

Elisa Hampe

Nachhaltige Entwicklung im Unterhaltungsfilm

„WALL·E“ – Eine Filmanalyse



Diplomica Verlag

Hampe, Elisa: Nachhaltige Entwicklung im Unterhaltungsfilm. "WALL·E" – Eine Filmanalyse, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2017

Buch-ISBN: 978-3-96146-520-0

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-020-5

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2017

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

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 Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2017

Printed in Germany

Gliederung

EINLEITUNG	3
DER ANIMATIONSFILM „WALL·E“	7
INHALTLICHER ÜBERBLICK VON „WALL·E“	7
DAS GENRE ANIMATIONSFILM.....	8
DISNEY UND DIE KONKURRENZ	11
NACHHALTIGE ENTWICKLUNG UND NACHHALTIGKEIT	13
GESCHICHTLICHE ENTWICKLUNG DER NACHHALTIGKEITSDEBATTE	13
NACHHALTIGKEITSKONZEPTE	14
<i>Drei-Säulen-Modell</i>	14
<i>Schwache und Starke Nachhaltigkeit</i>	22
DIE HERMENEUTISCH-WISSENSSOZIOLOGISCHE FILMANALYSE.....	27
SEQUENZANALYSE	33
ANALYSE ALLER SEQUENZEN	33
SEQUENZÜBERGREIFENDE ANALYSE UND GENRESPEZIFISCHE DEUTUNGSANSÄTZE	56
FEINANALYSE AUSGEWÄHLTER SEQUENZEN	61
„WALL·E“ IN DER DISKUSSION	73
WALL·E IM KONTEXT DER NACHHALTIGKEIT	73
<i>Utopie und Apokalypse</i>	73
<i>Aufklärung</i>	80
<i>Sozialer Wandel und Metanoia</i>	83
LOGIK DES KONZEPTS.....	86
ALTERNATIVE KONZEPTE UND DARSTELLUNGSMÖGLICHKEITEN	89
FAZIT	92
ANHANG.....	95
NOTATIONSSYSTEM	95
LISTE 1: ANALYSE ALLER SEQUENZEN	96
EXEMPLARISCHES ANSCHAUUNGSBEISPIEL: SEQUENZ 4 (ANALYSE ALLER SEQUENZEN).....	96
LISTE 2: FEINANALYSE AUSGEWÄHLTER SEQUENZEN.....	100
EXEMPLARISCHES ANSCHAUUNGSBEISPIEL: SEQUENZ 9 (FEINANALYSE AUSGEWÄHLTER SEQUENZEN)	100
ABBILDUNG 2: „WALL·E" – COVER	106
QUELLENVERZEICHNIS	107

Einleitung

„We’ve grown accustomed to expecting surprises from Pixar, but “WALL·E” surely breaks new ground. It gives us a G-rated, computer-generated cartoon vision of our own potential extinction.” (Scott 27.06.2008: o. S.)

Filme sind innerhalb soziologischer Betrachtungen bisher lediglich ein Randgebiet, vor allem bei einem Animationsfilm wie „WALL·E - Der Letzte räumt die Erde auf“ begeben sich zweifellos auf wenig erforschtes Gebiet. Oftmals sind nur nationale Veröffentlichungen ab den 1990er Jahren zu finden (Stephany 2008: 74). Dabei gehören Filme schon längst zum Alltag wie auch Zahlen der Filmförderungsanstalt belegen. 2013 erwirtschafteten die deutschen Kinos 1.023 Millionen Euro bei 129,7 Millionen Besuchern (FFA 2014: 3). Damit übersteigt die Anzahl an Kinobesuchern die Einwohnerzahl Deutschlands von 80.585.684 Einwohnern (FFA 2014: 4). Filme sind demnach ein Phänomen, welches die Gesellschaft beeinflusst und da die Soziologie innerhalb selbiger das soziale Handeln deutend verstehen sowie den dazu gehörigen Ablauf und die Konsequenzen erklären will, sollten Filme auch mehr Beachtung finden, sind sie von Menschenhand geschaffen und spiegeln somit Auffassungen der Gesellschaft von sozialen Handlungen wider (Rössel 2009: 12f.).

Schorb ist der Ansicht, dass ein Zusammenhang von Medien und Sozialisation nicht abgestritten werden kann, denn in einem Film werden immer auch Werte vermittelt (Stephany 2008: 71.). Ein Film entsteht durch die Zusammenarbeit vieler Menschen aus unterschiedlichen sozialen Schichten und obwohl dem Produzent die letzte Entscheidung obliegt, ist eine Einbringung vieler Wertvorstellungen möglich (Produzenten, Regisseure, Drehbuchautoren, Zeichner und Animateure etc.) (Stephany 2008: 71f). Durch diesen Kollektivcharakter der Filmproduktion kann ein Film laut dem Filmwissenschaftler Siegfried Kracauer „die Mentalität einer Gesellschaft besonders gut wiedergeben“ (Stephany 2008: 72). Ein Film spricht nicht nur bestimmte Individuen an, sondern eine anonyme Masse, sodass populäre Filme daraus schlussfolgernd die Bedürfnisse von Massen befriedigen (Stephany 2008: 72). Laut Dagmar Hoffman ist die Aufnahme von Medien ein „in der Regel aktives, sinnorientiertes soziales Handeln“, wovon sich der Konsument außerdem auch Problemlösungsansätze erhofft (Stephany 2008: 72).

Die Globalisierung trägt zu einem Pluralismus der Werte bei, sodass die Medien zunehmend mehr Wertvorstellungen anbieten (Stephany 2008: 72f.). Zudem wird das Fernsehen in der heutigen Zeit vermehrt als Wissensquelle genutzt im Vergleich zum Buch, sodass der Film wie ein „Orientierungssender“ fungiert innerhalb der Alltagskultur (Stephany 2008: 73).

Dieter Prokop erläutert, dass der Film „bestimmte sprachliche oder ästhetisch-formale Symbole aus[sendet], die innerhalb des Sozialsystems und des psychischen Systems des Zuschauers bestimmte Wirkungen ausüben (integrative, desintegrative, umstrukturierende Wirkungen).“ (Stephany 2008: 73). Ein Film ist ein Vermittler von Werten, Bewertungen, Moralvorstellungen und Wissen, weswegen er sich in Bezug zur sozialen Realität setzen lässt; jeder Film trägt also eine Gesellschaftskritik in sich (Stephany 2008: 74). Wird eine soziale Ordnung in einem Film dargestellt, wird folglich an anderen Ordnungen Kritik geübt (Stephany 2008: 74). Allerdings kann ein Film Menschen nicht von bestimmten Verhaltensweisen überzeugen oder gar drängen, er bietet eine Verhaltensweise lediglich an (Stephany 2008: 74). Erst danach folgen die Nachfrage und eine Aneignung dieser dargestellten Verhaltensweisen durch den Menschen (Stephany 2008: 74). Das bedeutet, dass das Angebotene von dem Zuschauer im Rahmen der eigenen angewandten Alltagspraxis gedeutet wird und erhält dann eine Relevanz (Stephany 2008: 74f.). Heute findet mal laut Paul Wells überall Animation, nicht nur in Animations- und Realfilmen, sondern auch bei der Visualisierung in der Biologie, Chemie, Medizin, Technik, im Internet, auf Handys, in Spielen etc. (Stephany 2008: 94).

Bei der Auswahl an Filmen, die man analysieren könnte, eröffnet sich nun vielleicht die Frage, warum ausgerechnet „WALL·E“? Meine Antwort darauf lautet wie folgt. Dieser Film behandelt ein Thema, welchem seit Jahren zunehmende Bedeutung von der Gesellschaft zugesprochen wird und das auch Zusehens in die Politik Einzug hält: Nachhaltigkeit beziehungsweise nachhaltige Entwicklung. Der Film konfrontiert den Zuschauer mit einer möglichen Zukunft, mit unserem eigenen potenziellen Untergang, wenn kein Umdenken stattfindet und die natürlichen Ressourcen der Erde weiterhin gedankenlos ausgebeutet werden.

Aber was hat Nachhaltigkeit und nachhaltige Entwicklung mit Soziologie zu tun? Im Sinne der nachhaltigen Entwicklung zu handeln, fällt ebenfalls in das Feld der Soziologie, können Ursachen, der Ablauf und die Konsequenzen von nachhaltigem Handeln oder eben nicht-nachhaltigem Handeln thematisiert werden.

International bekannt wurde Nachhaltigkeit beziehungsweise nachhaltige Entwicklung durch die Konferenz in Rio de Janeiro 1992 (Hauff, Kleine 2009: 1). Nachhaltigkeit befindet sich noch in der Entwicklung, sodass Grunwald und Kopfmüller eher von nachhaltiger Entwicklung ausgehen, weil Nachhaltigkeit den Zustand, also das Ende eines Prozesses beschreibt (Grunwald, Kopfmüller 2006: 7). Laut Hauff ist nachhaltige Entwicklung „dann realisiert, wenn sie die Bedürfnisse der Gegenwart befriedigt, ohne zu riskieren, dass künftige Generationen ihre eigenen Bedürfnisse nicht befriedigen können“ (Grunwald, Kopfmüller 2006: 7). Danach sollte man nachhaltige Entwicklung als gesellschaftlich-politisches und normatives Leitbild ansehen (Grunwald, Kopfmüller 2006: 7). Innerhalb der nachhaltigen

Entwicklung spielt „die aktive Übernahme von Verantwortung für zukünftige Generationen [...] [und] Gerechtigkeitsüberlegungen unter den heute Lebenden [...] eine tragende Rolle“ (Grunwald, Kopfmüller 2006: 7-8). Die natürliche Umwelt ist nur begrenzt belastbar, ebenso existieren ökonomische und soziale Zukunftsrisiken für die Menschen, sodass auf eine Sicherung und Weiterentwicklung der Grundlagen der menschlichen Gesellschaften hingearbeitet werden muss (Grunwald, Kopfmüller 2006: 27). Zentral für die nationale und internationale Umwelt-, Forschungs- und Entwicklungspolitik, die Wirtschaft, Wissenschaft und Zivilgesellschaft ist daher „die Suche nach Kriterien, Leitlinien und Umsetzungsstrategien für eine nachhaltige Entwicklung“ (Grunwald, Kopfmüller 2006: 8).

Eine passende Definition für nachhaltige Entwicklung liefert beispielsweise Karl-Michael Brunner, die das Interesse der Soziologie an diesem Thema deutlich macht:

„Nachhaltige Entwicklung ist ein gesellschaftliches Projekt. Aufgerufen sind sämtliche Akteure der Politik, Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft, im Rahmen eines gesellschaftlichen Such-, Lern- und Gestaltungsprozesses zukunftsfähige Formen des Wirtschaftens und Lebens zu finden. Das Konzept der nachhaltigen Entwicklung selbst ist deshalb als eine regulative Idee zu verstehen, so wie es auch für die Begriffe Gesundheit, Freiheit, Gerechtigkeit, Wahrheit und Demokratie gilt“ (Brunner 2007: 4).

Nachhaltigkeit betrifft demnach alle Lebensbereiche und wie an dem Film „WALL · E“ ersichtlich ist, findet das Thema Nachhaltigkeit und nachhaltige Entwicklung auch in der Kultur, genauer der Filmindustrie, bereits eine Stimme durch diesen Spielfilm, der auf den ersten Blick lediglich den Eindruck zur Familienunterhaltung erweckt, aber eine ökologische Botschaft an den Zuschauer sendet. Zugleich scheinen Filme als Informanten bezüglich nachhaltiger Entwicklung bisher nicht bis kaum relevant zu sein, da nirgendwo eine Erwähnung in diese Richtung erfolgt. Lediglich Brunner deutet dies im aufgeführten Zitat an. Dabei gehören Filme bereits zum Bereich der Alltagskultur.

Allgemein wird der Kulturbegriff „als der von Menschen erzeugte Gesamtkomplex von Vorstellungen, Denkformen, Empfindungsweisen, Werten und Bedeutungen aufgefasst, der sich in Symbolsystemen materialisiert.“ (Schroer 2010: 200). Die Kulturperspektive interessiert sich dabei „nicht dafür, dass gearbeitet, gewohnt, gegessen, geliebt und gefeiert wird [...], sondern dafür wie das [...] geschieht.“ (Schroer 2010: 199). Zwar tun dies alle Menschen, doch bei der Art und Weise des Tuns existieren Unterschiede und diese etablieren sich in einer alltäglich gelebten Praxis (Schroer 2010: 199). Durch die Verbindung von Alltag und Kultur wird gezeigt, dass im Bereich des Alltags „Vergleiche angestellt, Unterschiede betont und Unterscheidungen eingeführt werden“ (Schroer 2010: 199). Jeder Mensch hat einen eigenen Alltag (Schroer 2010: 199). Allerdings finden keine wahllosen Entscheidungen statt,

sondern im Rahmen der Häufung von Handlungen, Vorstellungen und Werten der anderen Individuen um die betreffende Person (Schroer 2010: 208).

Außerdem wird Kultur oft mit einem antagonistischen Begriff versehen wie beispielsweise Kultur versus Natur (Schroer 2010: 199). Kultur geht auf das lateinische Verb *colere* zurück, was mit „pflegen, bebauen, bestellen“ übersetzt werden kann (Schroer 2010: 200). Die gegebene Natur muss daraus schlussfolgernd erst eine Veränderung in einen sozialen Lebensraum erfahren (Schroer 2010: 200). In diesem Zusammenhang ist die Natur das Ursprüngliche und Gute, die Kultur derweil gilt als künstlich sowie verderblich (Schroer 2010: 200). Eine strikte Entgegensetzung der beiden Begriffe ist allerdings nicht mehr möglich, denn der Mensch ist laut Arnold Gehlen und Helmuth Plessner ein Kulturwesen (Schroer 2010: 200). Durch die Eingriffe in die Natur durch menschliche Handlungen kann die Natur nicht länger als unberührt bezeichnet werden (Schroer 2010: 200). Aus diesem Grund ist die Natur ebenfalls von Interesse für die Kulturosoziologie, da sie von Menschenhand „permanent bearbeitet und umgewandelt, gestaltet und interpretiert wird“ (Schroer 2010: 200). Die Debatte zum Klimawandel ist zum Beispiel ein kulturell geprägtes Thema (Schroer 2010: 200).

Die Frage, die ich darauf aufbauend im Rahmen meiner Abhandlung bearbeiten werde, lautet wie folgt: Wie stellt der Film mögliche Konsequenzen eines nicht nachhaltigen Handelns dar und bietet Lösungsvorschläge für eine nachhaltige Entwicklung an?

Dazu werde ich zuerst eine Zusammenfassung über den Inhalt des Filmes „WALL·E“ geben und ihn zum Animationsfilm zuordnen, welche Besonderheiten diese Art der Filme hat. Im Anschluss erläutere ich die Konzepte des 3-Säulen-Modells sowie von starker und schwacher Nachhaltigkeit, auf deren Grundlage ich später meine Analyse durchführen werde. Darauf aufbauend stelle ich die angewendete Methode vor, um anschließend die Sequenzen des Filmes zu analysieren. Im vorletzten Kapitel folgt die Diskussion in Zusammenhang mit der vorgestellten Theorie. Abschließend fasse ich meine Ergebnisse in einem Fazit zusammen.

Der Animationsfilm „WALL·E“

Inhaltlicher Überblick von „WALL·E“

„WALL·E – Der Letzte räumt die Erde auf“ kam als neunter computeranimierter Film der Pixar Studios und der Walt Disney Company 2008 in die Kinos. Die Laufzeit beträgt ca. 95 Minuten; Altersstufe FSK 0. Die Quelle der folgenden Beschreibung des erzählten Inhalts ist die DVD „WALL·E“ von dem Regisseur Andrew Stanton.

Die Geschichte spielt 700 Jahre in der Zukunft, nachdem die Menschheit ihren durch enormen Massenkonsum verschmutzten Heimatplaneten verließ und auf mehreren autarken Raumschiffen, unter anderem der Axiom, im Weltall lebt. Auf der Erde räumen indes Roboter auf. Ursprünglich sollte dieser Prozess nur fünf Jahren dauern, aber die Roboter fielen nacheinander aus, sodass 2805 nur noch WALL·E (Akronym für „Waste Allocation Load Lifter: Earth-Class“) als letzter arbeitsfähiger Roboter auf der Erde den Abfall sortiert (Buß 2008: o. S). Der Planet gleicht einem Schrottplatz. WALL·E entwickelte in den Jahrhunderten ein eigenes Bewusstsein. So sucht er beispielsweise Ersatzteile für sich und erfreut sich am Sammeln von Gegenständen. Eine Kakerlake, das anscheinend einzige Lebewesen auf der Erde, begleitet ihn. Außerdem schaut WALL·E regelmäßig einen Ausschnitt aus dem Musical „Hello, Dolly!“ und sehnt sich nach Zweisamkeit (Stanton 2008: DVD).

Eines Tages findet WALL·E eine Pflanze, die er in seine Unterkunft mitnimmt. Wenig später wird die moderne Sonde EVE (Akronym für „Extra-terrestrial Vegetation Evaluator“) von einem Raumschiff auf der Erde abgesetzt (Buß 2008: o. S). WALL·E verliebt sich in EVE, die lediglich ihren Auftrag ausführt, auf der Erde nach Photosynthese fähigen Lebensformen zu suchen und diese zu bergen. Die Aufgabe wird erfüllt, als WALL·E ihr die Pflanze zeigt. Diese nimmt EVE in ihr Transportfach auf und versetzt sich anschließend in Standby. Das Raumschiff holt sie nach einem Tag ab, jedoch folgt WALL·E ihr bis auf die Axiom. Die Passagiere der Axiom sind in den Jahrhunderten durch Bequemlichkeit adipös geworden (Stanton 2008: DVD).

Die Pflanze wurde aus EVE entnommen, bevor der Kommandant der Axiom sie an sich nehmen kann. EVE wird daraufhin in die Reparatur geschickt. WALL·E ist der Ansicht, man wolle sie deaktivieren, weswegen er zur Rettung eilt. Bei dem Aufruhr gelingt den fehlerhaften Robotern die Flucht (Stanton 2008: DVD).

Der Kommandant sammelt mittels Bordcomputer Informationen über die Erde und das frühere Leben der Menschen. Er fasst den Entschluss, zur Erde zurückzukehren, allerdings wird er von Otto, dem Autopiloten, gehindert (im englischen Original AUTO genannt). Eine geheime Botschaft der damaligen Regierung an alle Autopiloten gibt ihnen volle Befehlsge-

walt über das jeweilige Raumschiff, sowie die Order, niemals zur Erde zurückzukehren. Aus diesem Grund wurde die Pflanze aus EVE entfernt, um den Beweis einer sich erholenden Erde zu vernichten. Denn nur mit der Pflanze kann die Axiom zur Erde gesteuert werden. WALL·E rettet die Pflanze, erleidet dabei aber schweren Schaden. Der Kommandant deaktiviert Otto in einem Kampf. EVE setzt die Pflanze in den sogenannten Holodetector. Darauf folgend nimmt das Raumschiff Kurs zur Erde (Stanton 2008: DVD).

Auf der Erde angelangt sucht EVE die Ersatzteile für WALL·E und repariert ihn. Anschließend scheint dessen Persönlichkeit verloren zu sein, da er umgehend seine eigentliche Arbeit zu verrichten beginnt. Erst nach einer liebevollen Berührung EVES findet WALL·E seine zuvor entwickelte Persönlichkeit wieder (Stanton 2008: DVD).

Die Menschen entscheiden sich, die Verantwortung für die Erde wieder zu übernehmen und beginnen mit der Säuberung sowie dem Wiederaufbau einer Zivilisation, gemeinsam mit den Robotern. Eine Wiederaufforstung der Erde findet statt, die Körper der Menschen normalisieren sich und WALL·E verbringt seine Zeit mit EVE gemeinsam. Der Animationsfilm endet demnach mit einem klassischen Happy End (Stanton 2008: DVD).

Das Genre Animationsfilm

Was ist nun unter einem Animationsfilm zu verstehen? Zuerst ist erwähnenswert, dass es drei große Filmgenre gibt: den eben erwähnten Animationsfilm sowie den Spiel- und Dokumentarfilm; letztere werden als Realfilm bezeichnet (Reclam 2007: 9; Schwebel 2010: 7). Doch im Gegensatz zum Realfilm hält man die aufeinanderfolgenden Bilder eines Animationsfilms nicht mit einer Kamera fest, sondern es wird „eine Reihe von Einzelbildern erschaffen und die Illusion von Bewegung somit erzeugt“ (Friedrich, Koebner 2007: 11). Des Weiteren ist die Anzahl der ablaufenden Bilder pro Sekunde unterschiedlich, da bei einem Realfilm 14 Bilder pro Sekunde abgespielt werden, während es beim Animationsfilm 24 Bilder pro Sekunde sind (Friedrich, Koebner 2007: 9f.). Auf diese Weise entsteht eine optische Illusion kontinuierlicher Bewegung (Friedrich, Koebner 2007: 9).

In Deutschland wurde der Animationsfilm bis vor kurzem meist als Trickfilm bezeichnet, was allerdings auf alle Arten von Filmen zutrifft, denn „kein Abbild der Realität [kann] jemals die Realität selbst getreu wiedergeben...“ (Friedrich, Koebner 2007: 9). Der Sinn- oder Kausalzusammenhang wird aufgrund der aufeinanderfolgenden Sequenzen, die durch einen Schnitt getrennt werden, erzeugt (Friedrich, Koebner 2007: 9). Aus diesem Grund ist auch der Realfilm ein Trickfilm (Friedrich, Koebner 2007: 9). Durch die „Motivwahl, die Entscheidung für bestimmte Kameraperspektiven oder Bildausschnitte und vor allem durch die Montage in der Postproduktion“ spiegeln weder der Spielfilm noch der Dokumentarfilm

die Wirklichkeit ungefiltert wider (Friedrich, Koebner 2007: 9f.). Der Animationsfilm hingegen ist gar nicht darum bemüht, die Wirklichkeit abzubilden (Friedrich, Koebner 2007: 10). Es kann auf zahllose unterschiedliche Themen, Handlungsmuster und Figurenkonstellationen zugegriffen werden, wodurch im Animationsfilm verschiedenste untergeordnete Genre wie Komödie, Science-Fiction, Romanze, Tragödie etc. Verwendung finden (Friedrich, Koebner 2007: 9). Zudem werden unter dem Begriff Animationsfilm „eine Reihe sehr unterschiedlicher künstlerischer und technischer Gestaltungs- bzw. Produktionsformen versammelt“ (Friedrich, Koebner 2007: 9).

Was verbindet die Animationsfilme also, um in einem eigenen Genre zusammengefasst zu werden? Der Schlüssel liegt im Begriff Animation, denn dieser leitet sich vom lateinischen Verb *animare* ab; *animare* kann mit *Leben einhauchen* oder *beseelen* übersetzt werden (Friedrich, Koebner 2007: 10). Das ist der Kern des Animationsfilms. Es werden unbelebte Objekte in Bewegung versetzt, man haucht ihnen im übertragenen Sinne Leben ein (Friedrich, Koebner 2007: 10). Durch die Einzelbilder, die von den Künstlern erschaffen und zu einer Reihe zusammengefügt werden, herrscht eine große kreative Freiheit, da innerhalb der Animation Bilderfolgen beliebig miteinander verbunden werden können (Friedrich, Koebner 2007: 11). Der Animationsfilm ist demnach nur von den Grenzen der Fantasie der Künstler abhängig und den Möglichkeiten von Stift und Papier sowie dem Computer unterworfen (Friedrich, Koebner 2007: 11). Rolf Giesen, deutscher Filmwissenschaftler, erklärte in Filmgenres Animationsfilm:

„Der Zeichenstift kann sich über alle Gesetze der Kausalität, der Schwerkraft, der Logik und der Natur hinwegsetzen. Es gibt kein Milieu, das der Trickfilm nicht auszumalen oder nicht noch zu intensivieren vermöchte. Es gibt keine realistische oder utopische Szenerie, keine psychologische Situation, vor der seine Realisierungskünste versagen müssen.“ (Friedrich, Koebner Hrsg. 2007: 11)

Für Animationsfilme und auch für computeranimierte Filme ist jedoch das Verständnis der immanenten Dramaturgie entscheidend, nicht der Einsatz von Einzelbildschaltung und der sequenziellen Veränderung von Objekten (Kohlmann 2007: 245). „Sobald belebte Objekte geeignet sind, um als Medium für Emotion, Ausdruck und Botschaften zu fungieren, ist aus der Belebung toter Objekte Animation geworden“ (Kohlmann 2007: 245). Wenn beispielsweise ein Auto, an sich ein unbelebter Gegenstand, die Illusion vermittelt, dass es sich freut oder leidet, dass es Liebe und Hass empfinden kann, „daß eine Persönlichkeit vor uns steht, die Botschaften an den Zuschauer vermitteln kann“, dann wird das als Animation bezeichnet (Kohlmann 2007: 245). Bevorzugt findet man in Animationsfilmen solche animierten Verfremdungen wie etwa auch den alltäglichen Kampf gegen einen Toaster „und alltägliche Absurditäten, und beide aus einer verfremdeten, gleichzeitig hoch emotionalen und kühl

distanzierten Perspektive“ (Schwebel 2010: 8). Innerhalb einer Welt, in der alles möglich ist, kann die Animation einen Spielraum eröffnen, „um global grundsätzliche Fragestellungen zu verhandeln“ (Schwebel 2010: 8).

Das Publikum nimmt Florian Schwebel zufolge einen Animationsfilm „weniger als Fenster in die weite Welt“ wahr, sondern „als Beschäftigung mit allgemeingültigen Themen“ (Schwebel 2010: 7f.). Passend dazu herrscht bei den großen Animationsfirmen die Bemühung, ihre Produkte nicht in einen aktuellen Bezugsrahmen zu stellen „und [diese] zu den einzig zeitlosen Werken der Filmgeschichte zu erklären“ (Schwebel 2010: 8). Doch trotz solcher Bemühungen findet noch immer eine Rechtfertigung für ihre bloße Existenz statt, was laut Schwebel einen Teil ihrer besonderen Anziehungskraft ausmache (Schwebel 2010: 8).

Dass der Film „WALL·E“ eindeutig zum Genre der Animationsfilme gehört, ist an den Hauptprotagonisten zu erkennen, den Robotern. Ohne die Zuhilfenahme von menschlicher Sprache erhält der Zuschauer den Eindruck, lebende Persönlichkeiten vor sich zu haben, denn anhand der Gestik und Mimik der Roboter sind Emotionen erkennbar. Weiterhin vermitteln sie im Laufe des Films Botschaften an den Zuschauer, auf die ich im späteren Verlauf eingehen werde. Die fehlerhaften Roboter fungieren dabei als „unvermeidliche komische Sidekicks“, die für einen Animationsfilm üblich sind (Koll, Messias (Hrsg.) 2009: 509). Neben dem Thema Liebesbeziehung, zweifellos ein global relevantes Thema, findet sich auch das noch nicht lange international bedeutsame Thema der nachhaltigen beziehungsweise nicht nachhaltigen Entwicklung in dem Film.

Hervorgehoben werden muss, dass die Disney Company mit dem Science-Fiction-Animationsfilm neue Wege beschreitet und sich einem anderen Animationspublikum zuwendet wie im „Lexikon des internationalen Films – 2008“ geschrieben steht (Koll, Messias (Hrsg.) 2009: 20). Statt eines Prinzen, einer Prinzessin oder einem Tier ist die zentrale Gestalt ein einsamer Roboter auf einer menschenleeren Erde, der von Zweisamkeit träumt, die er hofft mit der Sonde EVE zu finden (Koll, Messias (Hrsg.) 2009: 20).

Weiterhin kommt „WALL·E“ nahezu ohne Worte aus. Stumme Sequenzen sind seit der Einführung von „talkies“ im Film selten und gerade in einem „Animationsfilm aus dem Bereich des Mainstreams“ findet die Wortlosigkeit intensive Verwendung (Koll, Messias (Hrsg.) 2009: 509). In den ersten 40 Minuten des Filmes findet man kaum menschliche Sprache – lediglich bei Werbesendungen –, weil es keine Menschen mehr auf der Erde gibt.