar um gemeinsam in Sicherheit den Urlaub zu verbringen. Erdacht und geführt wird diese Institution von Graf Dracula, der diese Burg gezielt als Ort der Sicherheit für Monster und insbesondere für seine Tochter Mavis ersann. Nach dem dramatischen Tod seiner Frau¹³ ist es sein oberstes Ziel die junge Vampirin zu schützen und alles hierfür zu tun, sogar diese zu belügen. So erzählt er ihr von der Boshaftigkeit der Menschen und inszeniert Vorurteils-bestätigende Erfahrungen, um Mavis davon abzuhalten, die weite Welt erkunden zu wollen. Während ihrer Sozialisation formt er ihr Weltbild mit, indem das Feindbild ‚Mensch‘ – beispielsweise durch Gruselgeschichten – verankert wird. Durch einen Zufall dringt jedoch ein menschlicher Teenager namens Jonathan in die abgelegene Burg ein, entlarvt die nur vermeintliche Sicherheit und er und Draculas Tochter verlieben sich gar unsterblich in einander. Dracula muss seine Vorurteile den Menschen gegenüber überdenken, denn Jonathan schleicht sich auch in sein Herz. Im Weiteren muss der Graf lernen, seine Tochter loszulassen, den Mantel der Furcht – der seine Seele belastet und den er auch selbst mit generiert hat – abzuliegen, um in eine gemeinsame, ehrliche und befreite Zukunft starten zu können. Zentral in dieser monströsen, filmischen Inszenierung sind folglich die Thematisierung der Entstehung von Vorurteilen durch Furcht und deren Weitergabe durch gezielte Erziehung, der damit verbundene Rückzug zum vermeintlichen Selbst-Schutz und die Wichtigkeit einer ehrlichen Beziehung von Eltern und Kindern.

Zur Inszenierung dieser Themen werden verschiedene ikonographische Monster des Horrors auf engem Raum versammelt. Die Schwere der Themen und die populärkulturelle Geschichte der Monster bedingen gewisse Anpassungsleistungen an ein junges Publikum. Die Monster müssen ‚entgruselt‘¹⁴ werden. Dies geschieht in *Hotel Transylvania* durch Humorisierung, Domestizierung und eine emotionale Kontextualisierung der Monster. Die vermeintlichen Monster sollen klar als humoristische Slapstick-Figuren dargestellt werden, um einerseits die Härte der anklingenden Kritik zu entschärfen und andererseits den Monstern ihr bedrohliches Potential zu nehmen. Dass diese Umwandlung so verlässlich funktioniert, liegt an der Verwandtschaft von Horror und Humor, denn das Humoristische und das Gruselige sind eng miteinander verbunden, gehen Hand in Hand, wie beispielsweise auch Noël Carroll¹⁵ bereichernd ausführt. Er geht darauf ein, dass sich das Furchteinflössende und das Belustigende Voraussetzungen und Eigenschaften teilen, wie beispielsweise das Verletzten von Kategorien, Normen und Erwartungen.¹⁶ Durch diese Brüche werden – abhängig davon, ob Bedrohliches vorhanden ist – verschiedene emotionale Befindlichkeiten ausgelöst. Freude oder Furcht sollen ausgelöst werden und hierdurch Lachen oder Erschrecken provoziert werden. Obwohl sich die Zielzustände unterscheiden, teilen sich die Erregungszustände doch das Spiel mit dem Überraschenden und Nicht-Vorhersehbaren.

¹³ Dracula lebte mit seiner angetrauten Vampir-Braut und dem gemeinsamen Neugeborenen friedvoll in einer Burg. Durch ihre Andersartigkeit erweckten sie aber die Furcht der menschlichen Bevölkerung. Diese Furcht wandelte sich in Aggression und der wütende Mob suchte die Familie heim und Draculas Gemahlin starb.

¹⁴ In Anlehnung an Schrackmann 2012.

¹⁵ Vgl. Carroll 1999.

¹⁶ Carroll 1999, 154.

So werden denn in *Hotel Transylvania* die urlaubenden Monster mit einer sympathischen, unschuldigen Tollpatschigkeit angereichert, um Lachen zu provozieren und klar zu machen, dass sich vor diesen Monstern keiner zu fürchten braucht. Die lustige und facettenreiche Zusammenkunft von Figuren ist auch äusserst sensibel und pflegt einen äusserst sozialen Umgang untereinander, denn in dieser fantastischen Hotel-Welt wird jedes einzelne Wesen unabhängig von physischen oder psychischen Attributen akzeptiert und respektiert. So ist nicht einmal das frisch vermählte Floh-Paar zu klein, um hier aufgenommen und beachtet zu werden. In einer gemeinschaftlichen, empathischen und unschuldigen Utopie leben die verschiedenen Wesen zusammen. Diese umsichtige Rücksichtnahme ist gebunden an die Biographien und den Alltag der Monster. Denn Dracula und seine Freunde jagen längst nicht mehr, sie sind erwachsen geworden und haben die wilden Tage der Abenteuer und Heimsuchungen hinter sich gelassen. Für Eskapaden dieser Art bleibt ihnen unabhängig vom zugrundeliegenden Sinneswandel kaum Zeit, denn nun haben die Monster Lebenspartner und Kinder, sowie damit verbundene mannigfache Verantwortungen und Pflichten. Die Monster werden in einen menschlichen, alltäglichen, bekannten und nachvollziehbaren Kontext gesetzt. Die ‚gute, alte Zeit‘¹⁷ wird im Fall des Hotelinhabers Dracula abgelöst durch das Aufziehen der Tochter, wozu in dieser phantastischen Welt auch bei Vampiren das Wechseln der Windeln, das Vorlesen von Geschichten sowie in späteren Jahren, das Bewältigen der Pubertät zählt. Die Monster sind also ‚normal‘ und ermöglichen Identifikation von erwachsener und kindlicher Seite. Beispielhaft hierfür kann eine Szene gelten, in der sich Mavis an ihren Vater kuschelt, während er ihr Gruselgeschichten vorliest (Abb. 2).¹⁸



Abb. 2: Papa Dracula liest Tochter Mavis gruselige Geschichten von bedrohlichen Menschen vor (00:02:14 *Hotel Transylvania* 2012).

¹⁷ Diese gute, alte Zeit ist vor allem dem erwachsenen Zuschauer wohlbekannt, ohne dass sie im Film eigens thematisiert werden müsste. Namen, Erscheinung und bekannte Textpassagen bauen intertextuelle Brücken zwischen Ausgangsstoffen sowie dem zugehörigen Metatext. Durch das Kennen und Wieder-Erkennen dieser Verweise und Zitate wird der Rezipient in gewisser Weise zum Vertrauten der Monster.

¹⁸ Diese schauerlichen Geschichten erzählen von bösen Menschen, die die sanften Monster heimsuchen. Durch diese Präsentation wird auch auf die sozialisierende Funktion von Medien und deren potentielle Wirkung hingewiesen.

Der furchterregende Vampir¹⁹ von einst geht in dieser häuslichen Tätigkeit auf. Die neue Häuslichkeit ist aber ein zweischneidiges Schwert, wie an der kinderreichen Werwolf-Familie ersichtlich wird. Eine grosse, aktive und wuselnde Schar an Welpen gilt es hier im Auge zu behalten und zu betreuen, was vor allem den Vater der Familie völlig ausgelaugt hat. Entlastung soll der Aufenthalt im Hotel bringen durch dessen Infrastruktur und die ebenfalls urlaubenden Freunde und Bekannten, welche sich gerne der wilden Welpen-Schar annehmen. Die wilden Wölfe von einst sind die erschöpften Eltern von heute, welche mit ihren Monsterkindern eine anstrengende Lebensaufgabe übernommen haben. Die familiäre Involviertheit wird also ganzheitlich dargestellt, mit positiven und negativen Aspekten und immer wieder wird auf die Wichtigkeit eines sozialen Umfeldes, als Lieferant von Sicherheit und Entlastung, verwiesen. Gemeinsam sind die Monster stark. Durch die humoristische Darstellung dieser familiären Umstände – zwischen Slap-Stick und Parodie – und die ständige Thematisierung der Relevanz von umsichtiger Liebe und vorurteilslosem Verständnis wird das subversiv zynische Potential, das aus der holistischen Familiendarstellung entsteht, entschärft. Gerade durch die Darstellung der familiären Dualität reaktivieren die kinderfreundlichen Monster ein Grundmotiv des Schauerlichen: „Diese gleichzeitige Sehnsucht nach und Kritik an häuslicher Normalität ist ein wesentlicher Bestandteil des ‚Gothic‘-Genre, da der Kontext der Familie oft der Spiegel ist, durch den die Unnatürlichkeit und Verdorbenheit der Gesellschaft deutlich werden.“²⁰ Unnatürlichkeit und Verdorbenheit zeigen sich hier in Dracula und dem Werwolf-Vater selbst. Dracula ist eine von der herrschenden Gesellschaft traumatisierte Person, die aus Sorge ihr Kind belügt und quasi einsperrt. Die ‚Verdorbenheit der Gesellschaft‘ zeigt sich im ignoranten Zirkel der Furcht, der Angst vor dem Unbekannten und der aggressiven Reaktion darauf. Das Oberhaupt der Werwolf-Familie wiederum stellt den überarbeiteten und ausgelaugten Vater dar, der schlicht überfordert ist und dem künstlichen – von der Gesellschaft erzwungenen – Bild des stets freundlich strahlenden, energetischen Vaters nicht entsprechen kann. Illusorische Erwartungen und die Macht von Normvorstellungen über Menschen werden kritisiert. Dieser Zirkel der Furcht ist in *Hotel Transylvania* das Kernthema. Denn aus Angst vor den Monstern suchten die Menschen die unschuldigen Kreaturen heim. Diese wiederum schotteten sich aus Furcht vor den Erzürnten und deren Heimsuchung ab. Durch Sozialisation vererbt sich die Spirale der Furcht und der einzwängenden Kräfte fort. Das Hotel, die grosse abgeschottete Burg, soll die Monster schützen und die Menschen ausschliessen. Wo etwas ausgeschlossen wird, wird jedoch auch etwas eingeschlossen. Hierunter leidet vor allem Tochter Mavis, für welche der goldene Käfig zur Qual wird und die sich nach der spannenden, unbekannteren Aussenwelt verzehrt. Das Unbekannte und Fremde ist für Mavis keine Quelle der Furcht, sondern im Gegenteil eine potentielle Quelle der Freude. In ihr verbergen sich keine Ängste, die nur darauf warten, sich an einem willkommenen Objekt zu entladen. Die Heranwachsende unterscheidet sich somit enorm vom erwachsenen Umfeld, wie dem liebenden Vater oder den gefürchteten Menschen. Furcht, Rückzug und Sehnsucht implizieren und betonen die Verletzlichkeit der Monster, welche sich nach Ruhe, Sicherheit und Geborgenheit und nicht nach Chaos und Zerstörung sehnen. Das Monster ist kein gefühlloser Feind, sondern ein sensibles Wesen, das genau wie die vermeintlich normalen und bekannten Menschen Angst und Schmerz empfinden kann. Wer Schutz sucht, offenbart seine Verletzlichkeit und die inhärente Schwäche sowie Unsicherheit. So zeigt das Monster,

¹⁹ An diesem Potential wird kein Zweifel gelassen, denn wenn Dracula sich um das Wohl der Tochter ängstigt, zeigt er sein erschreckendes Gesicht und lautes Wutgebrüll.

²⁰ Braudy 2003, 250.

dass es ein Wesen ist, wie alle andern auch, und rückt seine Menschlichkeit in den Vordergrund, auf dass diese das Monströse überstrahle. Dracula geht hier selbst mit gutem Beispiel voran und beweist mit folgenden Worten Verständnis für seinen missgestimmten Gast Big Foot, der unabsichtlich die Sanitäreanlagen des Hotels beschädigt hat: „It's ok, we all get Stomach-Aches Mr. Big Foot.“²¹ Vom grossen Mr. Big Foot bis zum kleinen Floh-Paar, jeder kann seelischen Schmerz empfinden und dies eint die Figuren, trotz ihrer markanten Heterogenität und ermahnt sie zur Umsicht. Die abschreckende Fassade, die oft der Ursprung der Ablehnung ist, verwischt, was die Monster durch die Darstellung ihrer Verletzlichkeit entgruselt und ein Verlassen des Zirkels der Angst ermöglicht. Die monströse Hülle wird durch Dekonstruktion abgelegt und ermöglicht den Blick auf das sensible, verletzliche, bekannte Innere.

Vater Dracula wählt bewusst die Exklusion aus der ‚normalen‘ Gesellschaft. Die Hoffnung auf Anschluss und Akzeptanz ist gestorben und so erbaut er sich seine eigene Heterotopie, eine Gegenwelt zur vermeintlichen Realität der Menschen. Diesen sicheren Raum beschreibt und begründet Dracula selbst folgendermassen:

Jonathan: „Em, can I just ask, what exactly is this place?“

Dracula: „What is this place? It's a place I built for all those monsters out there lurking in the shadows. Hiding from the persecution of human kind. A place for them and their families to come to and be themselves. A place void of torches, pitch forks, angry mobs, a place of peace, relaxation and tranquillity.“²²

In dieser abgeschotteten und geschützten Lebenswelt können sich die verschiedenen und heterogenen Monster entspannen, sich sicher fühlen und durch ihre Umgebung Akzeptanz erfahren. Gleichzeitig entlasten sie aber auch die Gesellschaft der Menschen, da sie diese nicht durch ihre Präsenz ‚belasten‘. Dracula selbst sehnt sich nach Friede, Akzeptanz und Entfaltung. Um dies zu erlangen, wählt er eine selbsterschaffene, fiktive Krisen- oder Abweichungsheterotopie, eine tatsächlich verwirklichte Utopie²³ und realisiert erst spät, dass er dies in seinem Käfig nicht erhält. Diesem selbstgewählten heterotopen Raum wohnt Freiheit inne, von aussen betrachtet eine Narrenfreiheit. Durch die selbstgewählte Einkerkierung kann sich Dracula nicht von der normalisierenden, dauerpräsenten, panoptischen Macht befreien, im Gegenteil hat sie ihn umso fester im Griff. *Hotel Transylvania* zeigt also einerseits Möglichkeiten auf, wie Monster durch Domestizierung, Humorisierung und Sensibilisierung erfolgreich entgruselt werden können. Von bedrohlichen Schreckfiguren werden sie zu verletzlichen und Schutz bedürftigen Wesen, also zu Identifikationsflächen. Trotz der humoristischen Anreicherung werden sie nicht der Lächerlichkeit preisgegeben. Die Verletzbarkeit wird zum Kern ihres fühlenden und denkenden Wesens und somit zur Basis einer auf Solidarität und Gleichwertigkeit beruhenden Menschlichkeit. Die Gleichheit in der Verschiedenheit ist die Grundfeste der monströsen Gesellschaft und der Film selbst ein Plädoyer für *diversity*, für menschliche Vielfalt. Diese ernstesten Themen – die Herausforderungen des sozialen Zusammenlebens, die Macht von Stigma und Exklusion sowie der Aggressionen auslösende Zirkel der Furcht – machen die Stoffe auch für ein erwachsenes Publikum attraktiv, ein Effekt der durch die mannigfachen intertextuellen Bezüge noch verstärkt wird.

²¹ *Hotel Transylvania* (00:06:22–00:06:27)

²² *Hotel Transylvania* (00:26:33–00:27:05)

²³ Vgl. Foucault 1992.

Igor: Vom unterschätzten Gehilfen zum Welt rettenden *mad scientist*

Diese Vielfalt findet sich auch in ‚Malaria‘, der Lebenswelt von Igor²⁴, dem Protagonisten des Filmes *Igor*²⁵. In dieser Welt sind verrückte Wissenschaftler, Experimente und Monster der Standard – die Monstrosität ist Normalität. Bei ‚Malaria‘ handelt es sich um ein Land, das davon lebt, dass es Monster produziert und sich dafür bezahlen lässt, diese nicht auf die restliche Welt loszulassen. Kuriose und groteske Gestalten tragen zur ‚normalen‘ Vielfalt bei und gliedern sich perfekt in die Gesellschaft ein. Diese Vielfalt ist absolut und es wird nicht unterschieden, ob die Kreaturen ‚natürlichen‘ oder ‚künstlichen‘ Ursprungs sind. So sind Igor und seine in seinen Experimenten entstandenen Freunde – Scamper, ein depressiver, lebensmüder, aber leider unsterblicher Hase sowie Brain, ein Gehirn im Einmachglas, welches sprechen, hören, sehen und in eingeschränktem Masse denken kann und mit einem Roboterarm ausgestattet ist – vordergründig unauffällige Teile der monströsen Gesellschaft (Abb. 3).



Abb. 3: Igor mit seinen Freunden Scamper und Brain (00:43:10 Igor 2008).

Diese düster-bunte Gesellschaft unterscheidet sich aber deutlich vom Monster-Potpourri in *Hotel Transylvania*. Wo die Hotelbewohner in solidarischer und empathischer Manier geeint sind, sind die Kreaturen in ‚Malaria‘ angetrieben von einem kapitalistischen, auf Konkurrenz und Macht basierenden System. Hier eröffnet sich eine gewisse Schizophrenie von ‚Malaria‘, denn im privaten Bereich finden Ideale von solidarischer Liebe und Freundschaft durchaus Platz – wie am zynisch-freundlichen Umgang von Igor und seinen Freunden ersichtlich wird –, in der beruflichen und offiziellen Ebene jedoch gilt es böse, egoistisch und herzlos zu erscheinen. Obwohl diese Normen und Werte absichtlich vernebelt werden, funktioniert ‚Malaria‘ doch sehr reglementiert und die angesprochene disziplinierende und normalisierende Macht ist in *Igor* deutlich erkennbar. Denn in der nach archaischen Regeln funktionierenden Welt findet eine strenge Kategorisierung der Individuen statt. Gleich nach der Geburt werden die ‚Neuankömmlinge‘ aufgrund ihrer äusseren Erscheinung in soziale Kategorien gesteckt. Je nach Kategorie gibt diese auch gleich den Namen des zugeteilten

²⁴ Igor trägt schon im Namen das Erbe des Horrorgenres, denn mit diesem Namen wurde der bucklige Gehilfe von Dr. Frankenstein in den Weitererzählungen des frankensteinschen Stoffes versehen.

²⁵ *Igor*. Regie: Tony Leondis 2008.

Individuums vor, und so werden alle Mitglieder der Kategorie ‚Igor‘ auch so benannt, sie werden gleich gemacht und anonymisiert. Mit dieser Zuordnung ist nicht nur der Name sondern auch das Schicksal besiegelt. Diese Einteilungen in ‚Igor‘ oder ‚verrückte Wissenschaftler‘ erfüllt in der Welt ‚Malaria‘ den Zweck für ein reibungsloses Funktionieren der Gesellschaft zu sorgen, denn diese basiert auf dem Erfolg wissenschaftlicher Experimente zur Erschaffung von Monstern.

Diese Strukturen können als eine überspitzte Version der von Michel Foucault beschriebenen Macht verstanden werden. Er beschreibt eine soziale Macht, die eine netzwerkförmige und dezentrale Struktur aufweist. Durch die Fäden dieses Netzes wirkt die Macht auf alle Mitglieder – deren Entwicklung, Verhalten und Handlungen – ein. Während der Sozialisation lernen die Heranwachsenden die Normen und Werte der Gesellschaft kennen und internalisieren sie durch den Druck der dauerpräsenten Fäden der Macht. Aus Angst vor Ausschluss und Sanktionen sind die Individuen bemüht, konformes Verhalten an den Tag zu legen und werden gar selbst zur Kontrollinstanz, welche die anderen Mitglieder und deren Anstreben der Standards überwacht.²⁶ Zu dieser Überwachung gehört auch das stete Messen, Selektieren und Normalisieren der Individuen mit Hilfe „des hierarchischen Blicks, der normierenden Sanktion und ihrer Kombination im Verfahren der Prüfung“²⁷. Das Subjekt wird zu einer Ansammlung von Messwerten und Fakten, worin sich sein Status als Individuum erst gründet. Das Individuum und seine mannigfachen individuellen Ausprägungen geraten in ein normalisierendes „Netz des Schreibens und der Schrift“²⁸. Je mehr das Wesen von Mittelwerten abweicht, desto individueller und gleichzeitig kränker wird es wahrgenommen – Individualität wird pathologisiert –, was normalisierende Eingriffe auslöst.²⁹ Diese Vorgänge sind getränkt von einer hierarchisierenden und kontrollierenden Macht, die ein produktives Funktionieren der Gesellschaft gewährleisten soll. Die foucaultsche Macht durchtränkt und normalisiert, sie wird selbst zur schauerlichen Heimsuchung, die in mannigfacher Weise Besitz ergreift und verfolgt.³⁰ Diesem düsteren Netz kann sich kein Individuum entziehen, wie beispielsweise in *Hotel Transylvania* ersichtlich wird. Durch die selbstgewählte Heterotopie erkennen die ‚krankhaft-individuellen‘ Monster die vorherrschende Macht an und wählen selbst die Isolation um die ‚andere‘ Gesellschaft nicht zu ‚belasten‘. Die Heterotopie ist für die Normalen wie für die Anormalen die beste Lösung und so kann die Gesellschaft in einer für alle ‚produktiven‘ Weise weiterbestehen.

Zum Zweck dieser produktiven Gesellschaft wird denn der Held von *Igor*, zu einem Leben als buckliger Gehilfe eines verrückten Wissenschaftlers verdammt. Er soll seinem ‚Meister‘ dienen, nicht denken, sondern Befehle ausführen, im Hintergrund bleiben und vor allem auf das Kommando: „Pull the switch!“³¹ seine Rolle als frankensteinscher Igor wahrnehmen. Aus diesem System gibt es kein Entrinnen:

„All Igors are forced to serve evil scientists. Our life is a permanent graveyard shift. But I never wanted to be an Igor. I always wanted to be an evil scientist. Unfortunately, the hunch on my back

²⁶ Vgl. Foucault 2001, 220–261.

²⁷ Foucault 2001, 220.

²⁸ Foucault 2001, 243.

²⁹ Vgl. Foucault 2001, 220–261. Ist dies nicht möglich, kommt die Heterotopie zum Zuge. In diesen ‚sicheren‘, abgeschlossenen Raum können Betroffene abgeschoben werden, um die Gesellschaft nicht zu belasten.

³⁰ Vgl. Edmundson 1999, 42.

³¹ Auch hierbei handelt es sich um eine intertextuelle Anspielung auf frühe Frankenstein-Verfilmungen.

was a one-way ticket to igor-school. I majored in talking with a slur and graduated with a ,Yes-Master’s degree. Then I was off to find a job.“³²

Igor hat keine Wahl in Bezug darauf, was er mit seinem Leben anfangen kann. Das ändert jedoch nichts daran, dass er ein Wissenschaftler – ein *mad scientist* – sein möchte. Der *mad scientist* ist eine prototypische Figur des Gothic-Horror. Es handelt sich um einen Wissenschaftler der von einer Idee besessen ist und zur Realisierung dieser – also für sein Experiment – alle Grenzen überwinden möchte. Meist handelt es sich um ethische, ‚natürliche‘ Grenzen, welche der ehrgeizige, wahnsinnige, zerzauste und Prestige-süchtige Wissenschaftler frevelhafterweise übertritt. In dieser Hinsicht wird er auch zu einer Angst-reflektierenden Warnfigur, die an die Erhabenheit und Unantastbarkeit der Natur sowie an die Gefahren des technischen Fortschritts und die Schwäche der Menschheit ermahnt.³³ Die der Definition inhärente Prestige-Sucht mutiert in Igors Fall quasi zum verdrehten, anstrebenswerten *American Dream*: „Oh, it’s a great gig, especially if you’re an evil scientist. Fame, fortune, a rent-free castle in the hills. They get it all! They’re the top of the heap!“³⁴ Dieses Ziel möchte Igor erreichen – trotz der fehlenden sozialen Akzeptanz hält er an seinem Traum fest – und als sich ihm durch Zufall die Chance zukommt, sich zu beweisen, zögert er nicht lange und beginnt zu erfinden. In einem frankensteinschen Experiment schafft er Eva – eine Figur so unschuldig, sanft und naiv, dass sie sogar Shelleys ikonographisches Monster übertrifft (Abb. 4). Die frisch animierte Eva nimmt Reissaus und wird von Igor in einem Heim für blinde Kinder gefunden, in welchem sie mit selbstgebastelten Papierblumen und den Kindern in umsichtiger und liebevoller Weise spielt. Das Ziel, ein bedrohliches Monster zu schaffen, ist somit grandios gescheitert. Diese Kreatur sollte ein böses, furchteinflößendes und blutrünstiges Monster werden, denn umso grauenhafter das Monster, desto grösser der Ruhm des Wissenschaftlers. Eva ist jedoch herzensgut, empathisch, sozial und naiv. Sie möchte Schauspielerin werden und ist sich ihres Zwecks und ihrer Erscheinung nicht bewusst. Aufgrund ihres Wesens verliebt sich Igor gar in Eva und umgekehrt.



Abb. 4: Der *mad scientist* Igor mit der von ihm erschaffenen Kreatur Eva (00:41:27 Igor 2008).

³² Igor in *Igor* (00:02:12–00:02:40).

³³ Vgl. Frizzoni 2004 sowie Junge und Ohlhoff 2004.

³⁴ Igor in *Igor* (00:01:26–00:01:36).

Igor muss in der Folge lernen, dass Liebe, Vertrauen und Ehrlichkeit wichtiger sind als Erfolg in einer opportunistischen, kapitalistischen und kontrollierten Welt. Nebenbei befreit er Malaria vom machthungrigen und intriganten Herrscher, der die Welt erst zu einem finsternen Kontrollstaat umfunktionierte. Mit dieser Befreiung ist auch eine gesellschaftliche Entfesselung verbunden, denn die alten Kategorien sind nicht mehr nötig und ihre Sinnlosigkeit wurde entlarvt. Die Bewohner sind nicht länger an die sozialen Schranken gebunden und dürfen sich endlich entdecken, entfalten und verwirklichen. Der kleine, bucklige Gehilfe wird so zum Befreier einer Welt und beweist nebenbei sein erfinderisches Geschick, seine Intelligenz und seine Menschlichkeit.

Obwohl sich Igor dem Netz der Macht nicht entziehen kann, kann er sich trotzdem dagegen auflehnen. Denn die Macht besteht in Handlungen und so bietet sich in diesem Rahmen auch die Möglichkeit zum agonistischen Widerstand. Der Agonismus meint ein „Verhältnis, das durch gegenseitiges Antreiben und Kampf geprägt ist und weniger durch einen Gegensatz, in dem beide Seiten einander blockieren, als durch ein permanentes Provozieren“³⁵, was aus der Unzufriedenheit der Individuen entsteht. „In dieser Humanität ist das Donnerrollen der Schlacht nicht zu überhören“³⁶ und an der Spitze der rebellischen Fraktion steht Igor, in dessen Brust ein mutiges, wissbegieriges Herz schlägt. Erst langsam, dann immer stärker, beginnt er an den sozialen Schranken zu rütteln und kann sie schlussendlich dekonstruieren. An diesem Entwicklungsprozess vom unzufriedenen Igor, der mehr sein möchte hin zum Rebellen, der eine Welt vom Joch der Düsternis befreit, hat das Publikum teil. Diese Figuren-Entwicklungen sind wiederum ein Faktor, der die Stoffe für Kinder und Erwachsene gleichermaßen interessant macht: „Gothic appeals to the young for the same reason it appeals to the less young: it delivers characters who transgress.“³⁷

Igor kritisiert also nicht nur Kategorisierungsprozesse und machthungrige Strukturen, sondern betont auch die Handlungskompetenz von Individuen. Igor und Eva erinnern sich und das Publikum daran, dass es stets am Individuum selbst liegt, wie es handelt, denn ein jeder und eine jede hat die Macht über ihre oder seine Handlungen und kann gleichzeitig auch über auferlegte Rollenbilder entscheiden, diese annehmen oder ablehnen. So appelliert Igor eindringlich an seine in frankensteinischer Manier geschaffene Kreatur Eva, dass sie sich nicht wie ein Monster zu verhalten habe, nur weil sie mit dieser Erwartungshaltung geschaffen wurde: „It's just a role, you don't have to play it.“³⁸ Durch diese Feststellung ermächtigt er sein Gegenüber, selbst über das eigene Tun zu entscheiden und die eigene Rolle zu finden und zu gestalten. Und auch die empathische Eva selbst ermahnt an anderer Stelle zum vorsichtigen Umgang mit Kategorien und relativiert Internalisierungen mit Blick auf Selbstbestimmung: „You shouldn't really worry about labels though. Cause you may be a brain but you have heart, in some ways that's more important.“³⁹

Eva verweist somit nicht nur auf die Bedeutung von Emotionalität und inneren Werten, sondern appelliert genau wie Igor an anderer Stelle an den kritischen Umgang mit ‚labels‘, mit sozialen Etiketten oder Kategorien. Die Botschaft lautet also, dass ein jeder Schaffer seiner Selbst und in der Folge Schmied seines eigenen Glückes ist. Dies ist jedoch nicht als oberflächliche Dekonstruktion der in Anlehnung an Foucault beschriebenen Disziplinierung zu verstehen, sondern eher als eine Erinnerung, was dieser um Produktivität bemühten Gesellschaftsordnung zu Grunde liegt. Denn Igor ist

³⁵ Foucault 2005, 287–288.

³⁶ Foucault 2001, 396.

³⁷ McGillis 2008, 231.

³⁸ Igor in *Igor* (01:13:36–01:13:38).

³⁹ Eva in *Igor* (00:43:43–00:43:50). Diese Worte spricht Eva zu Brain, dem Gehirn im Einmachglas.

mit den Fähigkeiten eines Wissenschaftlers ausgestattet und soll zum Ziele einer wahrlich produktiven Gemeinschaft diese Rolle auch einnehmen. Jedoch gilt es, die Kategorisierungen aufgrund innerer Werte und Leistungen vorzunehmen und nicht nach äusseren Massstäben, denn eine Kategorie ist weit mehr als nur ein Label.

ParaNorman: Unheimliche Einsamkeit und Unverstandenheit in der Suburb

Gegen genannte Kategorien verstösst auch der kleine Norman Babcock, der Protagonist des Filmes *ParaNorman*⁴⁰. Er lebt in Blithe Hollow, einer Stadt, die im Film durch Hexenprozesse zweifelhaften Ruhm erlangte. Norman ist kein ‚normaler‘ Junge, denn er kann Tote sehen, mit ihnen kommunizieren und ist es müde, diese Gabe zu leugnen. Aufgrund dessen wird er als ‚soziales Monster‘ stigmatisiert. Wie auch Igor ist Norman damit konfrontiert, aufgrund seiner Natürlichkeit, der Anlagen, mit denen er geboren wurde, abzuweichen und die disziplinierenden Standards der Gesellschaft herauszufordern.

Wo bei Igor über das Äussere der Lebensweg bestimmt werden soll, läuft Norman Gefahr, aufgrund seiner Gabe in eine normalisierende und pathologisierende Spirale zu geraten, was auch ihn an der Entfaltung hindern könnte, da dieser Weg ihn in eine Anstalt oder auf die Strasse führen könnte. Seine Ehrlichkeit wird für ihn zur Falle, denn sie veranlasst ihn zumindest in der Familie offen über seine Gabe zu sprechen, was die prägende, familiäre Ablehnung provoziert und weitere Formen der sozialen Ablehnung mit sich bringt. In der – für den Heranwachsenden besonders wichtigen – Familie findet er keinen uneingeschränkten Rückhalt. Aus Sorge um ihn reagieren seine Angehörigen mit Wut, Herablassung oder gutmütiger Ignoranz auf seine Behauptungen, mit dem Geist der Grossmutter zu kommunizieren und Tote zu sehen. Sie wollen ihm die vermeintlichen Einbildungen durch Nichtbeachtung und strikte Ablehnung austreiben. Diese familiäre Ablehnung hinterlässt Spuren und so verflucht Norman sein Los, mit dieser Gabe geboren zu sein und wünscht sich, dass alle die Welt wie er sehen könnten, um ihm zu glauben: „It's ridiculous. I wish everyone could see what I see. I didn't ask to be born this way.“⁴¹

Die geisterhafte Grossmutter wiederum bietet Norman eine verdrehte Art der Sicherheit. Stets ist sie auf dem Sofa im Wohnzimmer der Familie anzutreffen, ist ein solider Fixpunkt in Normans Alltag und schwebt mit Verständnis und Rat an seiner Seite. Soziale Kontakte pflegt er auch mit anderen Geistern, welche sich über die Beachtung durch den Lebenden freuen, menschliche Kategorisierungen längst hinter sich gelassen haben und den Sehenden vorbehaltlos akzeptieren. Bei ihnen kann sich Norman öffnen und Freude zeigen, da er hier vom Joch der Konformitätszwänge befreit ist. Nicht die Toten sind sein Problem, sondern die Lebenden. Denn auch in der Schule gilt er als ‚Freak‘ und durch dieses Label werden auch potentielle Freunde – ausser einem – an der Fraternisierung gehindert. Zusätzlich wird Norman im Schulalltag gemobbt und auch von den restlichen Kleinstädtern mit skeptischer Ablehnung konfrontiert (Abb. 5). Die panoptische Macht entfaltet sich in der Dauerpräsenz der Lebenden, denn diese überwachen den Jungen auch, wenn sie nicht hinsehen.

⁴⁰ *ParaNorman*. Regie: Sam Fell und Chris Butler 2012.

⁴¹ Norman in *ParaNorman* (00:21:12–00:21:15).



Abb. 5: Der skeptisch schauende und sozial ausgegrenzte Norman auf dem Weg zur Schule (00:07:52 ParaNorman 2012).

Norman wird von den Lebenden in die Isolation gedrängt, trägt aber auch selbst zu dieser bei. Denn er weist eine gewisse skeptische Sturheit auf, welche ihn daran hindert, mit unvoreingenommenen Personen Freundschaft zu schliessen. Die Ablehnung in der Familie hat ihn stark geprägt und frustriert, was sich auf die restlichen, möglichen Beziehungen auswirkt. Die Sehnsucht nach Anschluss und Akzeptanz scheint Norman zu verdrängen, aufgrund des darin enthaltenen bedrohlichen Potentials. Er ist in das Muster der Ablehnung eingefahren, an welches er sich gewöhnt hat und das ihm ein gewisses Mass an Sicherheit bietet. Denn die Isolation schützt ihn davor sich zu weit zu öffnen und so doch noch pathologisiert und gänzlich exkludiert zu werden. Ein einziger Junge, der dicke und sommersprossige Neil, bietet Norman seine Freundschaft an. Neil ist fasziniert von Normans Fähigkeit und findet sie erfreulich, denn er selbst vermisst seinen verstorbenen Hund und beneidet Norman um die mögliche Kommunikation mit den Verstorbenen. Norman ist es jedoch nicht gewöhnt, akzeptiert zu werden und hat wohl nie Freundschaft erfahren und so wehrt er sich gegen den liebenswürdigen, gutherzigen und grenzenlos optimistischen Neil. Als die Stadt jedoch von einem Zombie-Fluch heimgesucht wird, liegt es an Norman, die Stadt und die Bewohner zu retten. Alleine kann er dies aber nicht vollbringen und ist auf Hilfe angewiesen. Diese erhält er von Neil, dessen Bruder und seiner Familie, die durch die Bedrohung zusammen geschweisst wird und erkennt, dass Norman kein geistig umnachteter Fantast ist, sondern stets die Wahrheit gesprochen hat.

Nicht umsonst ist die Handlung in der amerikanischen Vorstadt – der Suburb – angesiedelt. Durch die der fiktiven Stadt verliehene Geschichte werden erste unheimliche Bezüge geweckt. Hinter der Fassade einer normalen Kleinstadt verbirgt sich das vergangene Grauen von Magie, Vorurteilen, Wut und deren Krönung in Form der Hexenverbrennungen. Diese Spuren wirken bis in die Gegenwart nach, binden sich an Normans schaurige Erfahrungen an und betonen den grausigen Palast hinter dem Vorhang der Normalität. Dieses bedrohlich Lauernde und Verborgene thematisiert auch Freud bei seiner Untersuchung der Unheimlichkeit.⁴² Dieses Gefühl des unheimlich ins Bewusstsein hervorkeimende fasst er als die verdrängten Überreste des Animismus und des Totenglaubens. Das Verdrängen gründet wiederum darin, dass der erwachsene, rationale und aufgeklärte Mensch in einer hell erleuchteten, klaren und logischen Welt leben soll und so auch den ‚kindlichen‘ Glauben

⁴² Vgl. Freud 1919.

an Übernatürliches, die Beseelung der Welt usw. ablegen soll. Trotzdem bleiben Zweifel an diesem geschlossenen Weltbild bestehen, was sich als Artefakte des alten Glaubens – als Verdrängtes oder als Geheimnis – im Inneren hält und sich in unheimlichen Empfindungen äussert. Diese vordergründige Rationalität entpuppt sich jedoch als aufgezwungene Künstlichkeit, welche die Natürlichkeit nur verdrängt und verbirgt. Heimeliges ist somit nur vordergründig heimelig, verkehrt sich rasch ins Unheimliche.⁴³ So lässt sich denn auch die Suburb als künstliche Verwirklichung einer klaren und eindeutigen Lebensauffassung verstehen. Was sich jedoch hinter den heimeligen, einheitlichen und herausgeputzten Fassaden verbirgt, kann nur erahnt werden. So wird die Suburb zum Sinnbild für unerwünschte, verdrängte Empfindungen. In unheimlicher Manier weicht Norman so von Normen ab, bedroht die Idylle der Vorstadt und die vermeintlich heimelige Welt ihrer Bewohner, worauf diese Norman als bedrohliches Monster wahrnehmen. Durch seine Gabe, Untote zu sehen und mit ihnen zu kommunizieren, löst Norman bei der vermeintlich aufgeklärten Umgebung verdrängte Ängste aus, denn „im allerhöchsten Grade unheimlich erscheint vielen Menschen, was mit dem Tod, mit Leichen und mit der Wiederkehr der Toten, mit Geistern und Gespenstern zusammenhängt“⁴⁴. Einzig seine äussere Menschlichkeit und seine Familienzugehörigkeit beruhigen die Gemüter und hindern das brodelnde Gewalt-Potential am Ausbruch.

Ganz anders verhält sich dies beim Auftauchen der Zombies. Diese sind äusserlich klar als Monster erkennbar und sind für die Bevölkerung ein willkommenes Objekt, um sich abzureagieren. So ist die Bevölkerung nicht verschreckt oder verbarrikadiert sich, sondern lächelt den Neuankömmlingen gierig entgegen. Die Bürger bewaffnen sich und formieren einen aggressiven Mob, bei dem Mistgabeln und Fackeln nicht fehlen dürfen, aber auch andere Waffen eingesetzt werden (Abb. 6).



Abb. 6: Der wütende Mob bewaffnet sich mit Schusswaffen, Plömpel, Tennisschläger und zu Fackeln umfunktionierten Teddys, um den Zombies Einhalt zu gebieten (01:07:46 ParaNorman 2012).

Diese energiegeladene Zerstörungswut des Mobs ist jedoch nicht schlicht als Ablehnung alles Unheimlichen in Verbindung mit Verdrängten zu charakterisieren. Genauer gefasst führt diese Unheimlichkeit zu Furcht und diese wiederum – wie schon in *Hotel Transylvania* erläutert – führt zu Aggression, Wut und Gewalt. Die Menschen zeigen ihr böses Gesicht aus Furcht – so lautet die Bot-

⁴³ Diese Thematisierung der Suburb und das darin stattfindende Spiel von Künstlichkeit und Natürlichkeit, von Heimeligkeit und Unheimlichkeit ist ein wiederkehrendes Motiv der amerikanischen Populärkultur (vgl. Murphy 2009; Tomkowiak 2012).

⁴⁴ Freud 1919, 315.

schaft dieser Filme – unabhängig davon, ob es sich um Eltern, einzelne Bullys oder wütende Mobs handelt. Dies lernt Norman – und so das Publikum – von Normans Mutter, die erklärt: „You know, sometimes people say things that seem mean, but they do it because they're afraid.“⁴⁵ Somit erfährt auch der wütende Mob eine relativierende Kontextualisierung. Auch diese Personen sind nicht schlicht ‚böse‘ und blutrünstig, sondern sind zutiefst verwirrt und verängstigt und wissen sich nicht anders zu behelfen.

Diese Masse wird kontrastiert durch die Zombies, die äusserlich durch ihre Verwesung auffallen, jedoch innerlich sanft und missverstanden sind. Auch sie wählen ihren Monster-Status nicht, füllen die zugewiesene Rolle nicht, würden die Ruhe im Grab vorziehen, werden aber durch den Fluch gestört. Diese leidenden Wesen sind schockiert ob des kampflustigen Mobs und stürzen sich in eine verwirrte Flucht. Durch diese Stigmatisierung schafft die Bevölkerung also ihre Monster selbst, worin sich die Erkenntnis verbirgt, dass der Monster-Status sich nicht im betroffenen Individuum selbst gründet, sondern im herdenartigen, engstirnigen, spiessbürgerlichen Umfeld. Somit drängt sich die Erkenntnis auf, dass es keine Monster gibt und dass, wenn vom Monster-Status die Rede ist, stets der Sprechende und Urteilende genauer betrachtet werden sollte. Wie die Macht, so gibt es auch das Monströse nur in Form einer Handlung, nicht als greifbares Element.

Trotz des wütenden Mobs kann Norman ermitteln, dass die Zombie-Heimsuchung aufgrund eines Fluches stattfindet. Dieser wiederum stammt von einem längst verstorbenen Mädchen, welches zur Zeit der Hexenprozesse gelyncht wurde. Norman erkennt, dass das Mädchen dieselbe spezielle Gabe hatte wie er und aufgrund dessen vom Umfeld abgelehnt wurde. Das Unbekannte löste Angst und schliesslich Aggression aus und so fand sie ihren Tod. „What we cannot know, we inevitably fear; what we fear, we seek to deny, change, or destroy.“⁴⁶ Diesen Prozess fürchtet auch Norman selbst, was seinen sozialen Rückzug erklärt. So wird die vermeintliche Hexe, die die Stadt verfluchte, kontextualisiert und psychologisiert und es wird klar, dass nicht sie die eigentlich ‚Böse‘ ist oder war, sondern das exkludierende soziale Umfeld für ihre andersartige Bosheit verantwortlich ist. Die Zombie-Heimsuchung löst Norman schliesslich auf, indem er das Mädchen an ihre Menschlichkeit erinnert und daran, dass sie keine Schuld trägt. Dies löst den Fluch und so können endlich auch die liebenswürdig verwirrten Zombies ihre Ruhe finden.

Damit ist Normans Mission aber noch nicht beendet. Denn er und seine Verbündeten müssen dafür sorgen, dass sich die Ereignisse nicht wiederholen. Um dies zu erreichen, muss die spiessbürgerliche Umgebung erzogen werden und auf ihr ignorantes und explosives Potential hingewiesen werden. Durch den lautstarken Einsatz von Normans grosser Schwester gelingt aber auch dies. Es wird klar gestellt, dass das eigentlich ‚Böse‘ nur in Form von Ignoranz und Zerstörungswut der Bevölkerung besteht und niemals im vornherein einem einzelnen Individuum innewohnt, so also auch kein Wesen die Schuld an seiner Individualität trägt. Durch diese Feststellungen wird Reflektion ausgelöst und – wie auch in den andern Filmen – an eingeschliffenen Gedankenstrukturen gerüttelt. Gemeinsam können nun alle – auch die von der Norm abweichenden – in eine sichere und tolerante Zukunft blicken. Bewusst wird die Handlung von *ParaNorman* um einen kleinen, menschlichen Jungen in einer alltäglichen Kleinstadt drapiert, um das komplexe, gesellschaftskritische Potential öffentlich darzulegen.

⁴⁵ Mutter Babcock in *ParaNorman* (00:21:25–00:21:32).

⁴⁶ Pepetone 2012, 218.

Frankenweenie: Emotionale Erwachsenen-Erziehung mit frankensteinischem Hund

Die Suburb als Quell der Unheimlichkeit, die heikle Grenze von Leben und Tod sowie die exkludierende und stigmatisierende Wirkung der spiessbürgerlichen Bevölkerung sind auch in *Frankenweenie*⁴⁷ Thema. Im 2012 veröffentlichten Film erzählt Tim Burton zum zweiten Male die Geschichte eines Jungen und seines besten Freundes – seines Hundes Sparky.⁴⁸ Victors heissgeliebter Hund Sparky stirbt plötzlich, doch der Knabe will den Verlust des besten Freundes nicht akzeptieren. Durch einen Lehrer wird er auf die Idee gebracht, dass mit wissenschaftlichen Mitteln der Kadaver wieder erweckt werden könnte. ‚Erweckt‘ liefert das passende Bild, impliziert es doch, dass der Tote nur schläft und einfach geweckt werden könnte. Der kindliche Geist verneint die Endlichkeit des toten Zustands. Victor Frankenstein – ein Nachfahre des legendären Dr. Frankenstein – wird besessen von der Idee und beginnt heimlich zu experimentieren. Auch er wird zum *mad scientist*, der sein Ziel unbedingt erreichen will. Doch unterscheidet sich sein Antrieb deutlich. Victor sehnt sich nicht nach Prestige, Ruhm, Macht oder Wohlstand, sondern wird angetrieben von der nicht versiegenden Liebe zu seinem Hund. Er fühlt sich ihm verpflichtet und will ihn nicht aufgeben. Auch dieser Antrieb ist in gewisser Weise egoistisch, hat aber nichts mit Gewinnsucht zu tun.

Den Rat seines Vaters Sparky loszulassen ignoriert Victor und schafft es mit dem Einsatz von Intelligenz, Durchhaltevermögen und Fleiss das Experiment zu arrangieren. Mit Küchengeräten, Fantasie und der Kraft der Natur in Form eines Blitzes gelingt das Unterfangen – Sparky lebt! (Abb. 7)



Abb. 7: Victor Frankenstein und Sparky sind nach der Erweckung wieder glücklich vereint (00:33:38 Frankenweenie 2012).

⁴⁷ *Frankenweenie*. Regie: Tim Burton 2012.

⁴⁸ Erstmals inszenierte Tim Burton diese Geschichte in einem kurzen Real-Film im Jahre 1984. *Frankenweenie* stellt ein Herzstück des Filmemachers dar und so war eine Neuverfilmung in animierten Stop-Motion-Bildern lange Zeit sein Ziel. Die erste Verfilmung unterscheidet sich jedoch deutlich von der Neuverfilmung. Die Geschichte des Kurzfilms blieb fokussiert auf die Geschichte von Sparky und Victor und der kindlichen, grenzenlosen Liebe und Fantasie, die das vermeintlich Unmögliche, möglich machen kann. In der Neuverfilmung musste die Handlung auf eine normale Filmlänge angepasst werden, was Burton durch Verästelungen der Grundgeschichte erreichte, so aber auch vom Kernthema etwas ablenkt.

Wie auch in *Hotel Transylvania* und *Igor* ist die frankensteinsche Kreatur durch die groben Narben und die fahle Hautfarbe erkennbar. Der untote und durch Technik wiederbelebte Sparky scheint freundlich und liebevoll wie eh und je – genau wie dies auch bei Eva der Fall ist – nur sein Äusseres hat gelitten und verweist auf seinen Monster-Status. Aus Furcht vor der Umgebung versteckt Victor seinen Freund. Doch Sparky selbst versteht nicht, wieso er plötzlich nicht mehr präsentabel sein soll, er ist sich seiner neuen Daseins-Form nicht bewusst. Durch sein ‚normales‘, neugieriges und offenes Verhalten wird er entdeckt und riskiert so sein neues Leben. Victors Familie wird zuerst mit Sparky konfrontiert und schliesst ihn nach anfänglicher Skepsis wieder ins Herz. Als weit problematischer erweisen sich hier die Bewohner der Suburb, denn die vorstädtische Schwarmgesellschaft mutiert zu einem wütenden Mob – wie dies in *Hotel Transylvania* gefürchtet wird und in *ParaNorman* auch geschieht –, der die unnatürliche Kreatur heimsucht. Die Geschehnisse überschlagen sich und Victor läuft Gefahr zu sterben, wird jedoch in heldenhafter Manier von Sparky, vor den Augen des Mobs, gerettet. So beweist Sparky der sozialen Gemeinschaft seinen Wert und legitimiert auch Victors Tabu-Bruch der Reanimation. Auch in *Frankenweenie* werden die physischen und psychischen Gefahren einer Gesellschaft durch die Frankenstein-Thematik verhandelt. Wieder wird das soziale Umfeld belehrt, auf seine Fehler hingewiesen und Reflektion und Inklusion angeregt. Eine unschuldige Figur wird fälschlicherweise von einer streitsüchtigen Masse heimgesucht, nur der Motor der frankensteinschen Hybris wird verändert. Aus Ehrgeiz und Prestigesucht wird die tiefe Liebe eines Kindes zu seinem Freund, die selbst die Grenze zwischen Leben und Tod ankratzt. Die Wichtigkeit von Fantasie, grenzenlosem Denken und die fantastische Tiefe der kindlichen Emotionen werden dargelegt, wie auch die Art und Weise, wie Erwachsene genau diesen Emotionen Einhalt gebieten wollen und bestrebt sind diese zu regulieren und zu normalisieren.

So kämpft Victor gegen die Engstirnigkeit und Fantasielosigkeit seiner Umwelt, kratzt an den Naturgesetzen und siegt schliesslich gegen Rationalität und den Glauben der Erwachsenen. Dieser Kampf zwischen kindlicher Fantasie und erwachsener Aufgeklärtheit ist immer wieder Thema in Tim Burtons Filmen, durchzieht sein gesamtes Werk. Burton zeigt in verträumt-düsteren Bildern die fantastischen, dualen Kinderwelten. Dual deshalb, weil es sich nicht um idealisierte, stets glückliche und fröhliche Erlebniswelten handelt. Auch Trauer, Besessenheit, Wahnsinn, Kampf und Tod finden Platz in diesen Welten. Die Thematisierung des Todes ist wiederum ein Kernthema, da er selbst zum Tabu geworden ist. Zur holistischen Weltanschauung gehört aber auch er, denn ohne Tod kein Leben: „Der Tod tritt hier ins Lebensganze als dessen unentbehrliches Moment ein, als Bedingung der ständigen Erneuerung und Verjüngung des Lebens.“⁴⁹ Um diese Tabus zu brechen und einen offenen Umgang zu ermöglichen, müssen die starren und stummen Strukturen erst gebrochen werden, was in den kindgerechten Animationsfilmen durch die Möglichkeiten der Humorisierung und die grotesken Weltentwürfe erleichtert wird. Im Witz kann das Unbewusste hervorbrechen und sich für einen kurzen Moment der herrschenden Autorität entledigen.⁵⁰ Die grotesken Formen erfüllen einen verwandten Zweck, denn sie dekonstruieren das Bekannte und Erwartete und ermöglichen so einen unbefangenen Blick auf das Dargestellte.⁵¹ In diesem vermeintlich Fremden kann das Vertraute umso klarer und unbelasteter hervorblinzeln.

Dies zeigt sich auch in *Hotel Transylvania* in Mavis aufkeimender Wut gegen die dauernde Kontrolle des Vaters und in *ParaNorman* in Normans Frustration und Melancholie. Das holistische Erleben

⁴⁹ Bachtin 1985, 29.

⁵⁰ Vgl. Freud 2009, 117–123.

⁵¹ In Anlehnung an Bachtin 1985.

wird in den Filmen mit bekannten Motiven des Horrors verdeutlicht. Diese erlauben neben dem inhärenten Spiel mit Normen auch einen kreativen Umgang mit grotesken und abstrakten Formen ein intertextuelles Spiel mit Tabus, um gezielt an festen Kategorien und Denkmustern zu rütteln. Mit diesen Werkzeugen des Horrors – oder spezifischer des ‚American Gothic‘⁵² – können Botschaften transportiert werden, die sich bewusst dem Kontext und Anspruch eines idealisierten und zuckersüßen *American Dream* entziehen. Der Vorgaukelung einer stets glücklichen und heilen Welt soll ein Ende gesetzt werden und ein holistisches Weltbild gestärkt werden, „das den Menschen nicht um seine Leiden betrügt“.⁵³ Dies meint einerseits die Wirklichkeit als Ansammlung von Ursachen und Wirkungen zu verstehen, als Gesamtheit von Positivem und Negativem, eine Welt in der Sinn und Zweck von Geschehnissen oft im Verborgenen bleibt und auch ‚guten‘ Menschen Schlechtes widerfahren kann. Es ist eine Welt, in der Menschen leben, die zu einem breiten Spektrum von Emotionen fähig sind, zu angenehmen und unangenehmen, zu ‚positiven‘ und zu ‚negativen‘. In dieser holistischen Welt finden die Protagonisten der kindgerechten Gruselanimationen Platz und dürfen empfinden und fühlen ohne Angst vor Sanktion oder Stigma.

Dieses holistische Weltbild und die freie Entfaltung des Selbst sowie das uneingeschränkte Empfinden der Heranwachsenden stossen sich jedoch meist mit den Erziehungszielen der Erwachsenen, was ebenfalls immer wieder – mehr oder weniger deutlich – in den Filmen thematisiert wird. Die Erziehungsberechtigten wollen ihre Sprösslinge disziplinieren und zu deren Wohl zu produktiven Mitgliedern der Gesellschaft erziehen. Igor soll sich in seine Rolle fügen, Victor keine Toten erwecken, Norman diese nicht sehen und Mavis nicht über den Tellerrand der eigenen Gesellschaft hinausblicken. Klar wird hier auch die charakterliche Verwandtschaft dieser Protagonisten. Sie alle sind intelligente, einfühlsame und eher zurückhaltende Personen. Sie mögen es eigene Ideen zu entwickeln, wollen die Welt selbst erkunden und erfahren und glauben vor allem, dass es noch Dinge zu entdecken gibt. Durch diese Eigenschaften unterscheiden sie sich markant von ihrem Umfeld und erscheinen teilweise sogar als Fremdkörper.⁵⁴ In den Geschichten wird das Empfinden der Kinder bestätigt und die Eltern werden mit ihren Fehlern konfrontiert und belehrt. So sieht beispielsweise auch Victors Vater seinen Fehler ein, denn auch er ist froh, Sparky wieder im Kreise der Familie zu wissen. Der geläuterte Vater gibt zu: „Sometimes adults don't know what they're talking about“.⁵⁵ Die Erwachsenen sollen ihre kindlichen Gegenüber kennen lernen, sich an die eigene Kindheit erinnern und so ihr Verhalten hinterfragen im Wissen, dass Zweifel, Unsicherheiten und Überraschungen zum Leben gehören. Es werden also Kinder und Erwachsene belehrt. Hier versteckt sich sicher ein Reiz dieser Filme für Kinder, sehen sie sich doch hin und wieder bestätigt und dürfen sich ab den Fehleinschätzungen der Erwachsenen erfreuen und auch für die Erwachsenen kann die Relativierung der eigenen Rolle wohl interessant sein. In karnevalesker Manier dürfen sie in diesem Rahmen den Autoritätsanspruch der Eltern ins Lächerliche ziehen. Denn die Erwachsenen werden alles andere als allwissend gezeichnet, neigen sogar sehr zur Einfalt, was sich in engstirniger Ignoranz äussert. Ein Beispiel für diese verhärtete Unwissenheit ist die Ablehnung, die Victor durch Erfindergeist und Experiment widerfährt. Die ignorante Furcht vor der Wissenschaft charakterisiert Victors naturwissenschaftlich ausgerichteter Lehrer, Mr. Rzykruski, wie folgt:

⁵² Vgl. Edmundson 1999.

⁵³ Brittnacher 1994, 23.

⁵⁴ In Anlehnung an Von Matt 2003.

⁵⁵ *Frankenweenie* (1:17:15–1:17:28)

„Ladies and gentlemen, I think the confusion here is that you are all very ignorant. Is that the right word, ignorant? I mean stupid, primitive, unenlightened. You do not understand science, so you are afraid of it. Like a dog is afraid of thunder or balloons. To you, science is magic and witchcraft because you have such small minds. I can not make your heads bigger, but your children's heads, I can take them and crack them open. This is what I try to do, to get at their brains!“⁵⁶

Mr. Rzykruski hat die Eltern-Generation schon aufgegeben, sieht ihre Hirne als degenerierte Opfer der Banalität. Die Hoffnung hat er aber noch nicht aufgegeben, setzt sie in die Kinder, welche nicht in den Spuren ihrer Eltern nachfolgen und somit verkümmern sollen, sondern sich und ihren Geist entwickeln sollen.

Glücklicherweise erweisen sich die Eltern – zumindest in den angesprochenen Filmen – als lernfähig. Victors Eltern legen ihre Vorurteile Sparky gegenüber ab, nachdem sie ihn kennengelernt haben, Normens Eltern können zum Schluss mit Stolz auf die Gabe ihres Sohnes blicken und diese als Teil der Familie akzeptieren und vor allem Graf Dracula lernt einiges hinzu. Neben der Realisierung seiner Furcht – und der dadurch entstandenen Abschottung – lernt er Vorurteile abzubauen und auch seine Beziehung zur Tochter Mavis zu überdenken. Er zeigt sich versöhnlich und entschuldigt sich mit folgenden Worten bei Jonathan, Mavis' menschlichem Verehrer: „My dear boy, I have made a terrible mistake. I was trying to keep my baby all to myself, because I knew I would always protect her. But I realise now, children need to discover things for themselves. They'll stumble and fall, laugh and cry, but such is life.“⁵⁷ Wie auch die andern erwähnten Eltern muss er lernen, loszulassen und die Eigenständigkeit und Selbstwirksamkeit der Heranwachsenden zu akzeptieren.

Auch wenn die Erwachsenen nur aus Liebe ihre Kinder vor den negativen Aspekten des Lebens schützen möchten – durch Einkerkelung, Normalisierung oder Bestrafung – so zeigt sich dieser Pfad als Irrweg. Es wird abermals entlarvt, dass sich die Eltern des holistischen Weltbildes eigentlich bewusst sind, ihre Kinder aber vor der Härte dieser Realität schützen wollen und deshalb eine normalisierte Idylle propagieren, was ein Betrug an den Kindern ist, die an dieser Fassade im Stillen zweifeln. Die Eltern müssen lernen ehrlich zu sein und ihren Kindern einen freien Entwicklungsrahmen zu gewähren, welcher natürlich mit einem gewissen Risiko belastet ist, doch eben nötig ist. Aus der Vogelperspektive sollen die Erwachsenen erkennen, in welcher einschränkende und begrenzte Vorstellungen und Strukturen sie verstrickt sind und dass sie genau diese auf ihre Kinder übertragen und diese so an ihrer Entfaltung hindern und so auch den angestrebten *American Dream* verletzen bzw. zwei sich widersprechende Formen dieses Traumes vorhanden sind: einerseits nämlich der Traum eines Lebens in finanzieller und körperlicher Sicherheit, Wohlstand und Akzeptanz, andererseits der Traum der individuellen Selbstverwirklichung. Der ursprüngliche *American Dream* von Freiheit, Gleichheit und Selbstverwirklichung mutierte zu einem kapitalistischen, normalisierenden *American Nightmare*. Erst durch die Realisierung dieses Konflikts kann dessen Bewältigung angegangen werden.

⁵⁶ Mr. Rzykruski in *Frankenweenie* (2012) (00:44:25–00:45:10)

⁵⁷ *Dracula* in *Hotel Transylvania* (01:17:42–01:18:05).

Monströse Bedeutungsgewebe

Auffallend bei der Betrachtung der vier Filme erweist sich das Spiel mit der frankensteinschen Hybris. Die reanimierten Flicker-Monster sind nicht nur Mittel, um die Botschaft von Gleichheit in der Vielfalt sowie Selbstwirksamkeit und Ehrlichkeit zu transportieren, sondern krönen geradezu das groteske Spiel von Form, Norm und Gefühl. Die Kreaturen schlagen aktiv eine Brücke zwischen Leben und tabuisiertem Tod. So wird auch der stumme Sparky psychologisiert und durch seine animalischen Kommunikations- und Ausdrucksmittel seine emotionale Verletzlichkeit noch mehr betont. Sparky realisiert seine untote Form lange nicht, erst der Blick in den Spiegel eröffnet ihm seinen Status. Dies impliziert, dass er in der Lage ist, sich als Individuum wahrzunehmen. Er ist schockiert ab seiner Selbst und schliesst aus seiner untoten Erscheinung, dass er nicht länger in die Welt der Lebenden gehört, sondern auf den Friedhof. Hierhin begibt er sich und bettet sich auf seinem leeren Grab zur Ruhe, wählt also selbst die Isolation.⁵⁸ Eva ergeht es ähnlich. Sie ist erschüttert, als sie ihren grotesken Körper realisiert. Diese negativen Erfahrungen werden dadurch erträglich gemacht, dass die Figuren ein Happy-End erleben. Dieses schliesst nicht ‚nur‘ ihr Aufgehoben-Sein in einer liebevollen Gemeinschaft ein, sondern zentral auch ein heterosexuelles Liebesglück. Eva findet in Igor ihre Liebe, Frank – das frankensteinsche Monster aus *Hotel Transylvania* – hat sein weibliches Gegenstück und Sparky findet zum Schluss seine grosse, funkensprühende Liebe in einer Pudeldame, die bemerkenswerte Ähnlichkeit mit der Titelheldin im Film *Bride of Frankenstein* (1935, Regie: James Whale) aufweist (Abb. 8).



Abb. 8: Zum wahren Happy-End gehört auch das Liebesglück der frankensteinschen Kreatur Sparky (00:33:38 *Frankenweenie* 2012).

Diese zweigeschlechtliche Liebe schliesst den Zirkel und bildet das scheinbar unangreifbare Ideal des harmonischen und erfüllten Zusammenlebens. So werden die Figuren endgültig vom Ergebnis eines Experiments zum Subjekt.

⁵⁸ Diese Flucht aus der ‚normalen‘ Welt ist auch in anderen Werken von Tim Burton ein Thema. Das eindrücklichste Beispiel findet sich wohl in *Edward Scissorhands* (1990). Edward muss zwischen Inklusion durch Assimilation in der Suburb und Exklusion in der Isolation seiner Burg entscheiden – er wählt die Burg, die ihm seine Individualität sichert (vgl. Heger 2010).

Ein resümierender Blick auf die betrachteten Filme verdeutlicht die Parallelen. Die Monster in *Hotel Transylvania* sind von Geburt an herausragende, fantastische Wesen, die sich äusserlich und biologisch von den vorherrschenden Menschen unterscheiden. Aufgrund dieser angeborenen Faktoren werden sie in den Monster-Status bugsiert und als isolierte Gegenfiguren stigmatisiert. Innerlich verkörpern die Monster aber die sozialen Ideale einer empathischen und umsichtigen Menschlichkeit – zumindest soweit sie nicht von der Gesellschaft in eine einzwängende Furcht-Spirale gedrängt werden und mit Isolation oder Aggression reagieren müssen. Da der Monster-Status ‚innerlich‘ nicht haltbar ist, wird klar, dass die Gesellschaft, durch die Furcht vor dem Abweichenden und der daraus resultierenden Aggression, selbst ihre Monster erschafft, obwohl die monströsen Opfer diese Rolle nur passiv füllen – sich zurück ziehen – und nicht etwa aktiv zur Bosheit verleitet werden. Für solcherlei Reaktionen sind die Monster schlicht zu zivilisiert. Laut Dracula käme so etwas nicht in Frage: „I can’t kill him, it would throw back monsters hundreds of years.“⁵⁹ Durch ihre Unschuld werden die Monster zu einem kritischen und Erkenntnis-provozierenden Spiegel.

In *Igor* liegt der Fokus nicht auf dem Zirkel der Furcht, sondern auf der Gesellschaft und den stetig reproduzierten, einschränkenden Kategorien. Die alternative Welt von Malaria verdeutlicht die Strukturen einer opportunistischen, selektierenden und disziplinierenden Gesellschaft, die mit unreflektierten Kategorien für ein produktives, reibungsloses Funktionieren sorgen will. Die Figuren beginnen die Regeln ihrer Welt zu reflektieren, das blinde, rollenkonforme Verhalten zu hinterfragen und sich gegen das zugeteilte Schicksal aufzubäumen. Revolution und Wandel sind folglich möglich. Die Rebellion gelingt und zum Schluss ist die Gesellschaft geläutert und nicht länger bestimmen äussere Faktoren oder ein Geburtsrecht den Lebensweg, sondern innere Werte, Wünsche und Leistung. Es findet eine Abwendung vom materiellen *American Dream* hin zum Traum von Entfaltung und Selbstverwirklichung statt, ermöglicht durch Selbstermächtigung und Reflexion.

Kategorisierungen sind auch in *ParaNorman* Thema, jedoch geht es um stigmatisierende Effekte der individualisierenden und pathologisierenden Selektionsbestrebungen der Macht. Norman läuft Gefahr aufgrund seiner eigenen Wahrnehmung der Welt sozial erstickt zu werden, obwohl er für keinerlei Leid oder Schmerz sorgt – ausser indirekt in den besorgten Eltern. In ernster Weise wird der einschneidende Effekt der familiären Ablehnung thematisiert, die den Bindungsstil des Kindes von Grund auf prägt und so alle seine sozialen Beziehungen negativ beeinflusst. Deutlich wird in *ParaNorman* auch ein Spiel mit der Unheimlichkeit getrieben. Unter der Oberfläche der angepassten Bevölkerung brodelt ein Empfindungspotential, das nur darauf wartet, eine Chance zum Exzess zu erhalten und sich in ängstlicher Wut zu entladen. Die Bewohner der Suburb sind dermassen um konformes Verhalten bestrebt, dass sie sich selbst in Fesseln legen und diese eingesperrten Anteile ihrer Selbst zur unheimlichen Heimsuchung mutieren können – zum Beispiel über das Bilden eines gedankenlosen, zerstörerischen Mobs im Angesicht einer vermeintlichen Bedrohung.

Resümierend lässt sich festhalten, dass die verschiedenen Monster und die unterschiedlichen Szenarien im Kern doch dieselben Botschaften tragen, wie die Kritik an aufgezwungener Normalisierung und den Appell zur freien Entfaltung von Individualität und gegenseitigen Solidarität. Zur Konformität gehört das Verdrängen von Ängsten, wie die existentielle Angst vor dem Unbekannten, dem Tod, also der eigenen Sterblichkeit. So ist denn jedes Vorblitzen dieser Themen unter dem Mantel der Normalität eine Bedrohung, auf die reagiert werden muss. Norman erklärt: „Sometimes when people get scared, they say and do terrible things. I think you got so scared that you forgot who you

⁵⁹ *Dracula in Hotel Transylvania* (00:22:29–00:22:33).

are.“⁶⁰ Die vermeintlich Verängstigten fürchten die Monster nicht wirklich, sondern freuen sich geradezu darüber, die erscheinenden Feinde zähnefletschend lynchen zu können. Durch die träge und hilflose Verletzlichkeit der betroffenen Zombies wird klar, dass die Monstrosität nicht im scheinbaren Monster liegt, sondern im Sprecher, der dieses Etikett vergibt.

Dies wird auch in *Frankenweenie* deutlich gemacht, wo die Bewohner der Suburb sich geradezu auf den entzückenden, reanimierten Sparky stürzen. Dieses frevelhafte Verhalten wird verschlimmert durch die Kontextualisierung von Sparkys Beziehung zu seinem Herrchen Victor Frankenstein und Sparkys unschuldige Sensibilität. Es wird betont, wie tief die kindlichen Emotionen wurzeln und welche Möglichkeiten sich aus der noch nicht standardisierten Wahrnehmung und dem freien Denken des Kindes eröffnen. Victor überwindet die erwachsene Rationalität und verwirklicht seinen Traum der Reanimation. Er schafft ein äusserliches Monster, welches innerlich die menschlichen Ideale nicht intensiver verkörpern könnte. So wird auch deutlich Kritik geübt an einer erwachsenen Welt und Erziehungsmethodik, die Individualität, Fantasie und Emotionen – Quellen der Menschlichkeit – verdrängen und als kindische Eskapaden, die ausgemerzt werden sollen, charakterisieren. Der Monster-Status wird vom ‚Bösen‘ also gelöst. Doch „die Gestalten des Bösen ändern sich im Laufe der Geschichte. Dabei tritt das Böse fast immer im Dunkeln auf, maskiert“⁶¹. Gerne bedienen sich Menschen einer physischen Verkörperung des Bösen, da diese die Möglichkeit bietet, sich ihr zu entledigen.⁶² Die Vorstädter lauern geradezu darauf, eine feindliche Körperlichkeit zu erkennen, um das ihnen selbst inhärente Böse – ihre existentiellen Ängste – bewältigen zu können. Die angesprochenen Filme erinnern daran, dass dies leider auf diese Weise nicht funktioniert. Ängste können nicht mit Waffen und Wut aus dem Bewusstsein katapultiert werden, sondern müssen ergründet und wahrlich überwunden werden. So hat das Böse nichts mit Monstern zu tun, denn diese sind – zumindest in den thematisierten Filmen – schlicht individuell, unschuldig und dazu von einer tiefen, emotionalen Menschlichkeit beseelt. Das wahre Böse ist gebunden an oberflächliche Ignoranz, Verdrängung sowie Dummheit und den daraus resultierenden Handlungen. Jeder und jede ist zum Bösen befähigt, kann jedoch über seine oder ihre Handlungen selbst entscheiden, unabhängig von herrschenden Normen und Werten.⁶³ Diese Ermächtigung durch die Betonung der eigenen Handlungskompetenz fasst Eva wie folgt: „Everyone has an evil bone in their body, but we choose whether or not to use it. As someone I love once said: It's better to be a good nobody than an evil somebody.“⁶⁴ Darin ist der Rat enthalten, unsolidarisches Verhalten, das sich auf Opportunismus gründet, zu vermeiden und Zwischenmenschliches sowie die eigene, unbelastete Individualität stärker zu bewerten als Finanzielles oder andere Statussymbole – wieder tritt die Schizophrenie der sich widersprechenden, amerikanischen Träume hervor. Das Böse in Form der gesellschaftlichen Macht versucht, dieser Individualität Einhalt zu gebieten, da sie oberflächlich betrachtet die Gesellschaft belastet. Ein genauer Blick eröffnet jedoch die produktiven Möglichkeiten einer individualisierten Gesellschaft, die trotz Vielfalt in den ideellen Werten – Empathie, Solidarität, Respekt und Toleranz – geeint ist. An diese soll appelliert werden, um einer sinnentleerten, einschränkenden

⁶⁰ *ParaNorman* (01:19:20–01:19:36).

⁶¹ Faulstich 2008, 320.

⁶² Vgl. Faulstich 2008.

⁶³ Vgl. hierzu auch McGillis 2008, 232.

⁶⁴ Eva in *Igor* (01:13:45–01:14:00).

Disziplinierung vorzubeugen und der damit verbundenen „Störung des Zusammenlebens durch den menschlichen Aggressions- und Selbstvernichtungstrieb Herr zu werden“⁶⁵.

Diese Botschaften sprechen ein heterogenes Publikum an, denn sie sind für Heranwachsende wie auch für Erwachsene interessant. Das Betonen einer dualen, ganzheitlichen Wahrnehmung des Lebens, worin Platz ist für Freude und für Leid, ist für alle lehrreich und bereichernd. Kinder sollen nicht in ein idealisiertes, künstliches Weltbild gedrängt werden, das sie ohne Widerstand ertragen müssen, obwohl sie aufgrund ihrer Emotionen und ihrer Wahrnehmung an der plakativen Idylle zweifeln müssen. Die Angst vor der inneren Abstumpfung soll so bekämpft werden. Das gesamte Spektrum des fühlenden Erlebens soll dargestellt und vermittelt werden und so Kinder und Erwachsene von der Illusion der kindlichen Idylle befreit werden. Durch diese bestätigende Schaffung von Sicherheit soll wiederum das Selbstbewusstsein der Kinder gestärkt werden, genau wie ihre Eigenständigkeit. So belehrt Oma Babcock in liebevoller Weise: „There's nothing wrong with being scared, Norman, as long as it doesn't change who you are.“⁶⁶



Abb. 9: Norman im sicheren Kreis der gesamten, belehrten und geläuterten Familie inklusive Geister-Oma (01:25:00 ParaNorman 2012).

Der Weg ins erwachsene Leben soll selbstbewusst und ohne Angst vor Verrohung und Desillusionierung begangen werden, gestützt durch das Vertrauen in solidarische Beziehungen und das aufgehoben-Sein in einer empathischen Gesellschaft (vgl. Abb. 9). Die Monster werden zu Anwälten und Verteidigern von Kindheit, Fantasie und Individualität.

Dieser behütenden Botschaft ist die stete Kritik der Erwachsenenwelt zuträglich. Inkompetenz, Ignoranz und Verrohung dieser werden dargestellt, was wiederum eine Spiegelfunktion erfüllt. Kindern soll die Angst genommen werden und ein Vertrauen in sich selbst bestärkt werden, Erwachsene hingegen sollen zur Reflektion der eigenen Rolle angehalten werden und damit erzogen und an die eigene Verletzlichkeit erinnert werden. Dies erklärt auch teilweise den Rückgriff auf die ikonographischen Monster, da zu diesen aufgrund des populärkulturellen Gedächtnisses eine – emotionale – Bindung besteht und sie dadurch zugänglicher werden. Für die Adressierung eines jungen Publikums müssen die ikonographischen Monster allerdings angepasst werden, was umdeutende Anpassungsleistungen bedingt. Es findet eine ‚Entgruselung‘ der Monster statt durch eine

⁶⁵ Freud 2010, 100.

⁶⁶ ParaNorman (00:29:30–00:29:33).

häusliche und emotionale Domestizierung, die gerne auch mit Humor und einer Betonung der monströsen Verletzlichkeit einhergehen kann. Trotz dieser Versüssung tragen die kindgerechten Monster noch die Spuren ihrer Ahnen, transportieren diese Gedankensplitter mit, was wiederum ihren Reiz über alle Altersklassen hinweg mit erklärt. Die Stoffe befriedigen ein heterogenes Publikum und laden zu verschiedenen Lesarten ein.

Literatur

Primärquellen

- Frankenweenie. USA 1984, Tim Burton (DVD: Walt Disney).
 Frankenweenie. USA 2012, Tim Burton (DVD: Walt Disney).
 Hotel Transylvania. USA 2012, Genndy Tartakovsky (DVD: Sony Pictures).
 Igor. USA 2008, Tony Leondis (DVD: Constantin Film).
 Monster, Inc. USA 2001, Pete Docter (DVD: Walt Disney).
 ParaNorman. USA 2012, Sam Fell & Chris Butler (DVD: Universal Pictures).

Sekundärliteratur

- Bachtin, Michail: Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur. Frankfurt am Main: Ullstein 1985.
 Becker, Eni: Angst. München / Basel: Ernst Reinhardt 2011.
 Braudy, Leo: Horror. In: Hans-Otto Hügel (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart: J.B.Metzler 2003, 248–255.
 Brittnacher, Hans Richard: Ästhetik des Horrors. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994.
 Carroll, Noël: Horror and Humor. In: the Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol 57, No. 2, Aesthetics and Popular Culture 1999, 145–160.
 Edmundson, Mark: Nightmare on Main Street. Angels, Sodomasochism, and the culture of Gothic. Cambridge/London: Harvard University Press 1999.
 Faulstich, Werner: Das Böse heute. Formen und Funktionen. München: Wilhelm Fink 2008.
 Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
 Foucault, Michel: Subjekt und Macht. In: D. Defert & F. Ewald (Hg.): Schriften in vier Bänden (Dits et Ecrits), Bd. IV: 1980-1988. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005, 281–294.
 Freud, Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Stuttgart: Reclam 2010.
 Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V (1919), 297–324.
 Freud, Sigmund: Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. Der Humor. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2009.
 Frizzoni, Brigitte: Der Mad Scientist im amerikanischen Science-Fiction-Film. In: Torsten Junge und Dörte Ohlhoff (Hg.): Wahnsinnig genial. Der Mad Scientist Reader. Aschaffenburg: Alibri Verlag 2004, 22–37.
 Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, 7–11.

- Heger, Christian: *Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton*. Marburg: Schüren Verlag 2010.
- Jackson, Anna, Karen Coats und Roderick McGillis (Hg.): *The Gothic in Children's Literature. Haunting the Borders*. New York: Routledge 2008, 1–14.
- Junge, Torsten und Dörthe Ohlhoff: In den Steinbrüchen von Dr. Moereau. Eine Einleitung. In: Torsten Junge und Dörthe Ohlhoff (Hg.): *Wahnsinnig genial – Der Mad Scientist Reader*. Alibri: Aschaffenburg 2004, 7–22.
- McGillis, Roderick: *The Night Side of Nature: Gothic Spaces, Fearful Times*. In: Jackson, Anna, Karen Coats und Roderick McGillis (Hg.): *The Gothic in Children's Literature. Haunting the Borders*. New York: Routledge 2008, 227–241.
- Mikota, Jana und Sabine Planka (Hg.): *Der Vampir in den Kinder- und Jugendmedien*. Berlin: Weidler Buchverlag 2012.
- Murphy, Bernice: *The Suburban Gothic in American Popular Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2009.
- Tomkowiak, Ingrid (Hg.): *Little Boxes All the Same? Suburbia: gelebt – gedacht – inszeniert*. Begleitpublikation zur gleichnamigen Ausstellung am Institut für Populäre Kulturen der Universität Zürich. Zürich: Institut für Populäre Kulturen 2012.
- Pepetone, Gregory: *Hogwarts and All. Gothic Perspectives on Children's Literature*. New York: Peter Lang 2012.
- Schrackmann, Petra: „We don't grow fangs, you ass!“ Vampirbilder in ‚The Saga of Darren Shan‘ und deren Umsetzungen im Manga und Film. In: Dettmar, Ute, Mareile Oetken und Uwe Schwagmeier (Hg.): *SchWellengänge. Zur Poetik, Topik und Optik des Fantastischen in Kinder- und Jugendliteratur und -medien. Kulturanalytische Streifzüge von ‚Anderswelt‘ bis ‚Zombie‘*. Frankfurt a. M.: Peter Lang 2012, 269–292.
- Von Matt, Peter: *Öffentliche Verehrung der Luftgeister. Reden zur Literatur. Hoffmanns Nacht und Newtons Licht*. Wien: Carl Hanser Verlag 2003, 127–147.

Abbildungsverzeichnis⁶⁷

- Abb. 1: Graf Dracula begrüsst seine bunte Monsterschar (*Hotel Transylvania* 2012, 00:09:33).
- Abb. 2: Papa Dracula liest Tochter Mavis gruselige Geschichten von bedrohlichen Menschen vor (*Hotel Transylvania* 2012, 00:02:14).
- Abb. 3: Igor mit seinen Freunden Scamper und Brain (*Igor* 2008, 00:43:10).
- Abb. 4: Der *mad scientist* Igor mit der von ihm erschaffenen Kreatur Eva (*Igor* 2008, 00:41:27).
- Abb. 5: Der skeptisch schauende und sozial ausgegrenzte Norman auf dem Weg zur Schule (*Para-Norman* 2012, 00:07:52).
- Abb. 6: Der wütende Mob bewaffnet sich mit Schusswaffen, Plömpel, Tennisschläger und zu Fackeln umfunktionierten Teddys um den Zombies Einhalt zu gebieten (*ParaNorman* 2012, 01:07:46).
- Abb. 7: Victor Frankenstein und Sparky sind nach der Erweckung wieder glücklich vereint (*Frankenweenie* 2012, 00:33:38).
- Abb. 8: Zum wahren Happy-End gehört auch das Liebesglück der frankensteinschen Kreatur Sparky (*Frankenweenie* 2012, 00:33:38).

⁶⁷ Die Abbildungen verstehen sich als Bildzitate. Das Copyright liegt bei den jeweiligen Rechteinhabern.

Abb. 9: Norman im sicheren Kreis der gesamten, belehrten und geläuterten Familie inklusive Geister-Oma (ParaNorman 2012, 01:25:00).

Zusammenfassung

Althergebrachte Schreckgestalten wie Geister, Graf Dracula oder Frankensteins Monster haben einen festen Platz im populärkulturellen Gedächtnis. Durch zitierende Neuinterpretationen werden die Figuren jeweils an verschiedene kulturelle Befindlichkeiten und Zuschauergruppen angepasst und finden auch den Weg in heimelige Kinderzimmer. Längst sind die Monster nicht mehr nur Schreckensbringer, sondern auch Sympathieträger und fungieren als Projektionsflächen für diverse bewusste und unbewusste Ängste – auch für Heranwachsende.

Der Beitrag folgt diesen Monsterfiguren anhand von vier Filmen: *Igor* (2008), *Hotel Transylvania* (2012), *ParaNorman* (2012) und *Frankenweenie* (2012). Es wird versucht zu klären, weshalb diese ehemals ernsten Feindbilder in kindliche Imaginationswelten transportiert werden und welchen Zweck sie im Kinderzimmer erfüllen. Es zeigt sich, dass die Stoffe durch den Rückgriff auf populärkulturell verankerte Figuren Kinder wie auch Erwachsene ansprechen und verschiedene Lesarten anbieten.

Die Hauptbotschaften sind dabei in den betrachteten Stoffen dieselben.

Einerseits wird auf das gefährliche Potential von gesellschaftlich tabuisierten Ängsten verwiesen. Durch die normierte Ausklammerung von Schmerz, Frustration oder Tod können sich diese zu brodelnden Gewaltpotentialen entwickeln, welche sich auf willkommene Feindbilder projizieren lassen und so Monster erst hervorbringen – es entsteht eine Spirale der Furcht. Andererseits richtet sich der Fokus auf die Beziehung von Eltern und Kindern im Spannungsfeld des Erwachsen-Werdens in einer disziplinierenden Gesellschaft. Kinder werden ermuntert, an ihrer Fantasie, ihren Träumen und letztlich ihrer Individualität festzuhalten. Sie sollen sich nicht aufgrund der antizipierten Verrohung vor dem Erwachsenwerden fürchten.

Die Erziehenden wiederum bekommen einen kritisch reflektierenden Spiegel vorgehalten. Sie werden ermahnt, den Heranwachsenden mannigfache Freiheiten zu gewähren und sie in ihrer empathischen Emotionalität und kreativen Eigensinnigkeit zu stärken. So werden die Monster in der Kinderstube zu den Anwälten der Jugend, die im Angesicht einer normierenden, sanktionierenden, exkludierenden und opportunistischen Gesellschaft für freie Entfaltung, Selbstwirksamkeit und die Handlungskompetenz von Kindern eintreten.