

Kinder – Fantasy – Film

Passagen zwischen medialen Erlebnisräumen und sozialen Wirklichkeiten

Christian Stewen

Medienpädagogische Diskussionen entbrennen immer wieder zu den Fragen danach, welche Beziehungen zwischen Zuschauer und Medium bestehen, ob Medieneinflüsse ausschließlich negativ zu bewerten sind und warum gewalt-haltige Medien beliebt bei Jugendlichen sind. Konkrete Antworten auf diese Fragen finden sich erstaunlicherweise

gerade in solchen Kinderfantasyfilmen, die in den Diskussionen oftmals zur Debatte stehen. Diese Genrefilme inszenieren die Reise des Kindes in eine Fantasiewelt in Analogie zur Reise des Kinobesuchers in einen filmischen Vorstellungsraum und definieren hiermit eine Beziehung zwischen Kind und Medien.

Die Reise in eine magische Welt ist ein klassisches Motiv von Kinderfilmen und ihren literarischen Vorlagen. Die Fantasyfilme *The Wizard of Oz* (USA 1939), *Alice in Wonderland* (USA 1952), *Die unendliche Geschichte* (BRD/USA 1984), *Harry Potter 1 – 7* (UK/USA 2001 – 2011), *Peter Pan* (USA/UK 2003) und *The Chronicles of Narnia 1 – 3* (USA/UK 2005 – 2010) weisen äquivalente Narrationsstrukturen auf: Die Filme beginnen jeweils mit der Darstellung von Kindern in ihren alltäglichen, als real gekennzeichneten Erlebnisräumen. Die Unzufriedenheit der jeweiligen Kinder mit den bestehenden sozialen Verhältnissen führt bald dazu, dass sie in eine fantastische Parallelwelt überwechseln. Am Ende der Filme kehren die Protagonisten jedoch bereitwillig in ihre „realen“ Lebensbedingungen zurück; haben sie im Erlebnis- und Darstellungsmodus der Fantasie doch gelernt, ihren Platz im Leben zu finden und zu akzeptieren.¹ Die Momente des Übertritts werden in besonderer Weise bedeutsam, da hier die Grenzen der jeweiligen Welten, ihre gegenseitigen Beziehungen und ihre medialen Existenzbedingungen offenbar werden.

Grenzübergänge zwischen Realität und Fantasie

Zu Beginn des Films *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (USA 2008) befinden sich die vier Pevensie-Geschwister in ihrem realen Londoner Lebensumfeld. Sie treffen sich an einem U-Bahnsteig, wo sich ihr Gespräch bald um die sorgenfreie Zeit dreht, die sie bei ihrer ersten Reise in *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (USA/UK 2005) in dem Fantasieland Narnia verlebt haben. Während eine U-Bahn vorbeifährt, sieht der Zuschauer die Kinder durch die Fenster des fahrenden Zuges; ihr Bild wird so in einem gleichmäßigen Rhythmus abwechselnd freigegeben und überdeckt (Abb. 1–4). Begleitet wird dieser Wahrnehmungseffekt von einem metrischen Gleisgeräusch und einem stroboskopischen Lichtflackern am Bahnsteig. In entsprechender Weise sehen die Kinder durch den vorbeifahrenden Zug die gegenüberliegende Wand, die im Sog der Zugbewegung sukzessiv mitgerissen wird und Einzelbilder eines Strandpanoramas freigibt. Diese Ansicht manifestiert sich mit der Zeit in der Bewegung des Zuges und bleibt schließlich als konsistentes Bild stehen.

Anmerkungen:

- 1
Zu entsprechenden Erzählstrukturen in der Kinderfantasyliteratur vgl. Golden 1990, S. 23f.

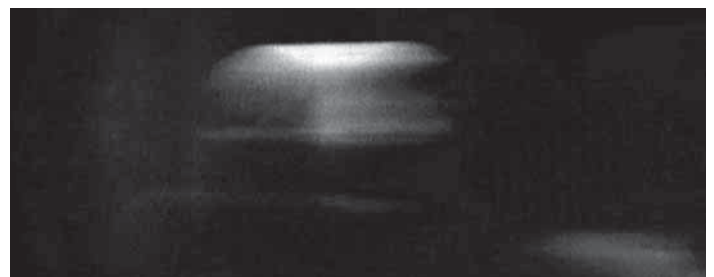


Abb. 1–4: Screenshots aus *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (USA 2008)

Abb. 5: Screenshot aus
The Wizard of Oz (USA 1939)



Abb. 6: Screenshot aus *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (USA/UK 2001)



Abb. 7: Publicity Still zu
Die unendliche Geschichte (BRD/USA 1984)



Abb. 8: Filmplakat zu
Last Action Hero (USA 1993)

In der Inszenierung dieses Übergangs werden die kinematografischen Voraussetzungen des bewegten Bildes selbstreflexiv vorgeführt: Auch das zeitbedingte filmische Bild besteht aus Einzelbildern, die erst in der Aufeinanderfolge die Illusion von Bewegung und von einer kohärenten Welt erzeugen. Geräusche und Lichtgestaltung verweisen hier auf die Anwesenheit und Funktionsweise des filmischen Projektors. Die Kinder scheinen in die fremde Welt überzuwechseln, indem sie in die Bewegung des Zuges, in den Fluss der Bilder, gleichsam in einen Film einsteigen.

Auch in den Übergangsszenen anderer Kinderfantasyfilme werden die technischen und audiovisuellen Bedingungen des Mediums Film sichtbar: Während Dorothy in *The Wizard of Oz* mit ihrem Wohnhaus vom Orkan durch die Luft gewirbelt wird, wird das breitformatige Fenster als Leinwand inszeniert, auf der Dorothys Träume und Visionen wie ein Film ablaufen: „What she sees through the window is a sort of movie – the window acting as a cinema-screen, a frame within the frame – which prepares her for the new sort of movie she is about to step into“ (Rushdie 1992, S. 30; Abb. 5). In den *Harry-Potter*-Filmen gelingt den Protagonisten der Übergang mithilfe von Fortbewegungsmitteln wie dem Zug oder dem Auto, die räumliche (Blick-)Anordnungen bieten, die denen des Kinos entsprechen (Abb. 6). Oftmals wird Fantasie auch explizit an ihre mediale Beschaffenheit geknüpft: In *The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader* (USA 2010) gelangen die Kinder über ein querformatiges Gemälde nach Narnia; in *Die unendliche Geschichte* taucht Bastian in die Welt eines Buches ein (Abb. 7) und in *Last Action Hero* (USA 1993) wechselt der kindliche Protagonist durch ein Portal auf der Kinoleinwand direkt in die diegetische Welt des Films über (Abb. 8).²

Film und/als Fantasie

In den Sequenzen des Übergangs wird Fantasie explizit an die Medialität des Films gekoppelt. Der fantastische Erfahrungsraum wird somit als medialer Erlebnisraum markiert; die Fantasiesequenzen erscheinen als Filme im eigentlichen Film. Die Reise des Protagonisten in die Fantsiewelt entspricht dem Einstieg des (kindlichen) Zuschauers in die Erlebniswelt des medial generierten Films. Das Medium Film ist somit über das Motiv der Illusion in ganz grundlegender

Weise mit der Idee von Fantasie verbunden (vgl. Fowkes 2010, S. 48).³

Die charakteristischen Genremerkmale, die für die relevanten Fantasyfilme gelten, lassen sich auch auf das Medium Film generell beziehen: Film und Fantasie können das Unbekannte, Unsichtbare, „Über-natürliche“ erfahrbar machen; mit ihrer Hilfe wird darstellbar, was in den Bedingungen der Realität undenkbar, unvorstellbar und somit unmöglich ist. Film und Fantasie bieten alternative Wahrnehmungs- und Erlebnismodi, die als Gegenräume zu alltäglichen Erfahrungen verstanden werden können. Die diegetische Parallelwelt wird in diesen Diskursen ebenso wie das Kino als Zufluchtsort verstanden, an dem Zuschauer und Protagonisten die Probleme des Alltags hinter sich lassen können.⁴ Bezeichnenderweise geben die filmischen Inszenierungen jedoch ein Medienverständnis vor, das über diese vereindeutigenden, trennenden Strukturen hinausweist. Im Modus der Fantasie wird die bekannte Welt nicht „vergessen“, sondern modifiziert und bearbeitet. So tauchen beispielsweise Charaktere aus der Rahmenhandlung des Films *The Wizard of Oz* als verwandelte Figuren in der Parallelwelt auf (Abb. 9–10; vgl. Fowkes 2010, S. 56 f.). Viele der fantastischen Motive wie etwa die Suche nach den Eltern, die Bedeutung politischer Systeme oder der Krieg sind aus den Lebenskontexten der Realität bekannt. Überträgt man diese Beobachtung auf die Beziehung zwischen Film und Zuschauer, so lässt sich annehmen, dass auch im Film gesellschaftliche Probleme und Fragestellungen reflektiert und verhandelt werden, die aktuell relevant und somit durchaus „real“ sind. Der Film *Avatar* (USA 2009) kann etwa gelesen werden als eine Auseinandersetzung mit den derzeitigen Unsicherheiten bezüglich künstlichen Lebens, mit Biotechnologien und den Möglichkeiten und Gefahren, die die neuen digitalen Bildgebungsverfahren mit sich bringen.⁵ In der Fantasie/im filmischen Erleben können Themen und Motive der Wirklichkeit neu organisiert, be- oder verarbeitet und gelöst werden. In diesem Sinne sind Fantasie und Film auch korreliert mit dem Traum, dem Unbewussten, mit Wünschen und dem Begehren, mit Trieben und dem Verdrängten.⁶

Kino und Fantasiewelten sind somit immer ambivalente, mehrdimensionale Orte, an denen positive Selbsterfahrungen, aber auch Erlebnisse existenzieller Ängste möglich werden. In diesem Sinne ziehen Fantasiewelt und Kino den Prota-

2
Zu den medialen Bedingungen, die in den Szenen des Übergangs anschaulich werden, vgl. Fowkes 2010, S. 147

3
Eine tiefer gehende Betrachtung der Wechselbeziehungen zwischen Illusion und Kino findet sich bei Koch/Voss 2006.

4
Zum Konzept des Eskapismus vgl. Butler 2009, S. 101 und Fowkes 2010, S. 7f.

5
Äquivalent strukturierte Analysen von anderen Fantasyfilmen finden sich bei Butler 2009, S. 96 ff.

6
Diese Beobachtung dient auch als eine Grundlage psychoanalytischer Filmtheorien, wie sie etwa bei Metz 2000 und Kaplan 1990 entwickelt werden.



Abb. 9: Publicity Still zu *The Wizard of Oz* (USA 1939)



Abb. 10: Screenshot aus *The Wizard of Oz* (USA 1939)

7

Ansätze zu dieser Deutung finden sich etwa schon in J. R. R. Tolkiens theoretischen Überlegungen zu Fairy-Stories (vgl. Tolkien 1964, S. 50 ff.).

8

Überlegungen zu einer „positiven“ Medienpädagogik, die nicht eine Gefahr durch Medien und die Notwendigkeit des Kinder- und Jugendschutzes als Ausgangspunkte definiert, finden sich etwa bei Barker/Petley 2001.

Abb. 11 – 12: Screenshots aus *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (USA 2008)



Abb. 13 – 14: Screenshots aus *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (UK/USA 2004)



gonisten bzw. Zuschauer gleichermaßen an, lassen ihn aber auch bereitwillig in den entsprechenden Alltag zurückkehren. Die Grenzen und die Sehnsüchte werden allerdings aufrechterhalten, sodass der Übertritt in die andere Welt immer wieder möglich und begehrenswert ist.

Beziehungen zwischen Kind und Medien

Wenn diese Kinderfantasyfilme also immer ihre eigene Medialität reflektieren und somit als Filme über Filme lesbar werden, dann inszenieren sie auch Vorstellungen über die Wirkung von Filmen und über Gefahren und Potenziale der Rezeption. Die Filme spielen hier mögliche Relationen zwischen Medium und Nutzer durch: Zu Beginn des Films *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* befinden sich die Kinder nach ihrem ersten Ausflug in die Fantasiewelt wieder in der Realität des Londoner Straßenlebens. Es zeigen sich Probleme im alltäglichen Sozialverhalten, die als Symptome eines übermäßigen Medienkonsums und einer unzureichend ausgebildeten Medienkompetenz verstanden werden können: Lucy ist unachtsam im Straßenverkehr (Abb. 11), Susan scheut soziale Kontakte und Peter reagiert mit Gewalt auf die Provokationen eines Mitschülers (Abb. 12). Die Filme inszenieren jedoch auch andere Möglichkeiten der Inbeziehungsetzung von Fantasie/Film und Wirklichkeit: In *The Wizard of Oz* und *Peter Pan* sind die Erfahrungen in der Fantasiewelt ausschlaggebend dafür, dass den Protagonistinnen Dorothy und Wendy die Liebe der eigenen Familie und die emotionale Bindung zu ihr bewusst werden. Die Erfahrungen, die die Kinder in der Fantasiewelt machen und in der Rezeption von Medientexten machen können, helfen ihnen bei der Initiation, bei der Ausbildung von Überzeugungen und von erwachsenen Identitäten. In *Peter Pan* etwa nimmt Wendy während ihrer Zeit im Nimmerland die Rolle einer Mutter an, die verantwortungsvolle Entscheidungen treffen muss. Dank der Auseinandersetzung mit Fantasie und Medien können die Kinder ihre Ängste erkennen und bewältigen. In *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (UK/USA 2004) beispielsweise lernen die Kinder in Hogwarts, die Objekte der eigenen Ängste mithilfe von Magie in harmlose Figuren zu transformieren und somit zu besiegen (Abb. 13 – 14). Die Kinder werden sich ihrer Fähigkeiten und Möglichkeiten bewusst; sie lernen soziale Prinzipien, Verantwortung zu tragen und für die Interessen

einer Gruppe einzustehen. In den Fantasyfilmen geht es somit darum, Formen von Freundschaft, Gemeinschaft und nationalstaatlichem Verbund herzustellen und einzuüben. Die Aufenthalte in der Fantasiewelt bzw. im Kino helfen in diesem Sinne, die Kinder letztlich weiter in die Bedingungen der Realität rückzubinden.⁷

Im Modus der Fantasie und, in Analogie dazu, im Kino bieten sich den Kindern die Möglichkeiten, die sie in den Umgebungen der Realität nicht haben. Hier können sie ihre alltäglichen Probleme definieren, aushandeln und auch bewältigen. Bezeichnend ist, dass die kindlichen Protagonisten in unsicheren Familienverhältnissen und instabilen sozialen Umfeldern aufwachsen. Die „realen“ Lebensbedingungen sind durch nicht kindgerechte Umstände, durch strenge Machtbeziehungen und Gewalt geprägt: In *Die unendliche Geschichte* wird Bastian in der Schule von älteren Schülern gedemütigt (Abb. 15). In den *Chronicles of Narnia* herrscht Krieg in London, der Vater kämpft an der Front und die vier Geschwister werden von ihrer Mutter getrennt. Harry Potter schließlich lebt bei der Familie seiner Tante, wo er misshandelt und in seiner Kammer unter der Treppe eingesperrt wird (Abb. 16–17).

Schlussbemerkungen

In diesen Konstellationen, die in Fantasyfilmen inszeniert werden, erscheint Fantasie/das Medienerlebnis nicht in erster Linie als Problem; vielmehr bietet es konstruktive Möglichkeiten der Lösung. Fantasie und Medien sind hier nicht die Ursprungsorte von Gewalt, sondern notwendige Räume, innerhalb derer Kinder der Gewalt begegnen und sie bewältigen können. Fantasie und Medien werden somit nicht als Generatoren von Gewalt und Konflikten gedacht, sondern als Mediatoren, die sich mit Gewalt auseinandersetzen, weil sie ein vorherrschender Bestandteil der realen Verhältnisse ist, in denen Kinder aufwachsen (vgl. Zornado 2001, S. xvii). Die filmischen Inszenierungen entwickeln hier ganz eigene Perspektiven und Argumentationsstrategien und können somit neue Impulse für die Diskussion von Medienwirkungen, Medienpädagogik und Jugendmedienschutz geben.⁸



Abb. 15: Publicity Still zu *Die unendliche Geschichte* (BRD/USA 1984)



Abb. 16–17: Screenshots aus *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (USA/UK 2001)

Literatur:

- Barker, M./Petley, J. (Hrsg.):**
Ill Effects: The Media/Violence Debate.
London/New York 2001
- Butler, D.:**
Fantasy Cinema: Impossible Worlds on Screen.
London/New York 2009
- Fowkes, K. A.:**
The Fantasy Film.
Chichester 2010
- Golden, J. M.:**
The Narrative Symbol in Childhood Literature.
Berlin/New York 1990
- Kaplan, E. A. (Hrsg.):**
Psychoanalysis and Cinema.
New York/London 1990
- Koch, G./Voss, C. (Hrsg.):**
... kraft der Illusion.
München 2006
- Metz, C.:**
Der imaginäre Signifikant: Psychoanalyse und Kino.
Münster 2000
- Rushdie, S.:**
The Wizard of Oz.
London 1992
- Tolkien, J. R. R.:**
On Fairy-Stories. In: Ders.: *Tree and Leaf.* London 1964, S. 11–70
- Zornado, J. L.:**
Inventing the Child: Culture, Ideology, and the Story of Childhood.
New York 2001

Dr. Christian Stewen ist ab November 2011 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Seine Dissertation, die unter dem Titel *The Cinematic Child: Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen* erschienen ist, wurde 2011 mit dem „medius“ ausgezeichnet.

