

Beke Rienitz  
Matrikelnummer: 10174



FILMUNIVERSITÄT  
BABELSBERG  
KONRAD WOLF

Wenn Tiere traurig sind –  
Die Darstellung von Trauer im Tieranimationsfilm

Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des Grades  
Bachelor of Arts  
an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf  
Studiengang Drehbuch/Dramaturgie

Betreuerin: Dr. Maike Sarah Reinerth  
weitere Gutachterin: Prof. Nicole Kellerhals

August 2020

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
1.1. Aktueller Forschungsstand und methodisches Vorgehen.....	3
1.2. Filmhandlung, Zielgruppe und Publikumserfolg.....	5
1.2.1. The Plague Dogs .....	5
1.2.2. The Land Before Time.....	7
2. Theoretische Modelle .....	9
2.1. Darstellung und Vermittlung von Emotionen im Film.....	9
2.1.1. Besonderheiten des Animationsfilms .....	10
2.1.2. Tieranimationsfilm .....	12
2.2. Wissenschaftliche Untersuchungen von Trauer.....	14
2.2.1. Reaktionen auf den Tod von Anderen.....	15
2.2.2. Reaktionen auf den eigenen Tod .....	17
2.2.3. Besonderheiten bei Kindern.....	19
3. Aspektorientierte, komparatistische Analyse .....	21
3.1. Darstellung der Trauer anhand der Figuren.....	21
3.2. Ablauf der Trauer .....	22
3.3. Darstellung der Trauer in Natur und Wetter.....	29
3.4. Darstellung von Trauer mit audiovisuellen Mitteln .....	32
4. Fazit.....	35
A Literaturverzeichnis.....	37
B Abbildungsverzeichnis .....	42
C Eigenständigkeitserklärung .....	44

# 1. Einleitung

Wenn sich Erwachsene an die Filme ihrer Kindheit erinnern, ist der Tieranimationsfilm fast immer vertreten. Doch die Szenen, an die man sich auch nach vielen Jahren noch erinnert, sind in der Regel nicht die, in denen die Tiere fröhlich gespielt haben, sondern die, in denen man als Kind emotional erschüttert wurde, der Tod von Bambis Mutter in *Bambi* oder Simbas Vater in *The Lion King* zum Beispiel.

Die Darstellung von Verlust und Trauer gehört im Tieranimationsfilm zum festen Motivrepertoire. Obwohl die Trauer von Tieren in der Realität sich nicht mit der menschlichen vergleichen lässt, spricht die Darstellung von trauernden Tierfiguren im Animationsfilm auch menschliche Emotionen an und lässt die Zuschauer\*innen mit ihrem Schicksal mitfühlen.

In der vorliegenden Arbeit möchte ich ergründen, welche Mittel der Tieranimationsfilm anwendet, um diesen Prozess auszulösen. Dabei ist unter anderem von Interesse, in welchem Maße die Trauer anthropomorphisiert wird und ob sich die Zielgruppe des Films auf die Darstellung der Trauer auswirkt.

## 1.1. Aktueller Forschungsstand und methodisches Vorgehen

Die Darstellung und Vermittlung von Emotionen im Film wurde in der Film- und Medienwissenschaft bereits erschöpfend bearbeitet. Auch über Emotionen im Animationsfilm gibt es einen reichhaltigen Fundus wissenschaftlicher Publikationen, die etwa bei Meike Uhrig zusammengestellt sind (vgl. Uhrig 2019).

In seiner Diplomarbeit schreibt Philip Hartmann über den Tod im Animationsfilm. Aufgrund aktueller Einschränkungen habe ich leider keinen Zugriff auf die Arbeit erhalten und kann deshalb nicht beurteilen, inwiefern er darin auf den Tieranimationsfilm im Speziellen eingeht. Die Magisterarbeit von Julia Rosenkranz im Studiengang Medienwissenschaft an der Universität Leipzig befasst sich mit der filmischen Umsetzung der Themen Tod und Trauer im Kinderfilm, sie behandelt darin jedoch keine

Animationsfilme (vgl. Rosenkranz 2009). An der Otto von Guericke Universität in Magdeburg haben sich im Rahmen eines Seminars im Studiengang Medienbildung A. Brink, J. Stricker und T. Becker mit dem Verlust in Disneyfilmen beschäftigt. Ihre Analyse leistet jedoch durch die Beschränkung auf das Disney-Universum keinen umfassenden Beitrag zum Thema Trauer im Tieranimationsfilm – auf dessen Besonderheiten gehen Brink, Stricker und Becker erst gar nicht ein (vgl. Brink, Stricker und Becker 2015).

Melina Pfeffer beschreibt indes, wie das Gefühl der Trauer im Tieranimationsfilm dargestellt wird, beschränkt sich dabei jedoch auf die anthropomorphisierte Mimik und Gestik der Tiere und geht nicht auf andere Aspekte in der Darstellung der Trauer ein (vgl. Pfeffer 2011: 182ff.).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass meine Arbeit auf eine bislang unausgesprochene Forschungslinie aufmerksam macht, indem sie explizit die Trauer im Tieranimationsfilm in den Blick nimmt. Dafür habe ich mich bewusst gegen populäre Disney-Klassiker wie *Bambi* oder *The Lion King* entschieden. Es war mir außerdem wichtig, nicht nur Filme zu behandeln, die sich an ein jüngeres Publikum richten, wie es die meisten Animationsfilme im westlichen Raum heutzutage noch tun.

Für die Untersuchung der Darstellung von Trauer im Tieranimationsfilm habe ich die Filme *The Plague Dogs* und *The Land Before Time* ausgewählt. Beide Filme scheinen auf den ersten Blick passend, da sich die handelnden Tiere jeweils mit einem Verlust auseinandersetzen müssen und darauf mit Trauer reagieren.

In der vorliegenden Arbeit werde ich drei Schritte gehen. Zunächst werde ich die Handlung der beiden zu untersuchenden Filme zusammenfassen sowie eine Einschätzung ihrer Zielgruppe und ihres wirtschaftlichen Erfolgs abgeben.

Im zweiten Teil liegt mein Augenmerk auf dem wissenschaftlichen Forschungsstand, den ich als Grundlage meiner Arbeit nutzen möchte. Hier werde ich zuerst auf die allgemeine Darstellung von Emotionen im Film eingehen, um anschließend die Besonderheiten des Animationsfilms und

des Tieranimationsfilms im Speziellen zu untersuchen. Im nächsten Punkt stelle ich die psychologischen Trauermodelle vor, die ich in dieser Arbeit nutze.

Im letzten Teil werde ich *The Plague Dogs* und *The Land Before Time* einer aspektorientierten Analyse unterziehen. Dabei werde ich etwaige semantische Parallelen oder Unterschiede im Hinblick auf die Darstellung der Trauer herausarbeiten.

## 1.2. Filmhandlung, Zielgruppe und Publikumserfolg

### 1.2.1. *The Plague Dogs*

*The Plague Dogs* (deutscher Titel: Die Hunde sind los) ist ein 1982 erschienener Animationsfilm des Regisseurs Martin Rosen. Der in Großbritannien produzierte Film ist eine Literaturadaption des gleichnamigen Romans von Richard Adams. Er handelt von den beiden Hunden Snitter, ein Foxterrier, und Wuff, ein Labrador-Mischling, die in einem Tierversuchslabor in England gefangen gehalten werden. Während an Snitter bewusstseinsverändernde Gehirnoperationen erprobt werden, muss Wuff regelmäßig in einem Becken schwimmen bis er ertrinkt, nur um daraufhin wiederbelebt zu werden. Die Forscher stoppen dabei die Zeit, um zu überprüfen, wie sich Wuffs Durchhaltevermögen entwickelt.

Durch eine nicht ordnungsgemäß verschlossene Käfigtür gelingt Snitter und Wuff eines Nachts die Flucht aus dem Versuchslabor. Die beiden Hunde versuchen daraufhin, in der Wildnis zu überleben, merken jedoch schnell, dass das nicht so einfach ist. Ihr Traum von Freiheit sieht in der Realität ganz anders aus. Snitter, der einst bei einem Menschen gelebt hat, träumt von einem neuen Herrchen. Wuff hingegen hat eine grundsätzliche Abneigung gegen Menschen. Beide Hunde haben mit den Nachwirkungen ihrer Zeit im Versuchslabor zu kämpfen: Wuff fürchtet sich vor Wasser, Snitter leidet unter krampfartigen Anfällen und Halluzinationen.

Als die zunehmend entkräfteten Hunde einen Fuchs kennenlernen bringt dieser ihnen bei, wie sie in der Wildnis überleben und am besten Schafe

reißen können, sehr zum Missfallen der Schäfer vor Ort. Sie machen Jagd auf Snitter und Wuff. Als Snitter aus Versehen einen Menschen tötet, schlägt die Stimmung gegenüber den Hunden endgültig in Feindseligkeit um. Überall werden sie gejagt oder vertrieben, erst recht als sich die Falschmeldung verbreitet, dass sie sich im Versuchslabor mit der Beulenpest angesteckt haben könnten.

Die Hoffnung der beiden Hunde, mit dem Leben davonzukommen, schwindet zusehends. Der Fuchs schmiedet dennoch einen Plan, mit dem Snitter und Wuff dem Tal und damit ihren Jägern entkommen sollen. Der Fuchs trennt sich von den Hunden, um das zur Jagd eingesetzte Militär auf eine falsche Fährte zu locken und wird dabei getötet. Snitter und Wuff können sich dadurch in einen Zug Richtung Küste retten, werden jedoch von einem Helikopter aufgespürt und bis zum Strand in eine Sackgasse gejagt. Um den Schüssen der sich nähernden Soldaten zu entkommen, springt Snitter ins Meer, weil er in der Ferne angeblich eine Insel erblickt hat. Wuff überwindet seine Angst vor dem Wasser und folgt ihm. Die Hunde schwimmen immer weiter aufs Meer hinaus und sind schon bald von dichtem Nebel umgeben. Es sind keine Schüsse mehr zu hören, doch die Kräfte der beiden schwinden. Snitter beginnt sich zu fragen, ob die Insel wirklich existiert und will aufhören zu paddeln, doch Wuff treibt ihn weiter an. Das Schicksal der beiden Hunde bleibt offen, ebenso die Frage, ob die Insel nur eine Einbildung der Hunde war.

*The Plague Dogs* kam in Deutschland zuerst mit einem FSK ab 6 in die Kinos, wurde auf VHS und DVD dann jedoch mit einem FSK ab 12 veröffentlicht. Bis 2019 existierte auf DVD nur eine um etwa 15 Minuten gekürzte Fassung, die z.B. den Anblick eines toten, entstellten Wilderers ausspart (vgl. Schnittberichte 2018). Die realistischen und teilweise sehr konkreten Darstellungen von toten Menschen und Tieren sowie die durchgehend hoffnungslose Stimmung des Films legen nahe, dass sich *The Plague Dogs* an ein erwachsenes Publikum richtet und es sich nicht um einen Kinderfilm handelt. Der Filmverleih Goldcrest Films machte mit dem Film einen Verlust

von knapp 600.000 britischen Pfund, man kann also nicht von einem Publikumserfolg sprechen (vgl. Eberts und Ilott 1990: 657).

### 1.2.2. *The Land Before Time*

*The Land Before Time* (deutscher Titel: In einem Land vor unserer Zeit) ist ein US-amerikanischer Animationsfilm aus dem Jahr 1988. Regie führte Don Bluth.

Der Film spielt im Zeitalter der Dinosaurier. Den pflanzenfressenden Dinosauriern geht zunehmend die Nahrung aus, weshalb sich zahlreiche **Herden auf dem Weg ins „großen Tal“ befinden, wo es angeblich noch genug Pflanzen und Wasser für alle gibt.** Unter ihnen befindet sich auch die Herde des jungen Dinosauriers Littlefoot, die allerdings nur noch aus ihm, seiner Mutter und seinen Großeltern besteht.

Als sich Littlefoot eines Nachts von seiner Familie entfernt, um mit einem anderen jungen Dinosaurier namens Cera zu spielen, werden die beiden von Scharfzahn, einem Tyrannosaurus rex angegriffen. Littlefoots Mutter eilt ihnen zu Hilfe und wird im Kampf von Scharfzahn schwer verletzt. In diesem Moment bricht ein heftiges Erdbeben aus und spaltet die Landschaft in zwei Teile, wodurch Littlefoot von seinen Großeltern getrennt wird. Kurz darauf muss Littlefoot mitansehen, wie seine Mutter ihren Verletzungen erliegt. Kurz vor ihrem Tod ermutigt sie Littlefoot, allein den Weg ins große Tal zu finden und beschreibt ihm den Weg dorthin.

In tiefer Trauer um seine Mutter versucht Littlefoot schließlich das große Tal zu finden. Dabei trifft er auf vier andere junge Dinosaurier, die von ihren Herden getrennt wurden, unter ihnen auch Cera. Nach anfänglichen Vorbehalten gegenüber den jeweils anderen Dinosaurierarten schließen sich die fünf zusammen und suchen das große Tal.

Auf ihrem Weg müssen sie immer neuen Gefahren entkommen, wie zum Beispiel Scharfzahn, der Jagd auf sie macht. Aber auch die Suche nach Nahrung stellt eine Herausforderung für die jungen Dinosaurier dar. Littlefoot hört regelmäßig die Stimme seiner toten Mutter, die ihm die richtige Richtung weist, doch Cera stellt diesen Weg immer wieder in Frage.

Schließlich trennt sie sich im Streit von der Gruppe. Die anderen treffen kurz darauf wieder auf Scharfzahn und schmieden einen Plan, um ihn endgültig loszuwerden. Der Versuch, ihn in einem See zu ertränken, gelingt jedoch nur mit Ceras Hilfe, die im letzten Moment wieder zur Gruppe stößt. Kurz nach dem Sieg über Scharfzahn findet Littlefoot das große Tal und die fünf Dinosaurier werden wieder mit ihren Familien vereint, auch Littlefoot mit seinen Großeltern. Sie leben fortan glücklich im großen Tal und die fünf sind trotz ihrer unterschiedlichen Arten Freunde geworden.

*The Land Before Time* wurde mit einem FSK ab 6 veröffentlicht, wohl auch, weil der Film vor Veröffentlichung zehn Minuten gekürzt wurde, als Bedenken aufkamen, dass er zu unheimlich für ein jüngeres Publikum sein könnte (vgl. Cawley o.J.). Es handelt sich definitiv um einen Film für Kinder. Der Film spielte in den Kinos weltweit 84,5 Mio. US-Dollar ein. Es folgten 13 Sequels als Direct-To-Video-Filme sowie eine Fernsehserie. *The Land Before Time* hatte also großen Erfolg beim Publikum (vgl. Box Office Mojo o.J.).

## 2. Theoretische Modelle

### 2.1. Darstellung und Vermittlung von Emotionen im Film

Der Film ist ein Medium des Zeigens. Die Informationsvermittlung erfolgt über die Figuren und ihre Handlung, Dialog und audiovisuelle Mittel (vgl. Eder 2014: 325-328). Vor allem bei fiktiven Filmen ist die Vermittlung von Emotionen maßgeblich daran beteiligt, das Interesse der Zuschauer\*innen zu wecken, da durch die emotionale Reaktion auf das Gezeigte eine Verbindung zum Film aufgebaut wird (vgl. Hänselmann 2018: 123f.). Carl Platinga beschreibt eine Emotion als psychischen Zustand in Verbindung mit unterschiedlichen Gefühlen, physischer Erregung und Handlungstendenzen (vgl. Platinga 2007: 351). Dabei entstehen emotionale Erlebnisse durch bewusste und unbewusste Prozesse und sind auch abhängig von der individuellen Veranlagung der Zuschauer\*innen sowie biologischen, kulturellen und sozialen Faktoren (vgl. Uhrig 2015: 35).

Im Film werden Emotionen in erster Linie über Bilder und Töne erzeugt. Durch sogenannte Emotions-Cues, die während der Filmrezeption wahrgenommen werden, entstehen Stimmungen. Diese müssen während des Films fortlaufend durch weitere Cues bestätigt werden, damit die jeweilige Stimmung durch entstehende Skripts und Prototypen für die Zuschauer\*innen deutlich wird. Hier spielen vor allem die Mise en Scène, Musik und Ton, Farbe und Licht eine Rolle, aber auch die Kameraeinstellung und Montage. Diese audiovisuellen Mittel können über eine unabhängige Aussagekraft verfügen, unterstützen jedoch meist die Handlungsebene des Films (vgl. Uhrig 2015: 48).

Diese nicht-diegetischen Emotions-Cues dienen oft auch als audiovisuelle Metaphern, mit denen die Zuschauer\*innen das Erlebnis der dargestellten Emotionen assoziieren. Unsere verminderte Energie, wenn wir traurig sind, lässt sich beispielsweise in langsamer Musik und Bildern in Slow-Motion ausdrücken (vgl. Bartsch 2016: 207).

Nach Anne Bartsch sind komplexe metaphorische Bilder in audiovisuellen Medien auch dazu in der Lage, verschiedene dargestellte Emotionen miteinander in Beziehung zu setzen. Indem man zum Beispiel mehrere

Emotionen metaphorisch mit dem gleichen physischen Bereich, wie etwa dem Wetter, verbildlicht, kann man mit dem wechselnden Wetter auch die wechselnden Emotionen einer Figur ausdrücken, ohne dass es einer weiteren Erklärung ihrer inneren Zustände bedarf. (vgl. Bartsch 2016: 209f.).

Dem Film wird – wie keinem anderen Medium – die Fähigkeit nachgesagt, Menschen emotional zu beeinflussen; er ist in der Lage, Zuschauer zum Lachen oder zum Weinen zu bringen. Dieses Durchleben unterschiedlicher Emotionen gilt als einer der Hauptgründe, aus dem Menschen ins Kino gehen. (Uhrig 2015: 41)

Zusammengefasst lässt sich also sagen, dass die erfolgreiche Darstellung und Vermittlung von Emotionen maßgeblich zum Erfolg eines Films beitragen. Im folgenden Kapitel werde ich erläutern, was es in dieser Hinsicht beim Animationsfilm zu beachten gilt und warum gerade die metaphorischen Bilder dabei eine wichtige Rolle spielen.

### 2.1.1. Besonderheiten des Animationsfilms

Beim Animationsfilm haben die Filmmacher\*innen die vollständige Kontrolle über die dargestellten Bilder. Anders als beim Realfilm, der sich z.B. auf die sichtbaren Fähigkeiten der Schauspieler\*innen oder bei Außenaufnahmen das Wetter am Drehtag verlassen muss, bleibt beim Animationsfilm nichts dem Zufall überlassen. Eine äußerst präzise Gestaltung der Farben und Bewegungen sowie der Figuren und des Setdesigns ist möglich. Mehr noch, der Animation sind, bis auf das Können der Animator\*innen und die verfügbare Technik, keine Grenzen gesetzt. Gesetzmäßigkeiten von Zeit und Raum können außer Kraft gesetzt werden, physische Hindernisse, wie z.B. die Grenzen von Körpern, mühelos überwunden werden (vgl. Fahlenbrach und Reinerth 2019: 39).

Das wird unter anderem dazu genutzt, um besonders sympathische Figuren zu erschaffen, nicht nur in der Art der Figur selbst, zum Beispiel ob die Figur ein Mensch, ein Tier oder ein Gegenstand ist, sondern auch in der Art ihrer Darstellung, die dazu dienen kann, das Innenleben der Figur zu

verdeutlichen, um die emotionale Einfühlung der Zuschauer\*innen zu erleichtern (vgl. Uhrig 2019: 5).

Doch Animation ist nicht nur dazu in der Lage, die Gefühle und Gedanken der Figuren darzustellen, sondern kann auch starke emotionale Reaktionen bei den Zuschauer\*innen hervorrufen. Dadurch, dass jede Einstellung kontrolliert und bis ins letzte Detail konzipiert wird, können Emotionsstimuli überbetont und somit die Emotionen der Zuschauer\*innen maßgeblich beeinflusst werden (vgl. Fahlenbrach und Reinerth 2019: 39).

Laut Kathrin Fahlenbrach und Maike Reinerth geschieht das im Animationsfilm am effektivsten über metaphorische und metonymische Bilder. Audiovisuelle Metaphern bieten den Zuschauer\*innen, wie schon oben erwähnt, die Möglichkeit das Innenleben von Figuren besser nachzuvollziehen, indem die Emotionen mit einem anderen Erfahrungsbereich verknüpft und beispielsweise über Schauplätze oder Farbgestaltung ausgedrückt werden. Metonymien hingegen heben einen bestimmten Aspekt des äußeren Emotionsausdrucks, wie etwa die Mimik oder Gestik, hervor, der dann pars pro toto für den gesamten emotionalen Zustand steht (vgl. Fahlenbrach und Reinerth 2019: 40f.).

Dies zeigt sich beispielsweise in der Gestaltung der Figuren, die oft schon so metaphorisch und metonymisch konzipiert sind, dass ihre Charakterzüge und Emotionen für die Zuschauer\*innen sichtbar und zugänglich gemacht werden, etwa mit überproportional großen Augen oder Mündern. Auf diese Weise lässt sich für die Zuschauer\*innen auch eine emotionale Verbindung zu Figuren herstellen, die zwar nicht menschlich sind, aber über menschliche Emotionen verfügen, wie es im Animationsfilm oft der Fall ist (vgl. Fahlenbrach und Reinerth 2019: 42).<sup>1</sup>

Genau wie beim Realfilm ist es für den Erfolg eines fiktiven Animationsfilms von großer Relevanz, Geschichten zu erzählen, in deren Figuren und Szenarien sich die Zuschauer\*innen emotional hineinversetzen und ebenso emotional reagieren können. Dabei helfen im Animationsfilm noch mehr als im Realfilm audiovisuelle Metonymien und Metaphern, denen durch die

---

<sup>1</sup> Zu den Besonderheiten des Tieranimationsfilms vgl. Kapitel 2.1.2.

Gestaltungsfreiheit der Animation eine größere Bedeutung zukommt. Durch sie wird die emotionale Reaktion der Zuschauer\*innen besonders stimuliert (vgl. Fahlenbrach und Reinerth 2019: 48).<sup>2</sup>

### 2.1.2. Tieranimationsfilm

Schon in einem der ersten von einem breiten Publikum rezipierten Animationsfilm aus dem Jahre 1914 tritt ein Tier als Protagonistin auf: *Gertie the Dinosaur*. Sie gilt als Vorläuferin der zahlreichen Tierfiguren, die der Animationsfilm im Laufe der Jahrzehnte hervorgebracht hat (vgl. Pfeffer 2012: 17).

Die Tiere im Animationsfilm sind in unterschiedlichem Maße anthropomorphisiert. Ihr Aussehen, Handeln, Denken und Fühlen ist vermenschlicht, wodurch sie für die Zuschauer\*innen zugänglicher werden.

Besonders wenn anthropomorphe Figuren auftreten, lässt sich die Sympathie der Zuschauer bis zu einem Grad steigern, dass sich diese den Figuren gedanklich wie tatsächlich menschlichen Wesen gegenübersehen. (Hänselmann 2018: 136)

Pfeffer stellt fest, dass vor allem die Darstellung von menschlichen Emotionen bei Tierfiguren entscheidend ist, um bei den Zuschauer\*innen Sympathie zu erzeugen. Durch ihre Emotionen kann man sich in die Tierfigur hineinfühlen, sich mit ihr identifizieren und somit umso besser die Handlung des Films annehmen (vgl. Pfeffer 2012: 202).

Ein häufiges Mittel, um die Emotionen bei Tierfiguren sichtbarer zu machen, ist die schon oben erwähnte Vergrößerung ihrer Augen. Um ihre Ausdruckskraft zusätzlich zu verstärken, sind die Augen der meisten Tierfiguren mit weißer Sklera ausgestattet, was in der Natur ausschließlich dem menschlichen Auge vorbehalten ist (vgl. Grodal 2019: 110). Außerdem verfügen die Tierfiguren im Animationsfilm über eine menschliche Stimme, **die Vinzenz Hediger als ein Vehikel der Emotion beschreibt, „insofern sich**

---

<sup>2</sup> Diese Theorie wird in Kapitel 3.1. und 3.3. angewandt.

Gefühlslagen und Stimmungen höchst differenziert über Tonfall, Klang und Modulation der Stimme zum Ausdruck bringen lassen“ (Hediger 2005: 321). Tierfiguren haben, gerade wenn sich der Film an ein jüngeres Publikum richtet, den Vorteil, dass charakterliche Unterschiede von Figuren als Differenzen zwischen unterschiedlichen Tierarten dargestellt werden können, wie etwa als der böse Wolf und die guten Schweinchen. Auch gesellschaftliche Rollen, wie es sie bei den Menschen gibt, lassen sich auf das Tierreich übertragen, ohne sie weiter erklären zu müssen, was zum Beispiel in *The Lion King* genutzt wird (vgl. Grodal 2019: 111). Die Tiere dienen hier als Metaphern für komplexe gesellschaftliche Vorgänge und psychologische Zustände, wie schon oben erklärt, ein im Animationsfilm beliebtes Mittel, um die Zuschauer\*innen leichter emotional in die Geschichte einzubinden.

Gleichzeitig wird durch die Tierfiguren auch ein emotionaler Puffer zu den im Film verhandelten Problemen geschaffen. Rassismus und soziale Konflikte, brutale Kämpfe oder das Leiden eines Kindes, das seine Eltern verloren hat, lassen sich emotional leichter ertragen, wenn sie über nicht-menschliche Figuren dargestellt werden, gerade für ein jüngeres Publikum (vgl. ebd.: 111f.).

Dass gerade Tieranimationsfilme beim Publikum so beliebt sind, sieht Torben Grodal in angeborenen Veranlagungen des Menschen begründet. Er bezeichnet die körperliche Darstellung der Tierfiguren mit ihren großen **Augen und Köpfen als „exaggerated infantile features“ (Grodal 2009: 29)**. Kinder sehen sich nicht nur selbst darin, sie fühlen sich ihnen gleichzeitig auch überlegen. Dadurch wird ein emotionaler Bezug zu den Figuren hergestellt, da es schon im kindlichen Alter ein angeborenes Bedürfnis zu sein scheint, sich um den Nachwuchs zu kümmern. Kinder nehmen beim Schauen eines Tieranimationsfilms also eine Doppel-Perspektive ein, die eines Kindes und die eines Erwachsenen. Um das zu verstärken gibt es in **vielen Tieranimationsfilmen immer wieder sogenannte „scenes of cuteness“**, wie etwa der unbeholfene Bambi auf dem Eis (Grodal 2009: 30). Auch Erwachsene, die die Filme mit ihren Kindern schauen, haben mehr oder

weniger bewusst die Tendenz, sich um die niedlichen Tierfiguren kümmern zu wollen – eine entscheidende Veranlagung, um als Säugetier zu überleben (vgl. Grodal 2009: 29f).

Auch die Tatsache, dass es so viele beim Publikum beliebte Tieranimationsfilme gibt, in denen junge Tiere den Kontakt zu ihren Eltern verlieren, begründet Grodal mit einer evolutionären Veranlagung des Menschen. Die Aufrechterhaltung des Kontakts zwischen einem Kind und seinen elterlichen Bezugspersonen beruht auf einem tief verwurzelten biologischen Drang. Viele dieser Geschichten über Verlust und Wiedersehen sind außerdem mit dem Jäger-Beute-Schema verknüpft, das in Menschen ebenfalls biologisch angeborene Programme anspricht. All diese Filme haben daher eine emotionale Relevanz für vitale Interessen, was Grodal neben der Qualität und Salienz eines Films als maßgeblich für dessen Erfolg erachtet (vgl. Grodal 2007: 98f.).

## 2.2. Wissenschaftliche Untersuchungen von Trauer

Beim Tod eines geliebten Menschen *erfahren* [Hervorhebung der Verfasserin] wir, was Tod ist. Dieses Todeserlebnis widerfährt uns, trifft uns, lässt uns irre werden an uns und an allem, was wir bisher für selbstverständlich gehalten haben. Es erschüttert nicht nur unser Welt- und unser Selbstverständnis, es zwingt uns zur Wandlung – ob wir wollen oder nicht. (Kast 2015: 15)

Da Menschen sterblich sind, ist der Tod ein unvermeidbarer Teil unseres Lebens. Trauer ist die schmerzliche Emotion, durch die wir Abschied nehmen und weiterleben können und somit unverzichtbar für die menschliche Existenz (vgl. ebd.: 10). Sigmund Freud beschreibt Trauer als **„die Reaktion auf den Verlust einer geliebten Person oder einer an ihre Stelle gerückten Abstraktion wie Vaterland, Freiheit, ein Ideal, usw.“** (Freud 1969: 428f.).

Wissenschaftliche Untersuchungen zur menschlichen Trauer stammen meist aus dem Bereich der Psychotherapie und -analyse. Ich werde mich im Folgenden auf zwei Herangehensweisen an Trauer konzentrieren, die für

meine spätere Filmanalyse besonders geeignet erscheinen. Die Trauerphasen der Psychologin Verena Kast beziehen sich auf die Trauer, die man beim Verlust einer geliebten Person empfindet, die der Psychiaterin Elisabeth Kübler-Ross richten sich auf das Herannahen des eigenen Todes. Im Anschluss daran werde ich auf einige Besonderheiten in der Trauer von Kindern eingehen.

### 2.2.1. Reaktionen auf den Tod von Anderen

Verena Kast unterteilt die Trauer beim Verlust eines Menschen in vier Phasen:

#### Die Phase des Nicht-wahrhaben-Wollens

Diese Phase geht mit Empfindungslosigkeit und Starr-Sein einher, man glaubt nicht daran, dass der Tod des geliebten Menschen wirklich eingetreten ist. Bei plötzlichen Todesfällen hält diese Phase eher länger an. Die Empfindungslosigkeit dient dabei nicht nur zur Verdrängung der Todesnachricht, sondern ist auch ein Schutzmechanismus vor einem zu starken Gefühl, mit dem nicht umgegangen werden kann. (vgl. Kast 2015: 69f.)

#### Die Phase der aufbrechenden Emotionen

Auf die Empfindungslosigkeit folgt die Phase der aufbrechenden Emotionen: Wut, Traurigkeit, aber auch Angst und Ruhelosigkeit treten in dieser Phase häufig bei Trauernden auf. Mit der Wut, die oft auch mit Suche nach dem oder der Schuldige\*n einhergeht, versuchen die Trauernden sich vorzuspielen, nicht ganz so hilflos und ohnmächtig angesichts des Todes zu sein. Häufig wird auch sich selbst die Schuld am Tod der anderen Person gegeben, selbst wenn das völlig außer Frage steht. In dieser Phase der aufbrechenden Emotionen ist jedoch auch immer wieder ein Gefühl tiefer Freude zu beobachten, darüber, dass die Beziehung zu der verstorbenen Person überhaupt existiert hat (vgl. ebd.: 71-75).

### Die Phase des Suchens und sich Trennens

In dieser Phase richtet sich die Aufmerksamkeit der Trauernden häufig auf Orte und Tätigkeiten, die der oder die Verstorbene geliebt hat. Man setzt sich mit dem verstorbenen Menschen auseinander, versucht, etwas in sich zu entdecken, was mit ihm zusammenhängt und spürt gleichzeitig, dass die alten Lebensumstände endgültig vorbei sind und man ein neues Welt- und Selbstverständnis aufbauen muss (vgl. Kast 2015: 79).

### Die Phase des neuen Selbst- und Weltbezugs

In dieser Phase wurde der Verlust akzeptiert und es haben sich neue Lebensmuster etabliert, die nicht mehr im Bezug zu dem verstorbenen Menschen stehen. Das heißt jedoch nicht, dass der oder die Verstorbene vergessen ist, sondern dass er oder sie sich vielmehr zu eine\*r inneren Begleiter\*in gewandelt hat und nicht mehr das gesamte Denken und Fühlen der Trauernden in Anspruch nimmt. Neue Beziehungen können eingegangen werden, der Trauerprozess ist gelungen (vgl. ebd.: 81f.).

Sind Menschen nicht dazu in der Lage, diese Phasen der Trauer in angemessenem Umfang zu durchleben oder bleiben sie in einer der Phasen hängen, drohen laut Kast häufig Depressionen (vgl. ebd.: 91). Schon Freud hat einen Zusammenhang zwischen Trauer und Melancholie festgestellt, wobei er den Unterschied darin sieht, dass der oder die Trauernde weiß, was er oder sie verloren hat, der oder die Melancholische zwar auch weiß, wen er verloren hat, aber nicht was, der Objektverlust ist dem Bewusstsein teilweise entzogen (vgl. Freud 1975: 199).

Wer einen geliebten Menschen verloren hat, reagiert laut Kast für längere Zeit auch auf den Verlust jedes anderen Menschen sehr stark. Sie erleben quasi einen Rückfall und müssen den Trauerprozess von neuem durchmachen (vgl. Kast 2015: 83).

Außerdem entfremden sich Trauernde häufig von ihren Mitmenschen und erleben die Welt als feindlich. Ihre Isolierung kann so weit gehen, dass sie

kein neues Weltverständnis mehr aufbauen können und sich dem Leben nicht mehr gewachsen fühlen (vgl. Kast 2015: 21).

Eine weitere Beobachtung, die Kast in ihren Untersuchungen der Trauerprozesse gemacht hat, ist die weit verbreitete Existenz sogenannter „**linking objects**“. **Gebrauchsgegenstände der verstorbenen Personen**, die sie symbolisieren, die die Trauernden in Ehren halten, um sich an die Toten zu erinnern und sich nicht von ihnen ablösen zu müssen (vgl. ebd.: 205).

Was Kast in ihren Untersuchungen der Reaktionen auf den Tod eines geliebten Menschen beschreibt, gilt für sie auch in Bezug auf andere Aspekte des Lebens:

Verlust überhaupt, Enttäuschungen, Scheitern, Abschiede, Entzug, Höhepunkte, Streben nach Dauer und vieles mehr haben immer auch mit Tod zu tun. (Kast 2015: 63)

### 2.2.2. Reaktionen auf den eigenen Tod

Auch Elisabeth Kübler-Ross hat die Trauer eines mit dem Herannahen des eigenen Todes konfrontierten Menschen in Phasen unterteilt:

#### Die erste Phase: Nicht-wahrhaben-Wollen und Isolierung

Die erkrankten Menschen wollen ihre Diagnose zuerst nicht wahrhaben. Sie glauben an eine Verwechslung der Befunde, suchen andere Ärzt\*innen auf und verlangen immer neue Untersuchungen. Die Krankheit wird geleugnet, um einen Puffer zwischen sich und die Diagnose zu schieben und sie so besser ertragen zu können. Oft fühlen sich die Erkrankten einsam und von ihrer Umwelt isoliert (vgl. Kübler Ross 2018: 68-72).

#### Die zweite Phase: Zorn

In dieser Phase brechen Gefühle wie Zorn, Groll und Neid bei den Patient\*innen hervor. Sie fragen sich, warum es nicht jemand anderen hätte treffen können. Diese Emotionen werden an Mitmenschen ausgelassen, die das Leben im Gegensatz zu sich selbst noch genießen können, sie werden als herzlos empfunden. Im Grunde genommen haben die erkrankten

Menschen jedoch nur Angst, vergessen zu werden (vgl. Kübler Ross 2018: 80-82).

#### Die dritte Phase: Verhandeln

In dieser meist flüchtigen Phase versuchen die todkranken Menschen ihr unvermeidliches Schicksal durch eine Art Handel hinauszuschieben. Sie hoffen, länger zu leben oder weniger Schmerzen zu haben, wenn sie sich nur gut verhalten. Dieser Handel wird meist mit Gott geschlossen, die Patient\*innen wollen in den Dienst der Kirche treten, oder aber man verspricht, den eigenen Körper der Wissenschaft zu vermachen. Psychologisch liegt ein solcher Handel meist in unterdrückten Schuldgefühlen begründet, z.B. dass man während seines Lebens kein guter Mensch gewesen ist (vgl. Kübler Ross 2018: 113-115).

#### Die vierte Phase: Depression

Wenn die Patient\*innen immer schwächer werden und ihre Krankheit schließlich nicht mehr abstreiten können, ihnen nicht mal mehr für die Wut genug Kraft bleibt, stellt sich bei ihnen das Gefühl eines schrecklichen Verlustes ein. Sie müssen sich mit der Vorbereitung auf ihren endgültigen Abschied von der Welt auseinandersetzen, ein sehr schmerzhafter Prozess. Im Gegensatz zu den Trauernden, die nur eine geliebte Person verlieren, verlieren die Erkrankten alle und alles, was sie je geliebt haben (vgl. ebd.: 116-118).

#### Die fünfte Phase: Zustimmung

Haben die Erkrankten die vorangegangenen Phasen überwunden und alle damit verbundenen Emotionen ausgelebt, können sie ihrem Ende mit ruhiger Erwartung entgegenblicken. Die Phase bedeutet kein hoffnungsloses Aufgeben, sondern eher eine Art Einwilligung, die mit einem gewissen Maß an Frieden verbunden ist. Die Patient\*innen schlafen viel, möchten in Ruhe gelassen und nicht mehr mit der Außenwelt konfrontiert werden (vgl. ebd.: 139-140).

Es sind eindeutig gewisse Parallelen zwischen den Trauerphasen von Kast und Kübler-Ross erkennbar, vor allem was die anfängliche Leugnung und die danach aufbrechenden Emotionen angeht (vgl. Kast 2015: 36).

### 2.2.3. Besonderheiten bei Kindern

Die bewusste Auseinandersetzung mit dem Tod fällt Kindern gemeinhin schwerer als Erwachsenen, da die Trauerbewältigung Fähigkeiten kognitiver Art voraussetzt, die Kindern nur in begrenztem Maße zur Verfügung stehen (vgl. Rosenkranz 2009: 52). Die oben genannten Phasen des Trauerprozesses lassen sich bei Kindern kaum feststellen, sie trauern **vielmehr auf „Raten“ (vgl. Ennulat 2003: 58f.). Teilweise wirken die Kinder unbetroffen**, das liegt jedoch in der Labilität der kindlichen Psyche begründet:

Weinen und Lachen wohnen beim Kind dicht beisammen. Lang anhaltende Niedergeschlagenheit ist ihm unerträglich. Es braucht hin und wieder einen gewissen Abstand, eine Ruhepause, in der es unbeschwert spielen kann, um sich dann erneut der Trauer und ihren Anforderungen stellen zu können. (Spiecker-Verscharen 1982: 29)

Das Nicht-wahrhaben-Wollen des Todes ist bei Kindern besonders stark ausgeprägt. Sie weigern sich zunächst, den Tod eines geliebten Menschen zu glauben, was sie vorübergehend vor dem Schock dieser Mitteilung schützt (vgl. ebd.: 30). Ist der Tod dann jedoch akzeptiert, lässt sich bei verwaisten Kindern häufig beobachten, dass sie mit Wut und Enttäuschung reagieren. Sie fühlen sich von ihren toten Eltern im Stich gelassen. Gleichzeitig geben sich die Kinder jedoch häufig auch die Schuld am Tod eines geliebten Menschen, zum Beispiel durch die Allmacht ihrer Gedanken (vgl. ebd.: 32-34). Zusätzlich lässt sich auch noch ein anderes Phänomen beobachten, nämlich das der Überlebensschuld (surviver-guilt). Das Kind fragt sich, warum es noch lebt, während der oder die andere sterben musste (vgl. ebd.: 36).

Wie schon oben erwähnt, gibt es in der Phase des Suchens und sich Trennens die Tendenz, Eigenschaften und Vorlieben des oder der Verstorbenen zu übernehmen, damit diese Teilaspekte des geliebten Menschen in einem selbst weiterleben. Diese Form der Identifizierung ist im Trauerprozess von Kindern besonders stark ausgeprägt (vgl. Spiecker-Verscharen: 44).

In ihrer Sehnsucht suchen die Kinder häufig nach der verstorbenen Person, egal ob in realen Räumen oder in ihrer Fantasie. Sie träumen von ihr oder haben halluzinationsähnliche Vorstellungsbilder, mit denen es ihnen gelingt, die verlorene Person wieder heraufzubeschwören (vgl. Specht-Tomann und Tropper 2000: 90).

### 3. Aspektorientierte, komparatistische Analyse

#### 3.1. Darstellung der Trauer anhand der Figuren

Die Tierfiguren in *The Plague Dogs* unterscheiden sich in ihrer Darstellung stark von denen in *The Land Before Time* und ebenso unterscheidet sich die Darstellung der Trauer, die man an den Figuren ablesen kann.

Während Littlefoot und die anderen jungen Dinosaurier in *The Land Before Time* stärker anthropomorphisiert sind, sowohl in ihrem Äußeren als auch in ihrer Gestik und Mimik, werden die Hunde Snitter und Wuff ziemlich natürlich dargestellt. Littlefoots überproportional große Augen sind mit Wimpern und weißer Sklera ausgestattet (vgl. Abb. 1). Die Augen von Snitter und Wuff hingegen sehen aus wie normale Hundeaugen, nicht vergrößert, braun, ohne sichtbare weiße Sklera (vgl. Abb. 2).

Dieser Unterschied spiegelt sich auch in der Darstellung von Emotionen bei den Figuren wider. Anthropologe Paul Ekman hat in mehreren Studien nachgewiesen, dass der Emotionsausdruck unter Menschen weltweit identisch ist. Trauer zeigt sich demnach in zusammengezogenen Augenbäuen, die inneren Teile sind angehoben und die äußeren Teile nach unten gezogen. Die Lider zeigen innen ebenfalls noch oben und außen nach unten oder fallen ganz herab, die Augen sind glasig oder zeigen Tränen. Die Lippen sind bei Trauer horizontal verzerrt, die Mundwinkel meist nach unten gerichtet (vgl. Ekman 1988: 52f.).

Eine sehr ähnliche Mimik hat auch Littlefoot, als er um seine tote Mutter trauert, seine Mimik ist hier also stark anthropomorphisiert. Es ist deutlich zu sehen, dass Littlefoot weint, wozu Tiere eigentlich nicht fähig sind (vgl. Plessner 1950: 42). Zusätzlich lässt er den Kopf hängen oder vergräbt das Gesicht in den Händen bzw. Füßen (vgl. Abb. 3). Die Trauer ist hier eindeutig erkennbar. Littlefoots vergrößerte Augen dienen hierbei als Metonymie, da sich die Zuschauer\*innen durch sie in seinen emotionalen Zustand hineinversetzen können.

Anders sieht es bei Snitter und Wuff in *The Plague Dogs* aus. Sie sind nicht nur sehr natürlich dargestellt, sie verhalten sich auch sehr natürlich und

zeigen ihre Emotionen, wie es auch echte Hunde tun, zum Beispiel durch Schwanzwedeln oder Knurren. Das hat zur Folge, dass sich ihre Mimik und Gestik über die gesamte Filmhandlung kaum verändert. Wenn sie traurig sind, lassen sie höchstens den Kopf hängen oder legen sich hin, aber mehr wird in ihrer äußeren Darstellung nicht erkennbar. Nur an einer Stelle lassen sich bei Snitter andeutungsweise die zusammengezogenen Augenbrauen erkennen, als er traurig ist (vgl. Abb. 4).

Sowohl die Tierfiguren in *The Land Before Time* als auch in *The Plague Dogs* sind mit menschlichen Stimmen ausgestattet, mit der sie ihre Trauer in Worte fassen können.

Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass Littlefoots Trauer durch seine stärkere Anthropomorphisierung in Aussehen und Verhalten für die Zuschauer\*innen deutlich leichter erkennbar ist als Snitters und Wuffs Trauer über ihre Situation. Durch die klarere Darstellung lässt sich die Trauer auch eindeutig besser mitfühlen. Die Dinosaurier in *The Land Before Time*, die dem Menschen ja eigentlich entfernter sein müssten als die Hunde, mit denen er im echten Leben täglich konfrontiert ist, fühlen sich emotional näher an als die Hunde in *The Plague Dogs*. Ein weiterer Grund hierfür könnte sein, dass die Tierfiguren in *The Land Before Time* noch Kinder sind und der emotionale Bezug zu ihnen somit ein angeborenes menschliches Bedürfnis ist.<sup>3</sup>

### 3.2. Ablauf der Trauer

Genau wie die äußere Darstellung der Trauer, unterscheidet sich auch der Ablauf der Trauer in den beiden zu untersuchenden Filmen voneinander.

Der junge Dinosaurier Littlefoot verliert seine über alles geliebte Mutter, nachdem diese von Scharfzahn, einem Tyrannosaurus rex, tödlich verwundet wird. Sie hatte den Kampf mit ihm aufgenommen, um Littlefoot zu beschützen, der von Scharfzahn gejagt wurde, als er sich im Spiel zu weit von seiner Herde entfernt hatte. Während seine Mutter mit Scharfzahn kämpft, erschüttert ein heftiges Erdbeben die Umgebung, das Littlefoot von

---

<sup>3</sup> Vgl. Kapitel 2.1.2.

seiner Mutter trennt. Als er sie wiederfindet, liegt sie bereits im Sterben. Littlefoot will das nicht wahrhaben. Erst fordert er sie auf, wieder aufzustehen und als ihr das nicht gelingt und sie ihn fragt, ob er sich an den Weg ins große Tal erinnert, will er unter Tränen wissen, warum er sich daran erinnern solle, schließlich bleibe seine Mutter doch bei ihm. Nachdem seine Mutter ihm gesagt hat, dass Littlefoot immer auf sein Herz hören solle, stirbt sie vor seinen Augen. Littlefoot ruft weiter nach ihr, doch sie antwortet ihm nicht (Bluth 1988: 0:18:08-0:19:19). In dieser Szene wird eindeutig die Trauerphase des Nicht-wahrhaben-Wollens gezeigt. Littlefoot weigert sich, den Tod seiner Mutter zu glauben, wie es für Kinder typisch ist.

Direkt im Anschluss an diese Szene wird die Phase der aufbrechenden Emotionen dargestellt. Littlefoot irrt niedergeschlagen und ziellos umher und trifft dabei auf den Dinosaurier Rooter. Als dieser fragt, was mit ihm los sei, bricht Littlefoot in Tränen aus. Er gibt erst seiner Mutter die Schuld an ihrem Tod, da diese es mit Scharfzahn aufgenommen habe, und dann sich selbst, weil er sich zu weit von der Herde entfernt habe. Die typische Wut und Enttäuschung von verwaisten Kindern, aber auch ihre Schuldgefühle, werden in Littlefoots Verhalten deutlich (ebd.: 0:19:20-00:21:00).

Nachdem Rooter ihm tröstende Worte mit auf den Weg gegeben hat, läuft Littlefoot allein und traurig durch die karge Landschaft. Verzweifelt schmiegt er sich in einen Fußabdruck seiner Mutter. Da weht ihm ein Baumstern entgegen, ein ganz besonderes Blatt, das er von ihr geschenkt bekommen hatte. Dieser Baumstern fungiert daraufhin als „linking object“ für Littlefoot (er trägt ihn als eine Erinnerung an seine Mutter immer mit sich herum und hat Angst, dass er zerstört werden könnte (ebd.: 00:31:46)). In dem Baumstern sammelt sich das Wasser und als Littlefoot darin sein Spiegelbild erblickt, hört er die Stimme seiner Mutter, die ihm erklärt, wie er zum großen Tal gelangt (ebd.: 00:23:27-00:23:47). Kurz darauf sieht Littlefoot auf seinem Weg seinen riesigen Schatten an einer Felswand, den er irrtümlich für seine Mutter hält. Als er darauf zuläuft, begreift er jedoch, dass es nur sein Schatten war (Bluth 1988: 00:24:36). Hier sind eindeutig Momente der Identifizierung zu sehen, wie sie in der Trauerphase des

Suchens-und-sich-Trennens häufig zu beobachten sind, vor allem bei Kindern. Auch die halluzinationsähnlichen Vorstellungsbilder, mit denen Kinder die verstorbene Person wieder heraufbeschwören, sind in Littlefoots Verhalten dargestellt. Littlefoot sucht seine Mutter in sich selbst und versucht mit seiner eigenen Suche nach dem großen Tal die Reise seiner Mutter fortzusetzen. Diese Phase hält fast über den gesamten weiteren Film an. Littlefoot lernt andere junge Dinosaurier kennen, die ihn auf seinem Weg begleiten. Er muss lernen, sich um sich selbst zu kümmern und versteht, dass das Leben mit seiner Mutter endgültig vorbei ist. Phasenweise spielt seine Mutter keine Rolle mehr, hier lässt sich das typische Verhalten von Kindern erkennen, sich eine Auszeit von der Trauer zu nehmen, um ihre labile Psyche zu schützen (vgl. etwa Bluth 1988: 00:28:15).

In einer Szene wird jedoch zumindest kurz die Isolierung angedeutet, die Verena Kast in Bezug auf Trauernde festgestellt hat: Littlefoot schläft als einziger allein und entfernt von der Gruppe der anderen Dinosaurier, er kann keine Beziehung zu ihnen aufbauen und ist niedergeschlagen (ebd.: 00:41.34-00:42:09). Kurz darauf wird von Scharfzahn Littlefoots Baumstern zerstört und damit auch der letzte Bezug zu seiner Mutter (ebd.: 00:44:25).

Die Trauerphase des Suchens-und-sich-Trennens endet für Littlefoot schließlich mit einer letzten Halluzination seiner Mutter in einer Rauchwolke. Sie weist ihm den Weg ins große Tal, seine Suche ist beendet (ebd.: 00:56:13). Hier bricht die Phase des neuen Selbst- und Weltbezugs an. Seine Mutter ist für Littlefoot zu einer inneren Begleiterin geworden und er kann neue Beziehungen mit den anderen Dinosauriern eingehen (ebd.: 00:59:57).

Die Handlung von *The Land Before Time* lässt sich also durchaus als der anthropomorphisierte, gelungene Trauerprozess eines jungen Dinosauriers sehen. Die Trauerphasen von Verena Kast sind klar zu erkennen, ebenso wie die Besonderheiten, die sich bei trauernden Kindern beobachten lassen. Die Tatsache, dass sich die Handlung nicht ununterbrochen um Littlefoots

Trauer dreht, liegt sicherlich auch in der jungen Zielgruppe des Films begründet. Kinder beginnen erst mit etwa neun Jahren, fiktionale und reale Geschichten unterscheiden zu können. Das Filmerleben von Kindern ist viel emotionaler geprägt als das von Erwachsenen. Daher wechseln sich in Filmen für Kinder emotional aufwühlende Szenen immer wieder mit solchen ab, in denen das jüngere Publikum zu Ruhe kommen oder lachen kann (vgl. Rosenkranz: 29f.).

Ganz so eindeutig wie in *The Land Before Time* sind die Trauerphasen in *The Plague Dogs* nicht dargestellt. Aus diesem Grund werden im Folgenden zwei Deutungsmöglichkeiten untersucht.

Eine Möglichkeit wäre es, die Trauer von Snitter und Wuff als Trauer um ihre Freiheit zu deuten. Sie leben eingesperrt im Tierversuchslabor, sind dort täglich grausamen Experimenten ausgesetzt, sie haben ihre Freiheit verloren. In diesem Zustand konnten sie nie einen Trauerprozess durchmachen, was laut Kast dazu führt, dass Depressionen entstehen.

Einige von Wuffs Aussagen wie **„Ich kann das Wasser nicht mehr ertragen. Wenn ich meine Augen schließe, kommt das Wasser wieder.“** oder **„Warum tun die das, Snitter? Ich bin doch kein schlechter Hund.“** (Rosen 1982: 00:06:24-00:07:00) lassen zumindest darauf schließen, dass er psychisch sehr unter seiner Situation leidet.

Als die beiden Hunde dann aus dem Versuchslabor entkommen, glauben sie, ihre Freiheit zurückerlangt zu haben. Snitter träumt von einem neuen Herrchen und denkt, dass er mit Wuff auf diesem Weg zurück ins Leben finden kann. Dass sie ihre Freiheit schon mit ihrem ersten Tag im Tierversuchslabor endgültig verloren haben, ist ihnen nicht bewusst bzw. verdrängen sie: die Phase des Nicht-wahrhaben-Wollens. Als die Hunde jedoch merken, dass sie nirgendwo willkommen sind und die Suche nach Nahrung sich als schwierig gestaltet, schwindet ihre Hoffnung allmählich. Sie merken, dass die Welt, in die sie entkommen sind, sich nicht nach Freiheit anfühlt.

Nun beginnt die Phase der aufbrechenden Emotionen. Die Hunde wissen nicht, was sie tun sollen. Snitter reagiert mit Trauer, er fühlt sich schuldig am Unfalltod seines einstigen Herrn und spricht an, dass sie sterben werden, wenn sie nichts zu fressen finden (Rosen 1982: 00:25:50-00:26:55). Wuff hingegen wird wütend. Er will kämpfen, töten, sich in das wilde Tier verwandeln, das in ihm steckt (ebd.: 00:25:56). Doch auch er merkt bald, dass das nicht so einfach ist. Er verletzt sich, als die beiden Hunde ein Schaf erlegen, will sich ausruhen und fragt, wohin sie überhaupt wollten (ebd.: 00:29:00).

Als Snitter und Wuff schließlich dem Fuchs begegnen, beginnt für sie die Trauerphase des Suchens-und-sich-Trennens. Der Fuchs will sie lehren, in der Wildnis zu überleben, die Hunde sollen die Wildheit, die Freiheit, die sie verloren haben, in sich entdecken und sich an die neuen Lebensumstände anpassen (ebd.: 00:33:00). In dieser Phase bleiben die beiden Hunde jedoch hängen. Sie werden gejagt, haben nicht genug zu fressen und merken, wie unerwünscht sie auf der Welt sind. Es stellt sich keine Besserung ihres Zustandes ein. Immer wieder gerät Wuff mit dem Fuchs in einen Konflikt und verscheucht ihn, er kann keine Bindung zu ihm eingehen. Snitter und Wuff sind zunehmend von der Welt isoliert. Als Snitter dann noch aus Versehen einen Mann tötet, geht es mit den Hunden endgültig bergab. Snitter reagiert sehr heftig auf den Tod des Mannes und wird an den Tod seines Herrchens erinnert. Er redet sich ein, dass alles Schlimme von ihm komme (ebd.:00:52:20). Darin lässt sich Kasts Beobachtung erkennen, dass man heftiger auf Verluste reagiert, wenn man schon einmal eine geliebte Person verloren hat.

Das Festhängen in der Phase des Suchens-und-sich-Trennens führt bei Wuff und Snitter zu Depressionen. Snitter hat Halluzinationen von seinem toten Herrchen und fühlt sich in seinem Kopf eingesperrt (ebd.: 00:55:52). Die Hunde irren an der Seite des Fuchses ziellos durch die Gegend, haben aber im Grunde genommen keine Hoffnung mehr, denn „**es scheint immer mühsamer zu werden [...]**“ (ebd.: 01:10:57).

Als die Hunde schließlich nach langer Jagd von den Menschen in die Enge getrieben sind, schwimmen sie in dem Glauben an eine Insel aufs Meer hinaus. Da sie jedoch schließlich selbst an deren Existenz zweifeln und nur Nebel zu sehen ist, könnte man das Ende des Films auch als Suizid der Hunde deuten (Rosen 1982: 01:34:14).

Die Trauerphasen von Kast bzw. die Probleme, die sie bei Menschen beobachtet hat, die die Trauerphasen nicht angemessen durchlaufen haben, lassen sich also auch auf die Hunde in *The Plague Dogs* übertragen. Aufgrund des eher abstrakten Verlustes der Freiheit, bleibt allerdings auch diese Deutung eher abstrakt, da die Hunde sich ja eigentlich in der Freiheit befinden, sich diese nur nicht so frei anfühlt, wie sie es sich erhofft hatten. Eine weitere Möglichkeit, die Trauer von Snitter und Wuff zu deuten, ist die, dass die beiden Hunde sich insgeheim schon im Labor bewusst sind, dass sie sterben werden und daran anschließend mehr oder weniger bewusst die Trauerphasen eines Sterbenden nach Kübler-Ross durchleben.

Der Ausbruch aus dem Labor ist demnach als erste Phase, als Nicht-wahrhaben-Wollen zu sehen. Die beiden Hunde haben noch Hoffnung und denken, dass alles wieder gut wird, sie leugnen ihren herannahenden Tod. Als Snitter jedoch in das dunkle Wasser eines Sees blickt und sich vorstellt, dass er sich dort wohlfühlen würde, weil alles still wäre (ebd.: 00:16:56), wird schon angedeutet, dass der Tod für ihn insgeheim bereits eine Rolle spielt. Als die beiden Hunde wiederholt verjagt werden und ihre Hoffnung allmählich schwindet, fliegen über ihren Köpfen zwei Krähen hinweg (ebd.: 00:26:10), ebenfalls ein Todesomen (vgl. Riechelmann 2018: 8-10). Zwei Krähen sind erneut zu sehen, als die offizielle Jagd auf die Hunde eröffnet wird (Rosen 1982: 01:24:16).

Den Hunden wird bewusst, dass sie sterben werden, wenn sie keine Nahrung finden, ihr herannahender Tod lässt sich nicht länger leugnen. Als Wuff daraufhin beschließt, dass er kämpfen, töten und ein wildes Tier werden wolle (ebd.: 00:25:56), lässt sich das als die zweite Phase von Kübler-Ross deuten, die des Zorns.

Darauf folgt für die Hunde die Phase des Verhandeln. Snitter und Wuff gehen einen Handel mit dem Fuchs ein: Er will ihnen zeigen, wie sie in der Wildnis überleben, wenn sie dafür im Gegenzug gemeinsam jagen und ihre Beute teilen (Rosen 1982: 00:33:00). Die Hunde wollen ihr unvermeidliches Schicksal durch diesen Handel hinausschieben, merken jedoch bald, dass das nicht so funktioniert, wie sie es sich erhofft hatten, sie werden gejagt und haben immer noch Hunger. Der Fuchs und sie gehen wieder getrennte Wege.

Den beiden Hunden wird daraufhin bewusst, wie allein sie sind und dass sie nur noch sich haben. Die Phase der Depression beginnt. An Aussagen wie **„Die große Dunkelheit, von der der Fuchs gesprochen hat, ist ständig um uns. Ich spürs im Fell.“** (Rosen 1982: 00:41:26) oder **„Es scheint immer mühsamer zu werden, wie in der Zisterne.“** (ebd.: 01:10:57) lässt sich erkennen, dass die Hunde ihren Tod nun ganz klar vor Augen haben. Alles was daraufhin passiert, ihre andauernde Flucht, der durch Snitter ausgelöste Tod des Mannes, seine Halluzinationen, ist nur als Vorbereitung auf ihren endgültigen Abschied von der Welt zu sehen.

Die Phase der Depression verwebt sich gegen Ende des Films mit der Phase der Zustimmung. Die Hunde sind zwar noch auf der Flucht, scheinen ihrem Tod aber allmählich gelassener entgegen zu blicken und verbinden sogar einen gewissen Frieden mit ihm, was Aussagen nahelegen wie **„Hast du schon mal dran gedacht, dass wir keine Nahrung mehr brauchen, wenn wir tot sind?“** (ebd. 01:17:54) oder **„Lieber sterbe ich hier als in der Zisterne der Weißkittel. Sehr viel Würde bleibt uns ohnehin nicht mehr.“** (ebd.: 01:18:18).

Als Snitter und Wuff schließlich von ihren Jägern in die Enge getrieben aufs Meer hinausschwimmen, um die Insel zu erreichen, die Snitter gesehen hat, sagt er, dass sie jetzt bald frei sein werden (ebd.: 01:32:09). Die Tatsache, dass die Existenz der Insel nicht bewiesen ist, deutet darauf hin, dass die Hunde freiwillig in den Tod gehen, sie akzeptieren ihn und sehen in ihm eine Befreiung.

Die Trauerphasen nach Kübler-Ross lassen sich insgesamt besser auf die Trauer der Hunde in *The Plague Dogs* anwenden als die von Kast, sie trauern also eher um ihren eigenen Tod als um ihre Freiheit. Der Trauerprozess ist auch hier anthropomorphisiert.

### 3.3. Darstellung der Trauer in Natur und Wetter

Der Medienwissenschaftler Simon Frisch beschreibt in seinen Überlegungen zu einer Topologie des Wetters im Film, dass das Wetter sowohl die Stimmung einer Szene charakterisieren als auch einen Einblick in die Gefühle der Figuren geben kann. Regen in Verbindung mit Trauer **bezeichnet er dabei als „ein fast schon stereotypes Bild im Kino“** (Frisch 2016: 171).

Für Bartsch sind, wie schon oben erwähnt, Wetter und Landschaft in Unterhaltungsmedien häufig eingesetzte metaphorische Bilder, um das Innenleben und die wechselnden Emotionen von Figuren auszudrücken (vgl. Bartsch 2016: 209f.)

Da Wetter und Natur im Animationsfilm niemals zufällig durch die Umstände der Dreharbeiten entstehen, sondern präzise gestaltet werden, lohnt es sich, beides auch für die Darstellung der Trauer genauer zu untersuchen.

Weder *The Land Before Time* noch *The Plague Dogs* verzichten in Anbetracht der Trauer auf den stereotypen Regen. In der vertrockneten, vegetationsarmen Landschaft, durch die die Dinosaurier auf ihrer Suche nach dem großen Tal ziehen, regnet es während der gesamten Filmhandlung nur zwei Mal, als Littlefoot geboren wird und als Littlefoots Mutter stirbt. In diesem Moment der Trauer tobt ein heftiges Gewitter, das den weinenden Littlefoot und seine sterbende Mutter in Regen hüllt (Bluth 1988: 00:17:31-00:19:25). Dass sowohl die Geburt als auch der Tod bei Regen stattfinden, lehnt entfernt an das kulturelle Modell **„the great chain of being“** an, in dem Wasser sowohl Leben schenkt als es auch zerstören kann (vgl. Urios-Aparisi 2016: 69f.).

*The Plague Dogs* spielt in einer kargen Berg- und Seenlandschaft im Nordwesten Englands, wo nie wirklich freundliches Wetter zu sein scheint,

was die allgemeine Niedergeschlagenheit der Hunde widerspiegelt. Es regnet jedoch nur wirklich in Momenten mit emotionaler Bedeutung: Als Wuff zum ersten Mal Kraft und Hoffnung verlassen (Rosen: 1982: 00:30:07) und als Wuff auf der verzweifelten Suche nach Snitter ist, nachdem der eines Nachts verschwunden ist und aus Versehen den Mann getötet hat (Rosen 1982: 00:49:33). In beiden Szenen ist es zudem noch dunkle Nacht. Eduardo Urios-Aparisi stellt fest, dass diese prototypischen Regen-Szenen im westlichen Kino häufig stattfinden, während die handelnde Figur unter einem dramatischen Ereignis leidet, meist in Verbindung mit Einsamkeit, Tränen, Verzweiflung, Trauer oder Depression. Der fallende Regen stimmt in solchen Szenen mit der **gemeinläufigen Metapher „schlecht ist unten“** (im Kontrast zur Aufwärtsbewegung von Gutem und Zufriedenheit) überein (Urios-Aparisi 2016: 73). Dass der Regen in *The Plague Dogs* schließlich auch noch zu Schnee wird (Rosen 1982: 01:11:15), bringt die Hunde zum einen noch mehr in Bedrängnis, zum anderen kann er als Metapher für die zunehmende emotionale Kälte der Menschen gegenüber den Hunden gelesen werden.

Weitere metaphorische Bilder, durch die sich in der Natur die Trauer der Hunde aus *The Plague Dogs* widerspiegelt, wären zum Beispiel auch die vorbeiziehenden Wolken, in die Snitter und Wuff in einer Szene blicken. Sie stehen, wie Snitter selbst schon andeutet, für die Unumkehrbarkeit des Lebens, in dem es kein Zurück gibt (ebd.: 00:31:03). Aber auch die Ruine eines Hauses, in das sich Snitter flüchtet und in tiefe Verzweiflung ausbricht, nachdem er den Mann getötet hat, ist als Metapher für das unwiederbringlich verlorene Zuhause des Hundes zu lesen (ebd.: 00:51:17).

Das wohl wichtigste metaphorische Bild in *The Plague Dogs* ist jedoch das Wasser, das für den Tod steht. In der ersten Szene des Films schwimmt Wuff in einem Becken des Forschungslabors bis er ertrinkt. Die Forscher führen dieses Experiment jede Woche mit ihm durch, sie beleben ihn jedes Mal wieder. Wuff hasst das Wasser (ebd.: 00:06:40), als die beiden Hunde aus dem Forschungslabor ausgebrochen sind, wird an mehreren Stellen

deutlich, dass er sich davor fürchtet und es meidet (vgl. etwa Rosen 1982: 00:17:14 oder 00:44:27). Snitter hingegen sehnt sich, wie schon weiter oben beschrieben, nach dessen Stille (ebd.: 00:16:56). Als die beiden Hunde immer wieder vertrieben werden und sie nicht wissen, was sie tun sollen, wird eine Wasseroberfläche gezeigt, in dem sich die Nebelschwaden spiegeln (Rosen 1982: 00:25:37). Das Blut des ersten von Snitter und Wuff getöteten Schafes tropft in einem Bach und löst sich in seinem Wasser auf (ebd.: 00:27:40). Dieser Bach taucht auch wieder auf, als der Schäfer sein totes Schaf findet (ebd.: 00:31:40). Snitter geht an einem Bach entlang, bevor der Mann durch sein Verschulden stirbt (ebd. 00:47:15). Als Snitter zum ersten Mal das Meer sieht, ärgert er sich, dass er nicht in seinem Kopf geblieben ist, da er sonst wüsste, wie man es erreiche (ebd.: 01:01:08). An einem Teich, in dem der Fuchs einen Frosch nach dem anderen erbeutet und Snitter nicht einen einzigen, wird deutlich, dass die beiden Hunde nicht in der Lage sind, in der Wildnis zu überleben (ebd.: 01:05:26). Als Wuff sich bei dem Fuchs dafür bedankt, dass er ihm das Leben gerettet habe, steht er in einem Bach (ebd.: 01:19:59). Das Wasser in *The Plague Dogs* hat immer etwas mit dem Tod zu tun, woran sich schließlich auch das Ende des Films anknüpft: Wuff folgt Snitter nach einigem Zögern ins Meer. Er überwindet seine Angst vor dem Wasser und geht lieber freiwillig hinein, als von seinen Jägern erschossen zu werden (ebd.: 01:32:25). Die Metapher **„Wasser ist Tod“** stützt die oben ausgeführte Deutung, dass Snitter und Wuff wissen, dass sie sterben müssen, anfangs Angst davor haben, dann jedoch den Trauerprozess eines Sterbenden durchmachen und ihren Tod am Ende annehmen können. Es deutet auch daraufhin, dass es in Wirklichkeit keine Insel gibt, auf die die Hunde sich retten werden. Durch die metaphorischen Bilder werden die Allgegenwärtigkeit des Todes und die damit verbundene Trauer der Hunde sichtbar gemacht.

Doch auch *The Land Before Time* hat neben dem prototypischen Regen noch ein weiteres metaphorisches Naturbild, durch das Littlefoots Trauer ausgedrückt wird: Das Erdbeben, das die Erde erschüttert, als sich Littlefoots Mutter in ihrem Todeskampf mit Scharfzahn befindet (Bluth

1988: 00:15:30). Auf der einen Seite macht es die Szene dramatischer, aber man kann es auf der anderen Seite auch als Metapher für die bevorstehende Erschütterung des Welt- und Selbstverständnisses lesen, von dem Verena Kast in Bezug auf Trauer spricht.<sup>4</sup>

Sowohl in *The Land Before Time* als auch in *The Plague Dogs* werden metaphorische Bilder in Wetter und Natur dazu genutzt, die Trauer der Figuren zu verbildlichen und für die Zuschauer\*innen zugänglicher zu machen. In beiden Filmen halten sich die Figuren in, wenn auch ganz unterschiedlichen, kargen Landschaften auf, die ihre Niedergeschlagenheit und Isolation ausdrücken. In beiden Filmen geht die Trauer mit Regen einher, ein beliebtes Bild im westlichen Kino. Ein Grund für die metaphorische Bedeutung der Natur im Tieranimationsfilm könnte sein, dass Tierfiguren der Natur meist in einem höheren Grad als der Mensch ausgesetzt sind.

Davon abgesehen bietet *The Plague Dogs* im Vergleich zu *The Land Before Time* jedoch eine größere Bandbreite an metaphorischen Bildern, die das Innenleben der Figuren ausdrücken. Das mag zum einen daran liegen, dass in dem Land der Dinosaurier bis auf Wüste und Felsen nicht viel existiert, hat zum anderen vielleicht aber auch etwas mit dem jüngeren Zielpublikum des Films zu tun, das komplexere metaphorische Bilder, in denen Emotionen miteinander verknüpft werden, vielleicht nicht verstehen würde.

### 3.4. Darstellung von Trauer mit audiovisuellen Mitteln

Die Darstellung der Trauer in *The Land Before Time* und *The Plague Dogs* wird mithilfe von audiovisuellen Mitteln zusätzlich unterstützt.

Dies geschieht beispielsweise über die Farbgestaltung. Psychologische Studien haben gezeigt, dass Emotionen stark mit Farben verknüpft sind. Durch den Einsatz bestimmter Farben im Film können bestimmte Emotionen bei den Zuschauer\*innen hervorgerufen werden, sodass sie sich leichter in die Figuren und die Handlung hineinversetzen können (vgl. Kennedy 2014: 14-16).

---

<sup>4</sup> Vgl. Kapitel 2.2.

Die Farben in *The Plague Dogs* sind während des gesamten Films überwiegend in kalten, gedeckten Blau-, Grau- und Grüntönen gehalten. In *The Land Before Time* hingegen herrschen überwiegend Gelb- und Orangetöne vor. In Momenten von Trauer oder Einsamkeit weichen diese allerdings ebenfalls Blautönen, wie z.B. als Littlefoots Mutter stirbt (Bluth 1988: 0:18:08). Während Gelb eher glückliche Emotionen hervorruft und das Publikum darauf einstimmt, dass die Geschichte eine optimistische Wendung vollziehen wird, vermittelt Blau Trauer und Kälte (vgl. Birn 2006: 52-54). Das spiegelt sich in beiden Filmen wider: In *The Plague Dogs* wird die anhaltende Trauer der beiden Hunde mit den Blautönen unterstrichen, in *The Land Before Time* werden nur die einzelnen Szenen, in denen Littlefoot deutlich trauert, mit Blautönen hervorgehoben. In beiden Filmen finden besonders starke Trauer und Verzweiflung zudem in Dunkelheit statt. Die dargestellte Trauer wird in beiden Filmen auch durch die Filmmusik für das Publikum zugänglicher gemacht. Filmmusik im westlichen Kino setzt sich hauptsächlich aus drei verschiedenen Techniken zusammen: Underscoring, bei dem im Bild dargestellte Bewegungen und Gefühle durch die passende Musik verstärkt werden, Leitmotive, die bestimmte Begebenheiten charakterisieren und dann variiert werden können, um Veränderung einer Befindlichkeit ausdrücken, sowie die Mood-Technique, bei der die Filmmusik die Stimmung einer Szene ausdrückt, ohne dabei auf einzelne Veränderungen im Bild Bezug zu nehmen (vgl. Pommerening 2012: 223-225).

In *The Land Before Time* wird vor allem die Technik der Leitmotive genutzt, um die Trauer von Littlefoot hervorzuheben. Am Anfang des Films wird ein Leitmotiv etabliert, das erklingt, wenn Littlefoot glückliche Erlebnisse mit seiner Mutter teilt. Dieses Leitmotiv ertönt auch, als seine Mutter stirbt sowie jedes Mal, wenn Littlefoot sie herbeifantasiert oder sich einsam fühlt. Allerdings klingt dieses Leitmotiv in solchen Situationen deutlich trauriger, es ist langsamer und dunkler orchestriert, wodurch deutlich wird, dass Littlefoot in diesen Momenten um seine Mutter trauert.

*The Plague Dogs* arbeitet hingegen mehr mit der Mood-Technique. Die Filmmusik ist überwiegend ruhig und bedrückend, was die traurige Stimmung der Hunde zusätzlich unterstreicht. Vor allem das schwermütige Lied, das während des Abspanns läuft, spiegelt die Emotionen der Hunde wider: Es handelt davon, dass man keinen Schmerz mehr spürt, wenn man diese grausame Welt verlassen und nach Hause gehen kann – ein klarer Hinweis auf den Tod der Hunde (Rosen 1982: 01:35:00).

In Bezug auf die Darstellung der Trauer und die damit verbundene Kameraeinstellung möchte ich das Augenmerk an dieser Stelle nur auf einen Aspekt richten: Eigentlich gelten Close-Up Einstellungen auf Gesichter als wichtiges Mittel, um die Zuschauer\*innen die Figuren des Films emotional schneller verstehen zu lassen, weil der Emotionsausdruck der Figuren auf diese Weise visuell zugänglich gemacht wird (vgl. Bálint und Rooney 2019: 166) . Sowohl in *The Land Before Time* als auch in *The Plague Dogs* wird jedoch in den Szenen großer Trauer auf Close-Ups der Gesichter verzichtet. Als Littlefoots Mutter endgültig stirbt, entfernt sich die Kamera sogar zusätzlich von Littlefoot, sodass er in Regen und Dunkelheit verschwindet (Bluth 1988: 00:18:43). Als Wuff Snitter in der Ruine findet und dieser ihm erzählt, wie er den Mann getötet hat, befindet sich die Kamera außerhalb der Ruine, sodass der Blick auf die Hunde immer wieder durch Mauerwerk verhindert wird (Rosen 1982: 00:51:59).

Bei *The Land Before Time* ist der Verzicht auf ein Close-Up von Littlefoots Gesicht wahrscheinlich dazu gedacht, das junge Publikum vor zu starker emotionaler Anteilnahme an Littlefoots Trauer zu bewahren. Bei *The Plague Dogs* hingegen soll die verwehrte Sicht auf die Hunde die Zuschauer\*innen vermutlich eher dazu einladen, diese Lücken selbst zu füllen und somit ein emotionales Verständnis der Figuren zu erreichen (vgl. Bálint und Rooney 2019: 162).

## 4. Fazit

Abschließend lassen sich folgende Erkenntnisse über die Darstellung der Trauer im Tieranimationsfilm festhalten:

1. Kapitel 3.1. hat gezeigt, dass es maßgeblich vom Grad der äußeren Anthropomorphisierung der Tierfiguren abhängt, inwiefern sich ihre Trauer in Mimik und Gestik ablesen lässt. Das hat auch Auswirkungen darauf, wie gut sich die Zuschauer\*innen in die dargestellte Trauer hineinversetzen und sie mitfühlen können. Anthropomorphisierte Gesichter dienen als metonymische Repräsentationsflächen, die die dargestellte Trauer für die Zuschauer\*innen zugänglich machen, wie es in *The Land Before Time* der Fall ist. Die kaum anthropomorphisierten Figuren in *The Plague Dogs* hingegen machen es schwer, ihre Trauer als Zuschauer\*in mitfühlen zu können.
2. Die Analyse in Kapitel 3.2. hat deutlich gemacht, dass wissenschaftliche Modelle der Trauer sich unabhängig vom Grad der Anthropomorphisierung der Figuren und Zielgruppe des Films auf die Trauer im Tieranimationsfilm anwenden lassen. Die Tierfiguren trauern in den gleichen Phasen wie Menschen und zeigen darin ähnliche Verhaltensweisen. In *The Land Before Time* werden die Trauerphasen eines Kindes nach dem Tod einer geliebten Person durchlebt, *The Plague Dogs* zeigt die Trauer in Bezug auf den eigenen Tod.
3. Die Darstellung der Trauer erfolgt auch über metaphorische Bilder in Natur und Wetter, wie sich in Kapitel 3.3. nachvollziehen lässt. Hier zeigt sich in beiden untersuchten Filmen, dass Regen ein beliebtes Mittel ist, um die Trauer der Figuren auf der Bildebene auszudrücken. Karge Landschaften unterstützen in beiden Filmen den Eindruck der Isolation der Tierfiguren. *The Plague Dogs* nutzt zudem Wasser als metaphorisches Bild, um die Allgegenwärtigkeit des Todes sichtbar zu machen. In *The Land Before Time* figuriert sich das Erdbeben zur Metapher der durch den bevorstehenden Tod ausgelösten

emotionalen Erschütterung. Die Natur scheint metaphorisch eine große Rolle im Tieranimationsfilm zu spielen, da die Tierfiguren ihr meist schutzlos ausgeliefert sind. Es hängt jedoch von der Zielgruppe des Films ab, wie komplex diese Naturmetaphern sind.

4. In Kapitel 3.4. wurde verdeutlicht, dass die Darstellung der Trauer durch audiovisuelle Mittel zusätzlich verstärkt wird. Die Farbe Blau und Dunkelheit kommen sowohl in *The Land Before Time* als auch in *The Plague Dogs* zum Einsatz, um die Trauer der Figuren zu visualisieren und emotional zugänglicher zu machen. Auch der Einsatz von langsamer, trauriger Filmmusik stimuliert eine emotionale Reaktion bei den Zuschauer\*innen, durch die eine Verbindung zur im Film erzählten Geschichte aufgebaut wird.

Die hier vorgestellten Ergebnisse fußen auf der Analyse zweier für die jeweiligen Zielgruppen paradigmatischen Tieranimationsfilme und können daher keinen pauschalen Anspruch erheben. Dennoch besteht die begründete Vermutung, dass sich vergleichbare Ergebnisse auch in anderen Tieranimationsfilmen finden lassen. Insofern wäre eine repräsentative Sichtung weiterer Tieranimationsfilme lohnend, um die von mir vorgestellten Erkenntnisse zu verifizieren.

## A Literaturverzeichnis

- Bálint, Katalin E. und Rooney, Brendan (2018): **Shot Scale and Viewer's Responses to Characters in Animated Films**, in: Meike Uhrig (Hrsg.), *Emotion in Animated Films*, New York: Taylor & Francis, S. 162-180.
- Bartsch, Anne (2016): Embodied Emotion Metaphors in Moving Images, in: Kathrin Fahlenbrach (Hrsg.), *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, New York: Taylor & Francis, S. 202-217.
- Birn, Jeremy (2006): *Digital lighting and rendering*, 2. Auflage, Berkeley, CA: Pearson Education.
- Bluth, Don (1988): *The Land Before Time* [DVD], Universal City: Amblin Entertainment.
- Box Office Mojo (o.J.): The Land Before Time, [online] [https://www.boxofficemojo.com/release/r12069857793/weekend/?ref\\_=bo\\_rl\\_tab#tabs](https://www.boxofficemojo.com/release/r12069857793/weekend/?ref_=bo_rl_tab#tabs) [15.08.2020]
- Brink, A., Stricker J. und Becker, T. (2015): Verlust in Walt Disney Filmen, [online] <https://verlust-in-walt-disneyfilmen-taj.weebly.com/> [15.08.2020]
- Cawley, John (o.J.): The Animated Films of John Bluth, [online] <http://www.cataroo.com/DBland.html> [15.08.2020].
- Eberts, Jake und Ilott, Terry (1990): *My indecision is final. The Rise and Fall of Goldcrest Films*, London: Faber and Faber Limited.

- Eder, Jens (2014): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, 2. Auflage, Marburg: Schüren Verlag.
- Ekman Paul (1988): *Gesichtsausdruck und Gefühl. 20 Jahre Forschung von Paul Ekman*, Hrsg. Maria von Salisch, Paderborn: Junfermannsche Verlagsbuchhandlung.
- Ennulat, Gertrud (2003): *Kinder trauern anders. Wie wir sie einfühlsam und richtig begleiten*, Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.
- Fahlenbrach, Kathrin und Reinerth, Maike (2019): Audiovisual Metaphors and Metonymies of Emotions in Animated Moving Images, in: Meike Uhrig (Hrsg.), *Emotion in Animated Films*, New York: Taylor & Francis, S. 37-58.
- Freud, Sigmund (1969): *Gesammelte Werke, Bd. X, Werke aus den Jahren 1913-1917*, Frankfurt /Main: S. Fischer Verlag.
- Freud, Sigmund (1975): Trauer und Melancholie, in: *Psychologie des Unbewussten. Studienausgabe Bd. III.*, Frankfurt/Main: S. Fischer Verlag.
- Frisch, Simon (2016): Nicht nur die Sonne war Zeuge. Überlegungen zu einer Topologie des Wetters im Film, in: Georg Braungart und Urs Büttner (Hrsg.), *Wind und Wetter. Kultur – Wissen – Ästhetik*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, S. 163-182.
- Grodal, Torben (2007): Filmische Emotionen, Valenz und evolutionäre Anpassung, in: Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbrach (Hrsg.), *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 85-103.

- Grodal, Torben (2009): *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film*, New York: Oxford University Press.
- Grodal, Torben (2019): Aesthetics and Psychology of Animated Films, in: Meike Uhrig (Hrsg.), *Emotion in Animated Films*, New York: Taylor & Francis, S. 107-121.
- Hänselmann, Matthias C. (2018): Bewegtsein und Belebtsein. Die Prinzipien der emotionalen Affektion, Empathiebildung und Identifikation im Zeichentrickfilm, in: Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig (Hrsg.), *Im Wandel... Metamorphosen der Animation*, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 123-139.
- Hediger, Vinzenz (2005): Tiere ohne Gefühle: *Jaws* und die audiovisuelle Konstruktion der Gefühlswelt von Tieren, in: Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz, Alexandra Schneider und Margrit Tröhler, *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren Verlag, S. 313-330.
- Kast, Verena (2015): *Trauern. Phasen und Chancen des psychischen Prozesses*, 4. Auflage der erweiterten Neuausgabe, Freiburg im Breisgau: Kreuz Verlag.
- Kennedy, Andrew (2014): The Effect of Color on Emotions in Animated Films, Masterarbeit an der Purdue University, [online] [https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open\\_access\\_theses](https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open_access_theses) [15.08.2020]
- Kübler-Ross, Elisabeth (2018): *Interviews mit Sterbenden*, Neuausgabe der erweiterten Ausgabe 2009, Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.

- Pfeffer, Melina (2012): *Anthropomorphisierung im Animationsfilm*, München: Herbert Utz Verlag.
- Platinga, Carl (2007): Synästhetische Affekte: Sznarios von Schuld und Scham in Hitchcocks Filmen, in: Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbrach (Hrsg.), *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 350.361.
- Plessner, Helmuth (1950): *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*, 2. Auflage, München: Leo Lehnen Verlag.
- Pommerening, Felicitas (2012): *Die Dramatisierung von Innenwelten im Film*, Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Riechelmann, Cord (2018): *Krähen*, Naturkunden No. 1, 7. Auflage, Berlin: Matthes & Seitz.
- Rosen, Martin (1982): *The Plague Dogs* [DVD], o.O.: Nepenthe Productions
- Rosenkranz, Julia (2009): Wenn Kinder dem Tod begegnen. Eine Analyse zur filmischen Umsetzung **der Themen „Tod“ und „Trauer“** im europäischen Kinderfilm von 1991 bis 2005, Magisterarbeit am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig.
- Schnittberichte (2018): Die Hunde sind los erstmals ungekürzt auf DVD in Deutschland, [online] <https://www.schnittberichte.com/news.php?ID=14126> [15.08.2020].

Specht-Tomann, Monika und Tropper, Doris (2000): *Wir nehmen jetzt Abschied. Kinder und Jugendliche begegnen Sterben und Tod*, Düsseldorf: Patmos Verlag.

Spiecker-Verscharen, Ingun (1982): *Kindheit und Tod. Die Konfrontation mit dem Tod in der modernen Kinderliteratur*, Frankfurt am Main: Haag und Herchen.

Uhrig, Meike (2015): *Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film. Eine interdisziplinäre Studie*, Wiesbaden: Springer Fachmedien

Uhrig Meike, (2019): AnimOtion: Animation Emotions in the Digital Age, in: Meike Uhrig (Hrsg.), *Emotion in Animated Films*, New York: Taylor & Francis, S. 3-12.

Urios-Aparisi, Eduardo (2016): Stormy Weather: An Intercultural Approach to the Water Metaphor in Cinema, in: Kathrin Fahlenbrach (Hrsg.), *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, New York: Taylor & Francis, S. 67-81.

## B Abbildungsverzeichnis



Abb. 1 (Bluth 1988: 00:10:01)



Abb. 2 (Rosen 1982: 00:16:32)



Abb. 3 (Bluth 1988: 00:20:16)



Abb. 4 (Rosen 1982: 01:24:29)

## C Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Alle sinngemäß und wörtlich übernommenen Textstellen aus fremden Quellen wurden kenntlich gemacht.

Berlin, den 17.08.2020



Beke Rienitz