

Bachelorarbeit

Bianca Lipp

Zum Leben erweckt

Vom Comic zum Trickfilm



**Bachelor + Master
Publishing**

Bianca Lipp
Zum Leben erweckt
Vom Comic zum Trickfilm

Originaltitel der Abschlussarbeit: Der animierte Cartoon: Eine Analyse der Erzählstruktur von frühen Zeichentrickfilmen anhand des Beispiels „The Alice Comedies“

ISBN: 978-3-86341-789-5
Herstellung Bachelor + Master Publishing, ein Imprint der Diplomica® Verlag GmbH,
Hamburg, 2012

Zugl. Universität Wien, Wien, Österreich, Bachelorarbeit, April 2012

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Bachelor + Master Publishing, ein Imprint der Diplomica® Verlag GmbH,
Hamburg, 2012

<http://www.diplom.de>, Hamburg 2012
Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS

1. Problemstellung.....	3
1.1. Forschungsfrage I.....	3
1.2. Forschungsfrage II.....	3
2. Narratologie.....	4
2.1. Narratologie im Film.....	4
2.2. Filmische Erzähltheorie der russischen Formalisten.....	5
2.3. Der Erzähler im Film.....	6
3. Der Trickfilm.....	6
3.1. Die Geschichte des Trickfilms.....	6
3.2. Trickfilm als fiktionales Erzählen.....	7
3.3. „The Alice Comedies“.....	7
3.3.1. Die Welten.....	8
3.3.2. Die Charaktere.....	8
3.3.3. Die Handlung.....	9
3.4. Die Disney-Formel.....	9
4. Comic + Film = Trickfilm?.....	11
4.1. Trickfilm und Filmsprache.....	11
4.1.1. Die Filmbilder.....	11
4.1.2. Filmspezifische Codes.....	12
4.1.3. Filmische Codes bei den „Alice Comedies“.....	12
4.2. Trickfilm und Comic.....	14
4.2.1. Wie entsteht Bewegung?.....	14
4.2.2. Wie entsteht Sprache?.....	14
4.2.3. Die Lautmalerei und Ikonographie.....	15
4.3. Und wie erzählt der Trickfilm?.....	15
4.3.1. Die drei Fallbeispiele.....	15
4.3.2. Darstellung der Sprache.....	17
4.3.3. Die Rolle der Musik.....	19
4.3.4. Metamorphosen.....	21
4.3.5. Symbole.....	23
4.3.6. Lautmalerei.....	26
4.3.7. Gesten.....	27
4.3.8. Gemeinsamkeiten von „The Alice Comedies“ und Comics.....	28
4.3.9. Besonderheiten der „Alice Comedies“.....	32
5. Fazit.....	32
6. Literaturliste.....	34

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Grundstruktur des Films nach Syd Field	5
Abb. 2: 12 Prinzipien der Animation	10
Abb. 3: Einstellungsgröße Totale in „Alice gets in Dutch“	12
Abb. 4: Einstellungsgröße Totale mit Irisblende in „Alice’s Tin Pony“	13
Abb. 5: Einstellungsgröße Detailaufnahme in „Alice gets in Dutch“	13
Abb. 6: Eckdaten und Handlungen der drei Fallbeispiele	17
Abb. 7: Schrifttafel in „Alice gets in Dutch“	17
Abb. 8: Schrifttafel in „Alice’s Wild West Show“	18
Abb. 9: Alice spricht in „Alice gets in Dutch“	18
Abb. 10: Gemeinsames Singen in „Alice’s Wild West Show“	19
Abb. 11: Quelle der Aussage bleibt unbekannt in „Alice’s Wild West Show“	19
Abb. 12: Musizierende Tiere bei „Alice gets in Dutch“	20
Abb. 13: Singender Esel bei „Alice gets in Dutch“	20
Abb. 14: Pfeifende Lehrerin bei „Alice gets in Dutch“	20
Abb. 15: Troubadix in den Asterix-Comics	21
Abb. 16: Verformbare Körper in „Alice gets in Dutch“	21
Abb. 17: Aus dem Schwanz des Esels wird eine Leiter in „Alice gets in Dutch“	22
Abb. 18: Julius verliert sein Gesicht in „Alice gets in Dutch“	22
Abb. 19: Julius der Kater wird zu einem Esel in „Alice’s Tin Pony“	22
Abb. 20: Aus Hut wird ein Fahrrad in „Alice’s Tin Pony“	23
Abb. 21: Herz als Symbol für Zuneigung und Freude in „Alice gets in Dutch“	23
Abb. 22: Tropfen als Symbol für Schweiß in „Alice gets in Dutch“	24
Abb. 23: Darstellung von Verärgerung in „Alice gets in Dutch“	24
Abb. 24: Linien geben die Blickrichtung an in „Alice gets in Dutch“	24
Abb. 25: Bewegungslinien trotz eindeutlicher Bewegung in „Alice gets in Dutch“	25
Abb. 26: Fragezeichen als Symbol der Verwunderung und Rufzeichen als Symbol der Idee in „Alice gets in Dutch“	25
Abb. 27: Sterne als Symbol des Schmerzes und Blasen als Symbol der Benommenheit in „Alice gets in Dutch“	25
Abb. 28: Staub als Symbol des Abbremsens und des Niesens in „Alice gets in Dutch“	31
Abb. 29: Visualisierung einer Explosion in „Alice gets in Dutch“	26
Abb. 30: Gag mit der Lautmalerei in „Alice’s Wild West Show“	27
Abb. 31: Esel droht mit der Faust in „Alice gets in Dutch“	27
Abb. 32: Julius denkt nach in „Alice gets in Dutch“	28
Abb. 33: Auto fährt über Wasser in „Alice’s Wild West Show“	28
Abb. 34: Pferd rennt Wand hinauf in „Alice’s Wild West Show“	29
Abb. 35: Stürzendes Pferd hinterlässt Loch im Boden in „Alice’s Wild West Show“	29
Abb. 36: Maus blickt durch Schussloch in „Alice’s Tin Pony“	29
Abb. 37: Anthropomorpher Zug in „Alice’s Tin Pony“	30
Abb. 38: Der Gag mit der anthropomorphen Schaufel in „Alice’s Tin Pony“	30
Abb. 39: Anthropomorpher Rauch in „Alice’s Tin Pony“	31
Abb. 40: Aus Rauch wird eine Brücke in „Alice’s Tin Pony“	31
Abb. 41: Rauchender Pistolenschuss in „Alice’s Wild West Show“	31
Abb. 42: Augen im Dunkel in „Alice’s Wild West Show“	32