

# VERGEGENWÄRTIGEN UND GREIFBARMACHEN

Puppen als Medium der Geschichtsaufarbeitung  
im Kontext des animierten Dokumentarfilms

am Beispiel von

*The Great War* von Hotel Modern

und

*L'Image Manquante* von Rithy Panh

Diplomarbeit

vorgelegt von Naëmi Handler

zur Erlangung des akademischen Grades Magistra artium  
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien

bei Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> Dr.<sup>in</sup> phil. Gabriele Jutz

Wien, April 2018

## Abstract

How can subjective experiences of war and genocide be audio-visually represented? One approach to this challenge is the animated documentary. This thesis specifically explores the question how and to what effect puppets and figurines are an apt medium in this context. For this purpose, two examples were analysed and compared: *The Great War* (2001) by the Dutch puppet theatre group Hotel Modern and *L'Image Manquante* (2013) by the Cambodian filmmaker Rithy Panh. *The Great War* is based on letters a French soldier wrote to his mother from the trenches of the Western Front in World War I. Hotel Modern illustrates excerpts of the letters literally as well as associatively by using miniature sets and puppets to create 'live animation' on stage, which is filmed and projected onto a screen in real time. In the film *L'Image Manquante*, Rithy Panh portrays his personal memories as a survivor of the Khmer Rouge genocide and reflects on the challenges of depiction. For this multi-layered approach he uses clay figurines and elaborate dioramas in combination with live action footage, partly from propaganda films. Through employing an overtly artificial medium, the artists demonstrate that their aim is not an objective documentation of events. Since puppets are not read as literally as documentary live action footage they allow the artistic freedom for depicting subjective perception and mental images. The combination of elements that evoke proximity and immersion, with those that create distance and transparency creates space for empathy as well as intellectual reflection.

## Kurzfassung

Wie können subjektive Gewalterfahrungen von Krieg und Genozid audiovisuell vermittelt werden? Animierte Dokumentarfilme stellen hierfür eine Möglichkeit dar. Die vorliegende Diplomarbeit geht insbesondere der Frage nach, wie und mit welchem Effekt in diesem Kontext Puppen als Darstellungsmedium eingesetzt werden. Zwei konkrete Beispiele wurden dafür analysierend gegenübergestellt: *The Great War* (2001) von dem niederländischen Figurentheaterkollektiv Hotel Modern und *L'Image Manquante* (2013) von dem kambodschanischen Filmemacher Rithy Panh. *The Great War* basiert auf Briefen, die ein französischer Soldat im Ersten Weltkrieg aus den Schützengräben der westlichen Front an seine Mutter schrieb. Die Textauszüge werden von der Gruppe in Form von ‚Live Animation‘ sowohl direkt als auch assoziativ illustriert. Der ‚Film‘ wird auf der Bühne durch die Bewegung kleiner Figuren in Miniaturkulissen erzeugt, in Echtzeit gefilmt und auf eine Leinwand projiziert. Der Film *L'Image Manquante* ist eine vielschichtige Bearbeitung Rithy Panhs persönlicher Erinnerungen als Überlebender des von den Roten Khmer verübten Genozids. Panh verwendet vielteilige Dioramen und unbewegte Tonfiguren, teils in Kombination mit Ausschnitten aus Propagandafilmen, um seine Erinnerungsbilder zu rekonstruieren und über die Herausforderung des Verbildlichen zu reflektieren. In dieser Diplomarbeit wird dargelegt, wie Dokumentarfilme, die merklich künstliche Darstellungsmedien wie Puppen verwenden, den Objektivitätsanspruch, der üblicherweise an Dokumentarfilme gestellt wird, produktiv umgehen. Es wird argumentiert, dass gerade die Künstlichkeit der Mittel gestalterischen Freiraum öffnet und erlaubt, subjektive Wahrnehmungen und innere Bilder darzustellen. Die Kombination von Nähe und Immersion schaffenden Elementen mit solchen, die Distanz und Transparenz vermitteln, unterstützt sowohl eine mitfühlende als auch eine intellektuelle Auseinandersetzung mit den dargestellten Inhalten.

## DANKSAGUNG

Ich danke meiner Diplomarbeitsbetreuerin Gabriele Jutz, besonders für ihre ansteckende Begeisterung für Filmtheorie, ihre Sorgfalt und die Ermutigung meinen eigenen Forschungsinteressen nachzugehen.

Viele wundervolle und großzügige Menschen haben mich im Schreibprozess unterstützt!

Ich danke Euch Allen für den kontinuierlichen Rückhalt und die Hilfe in letzter Minute.

Danke für die klärenden Gespräche und die gemeinsame Suche nach dem passenden Wort.

Danke, dass Ihr mich auf so viele Arten bestärkt habt, mein Studium abzuschließen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<i>Forschungsstand</i> .....	1
<i>Vorgehensweise</i> .....	2
<i>Aufbau der Arbeit</i> .....	3
<i>Hotel Modern und Rithy Panh</i> .....	4
<b>Gegenstand der Analyse</b> .....	<b>6</b>
<b>Begriffe und theoretischer Kontext</b> .....	<b>11</b>
<i>Genrezuordnungen</i> .....	11
<i>Puppe, Doll, Puppet</i> .....	12
<i>Realismus und Abstraktion</i> .....	14
<i>Fiktion und Nicht-Fiktion</i> .....	16
<i>Anidocs: Der animierte Dokumentarfilm</i> .....	18
<i>Anidocs als postmoderne Dokumentarfilme</i> .....	21
<b>Analyse und Diskussion</b> .....	<b>24</b>
<i>Verspielter Zugang zu ernsten Inhalten</i> .....	24
Puppen als Verweis auf Kindheit.....	24
Verkleinerte Darstellung.....	25
<i>Greifbarkeit durch Materialität</i> .....	26
Dreidimensionalität und Taktilität.....	26
Mediale Überschneidungen.....	27
Erdschichten, Zeitschichten.....	31
Die sichtbare Hand.....	34
<i>Abstraktivität und Symbolkraft der Puppen</i> .....	38
Puppen und der Tod.....	38
Bewältigungsstrategien.....	40
Fantasie und Subjektivität.....	42
<i>Eintauchen in die mit Puppen dargestellte Wirklichkeit</i> .....	45
Willing Suspension of Disbelief.....	45
Geräusch und diegetische Immersion.....	46
Puppen als Projektionsfläche.....	50
<i>Transparenz und Distanzierung</i> .....	51
Transparenz der Herstellung.....	51
Distanz und Verfremdung.....	55
<b>Conclusio</b> .....	<b>58</b>
<b>Quellenverzeichnis</b> .....	<b>61</b>

## Einleitung

Puppets and related figures that combine anthropomorphic elements with craftsmanship and engineering serve both as important metaphors and tangible expressions of our continually changing understanding of what it means to be human. They emerge as vital artistic elements at times when we question and reconceive long-standing paradigms about human beings and our relationship to the inanimate world, offering concrete means of playing with new embodiments of humanity. To understand our engagement with puppetry is to reveal new expressions of ourselves (Posner, et al., 2014 S. 2).

Die dokumentarische Bearbeitung zeitgeschichtlicher Themen in Form von Comic, Puppentheater und Trickfilm erlangte in den letzten Jahrzehnten zunehmende Anerkennung. Beispiele hierfür sind das Comic *Maus – A Survivor’s Tale* (1980) von Art Spiegelman, der 1992 den Pulitzer Preis erhielt und die animierten Dokumentarfilme *Persepolis* (2007) von Marjane Satrapi und *Waltz with Bashir* (2008) von Ari Folman, die beide ebenfalls zahlreiche Auszeichnungen erhielten. Das auf Interviews basierende Figurentheaterstück *F. Zawrel* (2012) von Nikolaus Habjan wurde mit dem österreichischen Nestroypreis prämiert. William Kentridge bearbeitete die Geschichte der Apartheid in Form animierter Kohlezeichnungen und kooperierte für das multimediale Theaterstück *Ubu and the Truth Commission* (1997) mit dem Figurentheaterkollektiv Handspring Puppet Company. Die Anziehungskraft dieser Formen liegt teils in der Faszination einer Grenzüberschreitung, ernste und erschütternde Themen mit Medien darzustellen, die viele in den Bereich der Kinderunterhaltung einordnen würden. Über diesen Kontrast hinaus bieten diese Medien mit ihrer direkt gestalteten Bildebene (Zeichnung, Animation, Puppen) Qualitäten, die für eine Auseinandersetzung mit „schwierigen“ Ereignissen der Geschichte hilfreich sein können. Die Wirkungsweise dieser Formen, konkret in Bezug auf den Einsatz von Puppen in *The Great War* (2001) von Hotel Modern und *L’Image Manquante* von Rithy Panh (2013) ist Kern dieser Arbeit.

## Forschungsstand

Die Form des animierten Dokumentarfilms wird nicht nur zunehmend von Künstler\*innen für deren Projekte gewählt, sondern auch immer stärker theoretisch rezipiert und diskutiert. Die Website [animateddocumentary.com](http://animateddocumentary.com) wird von Künstler\*innen betrieben, die selbst animierte Dokumentarfilme schaffen. Hier werden Informationen und Neuigkeiten zum Thema animierter Dokumentarfilm (Anidoc) gesammelt und veröffentlicht. Von der Seite der theoretischen Auseinandersetzung sind Annabella Honess Roe (*Animated Documentary*, 2013) und Lawrence Thomas Martinelli (*Il Documentario Animato*, 2012) zu nennen. 2016 und 2017 fand in London das *Ecstatic Truth: Animated Documentary Symposium* statt. Die

Form des Puppenfilms als *Anidoc* und die Verwendung von Puppen in dokumentarischem Theater stellen eine Nischenform dar, die in dieser Kombination noch kaum erforscht ist. Puppen als Spielzeug sowie anthropomorphe Artefakte verschiedener Kulturen und Zeitalter wurden schon vielfältig theoretisch behandelt. Auch zum Thema Puppentheater existieren zahlreiche analytische Texte. Eine aktuelle Sammlung zu diesem Thema stellt beispielsweise das Werk *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (2014) dar, sowie die Aufarbeitung historischer und globaler Puppentheaterkultur von Eileen Blumenthal *Puppetry and Puppets: An Illustrated World Survey* (2005). Zur spezifischen Wirkungsweise von Puppen als Medium nicht-fiktionaler und dokumentarischer Inhalte konnte ich jedoch – über die Rezensionen einzelner Beispiele hinaus – keine Literatur finden. Dieses Thema bietet noch Potential für neue Analysen und Erkenntnisse.

### Vorgehensweise

Der Ausgangspunkt des Themas und der Werkauswahl war meine eigene Beschäftigung mit Puppen und Figurentheater, sowohl als Rezipientin als auch als Künstlerin. Im Gespräch mit meiner Betreuerin Gabriele Jutz bekundete ich mein Interesse am Werk der Gruppe Hotel Modern und sie wies mich auf den Film *L'Image Manquante* von Rithy Panh hin. Bei dem Film, der mich sehr bewegte, waren Ähnlichkeiten zu der Herangehensweise Hotel Moderns in *The Great War* auffallend: speziell, dass in beiden Werken in der naiv anmutenden Form der Puppen schwerwiegende historische Themen bearbeitet wurden. Die Parallele zwischen den beiden außergewöhnlichen Werken legte die Methode der Gegenüberstellung nahe. Für *The Great War* benutzte ich meine eigenen Notizen zur live Performance (*FIMFA Festival*, Lissabon 2015) sowie eine Videodokumentation des Stücks, die von Nanouk Leopold für den TV-Sender Arte produziert wurde (Leopold, 2002). Für *L'Image Manquante* verwendete ich die DVD von *New Wave Films* (Panh, 2013). Auf der DVD ist eine Version mit französischer und eine mit englischer Narration enthalten (ich arbeite mit der englischsprachigen Version). Die Grundlage der Analyse bildete die Transkription der Videodokumentation beziehungsweise des Films. Hierfür wurden Filmstills aller Szenen extrahiert sowie die gesprochene Narration, Musik und Geräusch notiert. Die so entstandenen analogen Übersichtsblätter ermöglichten die beiden Werke systematisch zu vergleichen und daraus zu zitieren. Die dadurch herausgefilterten Parallelen führten zur Identifikation von Themenfeldern. Diese wurden anhand detaillierter Beschreibungen ausgewählter Szenen und theoretischer Bezüge ergründet. Die formalen und methodischen Überschneidungen der Werke verdeutlichten übergeordnete Fragen zur Wirkungsweise von Puppen als Medium der Geschichtsaufarbeitung.

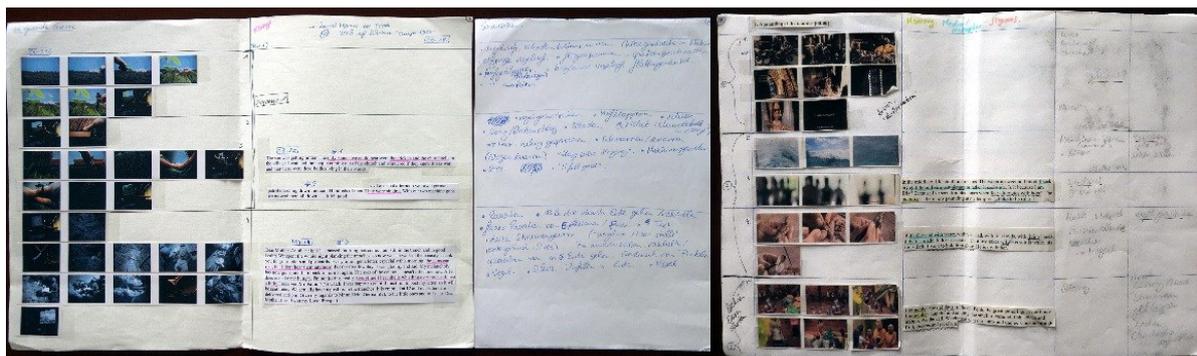


Abb. 1 Filmtranskription der ersten fünf Minuten von *The Great War* (links) und *L'Image Manquante* (rechts)

## Aufbau der Arbeit

Im ersten Kapitel der vorliegenden Arbeit werden die beiden Werke *The Great War* und *L'Image Manquante* formal beschrieben. Es sollen die inhaltlichen und technischen Eckpfeiler dargelegt werden, um die Analyse von Details nachvollziehbar zu machen. Das zweite Kapitel dient dem Umreißen der Grundbegriffe und der theoretischen Bezüge der Arbeit. Hier werden die Definitionen der folgenden Begriffe, vorrangig aus der Sicht der Theorie, beleuchtet: Animations- und Dokumentarfilm, Puppe und ‚Puppet‘, Realismus und Abstraktion, Fiktion und Nicht-Fiktion, *Animated Documentary* und postmoderner Dokumentarfilm. Das Hauptkapitel der Arbeit besteht in der Analyse und Diskussion einzelner Merkmale der beiden Werke und ist in fünf Unterkapitel gegliedert: Im ersten Teil wird der Frage nachgegangen, wie das kindlich konnotierte Medium ‚Puppe‘ in Kombination mit schwerwiegenden geschichtlichen Themen wirkt und welche Rolle dabei die skalierte Darstellung spielt. Anschließend behandelt der zweite Teil den Aspekt der spezifischen Materialität der Puppen und Modelle und dessen Wirkung im Vergleich zu Realfilm<sup>1</sup> und ‚flacheren‘ Animationsformen wie Zeichentrickfilm. Der vierte Teil widmet sich dem Faktor Abstraktion und beleuchtet den Einsatz des expressiven Potentials der Puppen. Daraufhin zeigt der fünfte Teil auf, welche Strategien zum Einsatz kommen um das Publikum, trotz der offenkundig künstlichen Darstellungsweise, in die diegetische Welt eintauchen zu lassen. Im sechsten Teil stehen die illusionsbrechenden Mechanismen und deren Implikationen im Vordergrund. Das letzte Kapitel fasst schließlich die durch die Analyse erlangten Erkenntnisse zusammen und möchte die Leser\*in zur weiteren eigenständigen Auseinandersetzung mit dem Thema Puppen als Medium der Geschichtsaufarbeitung anregen.

<sup>1</sup> Hier wird der Begriff als Bezeichnung für Film, bei dem reale Menschen mit der Kamera aufgezeichnet werden verwendet, im Gegensatz zu Animationsfilm, bei dem unbelebte physische oder digitale Bilder und Objekte die Grundlage vorgetäuschter Lebendigkeit bieten. Siehe „Realfilm“ (Schlichter, 2012) und „live-action“ (Merriam-Webster, o.J.)

## Hotel Modern und Rithy Panh

*Hotel Modern* ist ein experimentelles Figurentheaterkollektiv aus den Niederlanden, bestehend aus Pauline Kalker (\*1968), Arlène Hoornweg (\*1969) und Herman Helle (\*1953). Kalker und Hoornweg lernten sich an der Theaterschule Arnhem kennen, wo beide 1992 ihren Abschluss machten. Nach ihrem Studium widmete sich Kalker dem visuellen Theater und schrieb Drehbücher. Hoornweg befasste sich mit unterschiedlichen künstlerischen Ausdrucksformen: Neben dem Theatermachen war sie als Tänzerin und Musikerin aktiv. 1997 gründeten Kalker und Hoornweg gemeinsam *Hotel Modern* und ein Jahr später kam der Künstler Herman Helle hinzu. Er hatte an der Kunstakademie Rotterdam studiert und als Geschichtenerzähler, Musiker, Fotograf und Modellbauer gearbeitet. Sie erarbeiteten gemeinsam ein eigenes Genre des Figurentheaters: den Live Animationsfilm. In ihren Figurentheaterstücken für Erwachsene widmen sich *Hotel Modern* ernsten Themen, die sie anhand von Puppen in Miniaturmodellwelten darstellen, live filmen und auf eine Leinwand projizieren. Sie kooperieren häufig mit dem Musiker und Geräuschemacher Arthur Sauer, der die Ton-Ebene der Stücke erschafft (Hotel Modern (1), o.J.).

Auf ihrer Website bezeichnen *Hotel Modern* ihre Werke als expressive Theaterproduktionen, die bildende Kunst, Puppenspiel, Musik, Film und Performance verbinden. Ihre Bildsprache beschreiben sie als vielseitig und verspielt. *Hotel Modern* betonen die Bedeutung der maßstäblichen Modelle, die es ihnen ermöglichen, die Welt buchstäblich aus einer Makroperspektive zu betrachten. Die Gräueltaten des Krieges nennen sie als ein wiederkehrendes Thema, beispielsweise in ihrem Stück *KAMP*, einem theatralen Portrait von Auschwitz, und *The Great War*, das den Ersten Weltkrieg aus der Perspektive der Soldaten darstellt. Bei anderen Stücken stehe das Absurde und Unbeschwerliche im Vordergrund, wie in *Shrimp Tales*, einem übermütigen Portrait der Menschheit, in dem 350 getrocknete Garnelen die Rollen der Menschen spielen. Die Mitglieder von *Hotel Modern* bezeichnen sich als idealistisch, da sie daran glauben, dass Theater ein Gefühl von Aussöhnung fördern kann. Die Gruppe erreiche dies nicht, indem sie die Welt durch eine rosa Brille zeigt, sondern indem sie eine differenzierte, konfrontierende, poetische Interpretation der Realität formuliert (Hotel Modern (1), o.J.).

Our performances are about the world's cruel absurdity. We move between sham and reality, between documentary and fiction. We choose subjects from the reality around us, which we then transform, and subjects from the fictional world which we interweave with elements from reality. We practise black humour, and try to give shape to serious subjects in a light and playful way. Each performance is an attempt to get a grip on an ambiguous world: a fanciful world of stories and history, connections and loose ends (Hotel Modern (4), o.J.).

Rithy Panh wurde 1964 in Phnom Penh geboren. Als 1975 die Roten Khmer in Kambodscha gewaltsam die Macht ergriffen, wurde er mit seiner Familie gezwungen in der kommunalen Landwirtschaft zu arbeiten. Hier waren Panh und seine Familie Repression, Gewalt und Hunger ausgesetzt. Seine Eltern und Geschwister kamen hier ums Leben. 1979 gelang es Panh an die thailändische Grenze zu fliehen, um von dort 1980 zu Verwandten nach Paris auszuwandern, wo er später auf der Nationalen Filmschule (IDHE, heute FEMIS) aufgenommen wurde. Panh kehrte 1989 nach Kambodscha zurück und drehte seine erste Dokumentation in Spielfilmlänge, *Site 2* (1989), über das Flüchtlingslager an der thailändischen Grenze, in dem nach wie vor über 180,000 Kambodschaner\*innen lebten. Seitdem schuf Panh einen einzigartigen Werkkomplex, bestehend aus Dokumentar- und Spielfilmen, die sich hauptsächlich mit dem modernen Kambodscha und dem traumatischen Erbe des Khmer Rouge Regimes befassen. Sein berühmtester Dokumentarfilm ist wahrscheinlich *S 21 – Die Todesmaschine der roten Khmer* (2003), in dem es um das berüchtigte Foltergefängnis der Khmer Rouge geht (Steijlen, 2013; Boyle, 2014 und Vachon, 2014).

Rithy Panh erhielt 2011 ein Ehrendoktorat der Universität Paris VIII und veröffentlichte 2012 seine Autobiografie *L'Élimination*. 2014 erhielt er den ‚Preservation and Scholarship‘ Preis der *International Documentary Association* (IDA). Er gewann mit dem Film *L'Image Manquante* mehrere Preise: Beim 18. Busan International Festival Südkorea wurde er 2013 zum ‚Asian Filmmaker of the Year‘ ernannt. 2013 gewann der Film in Cannes den ‚Un Certain Regard‘-Preis und erhielt außerdem eine Nominierung für den Oskar als bester fremdsprachiger Film (vgl. Eagan, 2014 und Vachon, 2014).

I want to be a film director – because it would mean I'm still alive. And because an artist brings more than testimony: he brings imagination, creation, the idea how to fight against totalitarianism. That's an artist. And I made the film because I want this story to belong to everyone. – Rithy Panh im Interview zu *L'Image Manquante* (Bradshaw, 2017).

Für Rithy Panh hat das Medium Film für die Aufarbeitung der Geschichte große Bedeutung. Die Roten Khmer vernichteten einen großen Teil des kambodschanischen Kulturguts, darunter auch Filme und Audioaufnahmen. Um das noch erhaltene Material zu archivieren und öffentlich zugänglich zu machen, gründete Panh 2006 gemeinsam mit dem Regisseur Ieu Pannakar das *Bophana Center for Audiovisual Resources* in Phnom Penh. Hier werden weiters junge Filmschaffende ausgebildet sowie Ausstellungen und Symposien veranstaltet.

Seit seinem ersten Film arbeitete Panh mehrmals mit dem Komponisten Marc Marder zusammen. Andere, immer wiederkehrenden Partner\*innen sind Prum Mesar (Kinematographie) und Marie-Christine Rougerie (Schnitt) (Boyle, 2014a). Ein weiterer Mitwirkender, mit dem Panh bereits zuvor kollaboriert hatte, ist der Schriftsteller Christophe Bataille, der gemeinsam mit Panh das Buch *L'Élimination* (2012) geschrieben hatte und bei *L'Image Manquante* an der Verfassung des gesprochenen Texts beteiligt war. Mang Sarith, der die Bildhauerei autodidaktisch erlernte, schuf die Puppen und Dioramen für *L'Image Manquante* (Boyle, 2014a).

## Gegenstand der Analyse

*The Great War* (uraufgeführt 2001) ist ein Live Animationsfilm der Gruppe *Hotel Modern*, in dem mit Puppen und Objekten das Leben und Sterben in den Grabenkämpfen des Ersten Weltkriegs aus der Sicht eines französischen Soldaten dargestellt wird. Es wurde sowohl bei Figurentheater- als auch bei Filmfestivals gezeigt. Im Jahr 2002 produzierte Nanouk Leopold eine Videodokumentation des Stücks für den Fernsehsender *Arte*, in dem der Animationsfilm (die Projektion) mit Bühnenansichten versetzt ist. *Hotel Modern* hat einen *YouTube* Kanal (*Hotel Modern theatre company*), auf dem das Video zu sehen ist.

*L'Image Manquante* (2013) ist ein Film von Rithy Panh, in dem der aus Kambodscha stammende Filmemacher in einer Mischung aus Archiv- und Propagandafilmmaterial und mit Puppen dargestellten Erinnerungsszenarien aus seiner Perspektive die Schreckensherrschaft der Roten Khmer schildert. *L'Image Manquante* ist als Kinofilm produziert, und wurde bei Filmfestivals, im regulären Kinoprogramm sowie TV-Programm gezeigt.

Bei *L'Image Manquante* basiert die Erzählung auf persönlichen Erinnerungen und Überlegungen Rithy Panhs, und wurde von Christophe Bataille mitverfasst. In *The Great War* besteht der Text aus Auszügen von Briefen eines französischen Soldaten im Ersten Weltkriegs, namens Prospert. André Dekker, ein Freund der Gruppe *Hotel Modern* fand die Briefe zufällig in einem Archiv in Marseille (Hotel Modern [2], o.J.). Die Briefe sind meist an die Mutter gerichtet, und einmal an einen gewissen „Paul“. In beiden Werken wird der Text von Schauspieler\*innen vorgetragen. Bei *L'Image Manquante* ist es in der französischen Version Randal Douc und in der englischen Jean-Baptiste Phou. Bei *The Great War* sind es die beiden weiblichen Mitglieder von *Hotel Modern*, Pauline Kalker und Arlène Hoornweg, die den Text abwechselnd vortragen (während die andere gemeinsam mit Herman Helle mit der Animation beschäftigt ist).

*The Great War* besteht aus verschiedenen visuellen Ebenen. Im Theater hat das Publikum die Sicht auf die Bühne und die an der Rückwand der Bühne befindliche Leinwand. Auf der Bühne sind zwei lange Tische mit darüber montierter Beleuchtung zu sehen, auf denen Miniatur-Filmsets aufgebaut sind. Auf der linken Seite der Bühne ist der Bereich des Geräuschemachers mit einem Mischpult und verschiedensten Instrumenten und Objekten. In der Mitte der Bühne steht ein Sessel mit einem Mikrofon und einem Notenständer. Hier ist die Produktion des Animationsfilmes sichtbar: Die Mitglieder von *Hotel Modern* bauen die Sets auf und verändern diese, animieren die Figuren und setzen Special Effects mit verschiedenen Materialien ein, während dies sichtbar mit Handkameras gefilmt und gleichzeitig auf die Leinwand projiziert wird. Abwechselnd setzen sich Arlène Hoornweg und Pauline Kalker auf den Sessel und lesen den Text vor. Der Geräuschemacher kann dabei beobachtet werden, wie er zu den verschiedenen Szenen zu unterschiedlichem Material greift und mit dem Blick auf die Leinwand das Timing der Geräusche auf das Bild abstimmt. Auf der Leinwand sieht das Publikum verschiedene Szenen. Zeitweise ist im Bild das Arrangieren des Sets zu sehen, animierte Figuren, teils mit sichtbarer, teils mit unsichtbarer sie führender Hand. Die Kameraperspektive nimmt zeitweise die Sicht des Protagonisten ein, teils sind es Kamerafahrten, die ein allsehendes Auge suggerieren.

In *L'Image Manquante* ist die Zusammensetzung von Bildarten noch komplexer. Es gibt verschiedenes Filmmaterial, bei dem die Zuschauer\*in die Quelle oft nicht bestimmen kann. Es illustriert oder konterkariert die Erzählung und webt einen assoziativen Teppich von Bildern, der einen sowohl in die geschichtlichen Fakten als auch in die Gefühls- und Erinnerungswelt von Rithy Panh eintauchen lässt. Grob können die Bildarten eingeteilt werden in gebaute Dioramen mit Puppen und Landschaften, Archivfilmmaterial (hauptsächlich schwarz-weiß), zeitgenössisch wirkendes Farbfilmmaterial und, als eigene Bildkategorie, der Prozess der Puppenherstellung. Die mit Puppen und Modellen dargestellten Szenen können in Panhs Kindheit in Phnom Penh, die Zeit unter der Herrschaft der Khmer Rouge und traumartige Sequenzen und Szenen, die wahrscheinlich in der Gegenwart spielen, eingeteilt werden. Eine weitere Kategorie sind Szenen, in denen die Puppen und Modelle mit Archivfilmmaterial durch Montagen und Projektionen kombiniert werden. Die Szenen, die durch ihre Bildqualität und Ästhetik als Archivfilmmaterial wahrgenommen werden, können weiter kategorisiert werden: Material, das als Khmer Rouge Propagandafilme zu lesen ist, Material, das Zerstörung und Elend dokumentiert, Material, welches das Leben in Phnom Penh vor der Herrschaft der Khmer Rouge zeigt und Filmausschnitte von Apsara-Tänzerinnen in traditionellem Kostüm. Die Filmausschnitte in zeitgenössischer Bildqualität sind meist kurze Einstellungen, die symbolhafte Bilder zeigen, wie bewegtes Wasser, einen brennenden Filmstreifen und eine aus einem Baum fliegende Eule.

In *The Great War* sind Menschen und Tiere in Form von Puppen dargestellt. Die Menschen, allesamt Soldaten, sind fingergroße Figuren, an denen kaum Details zu erkennen sind und die sich optisch nicht merklich unterscheiden. Sie haben grob geformte Gesichter (die meist nicht zu sehen sind), sind mit grauen Stoffetzen umwickelt, die an Militärkleidung erinnern und tragen kleine metallene Helme. Es gibt keine Nahaufnahmen der Figuren und es ist manchmal nicht klar, ob der Protagonist im Bild ist oder ein anderer Soldat. Zeitweise ist aber eine Figur zu sehen, die sitzend ein Blatt Papier und einen Stift in den Händen hält und somit als briefschreibender Prospekt erkannt werden kann. Ein weiteres Element sind ein Paar Füße in groben Stiefeln, die man gehend aus der Bodenperspektive sieht. Die dargestellten Personen haben verschiedene Größen, je nachdem wie nah oder fern sie aussehen sollen. Ein kleiner Wagen im Mittelgrund, der Reiter im Vordergrund, und die Reihe von Soldaten in der Ferne sind entsprechend maßstäblich gestaltet.

Die Figuren, mit denen in *L'Image Manquante* Dioramen und Szenerien dargestellt werden, sind ungefähr zehn Zentimeter große, grob geformte und bemalte Tonfiguren. Sie haben eine stämmige Statur und relativ große Köpfe. Durch die ausgeprägte Mimik und Gestik sind die Figuren sehr ausdrucksstark. Sie haben keine beweglichen Glieder und werden meist in unbewegter Form gezeigt. Es tauchen auch Tiere auf: Ochsen, ein Hund und Hühner. Die Puppen, Tierfiguren und Objekte wurden von Mang Sarith hergestellt. Die Puppen in den beiden Werken sehen unterschiedlich aus. In *The Great War* sind keine Gesichter erkennbar und die als Puppen dargestellten Soldaten sind nicht individuell unterscheidbar. Die Identifikation mit dem Protagonisten passiert über die Narration. In *L'Image Manquante* sind die Puppen zwar simpel aber sehr ausdrucksstark gestaltet. Sie haben erkennbare Gesichtsausdrücke und Körperhaltungen und vermitteln dadurch mehr Persönlichkeit.

In *The Great War* kommen unterschiedliche analoge Methoden zur Bewegung der Figuren zum Einsatz. Das Publikum kann die Technik der ‚Animation‘ auf der Bühne und teilweise auch auf der Leinwand beobachten. Die Bewegung der Figuren erfolgt entweder direkt mittels (sichtbarer) Hände, über Drähte oder, im Fall der ‚gehenden Füße‘ gleichfalls manuell, allerdings außerhalb des Bildausschnitts. In *L'Image Manquante* sind die Figuren meist unbewegt zu sehen. Ein belebter Eindruck entsteht unter anderem durch Kamerafahrten innerhalb der vierteiligen Dioramen. Zusätzlich bewirkt die Aneinanderreihung von Aufnahmen aus verschiedenen Perspektiven und der Rhythmus des Schnitts einen Eindruck von Bewegung und Ablauf. An einer Stelle [00:09:13] ziehen die Pflanzen im Vordergrund an der Kamera vorbei und dies erzeugt in Kombination mit dem Geräusch quietschender Räder den Eindruck, als ob der Ochsenkarren im Mittelgrund vorbeiführe. Im Interview mit Deirdre Boyle sagte Panh, dass es am Anfang in seinem Team Zweifel gab, ob man mit unbewegten Statuetten einen eineinhalbstündigen Film machen könne. Dies sei eine künstlerische

Herausforderung gewesen (Boyle, 2014a). Stellenweise werden die Tonfiguren aber auch digital animiert: die Fantasie, dass er und seine Geschwister durch das Weltall fliegen, wird mit bewegten Figuren vor fotografischem Hintergrund dargestellt.

Die Kulissen sind in beiden Werken detailreich und aufwändig gestaltet, gleichzeitig wirken sie in *The Great War* durch die zusammengewürfelten Materialien auch improvisiert. In einem Interview sagte Herman Helle, der für *Hotel Modern* die Kulissen baut, dass es wichtig sei, die Fantasie des Publikums anzuregen. Dafür sei es wichtig, dass die Objekte nicht zu perfekt aussehen (Edinger, 2008). Das Filmset in *The Great War* zeigt verschiedene Orte und besteht aus einer Mischung aus organischen und synthetischen Materialien. Die Orte sind ein Feld vor einem Dorf, die Schützengräben, ein Wald, das Innere eines Panzers, das Schlachtfeld, das Niemandsland, die Soldatengräber, ein Bunker der deutschen Truppen, ein Kriegsgefangenenlager, ein bürgerlich eingerichtetes Wohnzimmer und ein Feld, auf dem tote Soldaten liegen, das Stück für Stück mit Erde, Gras und schließlich Wald bedeckt wird. Der Boden besteht in allen Bildern aus realer Erde, die Bäume und Sträucher bestehen einmal aus Papier, dann wieder aus Besenköpfen oder sogar aus Petersilbüschen. Das Dorf sieht aus wie eine zweidimensionale, ausgeschnittene Schwarz-Weiß-Fotografie. Im Schützengraben, der mit Stacheldraht begrenzt ist, befinden sich kleine Holzbretter sowie Geschirr und Objekte, die aus einem Puppenhaus stammen könnten. Auch der Bunker und der eingerichtete Wohnraum sind detailreich mit Miniatur-Alltagsobjekten ausgestattet. In einer Szene breitet sich Senfgas über dem Feld aus, wobei das Publikum sieht, dass der Nebel von einem Gefäß mit Stickstoff kommt. In einer anderen Szene sieht man, wie durch das Beimengen von Flüssigwaschmittel zu Erde ein schlammiger Boden hergestellt wird.

In *L'Image Manquante* sind die Umgebungsmodelle und Kulissen ebenfalls aus unterschiedlichen Materialien hergestellt. Der Boden scheint aus ‚realer‘ Erde zu bestehen, die Pflanzen sind relativ realistisch aussehende Plastikobjekte, die wahrscheinlich industriell für die Verwendung im Modellbau hergestellt wurden. Die Gebäude wirken wie aus Karton, Holz und Gips gebaut und bemalt. Gewässer und Regen sind mit ‚echtem‘ Wasser dargestellt. Die meisten gezeigten Gebrauchsgegenstände sehen aus wie bemalter Ton, in der gleichen Machart wie die Figuren. Die Puppenwelt ist durchwegs diegetisch eingegrenzt: der Ausschnitt ist so gewählt, dass der Set-Aufbau und der Raum, in dem gefilmt wurde, nicht sichtbar ist. Bei Freiluftszenen werden Landschaft und Himmel durch illusionistische Malerei im Stil klassischer Film- und Bühnenprospekte dargestellt. An einer Stelle ist im Hintergrund anstelle der Landschaft ein Khmer Rouge Banner eingefügt.

Sowohl bei *L'Image Manquante* als auch bei *The Great War* spielen Ton und Bild zum Teil reibungslos zusammen, stehen mitunter aber auch in Konflikt zueinander und weisen auf

Bruchlinien und Widersprüche hin. In *L'Image Manquante* sind das zum Beispiel die fröhlichen Propagandavideos, die mit düsterer Musik untermalt sind. In *The Great War* wirken Narration und Bildebene gegenläufig als zum Beispiel zu sehen ist, wie eine Stadt bombardiert wird und man währenddessen hört, wie Prosperit im Brief seiner Mutter vorwirft, die gesendeten Pfirsiche nicht gut verpackt zu haben. Stellenweise sind auch Text und Stimmqualität uneins, insbesondere dann, wenn die Stimme ruhig, der Text inhaltlich aber aufwühlend ist. In beiden Werken gibt es eine Erzählstimme, jedoch keine direkten Dialoge. Die Briefe in *The Great War* berichten vom Alltag im Schützengraben: Schilderungen von Kriegsgrausamkeiten wechseln sich mit scheinbaren Banalitäten ab. Beides wird teils stoisch, teils emotional wiedergegeben. Die Stimme aus dem Off in *L'Image Manquante* klingt meist ruhig und hat in der englischen Version einen leichten Akzent. Der Text erzählt aus der Ich-Perspektive, die wir Rithy Panh zuordnen. Der Text, der mit einer poetischen Einleitung über das Erinnern beginnt, begleitet den ganzen Film und besteht aus Reflexionen über Bilder der Vergangenheit, Beschreibungen des historischen Verlaufs der Machtergreifung der Khmer Rouge und ihren Verbrechen, Zitaten aus Propagandafilmen und -Slogans sowie spezifischen persönlichen Erinnerungen. Diese wechseln zwischen Erzählungen einer sorglosen Kindheit in Phnom Penh und den Schilderungen von Grausamkeit, Hunger und Tod in den Arbeitslagern der Roten Khmer. Die Stimmlage bleibt durchwegs unaufgeregt, unterstreicht aber stellenweise auch die emotionale Komponente des Gesagten.

In *The Great War* besteht die akustische Ebene zum Großteil aus atmosphärischem Ton und nur einmal kommt Musik zum Einsatz. Dafür sind hier die Geräusche umso detailreicher. Arthur Sauer befindet sich auf der Bühne, inmitten einer großen Auswahl an Objekten, Instrumenten und Mischpulten, derer er sich für die differenzierte Erzeugung von Umgebungsgeräuschen bedient. *Hotel Modern* schildern, dass sie in ihren Werken Objekte, Menschen und Sound als gleichberechtigte Elemente einsetzen (Hotel Modern [4], o.J.). Bei *L'Image Manquante* ist das Geräusch eines von mehreren akustischen Ebenen. Den ganzen Film begleitet ein dichter Klangteppich aus Atmo-Geräuschen, orchestraler Musik sowie verzerrten Gesängen, die man den Khmer Rouge zuordnet.

## Begriffe und theoretischer Kontext

### Genrezuordnungen

It's not completely fiction, not completely documentary. It's a little bit essay film, but it is shot like fiction: you use traveling shots, you use light, you use decoration, you use clay figurines, but it's not fiction. There is no category for it. Cinema must liberate you, must give you freedom to express yourself, your point of view, without regard to category. – Rithy Panh im Interview zu *L'Image Manquante* (Boyle, 2014b).

*The Great War* und *L'Image Manquante* sind zwar weder konventionelle Animations- noch Dokumentarfilme, können aber im Kontext von *Animated Documentaries* gesehen werden, da die Frage der Darstellung von Realität in medialer Abstraktion bei beiden Werken eine zentrale Rolle spielt. Es wird in beiden Fällen nicht, wie im allgemeinen Verständnis von Animation, durch die Aneinanderreihung von Einzelframes die Illusion von Bewegung erzeugt. In *The Great War* werden die Objekte direkt per Hand manipuliert und in *L'Image Manquante* entsteht ein Eindruck von Bewegung durch die Kombination aus Kamerafahrten, Schnitt und Geräusch. Traditionell wird Dokumentarfilm als auf ‚authentischem‘ Filmmaterial basierend verstanden; dass also das, was dokumentiert wird, direkt mit der Kamera aufgezeichnet wurde. Bei näherer Betrachtung der Geschichte des Dokumentarfilms wird jedoch klar, dass dies nur teilweise zutrifft. Seit den 1990ern wird die Kategorie des animierten Dokumentarfilms als eigenes Genre anerkannt (Wulff, 2017). Die inhaltlichen Überlegungen, die bereits zu *Anidocs* entwickelt wurden, sind hier für meine Analyse sehr relevant und aufschlussreich.

In *The Great War* und *L'Image Manquante* erfolgt die Visualisierung mit abgefilmten dreidimensionalen Figuren. Im Kontext des animierten Dokumentarfilms dominieren gezeichnete und digital erstellte Formen; Puppentrickfilm und Stop Motion stellen eher Ausnahmen dar. Bei all diesen Techniken wird die Wirklichkeit (sofern etwas Figuratives dargestellt wird) in ein anderes Medium übersetzt: in die Zeichnung oder eben in dreidimensionales Material. Menschen können (im Gegensatz zu den meisten Tieren) nicht nur ihre reale Umwelt erkennen, sondern auch zweidimensionale Fotos (was bereits ein Abstraktionsgrad ist) sowie Linien-Zeichnungen und sehr stark abstrahierte Formen lesen. Im Film ist das Endprodukt immer zweidimensional, aber das, was im Film zu sehen ist, kann sich flacher oder räumlicher darstellen. Im gezeichneten Film ist das Bild grafischer, während der Puppenfilm eine eigene Ästhetik aufweist: Es ist sichtbar, dass es sich um reale Materialien handelt. Ich behaupte, dass beim Puppenfilm die „Gemachtheit“ mehr mitschwingt als bei Zeichentrickfilmen. Da Zeichentrickfilme einen großen Teil des Fernsehprogramms für Kinder

ausmachen, sind auch die Sehgewohnheiten vieler Erwachsener bereits auf deren Konventionen eingestellt. Diese Gewohnheit führt im Allgemeinen dazu, dass man sich bei der Betrachtung nicht die Frage stellt, wie der Film technisch hergestellt wurde. Bei selteneren Formen wie dem Puppenfilm hingegen tritt durch die sichtbare Materialität die Herstellungsweise in den Vordergrund.

Puppe, Doll, Puppet

Whenever someone endows an inanimate object with life force and casts it in a scenario, a puppet is born (Blumenthal, 2005 S. 11).

Im Englischen wird zwischen den Begriffen *doll* und *puppet* unterschieden. Eigentlich werden *dolls* direkt mit den Händen und eher zum Privatvergnügen gespielt, während *puppets* meist unsichtbar geführt werden und für ein Publikum spielen. Blumenthal schreibt aber, dass diese Definition in der Praxis oft gebrochen wird und Grenzen der Kategorien verschwimmen. Auch bei der Unterscheidung zwischen Statuen und Puppen besteht eine Grauzone. Wenn das Unterscheidungsmerkmal darin liegt, ob das Objekt inaktiv oder ‚belebt‘ ist, kann dasselbe Ding, je nach Gebrauch, sowohl eine Statue



Abb. 2 Fanny vom Galgenberg  
– geschätzt 36.000 Jahre alt  
(NHM, Wien)

als auch eine Puppe sein. Die Objekte des Künstlers Johannes Segogela beispielsweise sind bewegliche Holzfigurinen, die er in unterschiedlichen statischen Szenarien arrangiert (Blumenthal, 2005 S. 230). Die Begriffe können also nicht eindeutig abgegrenzt werden. In ihrem Buch *Kunst mit Puppen* geht Iris Kolhoff-Kahl von einem erweiterten Puppenbegriff aus, der „eine Vielzahl anthropomorpher Artefakte wie Gliederpuppen, Schneiderbüsten, Figurinen, Skulpturen, Schaufensterpuppen, Roboter und Künstlerpuppen“ umfasst (Kolhoff-Kahl, 2007 S. 4). Sie nennt den Hintergrund der verschiedenen Begriffe, die Puppen bezeichnen: Das lateinische *Figura*, mit dem die ersten anthropomorphen Kunstfiguren bezeichnet werden können; *Pupa* oder *Pupus* (ebenfalls Latein) bedeutet kleines Kind und *doll* (engl.), stammt vom griechischen *Eidolon* (Idol). Kolhoff-Kahl definiert Puppen folgendermaßen:

In jeder Kultur haben sich Menschen menschenähnliche Figuren als Gegenüber, Spiegelbild, Spielgefährte oder Gesprächspartner geschaffen – nicht nur nach ihrem Ebenbilde; sie kreieren auch Gegenbilder, rudimentäre Fragmente oder visionäre Bilder. Mensch und Puppe stehen in einem anthropologischen Zusammenhang, der sich besonders in der Projektion menschlicher Befindlichkeiten auf die Puppe ausdrückt. Ohne diese „Beseelung“ bleibt die Puppe tot – und dies ist vielleicht auch das entscheidende Kriterium dafür, wann eine Kunstfigur zur Puppe wird und wann sie eine Skulptur ist (Kolhoff-Kahl, 2007 S. 4).

In der heutigen westlichen Kultur kommen Puppen hauptsächlich als Kinderspielzeug vor. Sobald Kinder mit Repräsentationen umgehen und ihre Fantasie aktiv einsetzen können, verwenden sie Puppen, um Geschichten zu spielen und auszuagieren, was sie beschäftigt. Im Figurentheater werden ebenfalls Puppen animiert, jedoch für ein Publikum. Historisch betrachtet war es eine relativ kurze Phase, in der das Puppentheater Kindern vorbehalten war. Diese Eingrenzung begann mit der sogenannten ‚Entdeckung des Kindes‘ im 19. Jahrhundert, als nicht nur bestimmte Objekte und Tätigkeiten der Welt der Kinder zugeordnet wurden, sondern auch Erwachsene (Männer) als rein rationale Wesen definiert wurden.



Abb. 3 Dada Puppen von Hannah Höch (1916/18)

Mit Beginn der Moderne in Europa begannen Künstler\*innen diese Einschränkung aber wieder zu durchbrechen und nach Ausdrucksformen zu suchen. Entwicklungen in Transport und Kommunikation ermöglichten den kulturellen Austausch zwischen sehr unterschiedlichen Puppentheatertraditionen. Dieses Zusammenspiel nährte die aufstrebende westliche Avantgarde, die auf der Suche nach Wegen war, dem Realismus auszuweichen und die Ebene der Abstraktion sowie des Unbewussten auszudrücken (vgl. Schmidt 2000).

Puppentheater (und auch andere als „für Kinder“ etikettierte Medien) hat nicht nur den Zweck, Fantastisches und Absurdes darzustellen, sondern wurde und wird auch genutzt, um faktische Inhalte zu ver- und erarbeiten. Es sind Texte von Heron von Alexandria (\*10 u.Z.) erhalten, in denen er eine performative Darstellung des Trojanischen Krieges in Form von Figuren und Modellen beschreibt (Blumenthal, 2005 S. 13). Ein Beispiel, das Eileen Blumenthal für Puppen als Aufklärungsmedium nennt, ist ein Marionettentheater aus Togo, das in den 1990er Jahren Aufführungen zum Thema sexuelle Gesundheit veranstaltete (Blumenthal, 2005 S. 192).

Blumenthal gibt einen Überblick über verschiedene Funktionen, die Puppen historisch für politische Anliegen übernommen haben. Puppen wurden sowohl für als auch gegen repressive Regimes eingesetzt. Ein Beispiel für Puppentheater als Medium der Propaganda ist der ‚Kasperl‘, der im Nationalsozialismus statt das Krokodil den Juden zum Feind erklärte und mit dem Knüppel erschlug. Auf der Seite des Protests werden Puppen oft bei Demonstrationen eingesetzt: In Form überdimensionaler Puppen werden Politiker\*innen satirisch dargestellt oder auch stellvertretend zerstört (Blumenthal 2005, S. 163–185). Ein Grund, warum sich Puppentheater schon seit dem Mittelalter als Form für eine Kritik an der Obrigkeit eignete, ist, dass ihm meist ein gewisses Maß an Narrenfreiheit zugestanden wurde (Blumenthal 2005, 166).

## Realismus und Abstraktion

Puppen bedeuten immer eine gewisse Abstrahierung von der Realität. Auch die realistischsten Puppen können nicht restlos menschlich wirken, es haftet ihnen immer etwas Künstliches an. Da der Aspekt der Abstraktion eine zentrale Rolle für die Wirkung der Puppen in *The Great War* und *L'Image Manquante* spielt, möchte ich hier den Begriff in Bezug auf Animationsfilm näher beleuchten. In einem Artikel der Zeitschrift *montage AV* schrieb der Medienwissenschaftler Erwin Feyersinger über die Vorstellung eines Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus. Feyersinger geht davon aus, dass Betrachter\*innen spontan eine realfilmische Sequenz, die einen Schauspieler zeigt, als realistischer einordnen würden als eine Animationsfilmsequenz, die ein Strichmännchen zeigt. Diese intuitive Reaktion müsse man aber hinterfragen, so Feyersinger. Er zitiert die Visualisierungsforscher Alan Blackwell und Yuri Engelhardt mit ihrer Aussage, es gebe in der bildlichen Abstraktion ein Spektrum von sehr realistisch über schematisch bis komplett abstrakt (Feyersinger, 2013 S. 33). In der Geschichte des Animationsfilms habe sich eine große Bandbreite von Stilen entwickelt. Kunstfilme und Cartoons tendieren meist zur schematischen Visualisierung, während Computerspiele und Architektursimulationen meist möglichst fotorealistisch gestaltet würden. Um einzelne Filme aber auf einem Kontinuum zwischen ‚realistisch‘ und ‚abstrakt‘ zu verorten, müssten diese beiden Begriffe klar definiert werden. Außerdem könnten verschiedene Elemente eines Films unterschiedlich realistisch wahrgenommen werden. Feyersinger meint, dass zu diesem Thema oft verschiedene Begriffe austauschbar verwendet werden. Für den einen Pol kommen die Worte *abstrakt*, *stilisiert*, *schematisch*, *idealisiert* und *konzeptuell* zum Einsatz. Die andere Seite wird als *realistisch*, *imitativ*, *mimetisch*, *naturgetreu* und *naturalistisch* bezeichnet (Feyersinger, 2013 S. 34).

Der Autor weist darauf hin, dass in der Diskussion um die Pole ‚realistisch-abstrakt‘ oft nicht darauf eingegangen wird, dass es sowohl Abstraktion auf der darstellenden als auch auf der konzeptuellen Ebene gibt. Er schlägt eine Differenzierung zwischen den Gegensatzpaaren ‚abstrakt-realistisch‘ (visuelle Stilisierung), ‚abstrakt-konkret‘ (gedankliche Abstraktion) und ‚fantastisch-realistisch‘ vor (je nachdem, ob das Dargestellte plausibel in unserer physischen Welt vorkommen könne) (Feyersinger, 2013 S. 34–35). Feyersinger zitiert die Animationshistorikerin Maureen Furniss, die ebenfalls die Schwierigkeit beschreibt, eine präzise Sprache für diese Differenzierungen zu finden. Obwohl die Begriffe ‚Mimesis‘ und ‚Abstraktion‘ nicht ideal seien, wären sie hilfreich für die Gegenüberstellung von Realfilm und Animation. Nach Feyersinger steht der Begriff ‚Mimesis‘ für die Bestrebung, die natürliche Realität zu reproduzieren, während der Begriff ‚Abstraktion‘ die Verwendung von purer Form beschreibt. Es gebe aber keinen Film, der ein ideales Beispiel für den einen oder den anderen Zugang darstelle, es sei immer relativ zu sehen (Feyersinger, 2013 S. 35). Der Autor meint, dass

das Bild des besprochenen Kontinuums nicht als objektives Messinstrument für die Verortung einzelner Filme nütze, jedoch hilfreich sei, die Diskussion um das Verhältnis zwischen Realfilm und Animation zu fördern und zu zeigen, dass es sich hierbei nicht um eine klare Dichotomie handle (Feyersinger, 2013 S. 37).

Feyersinger nennt eine Reihe unterschiedlicher Schemata, die man als realistisch auffassen kann. Bewegte Bilder könnten ‚perzeptuell realistisch‘ sein: Das bedeute, dass sich die Annäherung an die Realität nicht an den optischen Effekten einer Kamera orientiere, sondern an Phänomenen der direkten menschlichen Wahrnehmung, beispielsweise synästhetischen Erfahrungen. Ein anderes Schema des Realismus im Animationsfilm ist beispielsweise die Nachahmung einer verwackelten Videokamera, die dokumentarische Unmittelbarkeit suggeriert. Außerdem könne sich „Realismus“ auch auf den dargestellten Stoff beziehen: In Animationsfilmen können alltägliche Erfahrungen oder tatsächliche Ereignisse dargestellt werden. Diese Form von Realismus sei unabhängig von der Ästhetik oder dem Einsatz von Animation im Gegensatz zu Realfilm (Feyersinger, 2013 S. 38). Feyersinger widmet sich danach der Ausdifferenzierung des Abstraktionsbegriffs und nennt drei verschiedene Arten von Abstraktion. Die erste Art meint „nicht-gegenständliche Filme, die keine realen Objekte zeigen, sondern reine Formen und Farben in Bewegung“ (Feyersinger, 2013 S. 39). Dies nennt der Autor ‚nicht-gegenständliche Abstraktion‘. Die zweite Kategorie bezeichnet er als ‚stilisierte Abstraktion‘ und meint damit figurative Darstellungen, die visuell stilisiert sind. Hierbei würden von der ‚realistischen Detailfülle‘ schrittweise Details weggelassen (auch wenn dies nicht dem tatsächlichen Schaffensprozess entsprechen muss) (Feyersinger, 2013 S. 39). Die Kategorien verbinde, dass es sich um visuelle Abstraktion handle, sie unterscheiden sich jedoch auf der Ebene der Signifikation.

Mit „abstrakt“ meint man im ersten Fall: „signifiziert nichts anderes als sich selbst“, und im zweiten: „signifiziert etwas anderes durch wenig detaillierte visuelle Ähnlichkeit“ (Feyersinger, 2013 S. 40).

Die dritte Kategorie, die Feyersinger nennt, unterscheidet sich von den ersten beiden darin, dass die Abstraktion nicht in erster Linie auf der visuellen, sondern auf der gedanklichen Ebene geschieht.

Diese ist von der Darstellungsebene unabhängig und bezeichnet einen Prozess der mentalen Verallgemeinerung und Reduktion, bei dem abstrakte Begriffe, Konzepte und Kategorien von konkreten, sinnlich erfahrbaren Phänomenen abgeleitet werden. „Abstrakt“ im gedanklichen Sinne steht also nicht im Gegensatz zu «realistisch», sondern zu „konkret“ (Feyersinger, 2013 S. 41).

Visuelle und inhaltliche Abstraktion können unabhängig voneinander vorkommen. Feyersinger weist außerdem darauf hin, dass bei jedem Film verschiedene Aspekte der Darstellung und des Inhalts als mehr oder weniger realistisch gelesen werden können; zum

Beispiel kann das Aussehen einer Zeichentrickfigur abstrahiert, aber deren Bewegungen realistisch wirken (Feyersinger, 2013 S. 42). Er schließt mit dem Hinweis, dass das Bild des Abstraktionskontinuums kein allgemeingültiges Modell sei, aber hilfreich sei, um in der Betrachtung einzelner Filme die Frage der Abstraktion differenziert zu betrachten und die Begriffe präzise einzusetzen (Feyersinger, 2013 S. 43).

## Fiktion und Nicht-Fiktion

*The Great War* und *L'Image Manquante* sind inhaltlich als ‚Non-Fiction‘ zu bezeichnen, wohingegen das Medium der Puppen meist mit Fiktion assoziiert wird. Wie der Begriff der Abstraktion ist auch der der Fiktion nicht so einfach zu definieren, wie es im ersten Moment scheinen mag. Eine Ebene des Realitätsbezuges ist die theatrale oder filmische Illusion: Wie sehr wirkt die dargestellte Geschichte für das Publikum real, im Sinne eines selbstvergessenen Eintauchens in die diegetische<sup>2</sup> Welt? Oder wie sehr wird die extradiegetische Realität betont, dass es sich um eine künstliche Darstellung handelt, die man an einem bestimmten Ort unter bestimmten Bedingungen konsumiert? Eine andere Ebene ist die des inhaltlichen Realitätsbezuges. Im Buch *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft* von Nils Borstnar, Eckhard Pabst und Hans J. Wulff gibt es ein eigenes Kapitel zum Thema „Realitätsbezüge: Fiktion und Non-Fiktion“. Die Unterscheidung zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion beschreibe die Bezugnahme eines Films auf die reale Außenwelt. Es gehe um die Frage, ob die „im Film dargestellten oder abgebildeten Geschehnisse, Gegenstände, Personen und Handlungen unabhängig von ihrer filmischen Repräsentation vorhanden“ oder ob sie „auf die filmische Aufnahme hin arrangiert, inszeniert oder gar erfunden“ seien (Borstnar, et al., 2008 S. 39).

Film als zeichenhaftes Produkt würde immer nur etwas repräsentieren und die Betrachter\*innen können somit eigentlich nie den tatsächlichen Realitätsbezug beurteilen. Die Autoren beschreiben formale und kontextuelle Bedingungen, die Filme und Videosequenzen authentisch wirken lassen. Im Alltag werde aus pragmatischen Gründen meist nicht hinterfragt, ob beispielsweise Videomaterial in Nachrichtenbeiträgen tatsächlich das abbildet, wovon berichtet wird. Dies erlaube mediale Manipulation und fordere die individuelle Kritikfähigkeit heraus (Borstnar, et al., 2008 S. 39). Die Autoren argumentieren, dass ein Großteil dessen, was man als „Wahrheit“ über die Welt zu wissen glaubt, aus medialen Erfahrungen stammt. Auch das, was man direkt über die Sinne wahrnimmt, gehe durch Filter wie Vorwissen oder sprachlichen Zuordnungen (Borstnar, et al., 2008 S. 40).

---

<sup>2</sup> „Mit dem Begriff der Diegese [...] unterscheidet die Erzähltheorie zwischen der Welt der Erzählung und allem, was dieser nicht angehört [...]. Da sich der Zuschauer in gewissem Sinne immer auf der Schwelle zwischen dem filmischen Universum (der Diegese) und seiner eigenen Realität befindet“ (Elsaesser, et al., 2013 S. 14).

Es werde meist angenommen, dass Dokumentationen reale Weltzustände beschreiben, während fiktionale Filme Begebenheiten nur vorstellen. Im Dokumentarfilm hätte die filmische Instanz den Status der Zeugenschaft für tatsächliche Ereignisse (Borstnar, et al., 2008 S. 41-42). Die Autoren erläutern, wie die sichtbare Anwesenheit der Kamera (beziehungsweise des ganzen Produktionsapparates) der Zuschauer\*in signalisiert, ein reales Ereignis vermittelt zu bekommen. Solche Authentizitätssignale würden die Unterscheidung zwischen vermitteltem Inhalt und vermittelnder Form sichtbar machen und „führen dem Zuschauer ins Bewusstsein, eine mediale Rekonstruktion von Wirklichkeit zu sehen“ (Borstnar, et al., 2008 S. 42). Somit könne die Zuseher\*in den Anteil der Vermittlung herausfiltern und den Rest als von der Vermittlung unabhängiges ‚pures Geschehen‘ lesen. „Die Kamera greift durch ihre Anwesenheit in ein Geschehen ein, markiert aber diesen Eingriff und wird so zum Garanten der Wahrhaftigkeit“ (Borstnar, et al., 2008 S. 42). Die Sichtbarkeit des technischen Apparates hat also im Kontext eines Dokumentarfilms den gegensätzlichen Effekt als im Kontext eines Spielfilms. Bei ersterem wirkt dies als Merkmal von Authentizität, da das Kamerateam, das ‚draußen Realität einfängt‘, Teil des gezeigten Inhaltes ist, wohingegen im klassischen Spielfilm die Herstellungsweise möglichst unsichtbar bleiben soll.

Diese seltsame Konstellation beruht auf der Konvention, bei filmischen Fiktionen die Anwesenheit eines Vermittlungsapparates um jeden Preis zu vertuschen: Nichts würde die Illusion einer Liebesszene mehr zerstören als die Vorstellung, dass im Augenblick einer zärtlichen Umarmung der Liebenden nur wenige Schritte entfernt ein großes Filmteam mit professioneller Routine daran arbeitet, diesen intimen Augenblick ins rechte Licht zu setzen (Borstnar, et al., 2008 S. 42).

Gewisse Aktionen und Konstellationen seien im fiktionalen Film tabuisiert, wie beispielsweise der direkte Blick in die Kamera, die Stimme der Regisseur\*in, der sichtbare Einsatz von zusätzlichem Licht und Tontechnik oder auch ein „Bewegungsmodus der Kamera, die auf ihren spontan auf das Geschehen reagierenden Einsatz schließen lässt“ (Borstnar, et al., 2008 S. 42). Im Gegenzug dazu werden eben genau diese Indices, die im fiktionalen Film traditionell vermieden werden, im Dokumentarfilm eingesetzt und fungieren dort als Authentizitätssignale. Sie können darauf hindeuten, dass die Aufnahme spontan erfolgte (Borstnar, et al., 2008 S. 43). Da diese Indices aber unabhängig vom Inhalt der Bilder sind, können sie künstlich hergestellt oder eliminiert werden. Man könne fiktionale Filme wie Dokumentationen wirken lassen und umgekehrt. Die Autoren weisen in diesem Zusammenhang auf den Film hin, der als der erste abendfüllende Dokumentarfilm gilt: *Nanook of the North* von Robert Flaherty (1922). Viele Vorgänge, die im Film als Teil des Alltags des Protagonisten dargestellt werden, geschahen eigentlich auf Anweisung Flahertys, um ein bestimmtes Bild zu bedienen. Als Beispiel für den umgekehrten Mechanismus wird der

Spielfilm *JFK* von Oliver Stone (1991) genannt, worin gezielt Authentizitätssignale eingesetzt werden, sodass die Grenzen zwischen authentischen Filmaufnahmen des Attentats und im Nachhinein inszenierten Aufnahmen verschwimmen (Borstnar, et al., 2008 S. 43–44).

#### Anidocs: Der animierte Dokumentarfilm

In seiner Einleitung zu *Objective and Subjective Documentation of the Contemporary by Animated Films* (Martinelli, o.J.) beschreibt Thomas Lawrence Martinelli seine Beobachtung, dass die Grenze zwischen explizit „manipulierter“ Fiktion und „realer“ Dokumentation zunehmend verschwimmt und eine Synthese im animierten Dokumentarfilm findet. Die Form der *Anidocs* etablierte sich in der letzten Dekade sowohl bei Dokumentar- als auch Animationsfilmfestivals. Auch im konventionellen TV- und Kinoprogramm seien immer öfter Filme dieses Formats zu finden. Zwischen den beiden Polen der Dokumentation von Realität und visualisierter Imagination existiere ein weites Feld von Hybriden, wobei Fakt und Fiktion sich treffen und stellenweise ihre Funktionen tauschen (Martinelli, o.J. S. 1). Auch in konventionellen Realfilm-Dokumentationen kommen oft animierte Elemente zum Einsatz, um subjektive und immaterielle Aspekte der Realität darzustellen (Martinelli, o.J. S. 1–2). Martinelli führt an, dass die Konzeption des animierten Dokumentarfilms als eigenes Genre 1997 beim Dokumentarfilmfestival *Dok Leipzig* mitbegründet wurde. Hier gab es einen eigenen Programmschwerpunkt mit dem Titel *AnimaDoc* (Martinelli, o.J. S. 1).

Annabelle Honess Roe publizierte 2013 ein Buch zu diesem Thema: *Animated Documentary* (Honess Roe, 2013). Zu Beginn beschreibt sie die verbreitete Auffassung, dass es sich bei Dokumentarfilm und Animationsfilm um Gegensätze handle. Dokumentarfilm sei ernst und auf Objektivität bedacht, während Animationsfilm für Kinder, Unterhaltung und folkloristische Fantasien geeignet sei. Ein Blick in die Filmgeschichte zeichne aber ein anderes Bild. Beide Formen haben einen unterschiedlichen Blick auf die Welt, es gebe aber eine lange Geschichte der Hybridisierung der beiden Formen. Schon lang wurde Animation in nicht-fiktionalen Kontexten benutzt, um zu illustrieren, zu erklären und zu betonen, wie beispielsweise in Frank Capras *Why We Fight* (1942–45) oder Michael Moors *Bowling for Columbine* (2002) (Honess Roe, 2013 S. 4).

Honess Roe bringt ein historisches Beispiel, das zeigt, dass *Anidocs* keineswegs ein neues Phänomen sind: *The Sinking of the Lusitania* (1918) von dem amerikanischen Animationspionier Winsor McCay gilt als der erste animierte Dokumentarfilm. McCay, der hauptsächlich Comic Strips und Unterhaltungs-Animationsfilme gemacht hatte, behandelte hier ein nicht-fiktionales Thema: Das britische Passagierschiff Lusitania wurde 1915 am Weg

von New York nach Liverpool von einem deutschen U-Boot attackiert und sank, wodurch über 1100 Menschen ums Leben kamen. Da es keine filmischen oder fotografischen Aufnahmen des tragischen Ereignisses gab, entschied sich McCay auf Basis von Berichten der Überlebenden, einen kurzen Animationsfilm zu machen (Honesty Roe, 2013 S. 6). In einem Zwischentitel des Films ist zu lesen: „You are looking at the first record of the sinking of the Lusitania“. McCay unterschied also nicht zwischen Live-Action und Animation in deren Vermögen, die Realität darzustellen. Und auch das Publikum schien den Film als gültiges Dokument aufzunehmen. Die Produktionsfirma bewarb den Film als „The World’s Only *Record* of the Crime that Shocked Humanity!“. *The Sinking of the Lusitania* zeigt einen frühen Einsatz von Animation als Ersatz für fehlendes Live-Action Filmmaterial (Honesty Roe, 2013 S. 7–8).

Honesty Roe argumentiert, dass dem konventionellen Dokumentarfilm Beweiskraft zugeschrieben werde, weil das fotografische Bild (auch das Bewegtbild) als indexikalisches Zeichen verstanden werde, das immanent mit seinem profilmischen<sup>3</sup> Objekt verbunden sei. Sie hinterfragt diese Annahme und zitiert neuere Quellen, welche die Zeichentheorie von Charles S. Peirce für oft missverstanden halten, da sie oft nur bruchstückhaft verwendet werde und eigentlich Teil einer größeren und komplexeren Theorie sei. Ein Foto sei aus Sicht von Winston und Tsang in erster Linie nicht ein indexikalisches, sondern ein ikonisches Zeichen (Honesty Roe, 2013 S. 28–31).

Mit Indexikalität wird der besondere Bezug photographischer und filmischer Bilder zur Wirklichkeit bezeichnet. Der Begriff geht auf Charles S. Peirces Zeichentriade zurück. Peirce unterscheidet drei Arten des Bezugs eines Zeichenkörpers zu seinem „dynamischen Objekt“ (Referent): einen ikonischen (Ähnlichkeit des Zeichens zum Objekt), einen indexikalischen (kausaler Zusammenhang zwischen Zeichen und Objekt) und einen symbolischen Bezug (durch Konvention gestifteter Zusammenhang). Filmische Bilder sind sowohl ikonische (insofern sie ihrem Gegenstand visuell ähneln) als auch – da sie durch den Lichtabdruck, der in der Aufnahme genommen wurde, kausal mit dem Objekt verbunden sind – indexikalische Zeichen (Kirsten, 2012).

Bereits in den ersten Versuchen, Dokumentarfilm als Genre zu erfassen, bezeichnete John Grierson<sup>4</sup> diesen 1933 als „creative treatment of actuality“ (Honesty Roe, 2013 S. 3). Honesty Roe betont, dass man die Idee einer gänzlich objektiven Repräsentation verwerfen- und gleichzeitig Bestrebungen, die Realität darzustellen, ernst nehmen könne. Diese Haltung verschiebe den Fokus zur Frage hin, welche speziellen Aspekte der Realität *Anidocs* vermitteln

<sup>3</sup> Nach Etienne Souriau: „Alles, was sich vor der Kamera befunden und seinen Eindruck auf dem Filmstreifen hinterlassen hat“ (Kessler, 2011).

<sup>4</sup> Grierson (1898-1972) war Dokumentarfilmemacher und prägte den Begriff „documentary“ (National Film Board of Canada, 2017).

können und wie dies funktioniert (Honesty Roe, 2013 S. 22). Die Autorin unterscheidet zwischen verschiedenen Formen von *Anidocs*: Als ‚mimetic substitution‘ bezeichnet sie die Funktion von Animation als möglichst realitätsnahe Rekonstruktion von Geschehnissen, von denen keine Filmaufnahmen vorhanden sind (wie bei *The Sinking of the Lusitania*). Als ‚non-mimetic substitution‘ bezeichnet sie den Einsatz von Animation als eigenes Gestaltungs- und Kommunikationsmittel, das nicht unbedingt optisch realitätsgetreu sein muss (Honesty Roe, 2013 S. 23–24). Animation kann in diesem Kontext dafür verwendet werden, die subjektive und affektive Dimension von Geschehnissen zu visualisieren (Honesty Roe, 2013 S. 18). Sie führt auch verschiedene Modi der Animation an, die von Paul Wells definiert wurden: den imitativen, subjektiven, fantastischen, und postmodernen Modus (Honesty Roe, 2013 S. 19–20). Für *The Great War* und *L’Image Manquante* ist speziell der postmoderne Modus relevant. Dieser übernimmt nach Honesty Roe die generellen Charakteristika des Postmodernismus, indem er die Idee einer objektiven Autorität zurückweist und behauptet, dass das Soziale und damit auch das Reale fragmentarisch und inkohärent sei (Wells, 1997, S. 44 zitiert in: Honesty Roe, 2013, S. 20).

In ihrem Artikel *Against Animated Documentary?* widmet sich Annabelle Honesty Roe 2016 den kritischen Stimmen, die in den letzten Jahren dem zunehmend populär werdenden Genre der *Anidocs* entgegentreten. Sie räumt ein, dass die Perspektive in ihrem 2013 erschienenen Buch über dieses Filmformat tatsächlich durchwegs positiv gewesen sei und nennt als Mitgrund, dass zu dem Zeitpunkt, als sie es schrieb, tatsächlich fast alle Stimmen aus dem akademischen sowie journalistischen Bereich die Form der *Anidocs* zu feiern schienen. Nun wolle sie sich aber den auftauchenden skeptischen Stimmen widmen, um zu einer umfassenderen Perspektive auf das Genre beizutragen (Honesty Roe, 2016 S. 21). Ein Einspruch, der aufkam, habe mit der Begriffsdefinition zu tun. Sie nennt einen Artikel von Cristina Formenti von 2014, in dem diese infrage stellt, ob *Anidocs* dem Bereich des Dokumentarfilms zuzuordnen seien, da sie zu kreativ und fantasievoll seien und Dokumentation eine objektive Aufzeichnung von Geschehnissen sein müsse. Stattdessen würde sie die als *Anidocs* bezeichneten Filme im Bereich der *docufiction* verorten (Honesty Roe, 2016). Honesty Roe zitiert die Animations-Dokumentarfilmemacherin Sheila Sofian, die 2013 meinte: “There is still a pervasive idea that live action documentary is ‘real’ and therefore animation cannot be an accurate depiction of reality” (Honesty Roe, 2016 S. 22). Honesty Roe bekräftigt, dass der Anspruch an Dokumentarfilm, die Realität objektiv abzubilden, ein unrealistisches, puristisches Ideal sei (Honesty Roe, 2016 S. 22).

Als weiteren Kritikpunkt nennt Honesty Roe die Ansicht, dass Animation den Ernst der dargestellten Inhalte verunkläre. Dem entgegnet Honesty Roe, dass Animation oft als gezielte Methode der Distanzierung eingesetzt werde, um die emotionale Wirkung erschütternder

Realitäten zu modulieren. Elizabeth Weitzman schrieb beispielsweise zu *Waltz with Bashir*: „Perhaps only animation could give us the distance that makes this subject bearable“ (Honesty Roe, 2016 S. 23). Honesty Roe betont außerdem, dass sich Menschen mit abstrahierteren Darstellungen eher identifizieren könnten, als dies bei fotografischem Material der Fall sei. Sie räumt aber ein, dass manche Zuseher\*innen Animation einfach als „turn off“ empfinden, der sich als störende Schicht zwischen sie und die Inhalte schiebe und ein emotionales oder kognitives Einlassen behindere. Tatsächlich gebe es kaum empirische neurowissenschaftliche oder kognitiv-psychologische Daten zur Wirkung animierter Dokumentarfilme auf die Zuseherschaft. Sie sieht an dieser Stelle Bedarf an mehr Forschung zur medienspezifischen Rezeption von Animation im Vergleich zu Realfilm (Honesty Roe, 2016 S. 23–24).

Anidocs als postmoderne Dokumentarfilme

It seems that today there is an agreement between historians, fiction writers, and performers that even the most ‚truthful‘ account of the past (be it personal or collective) will always deviate from the events it depicts (Dean, et al., 2015 S. 18).

Beide von mir untersuchten Werke haben „authentisches“ Material zur Grundlage: *The Great War* basiert auf den Briefen eines französischen Soldaten im Ersten Weltkrieg und *L'Image Manquante* auf den Erinnerungen Rithy Panhs. Die Visualisierung dieser in realen Erlebnissen begründeten Informationen erfolgt jedoch in einer für dokumentarische Zugänge unkonventionellen Technik. Der Einsatz von Puppen und Modellen als Medium für dokumentarische Inhalte fördert einen kritischen Umgang mit Geschichte. Durch den Kontrast zu den Darstellungskonventionen des Dokumentarfilms transportiert der Einsatz künstlich geschaffener Bilder, dass eine alternative Perspektive auf die Geschichte dargestellt wird. Der Zugang hinterfragt den Objektivitätsanspruch im konventionellen Dokumentarfilm und legt durch die sichtbare Künstlichkeit offen, dass es sich um eine subjektive Perspektive handelt. Dies kann als Ausdruck einer postmodernen Haltung zu Vergangenheitsvermittlung verstanden werden. Laut Thomas Diez legt ein postmoderner Zugang zur Geschichte einen Fokus auf die Metaebene der Vermittlung von Vergangenheit durch Texte, Bilder und Symbole, welche das Verständnis jener Geschehnisse prägen. Dies führt zu einer Skepsis gegenüber angeblich objektiven Wahrheiten: „Wenn das, was wir von Ereignissen wissen, diskursiv vermittelt ist, dann gibt es immer mehr als eine Version dieser Ereignisse“ (Diez, 2006).

The ideological valence of postmodern discourse is most often seen to emerge from the fracturing and rupturing of dominant images, meanings, authorities, and subjectivities. [...] The provisionality of postmodern cultural criticism leads, then,

to the important ideological questions of power and politics: whose images, whose history, whose interests are being served? (Bazargan, et al., 1991 S. 14–16)

Hayden White zufolge hatte das postmoderne Experimentieren mit Repräsentationen mit dem Bedürfnis zu tun, den Erfahrungen von Bevölkerungsgruppen Raum zu geben, deren Geschichten bisher als peripher für die „großen Geschehnisse der Geschichte“ galten. Dies führte zu wichtigen Entwicklungen im Bereich der Zeugenberichte in Literatur und Film. Der „Gegensatz“ zwischen Geschichte und Erinnerung wurde hinterfragt und man sprach in diesem Zusammenhang von „history of the suppressor of the memory of the oppressed“ (White, 2009). White erklärt, dass die postmoderne Perspektive auf Geschichte teilweise von Historiker\*innen dafür kritisiert werde, die Vergangenheit nur als ‚Text‘ zu sehen, in dem Fakt und Fiktion sich vermischen und die durch „storytelling“, anstatt der objektiven Analyse kausaler Zusammenhänge, ergründet werden solle. Theoretiker\*innen mit postmoderner Haltung hinterfragen die Annahme, dass professionelle Historiker\*innen über die alleinige Autorität verfügen, zu entscheiden, was Geschichte ist, wie sie beforscht werden muss und was ein legitimer Einsatz historischen Wissens sei. Nach White vertreten sie die Ansicht, dass niemand die Geschichte ‚besitzt‘ und jede\*r das Recht hat, sie für theoretische und praktische Zwecke zu behandeln. Nach White priorisiert ein postmoderner Blick auf Geschichte die subjektiven Erfahrungen und Erlebnisse der Beteiligten, wodurch Formen wie der Zeug\*innenbericht an Bedeutung gewinnen und auch experimentellere Darstellungsweisen als legitim anerkannt werden.

Postmodernists favour the genre of the ‘testimony’, use of experimental, even surrealistic literary devices and mythological plots, favour cinematic "special effects" and poetic tropes and figures, and encourage a mixture of documentary with ‘fictional’ techniques for the presentation of a past more indeterminate than clear in outline, more grotesque than heroic in its stature, more malleable than fixed in its form (White, 2009).

In ihrem Artikel „Mirrors without Memories: Truth, History, and the New Documentary“ (1993) schrieb Linda Williams über Aspekte zeitgenössischer Dokumentarfilme, die sie als postmodern einordnete. Die von ihr beschriebenen Zugänge zu ‚Wahrheit‘ und deren Darstellung sind für *The Great War* und *L’Image Manquante* sowie generell für das Genre des animierten Dokumentarfilms relevant. Zu Beginn des Texts beschreibt sie ein Bild, das 1990 in der *New York Times* abgedruckt wurde: ein Gruppenfoto von Franklin D. Roosevelt, Winston Churchill, Groucho Marx und Sylvester Stallone als Rambo. Im dazugehörigen Artikel ging es darum, dass das Medium der Fotografie nicht mehr ein „Spiegel mit Erinnerung“ sei, der die visuelle Wahrheit von Objekten, Personen und Geschehnissen illustrierte, sondern eine manipulierte Konstruktion. In einer Ära der elektronischen und computergenerierten Bildern könne die Kamera lügen. Das Bild, in dem scheinbar die Personen aus verschiedenen Zeiten

und Realitätsebenen gemeinsam posieren, sah Williams als Karikatur des aktuellen Zustands der Repräsentation, den man als postmodern bezeichnen könne (Williams, 1993 S. 9). Wenn visuelle oder verbale Repräsentationen nicht mehr auf eine äußere Wahrheit oder einen äußeren Referenten verweisen, werden wir in einen permanenten Zustand der selbstreflexiven Krise gestürzt. Williams meint, dass das allgemeine Vertrauen in die Fähigkeit der Kamera, objektive Wahrheit abzubilden, schwinde. Gleichzeitig meint die Autorin, dass am Programm von Kino und Fernsehen abzulesen sei, dass es einen bemerkenswerten Hunger nach dokumentarischen Bildern des Realen gebe. Sie führt außerdem ein Beispiel an, das zeige, dass die Beweiskraft fotografisch-filmischen Materials sehr wohl noch anerkannt werde (die Rolle eines Amateurvideos im Rodney King Prozess) (Williams, 1993 S. 10).

The contradictions are rich: on the one hand the postmodern deluge of images seems to suggest that there can be no a priori truth of the referent to which the image refers; on the other hand, in this same deluge, it is still the moving image that has the power to move audiences to a new appreciation of previously unknown truth (Williams, 1993 S. 10).

Williams nennt *Shoah* (1985) von Claude Lanzmann und *Roger and Me* (1989) von Michael Moore als Beispiele für Dokumentarfilme, in denen die Regisseure vermitteln, dass Wahrheit ein Konstrukt ist. In diesen Filmen werde das Zeigen von Manipulation der Wahrheit mit dem ernsthaften Bestreben, Wahrheiten aufzudecken, kombiniert (Williams, 1993 S. 12). Williams sieht es als Grundsatz des „neuen Dokumentarfilms“, dass Film nicht die „Wahrheit“ von Geschehnissen darstellen kann, sondern lediglich die Ideologien und Einstellungen, die konkurrierende Wahrheiten konstruieren. Trotzdem sei es aber ein Anliegen des Dokumentarfilms, sich mit Wahrheiten zu befassen, die im Leben von Menschen eine Rolle spielen, auch wenn sie nicht transparent repräsentiert werden können (Williams, 1993 S. 13). Anstatt zwischen dem idealistischen Glauben an dokumentarische Wahrheit und dem zynischen Rückzug in die Fiktion zu schwanken, sei es sinnvoller, den Dokumentarfilm als Strategie zu denken, mit relativen und ungewissen Wahrheiten umzugehen (Williams, 1993 S. 14).

## Analyse und Diskussion

[Puppetry] assumes a kind of imaginative flexibility – even mental acrobatics – on the part of its viewers. The puppet is concomitantly alive and dead, serious and ironic, adult and childlike, mechanical and spontaneous, enthralling and uncanny. It is uniquely adept at simultaneity and fragmentation (Smythe, 2014 S. 255).

### Verspielter Zugang zu ernsten Inhalten

#### Puppen als Verweis auf Kindheit

Das Erste, das einem bei *The Great War* und *L'Image Manquante* wahrscheinlich auffällt, ist ein offensichtlicher Kontrast: Ernste zeitgeschichtliche Themen werden in einem Medium dargestellt, das gewöhnlicherweise mit kindlichem Spiel in Verbindung gebracht wird. Diese Irritation scheint durchaus gewollt. Die Bedeutung dieses Kontrasts geht aber über einen formalen Trick hinaus. Im Folgenden will ich näher beleuchten, welche Relevanz dieser kindlichen Konnotation der Puppen im Kontext der beiden Werke zukommt.

Annabelle Honess Roe merkt im Artikel *Against Animated Documentary?* an, die Wahrnehmung, Animation sei für „Erwachsenenthemen“ ungeeignet, stamme von der inzwischen überholten Assoziation mit Unterhaltung für Kinder. Die Vorstellung sei verbreitet, dass die Form inhärent weniger ernst zu nehmen sei als Realfilm (Honess Roe, 2016 S. 23). In Reaktion auf Hotel Moderns Stück *KAMP* beschrieb



Abb. 4 *The Great War* [00:01:56]

Dorothea Marcus in „Kreisen ums Authentische“ die Darstellung von Auschwitz mit Puppen, „niedlich wie einen Märchenpark“ als unpassend und vermessen (Marcus, 2011 S. 170–171). Großteils wird in Kritiken zu *The Great War* (beziehungsweise Hotel Moderns Form des Puppentheaters) und *L'Image Manquante* der Aspekt der naiv wirkenden Darstellungsweise schwerwiegender Themen positiv aufgefasst. Im Aufsatz *Hotel Modern Play a Serious Game of Dolls* lobt Jos Nijhof, wie die Gruppe „große, wichtige, erwachsene Themen“ auf verspielte Art behandelt (Nijhof, 2006). In einem Fernsehbeitrag zu Hotel Modern sagte Kerstin Edinger: „Durch ihre Puppen bekommen wir selbst den kindlichen und naiven Blick, der uns Dinge sehen lässt, die uns durch unsere erwachsene Brille schon längst nicht mehr sichtbar waren“ (Edinger, 2008). *The Sunday Herald* schrieb über *The Great War*: „A work that flits with chilling ease between child-like war games with battalions of toy soldiers and serious comment“ (Hotel Modern [2], o.J.). Hotel Modern selbst beschreiben ihren Zugang so: „We practice black humour, try to give shape to difficult subjects in a light and playful way“ (Hotel

Modern [4], o.J.). In *The Great War* kann der ‚kindliche‘ Aspekt auch als Visualisierung von Prosperets innerem Zufluchtsort der Briefe an die Mutter verstanden werden. Hierauf gehe ich im Kapitel „Bewältigungsstrategien“ näher ein.



Abb. 5 *L'Image Manquante* [00:05:37]

Im Gegensatz zu *Hotel Modern*, die als Figurentheatergruppe durchwegs mit Puppen und Modellen arbeiten, war es für Rithy Panh der erste Film, in dem er sich dieses Mediums bediente. In *L'Image Manquante* steht auch erstmals seine persönliche Geschichte im Fokus. Leshu Torchin meint, die Verbindung der Tonfiguren zur Kindheit sei naheliegend, da dies die Zeit sei, wo Puppen zum Geschichtenerzählen verwendet würden. Für Panh sei die Wahl des Mediums und Materials nicht zufällig, sondern aussagekräftig: „When we were young,“ erzählte Panh im Interview, „we went to the river and we got some clay and we produced animal figurines and tried to tell a story with that“ (Torchin, 2014). Im Interview mit Bradshaw sagte Panh, es habe lange gebraucht, um zur endgültigen Form des Films zu gelangen. Er habe bereits eineinhalb Jahre an dem Film gearbeitet, als er zum ersten Mal die Figurinen von Mang Sarith sah, die ihn auf die Idee brachten, Puppen zum Einsatz zu bringen. Sie sähen aus, wie von Kindern gemacht, hätten etwas Unschuldiges und gleichzeitig Kraftvolles und Poetisches an sich (Bradshaw, 2014). In *L'Image Manquante* werden außerdem Erinnerungen an Panhs Kindheit vor der Machtergreifung der Khmer Rouge dargestellt. Die erste, mit Puppe dargestellte Szene zeigt verschiedene glücklich aussehende Personen ihrem Alltag nachgehen. Es wird ein Einblick in Haus und Leben der Familie Panh gezeigt. Solche Rückblenden kommen im Film mehrmals vor. Es entsteht ein Bild eines Sehnsuchtsortes, einer heilen Welt mit intakten Nachbarschaften und Familien, vielfältigen Speisen, bunter Kleidung, Büchern, Film, Musik und Kinderspielen. Robert Greene meint kritisch, dass Panhs Darstellung dieser Zeit von mittelständischer Naivität gefärbt scheint. Die Prä-Krisen-Ära in Kambodscha sei viel komplexer gewesen als die glückselige Welt, die Panh mit Ton nachbaut, aber diese naiv wirkende Form sei wohl bewusst gewählt (Greene, 2014).

Verkleinerte Darstellung

Grundsätzlich gibt es zwar auch lebensgroße und überdimensionale Puppen, im Allgemeinen bedeuten Puppen und Modelle aber eine verkleinerte Darstellung von Menschen und Umwelt. In einem TV-Beitrag zu *The Great War* wird mit dem finanziellen Argument für die Skalierung begonnen:

Wer einen Kriegsfilm plant, der plant Gigantisches. Tonnen von Material, Millionenbudgets werden in die Schlacht geworfen um den Krieg so realistisch wie möglich ins Bild zu setzen. So die Regel bis heute. Nun aber bricht ein holländisches Künstlerkollektiv eine Lanze für den preiswerten und dennoch spektakulären Kriegsfilm. Der Trick: die Macher von Hotel Modern inszenieren das Grauen mit kleinen Puppen und kleinen Fingerkameras (SF2 Kultur, 2010).

Durch den verkleinerten Maßstab ist es relativ einfach möglich, weite Landschaften, sogar das Weltall (wie in Hotel Moderns *Shrimp Tales*), darzustellen. Dies ist zwar im konventionellen Theater auch mit geringen Mitteln möglich, indem Dinge nur angedeutet oder sprachlich oder akustisch suggeriert werden, im Figurentheater und dem Animationsfilm kann dies aber visuell vermittelt werden. Bei *The Great War* und *L'Image Manquante* wurde viel Wert auf eine detailreiche Ausstattung gelegt, die die Schauplätze sehr greifbar erscheinen lässt. Die Verkleinerung hat weiters den Effekt, als betrachte man die Geschichte aus der Ferne. Hotel Modern beschreiben in "About Our Work" die Bedeutung der Szenenbilder in ihren Stücken:

Scale models play an important role: they enable us to look at the world literally from a macro-perspective. We take large groups of people as our subject, portraying a metropolis, for example, or telling the story of millions of people in a war (Hotel Modern [4], o.J.).

Sowohl in Reaktionen auf *The Great War* als auch auf *L'Image Manquante* wird der Kontrast zwischen dem kleinen Maßstab der Darstellung und dem großen Ausmaß der dargestellten Geschehnisse betont und als Stärke gewertet. In einem TV-Beitrag wurde über Hotel Moderns Stück gesagt: „The production is striking for the contrast it draws between the tiny scale of the performance and enormity of the events it represents“ (Channel News Asia, 2015) und in einem anderen: „Hotel Modern vergrößert die Wirkung seiner Werke indem es die Welt verkleinert“ (SF2 Kultur, 2010). Daniel Eagan meinte zu *L'Image Manquante*: „Reduced in scale, the enormity of the Khmer Rouge atrocities becomes easier to comprehend, if harder to understand“ (Eagan, 2014).

### Greifbarkeit durch Materialität

#### Dreidimensionalität und Taktilität

Ein weiterer Faktor für die spezielle Wirkung von Puppen ist deren Dreidimensionalität: Im Vergleich zu anderen *Anidocs*, bei denen meist zweidimensionale Animationsformen verwendet werden, ist hier auf den ersten Blick erkennbar, dass die Figuren aus physischem Material bestehen. Hotel Modern beschreiben ihren Einsatz unterschiedlicher Materialien so:

We make scale models from things like cardboard, souvenirs and household products. The audience can see what our miniature worlds are made of, and at the same time they are carried along by the illusion we create. Cities made of refrigerator boxes, trees made of parsley, army tents made of lampshades, it is a double spectacle with which we stimulate the audience's imagination (Hotel Modern [4], o.J.).

In *L'Image Manquante* sind mehrfach Nahaufnahmen der Puppen und Modelle zu sehen, in denen die Beschaffenheit der Oberflächen gut sichtbar wird, etwa die poröse Struktur des Tons und der variierende Farbauftrag der bemalten Figuren. Man sieht, wo Materialien wie Erde und Steine als solche für die Kulissen verwendet wurden und wo Bäume und Häuser aus farbigem Plastik und Karton bestehen. In ihrem Text „Beyond Materiality in Animation“ legt Ellen Rocha dar, wie Stop Motion Animation ursprünglich eine ausschließlich manuelle Technik war. Hierbei bot die direkte Manipulation der Puppen und Modelle einen taktileren Zugang zum physischen Akt des Animierens, der sich auf das Publikum übertrug und deren sinnlichen Eindruck über den Tastsinn anregte. Indem Objekte des täglichen Lebens und erkennbare Materialien zum Einsatz kommen, evoziere Stop Motion Animation einen Eindruck von Materialität. Laut Roche rufen die texturierten Oberflächen beim Publikum das Gefühl hervor, die gefilmten Objekte berühren zu können. Die Filme von Władysław Starewicz, Jan Švankmajer und der Quay Brothers würden beispielsweise durch ihre starke Taktilität einen körperlichen Bezug beim Publikum erzeugen. Die physische Präsenz der Materialien in Stop Motion Animation erzeuge eine Art Meta-Realität. Die Beschaffenheit der Materialien weise auf den Prozess der händischen Herstellung hin und zeige, wie die bekannten Objekte modifiziert wurden, um im Kontext der Films eine andere Rolle zu spielen als im Alltag. Die Spuren des Unperfekten in den Objekten wie leicht unterschiedliche Augen, zerknitterter Stoff und sichtbare Nähte an Puppen würden zu greifbaren Indizien, welche die Filmwelt und unsere Realität verbinden (Rocha, 2016).

#### Mediale Überschneidungen

In ihrem Text „hybrides Bild, hybride Montage“ in der Zeitschrift *montage AV* beschreibt Franziska Bruckner eine Typisierung verschiedener Hybridformen, die von Frederick S. Litten erstellt wurde. Litten unterscheidet unter anderem zwischen Formen, worin animierte Figuren sich in einer Realfilmmgebung bewegen und umgekehrt (Bruckner, 2013 S. 60). Zum Effekt der Montage von Realfilm- und flächigen Zeichentrickfilmelementen zitiert die Autorin Nicola Glaubitz:

[...] dem Detailreichtum fotografischer Bilder steht die Reduktion auf nicht oder kaum schattierte (Farb-)Flächen und starke Konturen in der Zeichnung gegenüber. Zeichnungen bringen die Wahrnehmung nicht allein mit der Gleichzeitigkeit von gesehenem Bildobjekt und gesehenem Stil zum Oszillieren, sondern auch mit der

gleichzeitigen Sichtbarkeit von Bildobjekt und Bildmaterial, der ikonischen Differenz (Glaubitz 2007, S. 42 zitiert in: Bruckner, 2013, S. 62)

Dies kann man so verstehen, dass das Publikum durch diese Gegenüberstellung nicht nur den Inhalt des Filmbildes sieht, sondern durch die Differenz auch auf das Material hingewiesen wird, das es sonst wahrscheinlich bald zugunsten der erzählten Geschichte vergessen hätte. Diese Beobachtung steht in direkten Zusammenhang mit anderen Methoden, die in *The Great War* und *L'Image Manquante* zum Einsatz kommen, um immer wieder auf den artifiziellen Charakter der Werke hinzuweisen. In ihrer Analyse unterschiedlicher Hybridformen legt Bruckner auch dar, wo die Bruchlinie verläuft, wenn es sich nicht um Zeichentrick handelt, sondern um Formen der Animation, die wie Realfilm aus fotografischem Material bestehen. Bei Hybridformen mit Sach-Animation oder Pixilation ist demnach die Differenz zwischen Realfilm und Animation an der unterschiedlichen Art der Bewegung festzumachen. Bei Elementen der Puppenanimation und Claymation liege der erkennbare Kontrast zum Realfilmmaterial in Stilisierung innerhalb der Mise-en-Scène (Bruckner, 2013 S. 63). Zwei unterscheidende Kategorien des hybriden Films seien jene, bei denen der visuelle Bruch zwischen Animation und Realfilm forciert wird und jene, bei denen das Zusammentreffen möglichst verschleiert wird (Bruckner, 2013 S. 67).

In *The Great War* und *L'Image Manquante* werden verschiedene mediale Ebenen sehr deutlich einander gegenüber gestellt. In *The Great War* ist dies erstens die gleichzeitige Sichtbarkeit der Bühne (des Making Of) und der Projektion; zweitens gibt es die ebenso wichtige Gleichzeitigkeit von Puppenwelt und ‚realen‘ Händen *innerhalb* der Projektionsebene. Was auf der Bühne geschieht, wird funktional und nicht als Schauspiel interpretiert. Durch den Einsatz verschiedener Bühnen und Kameras wäre es technisch nicht notwendig, dass die agierenden Hände innerhalb der Projektion (die man als das Werk interpretiert) zu sehen sind. Diese stellen somit nicht nur den Herstellungsprozess dar, sondern erhalten auch eine symbolische Komponente. In *L'Image Manquante* ist die Gegenüberstellung verschiedener Medien ebenfalls sehr präsent. Hier tauchen gleichfalls Hände auf, sowohl im Prozess der Puppenherstellung, als auch als symbolische Elemente in der diegetischen Welt. Öfter wird jedoch mit der Überschneidung von Puppen und Realfilmmaterial (meist Propagandafilme der Roten Khmer) gearbeitet. Dies geschieht in verschiedenen Formen: Tonfiguren, die in Archiv-Filmmaterial eingefügt wurden, sowie umgekehrt, Archivfilmmaterial, das in die Puppenwelt eingefügt wird.

I decided very quickly to be much more radical with the form. I will use only clay figurines in the memory footage because the figurines are the missing picture: what I see, what I remember, what is in my memory, or what I would like to see now that does not exist. The Khmer Rouge footage is the image of totalitarianism, the image

of the dictatorship, the image of ideology. There must be a confrontation between them in the film. – Rithy Panh im Interview zu *L'Image Manquante* (Boyle, 2014b)

In *L'Image Manquante* wird diese Kluft zwischen Filmmaterial und Realität explizit thematisiert. Panh zeigt dem Publikum Propagandafilmausschnitte der Roten Khmer und weist darauf hin, was darin ausgeblendet, verfälscht und manipuliert wurde. Die Wirkung dieses Filmmaterials wird nicht nur durch Audiokommentare verschoben, sondern auch durch den Einsatz einer bedrohlich-düsteren Tonebene und das stellenweise Einfügen der Tonfigur, die durch ihren Ausdruck ein Gegenbild des Schreckens schafft. Leshu Torchin meint, durch sein Voice Over problematisiere Rithy Panh den an die Indexikalität gebundenen Anspruch auf wahrheitsgetreue Repräsentation von Filmmaterial. Zu Khmer Rouge Propagandafilmausschnitten weist die Stimme aus dem *Off* beispielsweise darauf hin, dass die Kamera nicht den Hunger und die Schmerzen der Arbeiter\*innen aufzeichne. Es werde auch nicht gezeigt, wie die Filme entstehen, was von dem scheinbar dokumentarischen Material eigentlich inszeniert ist und was mit den Filmemacher\*innen geschah, die nicht die von den Khmer Rouge gewünschten Bilder ablieferten (Torchin, 2014 S. 38). Torchin ist der Ansicht, dass der Einsatz von Fantasie und Experiment in der filmischen Umsetzung gegen das Repräsentationsregime der Khmer Rouge Widerstand leistet. Die Kombination dieser beiden Modi setze sie in Relation und betone damit die Kluft zwischen persönlichen Erinnerungen und einem Repräsentationssystem, in dem die individuelle Sicht ausgelöscht werden sollte (Torchin, 2014).

In *L'Image Manquante* werden verschiedene Medien kombiniert und montiert. Eine Variante ist, dass der Frame mit Archivfilmmaterial ausgefüllt ist (wobei durch das abweichende Seitenverhältnis links und rechts schwarze Balken entstehen), und Tonfiguren ins Bild eingefügt sind. Das erste Mal taucht diese Form auf, als die Übernahme von Phnom Penh beschrieben wird. Es sind verschiedene Filmausschnitte in Schwarz-Weiß zu sehen: Erwachsene und Kinder, die unter freiem Himmel (im Hintergrund sind Bäume zu sehen) Kisten tragen. Im Vordergrund ist das Bild einer Tonfigur in Farbe zu sehen: Ein lächelnder Mann in olivgrüner Schirmkappe, rot-weiß-kariertem Schal und schwarzer Kleidung. Er hält ein Gewehr vor sich. Dann, ebenfalls in der Natur, sieht man eine Explosion und Menschen, die mit Gewehren zwischen Staubwolken vorbeilaufen. Im Vordergrund stehen in Form von Tonfiguren sechs ebenso gekleidete Soldatenfiguren mit Gewehren. Darauf folgt ein Filmschwenk in einer leeren Straße (Schwarz-Weiß Realfilm). In derselben Geschwindigkeit ziehen im Vordergrund hineinmontierte Tonfiguren vorbei: Abwechselnd Khmer Rouge Soldaten mit Gewehren (auch kleinere Puppen, die wie Kinder aussehen) sowie Erwachsene und Kinder in bunter Kleidung, die auf Holzwägen, Fahrrädern und den Schultern Taschen, Pakete und Stoffbündel tragen. Dann sieht man ein unscharfes Farbfoto eines Straßenzuges ohne Menschen. Im Hintergrund ist eine kleine Gruppe von Menschen die von Soldaten

umzingelt ist eingefügt. Im Vordergrund steht in Form eines Modells ein türkisfarbenes Auto mit Menschen darin, ebenfalls von Soldaten umringt. Dann schwenkt die Kamera durch einen Straßenzug, wobei die Fotografie eines Gebäudes eingefügt ist, erkennbar an dem rötlichen Farbton. Es sind weitere Tonfiguren eingefügt, die offensichtlich gezwungen werden mit dem Hab und Gut, das sie zu tragen im Stande sind, die Stadt zu verlassen. Die Figuren verschwinden, die Kamera schwenkt zurück und nun ist an der Stelle, an der vorher das Foto eingefügt wurde, eine Ruine zu erkennen. Aus dem Kontext der Narration ist zu verstehen, dass dies die Zentralbank war, die von den Khmer Rouge gesprengt wurde.

Eine solche Art der Kombination von Bildebenen kommt im Film noch einmal an anderer Stelle vor, nämlich als Panh von der Erinnerung an Phnom Penh vor der Übernahme durch die Khmer Rouge erzählt. Es ist wieder Schwarz-Weiß Filmmaterial der Stadt zu sehen, aber diesmal erfüllt von Menschen und Leben. Zuerst sieht man eine Aufnahme eines modern aussehenden Gebäudes mit Kuppelhalle aus der Vogelperspektive („the Central Market“) und davor eine von Autos, Mopeds und Fahrrädern befahrene Straße. Anschließend sieht man in Normalsicht eine Straße und ein Verkehrsgewirr von Fahrzeugen und Fußgänger\*innen. Eingefügt – diesmal im Mittelgrund, so dass teilweise Menschen im Realfilm sie überdecken – sind zwei einander gegenüberstehende Tonfiguren, ein Mann und eine Frau. Es folgt eine andere Ansicht einer belebten Straße, diesmal sind drei bunte Tonfiguren in eine Rikscha eingefügt, sodass sie sich gemeinsam bewegen. Es handelt sich dabei um eine Frau mit zwei Kindern, die einen Korb mit Obst oder Gemüse bei sich trägt. Auch hier wird das Bild stellenweise von Personen im Vordergrund überdeckt. Es folgen weiter Filmausschnitte, die den Zentralmarkt zeigen: Verkaufsstände mit Lebensmitteln, eine Schüssel aus der eine



Garnele gefischt und eingepackt wird, eine Frau, die inmitten des Marktes vor einer Platte hockt, auf der sie eine Flunder glattstreicht. Im Vordergrund ist das Bild einer knienden Tonfigur eingefügt: ein lächelnder Junge, der der Frau bei ihrer Tätigkeit zusieht.

Abb. 6 *L'Image Manquante* [01:22:32]

In der oben beschriebenen Verbildlichung der Zwangsevakuierung von Phnom Penh werden die Fotografien der leeren Straßen mit der Darstellung der Menschen ergänzt, die gezwungen wurden, mit dem, was sie am Leib tragen konnten, die Stadt zu verlassen. In der Szene, die den Zentralen Markt zeigt, wirken die eingefügten Tonfiguren wie Hinweise auf das spätere Verschwinden dieser Personen. Die Figur des Kindes, das der Fischverkäuferin bei der Arbeit zusieht, kann als Darstellung des jungen Rithy Panh verstanden werden, der sich in Zeiten des Hungers innerlich an diesen Ort zurückversetzte:

I remember the market, its tart joyful smells [...] I remember abundance, I remember silk, fish, meat, and the smell of boiled chicken that obsessed me for four years. [01:22:06]

Die Einfügung von Tonfiguren in Archiv-Realfilmmaterial fügt eine Bedeutungsebene hinzu. Es werden Versatzstücke verschiedener Medien kombiniert um Rithy Panhs eigene Perspektive und Erinnerungen collageartig zu visualisieren.

Erdschichten, Zeitschichten



Abb. 7 *L'Image Manquante* [00:13:17]



Abb. 8 *The Great War* [00:05:32]

Während in den Kulissen die meisten Objekte der Umgebung eindeutig künstlich hergestellt sind (sie stellen etwas anderes dar als ihr augenscheinliches Material), besteht in beiden Fällen der Boden aus tatsächlicher Erde. Dies führt dazu, dass die Erde als eigenes Element hervorsticht und an Signifikanz gewinnt. Sie spielt sowohl konkret als auch metaphorisch eine bedeutende Rolle. Bei *The Great War* ist der Schauplatz die französisch-deutsche Front. Es wird ein Ausschnitt des Lebens in den Schützengräben gezeigt: wie die Soldaten den Boden mit Holzbrettern auslegen, dort essen oder Briefe schreiben. In *L'Image Manquante* wird das Leben in den Zwangsarbeitslagern der Roten Khmer gezeigt, die sich der Ideologie des Agrarkommunismus entsprechend auf dem Land befanden. Es wird die schwere Arbeit gezeigt, die verrichtet werden musste um große Flächen umzugraben, händisch Steinbrocken zu transportieren, Reisfelder und Infrastrukturen anzulegen. Panh beschreibt, wie er lernen musste barfuß über die rohe Erde zu gehen und wie er nach essbaren Wurzeln grub um dem Hunger zu entkommen. Eine weitere konkrete Dimension des Materials Erde ist, dass es in beiden Fällen viele Tote gab, die beerdigt werden mussten. In beiden Werken wird der achtlose Umgang mit den Toten betrauert und der Wunsch, den Verstorbenen ein würdevolles Begräbnis zu ermöglichen, thematisiert. In *The Great War* ist in einer Szene [00:17:28] eine von Holzkreuzen übersäte Erdfläche zu sehen und eine (überdimensionale) Hand, die mit einer kleinen Schaufel ein Loch gräbt. Aus der vorgelesenen Briefpassage geht hervor, dass der Vater eines Soldaten an die Front kam, um die Leiche seines Sohnes abzuholen. Prosperit schreibt, dass er und seine Kameraden Gräber öffneten, in denen sie den Sohn vermuteten, doch es waren andere Leichen darin. In *L'Image Manquante* ist die lange Beerdigungsszene Teil des Epilogs gegen Ende des Films. Davor ist eine Figur, die den Protagonisten darstellt, auf der



Abb. 9 *The Great War* [00:17:54]

Couch eines Psychotherapeuten zu sehen. Die Stimme aus dem *Off* beschreibt Erinnerungen daran, selbst Menschen begraben zu müssen.



Mourning is difficult, the burial endless. There are no more cattle cars, no more slogans, no more young guards in black. There's only the blood-drenched earth. [L'Image Manquante, 01:31:15]

Abb. 10 L'Image Manquante [01:31:24]

Eine weitere Bedeutungsebene der Erde ist, dass sich im Laufe der Zeit durch Wetter und Vegetation neue Sedimentschichten aufbauen, die sowohl physisch den Verlauf der Zeit als auch metaphorisch das Vergessen repräsentieren können. Bei *L'Image Manquante* wird offengelegt, dass ein in der Gegenwart stattfindender Erinnerungsprozess dargestellt wird. Dies ist sowohl aus der Narration ersichtlich („The memory is there now pounding at my temples“ [00:02:48]) als auch durch das Zeigen des Herstellungsprozesses der Tonfiguren. Bei *The Great War* wird zum Schluss durch das schrittweise Überwachsen des Schlachtfeldes das Verstreichen längerer Zeiträume veranschaulicht [00:33:54]. In der letzten Szene ist eine Erdfläche zu sehen, dann Hände, die eine neue Szene gestalten: es wird ein Hügel aufgehäuft und ein Ast hineingesteckt, der einen kahlen Baum darstellt. Dann werden nacheinander Soldatenfiguren auf die Erde gelegt, bis sie fast völlig davon bedeckt ist. Eine Soldatenfigur wird an den Ast gehängt. Auf der akustischen Ebene ist ruhiges Rauschen, Gurgeln und Klirren zu hören. Dann ist wieder ein Auszug aus einem Brief zu hören:

We couldn't recover the bodies of the men who died at the front. That was too dangerous. At first we tried but a dead body is much heavier than a wounded one. So we left them where they were. We saw them blacken from afar. [The Great War, 00:35:22]



Abb. 11 The Great War [00:38:13], [00:40:28] und [00:41:56]

Es wird finster, der Mond leuchtet über der Ebene, dann ertönt das Geräusch von pfeifendem Wind und die veränderte Lichtfarbe und Intensität signalisiert einen Sonnenaufgang. Die Puppe am Baum wurde durch eine kleinere, abstraktere Form ersetzt. Ein Vogelruf ist zu hören und eine Vogelfigur wird an einem Draht mit Flugbewegungen durchs Bild geführt. Es wird wieder dunkel und es beginnt zu ‚schneien‘ (weißes Pulver wird über die Szenerie gestreut).

Andere Vogelrufe und ein Rieselgeräusch sind zu hören. Daraufhin beginnt es (mit Hilfe eines Wassersprühers) zu regnen und die weiße Oberfläche wird dunkel und schlammig. Es wird wieder hell und Erde wird über die Fläche gestreut. Ein Knistern ist zu hören und eine Hand steckt Stück für Stück grüne Pflanzensprossen in die Erde. Es folgen weitere ‚Bäume‘ (in Form von Ästen) und die Figur, die am Baum hängt, wird wieder ersetzt, diesmal durch ein Objekt, das nicht mehr als Körper erkennbar ist. Weitere Pflanzen folgen, Petersilien-Sträube stellen Laubbäume und Büsche dar. Dann ist ein Brummen und Knattern zu hören und im Vordergrund fährt von rechts nach links ein roter Traktor durch das Bild. Dies kann als Schritt in die Gegenwart verstanden werden. Alison Croggon sieht in diesem Schluss ein Gegenbild zu anderen Darstellungen des Ersten Weltkrieges, die auf ein Gefühl von Triumph und Heldentum abzielen:

The narrative doesn't emerge triumphantly into peace and victory, or bruit the hollow jingoistic platitudes about heroism that has been so prevalent with the anniversary of the war. Instead, it ends with a sequence in which, like the soldiers in the trenches, we watch countless corpses rotting unburied in no man's land as they are gradually absorbed into the earth. Which is where, for around 41 million people, the story of World War One really ended (Croggon, 2018).

In *L'Image Manquante* wird gegen Ende ebenfalls der Ort des Geschehens im heutigen Zustand gezeigt. Man sieht die verfallenen und überwucherten Bauwerke des Arbeitslagers, dazwischen neue Gebäude und Tonfiguren, die Familien darstellen. Spielende Kinder in bunter Kleidung sind zu sehen, Kleidung auf Wäscheleinen, kleine Maisfelder und vereinzelte Ochsen und Hühner. Dann erscheinen rund um einen Teich eine Reihe weiß gekleideter Figuren<sup>5</sup>. Sie wirken wie die Verkörperung der Seelen der Verstorbenen.

The Khmer Rouge canteen is gone. Hardly anything remains. A few shards of jugs, rusted pans, a clay oven. It's all over like a cruel film. As for the pits near the hospital where I buried so many and my mother and my sisters, they have become a manmade lake dug by an international organization. The bones have been carried away. Pumpkins and corn have been planted. But the lake is so salty and such an odd green that no one dares use it or drink from it. [*L'Image Manquante*, 01:28:47]



Abb. 12 *L'Image Manquante* [01:30:22] und [01:30:40]

<sup>5</sup> In Kambodscha wird traditionell zu Beerdigungen weiß getragen (Mony, 2004).

Bei beiden Werken wird zum Schluss die Landschaft gezeigt, in der kaum mehr etwas auf die gewaltvollen Ereignisse der Vergangenheit hinweist. *The Great War* und *L'Image Manquante* können als Prozesse des Ausgrabens der verschütteten Vergangenheit gesehen werden. Die Metapher der Erde für verstrichene Zeit wird auch im Erinnerungsdiskurs immer wieder aufgegriffen. Walter Benjamin nutzt dieses Bild in seinem Text „Ausgraben und Erinnern“:

[...] das Gedächtnis [ist] nicht ein Instrument für die Erkundung des Vergangenen [...] vielmehr das Medium. Es ist das Medium des Erlebten wie das Erdreich das Medium ist, in dem die alten Städte verschüttet liegen (Benjamin, 1994 S. 100).

Speziell für den selbstreflexiven Zugang in *L'Image Manquante* ist der von Benjamin formulierte Anspruch zutreffend, dass die Darstellung von Erinnerung erfordert, die eigene Position transparent zu machen:

[Es] muss daher wirkliche Erinnerung ein Bild zugleich von dem der sich erinnert geben, wie ein guter archäologischer Bericht nicht nur die Schichten angeben muss, aus denen seine Fundobjekte stammen, sondern jene anderen vor allem, welche vorher zu durchstoßen waren (Benjamin, 1994 S. 101).

Der Soziologe Oliver Dimbath schreibt über die Redewendung ‚Gras über eine Sache wachsen lassen‘, dass es darum gehe, etwas zu vergessen. Gras solle etwas überdecken, das einer Betrachter\*in sonst unangenehm auffallen würde. Bei dieser Strategie bleibe aber immer die Gefahr, dass die Grasnarbe verletzt und „die Sache“ wieder zum Vorschein komme. Die Vertuschung erzeuge eine Art Gespenst, das Irritation und Verängstigung hervorrufen, und erst recht dazu führen könne, dass Nachforschungen angestellt würden. Wirkungsvoller, so Dimbath, sei es daher konfliktreiche Vergangenheiten aufzuarbeiten (Dimbath, 2018).

Die sichtbare Hand

Die Verwendung von Puppen und Modellen begünstigt ein bedeutungsvolles Spiel mit Größenverhältnissen. Sowohl in *The Great War* als auch in *L'Image Manquante* tauchen immer wieder ‚reale‘ (lebendige, menschliche) Hände in der Puppenwelt auf. Bei *Hotel Modern* ist dies ein fixer Bestandteil ihres Performace-Formats. Die Figuren werden nur selten unsichtbar bewegt sondern meist sichtbar von Händen oder Drähten geführt. Außerdem sind immer wieder Hände zu sehen, die das Set aufbauen oder verändern. Nachdem es verschiedene



Abb. 13 Filmstill aus *Ruka* (1965) von Jiří Trnka



Abb. 14 Filmstill aus *Adam* (1992) von Peter Lord

Bühnen und mehrere Kameras gibt, wäre es technisch möglich, immer erst das ‚fertige‘ Set zu zeigen. Der Prozess des Aufbaus und Veränderns ist aber ein gezielt eingesetztes Gestaltungsmittel. Bei

*L'Image Manquante* sind immer wieder Hände in Nahaufnahme zu sehen, aber nur an zwei Stellen als Teil der Puppenszenarien. Ansonsten kommen die Nahaufnahmen der Hände vor während sie die Figuren herstellen. Die Sichtbarkeit der Hände ist in beiden Fällen mehrdeutig zu lesen. Zum einen thematisieren sie den Herstellungsprozess und machen die Technik transparent. Dies betont, dass es sich bei den Werken nicht um eine objektive Darstellung der Realität handelt, sondern dass die Künstler\*innen aus subjektiver Perspektive eine Darstellungsform erzeugen. Zum anderen kann man die sichtbaren Hände auch als metaphorische Elemente verstehen: Als Repräsentation äußerer Mächte, die auf die Personen und das Geschehen einwirken, es lenken. Im Figurentheater hat dieser Trick bereits Tradition



Abb. 15 *The Great War* [00:00:42]

(Blumenthal, 2005 S. 80) aber auch im Animationsfilm kommt er immer wieder zum Einsatz. Zwei Beispiele hierfür sind Jiří Trnkas *Ruka* (*The Hand*, 1965) und *Adam* (1991) von Peter Lord. Bei ersterem repräsentiert die (im Verhältnis) überdimensionale Hand die Macht und Kontrolle des sozialistischen Regimes, bei Zweiterem stellt sie Gott dar, der Adam aus Lehm bzw. Plastilin erzeugt, zum Leben erweckt und

dann Autorität über ihn hat. In *The Great War* kommen die Hände in verschiedenen Funktionen ins Bild. Vorerst muss zwischen der Live- und der Filmversion unterschieden werden. Bei der Live-Performance gibt es zwei Ebenen: das Geschehen auf der Bühne und die Projektion auf der Leinwand. Das Publikum kann das Making-Of aus der Ferne und die Nahaufnahmen, die von den Kameras aufgezeichnet werden, in der Projektion betrachten. In der Filmversion kommen Ansichten aus der Perspektive eines Publikums im Theater sowie Aufnahmen der Handlungen auf der Bühne aus nächster Nähe vor – eine Sicht, die dem Live-Publikum verwehrt bleibt. Letztere Nahaufnahmen von Händen werde ich für diese Betrachtung außer Acht lassen, da sie die Gestaltungsentscheidungen von Nanouk Leopold für die TV-Adaption darstellen und nicht jene von Hotel Modern.

Hotel Modern wählen zu jedem Zeitpunkt den Ausschnitt, der gefilmt und projiziert wird. Hier ist es interessant genauer zu betrachten, wo sie ‚reale‘ Hände ins Bild bringen. Es gibt jene Stellen, wo zu sehen ist, wie das Set gestaltet wird. Dies ist schon zu Beginn der Fall: Es ist eine Bodenfläche aus Erde zu sehen, dahinter eine hellblaue Fläche als Himmel. Dann taucht eine Hand auf, die ein Schwarz-Weiß Bild von Häusern und einer Kirche so in die Erde steckt, dass es wirkt, als stünde am Horizont ein Dorf [00:00:37]. Dann platziert die Hand links davon eine Reihe von Bäumen aus buntem Papier und legt ein dünnes Brett in den Mittelgrund. Dazwischen wird immer wieder die Erde nachjustiert. In der Funktion, das Set aufzubauen oder zu verändern, kommt die Hand mehrfach vor. Etwas später wird das Set umgebaut und die Hand stellt Besenborsten auf, die Gebüsch repräsentieren [00:02:25]. In einer anderen Szene ist ebenfalls zu sehen, wie die Hand einen Umbau vornimmt beziehungsweise einen Prozess

darstellt [00:23:52]. Die Szenerie wechselt von Hügeln zu einer Ebene, die Hand wühlt in der Erde und breitet diese aus. Anschließend kommt ein Schwall Wasser von oben und die Hand legt langsam mehrere kleine Soldatenfiguren auf die Erde. Danach kommt wieder eine Flüssigkeit von oben (eine grüne, dickflüssigere) und die Hand verteilt diese und erzeugt einen schlammigen Boden, in dem die Soldatenfiguren versinken. Hier wird also nicht nur ein Set vorbereitet, sondern es werden verschiedene Bilder kreiert. Die Hand kann als Verkörperung des Laufs der Zeit interpretiert werden.

Eine andere Funktion der ‚realen‘ Hand ist, den Körper des Protagonisten darzustellen. Hier hantiert die überdimensional wirkende Hand mit Objekten in Puppengröße, was einen komischen Effekt erzeugt, während der Inhalt der Szenen sehr ernst ist. Als das erste Mal eine Stimme zu hören ist, die ein Erlebnis beschreibt, ist grünes ‚Gebüsch‘ zu sehen und zwei reale Finger, die das Gebüsch niederdrücken, um den Blick auf das Dorf freizugeben. Die Kamera wird bewegt und an einer anderen Stelle wiederholt sich diese Geste. Diesmal eröffnet dies den Blick auf eine sich vorbei bewegende Kolonne von Soldaten (kleine Plastikfiguren). Dann nehmen die Hände ein kleines Maschinengewehr und feuern, begleitet von lautem Knattern, in Richtung der Soldaten. Die komische Wirkung spielt mit dem Kontrast zwischen der beschriebenen Tat und der verharmlosenden Sprache zusammen.



Abb. 16 *The Great War* [00:04:09]

Later that afternoon we saw a German patrol marching down the road. Hundreds of men. They were singing. With our two machine guns we mowed them all down. ... It felt good. [*The Great War*, 00:03:51]

An einer anderen Stelle repräsentieren die realen Hände ebenfalls die des Protagonisten: Als erzählt wird, wie er und seine Kameraden Gräber öffnen, weil der Vater eines Soldaten

seinen toten Sohn sehen möchte. Hier sieht man eine Hand, die eine im Vergleich winzige Schaufel zwischen den Fingern hält und inmitten der aufgestellten Holzkreuze ein Loch gräbt [00:17:49]. Diese eigentlich absurde Darstellung wird durch den Ton in Richtung Glaubwürdigkeit gerückt, da ein naturalistischer Klang von Spatenstichen und Schaufeln zu hören ist.

Eine weitere Einsatzform der sichtbaren Hände in *The Great War* ist das Führen von Figuren. Teilweise ist die Puppe, die den Protagonisten darstellt, unbewegt an einem Ort platziert. Teilweise sind gehende Füße zu sehen, ohne dass sichtbar ist, woher sie bewegt werden. Die erste Menschendarstellung ist ein reitender Soldat, der von einer sichtbaren Hand geführt wird. Es sind keine Drähte oder Fäden zwischengeschaltet, sondern die Hand hält den Pferdekörper direkt und bewegt so Pferd und Reiter im Trab durch das Bild. Dies erweckt Assoziationen mit kindlichem Puppenspiel. In der Waldszene stellt eine sichtbare Hand einen

weißen Plastikhasen ins Bild [00:07:29]. Dieser wird immer wieder ein Stück weiterbewegt, als hoppelte er durch den Wald.

Eine Stelle sticht aber in Bezug auf den Einsatz der sichtbaren Hand besonders hervor: Eine Kampfszene, bei der zur Geräuschkulisse von lautem Knattern, Knallen und Sausen die Silhouetten von Soldaten neben Stacheldraht zu sehen sind. Immer wieder spritzt die Erde auf, als schlugen Granaten ein. Es werden immer neue Soldatenfiguren von einer Hand aufgestellt und mit den Fingern weggeschnippt [00:12:13]. Was im ersten Moment einen humorvollen Effekt hat, wird im Laufe der 40 Sekunden, die diese Sequenz dauert, immer unheimlicher. Die kleinen Soldatenfiguren, die durch die Luft gewirbelt werden, wirken wie wehrloses Menschenmaterial, wie kleine Spielbälle der kriegstreibenden Kräfte, die einen scheinbar endlosen Vorrat an Soldaten laufend nachbesetzen, nur um sie mit einem kleinen Fingerschnippen wieder zu verpulvern.



Abb. 17 *The Great War* [00:12:27]

In *L'Image Manquante* sind immer wieder Hände in Nahaufnahme zu sehen. In Kombination mit der subjektiven Perspektive der Narration können die Hände als die des Erzählers verstanden werden. Durch die Nahaufnahme, bei der der restliche Körper und das Gesicht verborgen bleiben, kann außerdem beim Zusehen der Eindruck entstehen, die Hände wären die eigenen und eine taktile Einfühlung wird angeregt. Zu Beginn sieht man die Hände beim Durchforsten alter Filmdosen, einzelne Filmstreifen gleiten durch die Finger. Dann sind Hände zu sehen, die kleine Tonfiguren schnitzen und bemalen. Dieses Zeigen der Produktionsweise beschreibe ich näher im Kapitel „Transparenz der Herstellung“. In einer Szene wird in Form eines Dioramas Panhs Erinnerung illustriert, wie er und sein Freund einen Ballen Reisstroh fanden. Zwischen die Aufnahmen der Puppenwelt ist hier ein Realfilmclip eingefügt, der Hände zeigt, die Reiskörner aus den trockenen Halmen auslösen. Hier schafft die Aufnahme der bewegten Hände eine Erweiterung der sonst unbewegten Tonfiguren. An zwei Stellen taucht die ‚reale‘ Hand auch direkt in der Puppenwelt auf: Einmal, als Panh erzählt, dass er sich bei vorüberziehenden Flugzeugen vorstellte, sie mögen ihm per Fallschirm eine Kamera zukommen lassen, damit er die Verbrechen der Khmer Rouge dokumentieren könne. Man sieht die ihn repräsentierende Figur nach oben blickend an einen Baum gelehnt sitzen. Dann taucht eine (im Vergleich überdimensionale) Hand von rechts auf und tauscht die



Abb. 18 *L'Image Manquante* [00:46:32]

schwarz gekleidete Figur gegen eine mit bunt gepunktetem T-Shirt und geschlossenen Augen aus. Die Hand trägt Spuren der Puppenherstellung – etwas blaue Farbe auf der Haut und schmutzige Fingernägel. Sie verweist darauf, dass hier in der Gegenwart eine Verbildlichung von Panhs Erinnerungen produziert wird. Im Einfügen der bunt

gekleideten Figur wird die innere Welt des Protagonisten adressiert. In der Narration heißt es hier: „This unreal airplane saves me. I have no more name, no more family, no more hope, but I still have a human heart“ [00:46:32].

Die zweite Szene, in der eine ‚reale‘ Hand in der Puppenwelt auftaucht, findet sich an jener Stelle als Panh erzählt, wie drei Kinder (die vielleicht seine Geschwister sind aber als „the children“ bezeichnet werden) neben ihm an Hunger sterben. Man sieht drei schwarz gekleidete Tonfiguren auf einer Strohmatten liegen. Die mageren Körper zeichnen sich durch die Kleidung ab, sie halten sich die Bäuche und die grob geformten Gesichter sind schmerzverzerrt. Im Text heißt es: „Then she calls no more and we buried her. The other two children died soon afterward“ [00:50:19]. Eine Hand taucht auf und legt ein weißes Stück Stoff über die Figuren. Dies kann als nachträgliche Geste des Respekterweisens verstanden werden. Wie auch bei der Erzählung vom Tod des Vaters berichtet wird, gab es nicht die Möglichkeit, die Verstorbenen



Abb. 19 *L'Image Manquante* [00:50:30]

würdevoll zu beerdigen. Der einzige Ausweg war, dies über die eigene Vorstellungskraft zu tun. Eine andere Ebene ist das erneute Verbergen des Bildes von dem Panh spricht. Er möchte das Bild des Hungers und des Leids dem Publikum zeigen um sich selbst davon zu befreien: „I wish to be rid of this picture of hunger and suffering. So I show it to you.“ [00:50:30]

## Abstraktivität und Symbolkraft der Puppen

### Puppen und der Tod

Puppen eignen sich, um das Thema Tod zu behandeln, da sie durch ihren Abstraktionsgrad Sensationalismus umgehen und stattdessen als Objekte symbolisch die Verstorbenen repräsentieren können. Eileen Blumenthal legt dar, dass in vielen Kulturen „crafted beings“ die Trennung zwischen Leben und Tod überbrücken, indem sie als Stellvertreter-Körper für die Seelen von Verstorbenen dienen. Während des Übergangs zwischen weltlichem und nachweltlichem Leben, wird den Verstorbenen in Form einer Puppe symbolische physische Präsenz verliehen, um bei den Abschiedsritualen teilzunehmen (Blumenthal, 2005 S. 213–214). Gerd Taube beschreibt, wie in nachmittelalterlicher Zeit weltliche Herrscher nach ihrem Tod „bei den vielfältigen Zeremonien und Aufzügen durch eine Puppe, eine Effigie“ repräsentiert wurden (Taube, 2000 S. 12–13).

Dabei ging es nicht um Täuschung der Trauernden, es war bekannt, dass man die Zeremonien an einem Stellvertreter vollzog. [...] Es existiert, wie im Theater, eine

Verabredung über das Als-ob des Vorgeführten und den Symbolgehalt der Handlungen – sie verweisen auf etwas anderes (Taubе, 2000 S. 13).

In *The Great War* und *L'Image Manquante* spielt der Tod eine zentrale Rolle. Hierfür erlaubt die Verwendung von Puppen eine symbolische Betrachtungsweise. In *L'Image Manquante* wird erzählt, wie nach dem Tod des Vaters sein Körper auf einem Stück Metallblech weggetragen wurde. Dem fehlenden Begräbnisritual tritt die Mutter entgegen, indem sie es dem jungen Panh beschreibt:

That night she tells me how my father should have been buried, by his teacher friends, traditionally and peacefully. This funeral in words, I don't want to forget. It was an act of resistance. [*L'Image Manquante*, 00:30:57]

Dieses imaginäre Begräbnis wird durch eine Reihe weiß gekleideter Personen dargestellt, die vor einem erleuchteten, einheitlichen Hintergrund beisammenstehen. Dahinter erscheinen Schatten von Ästen und Blättern, das Bild wird verschwommen und als es sich wieder klärt, sind die Menschen schwarz gekleidet. Die Sequenz zeigt, wie in der Vorstellungskraft und in der nachträglichen Darstellung die Menschenwürde der Verstorbenen geehrt werden konnte. In einem Interview mit Karin Badt erzählte Rithy Panh:

The Khmer Rouge made mourning impossible. The bodies were treated as objects; the corpses were treated badly. When one kills people in mass, there are no longer rites, no funerals. The identities of individuals are effaced. I try to re-construct these people. Give each a name (Badt, 2014).

Stellenweise scheint es als kehrten die Personen der Kindheit als Geister zurück, zum Beispiel als ein Bild der Tonfigur des Vaters an die Wand des Familienhaus-Modells projiziert wird. In einer Szene ist eine Puppe, die den erwachsenen Panh repräsentiert, in einer psychoanalytischen Sitzung zu sehen. Die Figur wird durch die des Kindes mit dem bunten T-Shirt ersetzt. Im Raum tauchen die verstorbenen Familienmitglieder auf und lächeln ihn an. In einer anderen Szene sieht man den verwüsteten Garten der Familie Panh, in welchem bunt gekleidete Kinder auftauchen, die spielen und musizieren. Gegen Ende des Films sieht man den Garten der Familie, wo zwischen zerbrochenem Hausrat und umgefallenen Möbeln ein Fernseher steht. Im TV läuft ein Interview mit dem Erwachsenen Rithy Panh. Vor dem Fernseher stehen die Figuren, die Panhs Eltern darstellen und unterhalten sich über ihren Sohn.



-Our son sure jabbars now. On and on he rambles.  
At least he's good with words.

-You'd rather he be a teacher, like you. But it's our story he films. That's us.

[*L'Image Manquante*, 01:23:44]

Abb. 20 *L'Image Manquante* [01:23:44]

In *The Great War* wird über die Puppen der achlose Umgang mit den Menschen und dem Tod vermittelt, der in der Kriegssituation entsteht. Durch die Menge der Figuren und das Hantieren mit ihnen wirken sie stellenweise entmenschlicht und wie sprichwörtliches ‚Kanonenfutter‘. Zum Beispiel in der bereits beschriebenen Schlachtszene, als die Soldaten – einer nach dem anderen – weggeschnippt werden, oder auch zum Schluss, als am Baum eine Leiche hängt, die immer unkenntlicher wird. Durch die Objekthaftigkeit der Puppen kommt auch die pragmatische Haltung zum Ausdruck, die Prospert stellenweise einnimmt: „There was a frozen leg sticking out of the trench wall. One of the lads always hung his leather sack on it. It might seem harsh but what’s dead is dead“ [00:35:18]. Andererseits wird auch immer wieder gezeigt, wie Bemühungen um eine möglichst respektvolle Beerdigung in diesem Kontext zu einem Zeichen der besonderen Wertschätzung werden. An einer Stelle berichtet Prospert, dass der Vater eines gefallenen Soldaten kam, um die Leiche seines Sohnes zu holen. Später erzählt Prospert seiner Mutter, wie er versuchte, die Leiche eines Freundes zu holen, um ihn zu beerdigen:

At night I went to the battlefield with the Sergeant to find Cavel’s body and give him a decent burial. [...] Although I was crawling, Jerry spotted me from their trenches, I had to turn back, I was chased by a hail of bullets. [...] You can’t imagine how sorry I was that I couldn’t take him with me, that I had to leave him behind.  
[*The Great War*, 00:15:19]

Puppen können je nach Einsatz in Bezug auf die Darstellung des Todes das Objekthafte, Entmenschlichte zum Vorschein bringen oder symbolisch und poetisch aufgeladen wirken. Auch hierbei spielt die Geräuschebene eine wichtige Rolle für die Wirkung: Arthur Sauers naturalistischer, nicht kommentierender Sound unterstützt eher erstere Wirkung, wobei die Gefühlsbetonte Musik Marc Marders eher letztere Wirkung erzielt.

#### Bewältigungsstrategien

Die naiv wirkende Darstellungsweise in Kontrast zu den erschütternden Inhalten beider Werke kann als Analogie zu Bewältigungsstrategien der Protagonisten interpretiert werden. In *L’Image Manquante* beschreibt Panh den Rückzug in die Welt der Fantasie als eine Überlebensstrategie. Ein Beispiel ist die Beerdigung des Vaters, die nur mit Worten in der Vorstellung möglich war. Panh beschreibt auch, wie er seine Freunde mit dem Erzählen von Geschichten und Märchen aufmunterte. Als er vom Tod der Geschwister berichtet, sind die Kinder-Tonfiguren zu sehen, wie sie lächelnd durch den Himmel fliegen. Die Fantasie wird als wichtige Quelle des Trostes in Zeiten der Verzweiflung dargestellt.

At night, I told stories from before, of ghosts, witches, lost travelers, and mischievous children. [*L'Image Manquante*, 00:24:05]

In einer Szene ist zu sehen, wie Menschen in der Nacht in Hängematten liegen, die zwischen Palmen aufgespannt sind. Die Figur mit dem bunten T-Shirt sitzt, und gestikuliert beim Erzählen. Es wird berichtet, dass er den anderen von der Mondlandung erzählte. Darauf folgt eine Rückblende zu dem Abend als Panhs Familie gemeinsam im Fernsehen die Übertragung der Apollo-Mission ansah. Man sieht das Haus der Familie, wo viele Menschen versammelt sind und bis in den Gang stehen um gemeinsam zu einem kleinen Fernseher schauen. Hier sind Realfilmclips in die Puppenwelt hineinmontiert. Man hört ein Piepsen und durch Funk verzerrte Stimmen. Das Innere der Rakete und Aufnahmen der Erde aus der Weltraumperspektive sind zu sehen, sowie der berühmte Fußabdruck auf der Mondoberfläche. Der Sprecher sagt: „I dreamt of walking on it like Neil Armstrong, light-footed, childlike“ [00:25:35].

In *The Great War* kann der Kontrast zwischen Form und Inhalt ebenfalls als Parallele zu einer Form von Bewältigungsstrategie des Protagonisten gelesen werden. Einerseits wird gezeigt wie Prospert sich durch scheinbare Gefühlskälte von seinen Taten distanziert („with our two machine guns we mowed them all down. It felt good“ [00:03:51]. Andererseits kommt in den Texten auch hervor, dass ihn der Kriegszustand emotional belastet und das Briefeschreiben an seine Mutter für ihn eine Zuflucht ist, in der er zärtliche Gefühle zum Ausdruck bringen kann. Prospert schließt die Briefe mit liebevollen Abschiedsformeln („I send you my love“ [00:06:12] und „your loving son“ [00:10:17]) und schickt Grüße an Menschen zuhause: „Give my regards to Mr. and Mrs. Germain, to the little ones and to Lucie.“ [00:06:03]. Im Gegensatz zum von Gewalt geprägten Umfeld klingen hier soziale Wärme und Eingebundenheit an. Die Briefe schaffen eine Art Parallelwelt, in die sich Prospert zurückziehen kann:

Every time I get a letter, especially this morning, the guns can roar, but I don't hear them anymore. [*The Great War*, 00:05:16]



Abb. 21 *The Great War* [00:09:42]

Diese Wirkung der Briefe, die Prospert helfen, die Welt um ihn vergessen zu können, wird auch visuell dargestellt. An einer Stelle sieht man wie im Hintergrund ein Dorf bombardiert wird, während er im Vordergrund in Deckung sitzt und in einen Brief vertieft scheint. In einem Brief schreibt Prospert, dass er sich in den ersten Tagen „gloomy and sad“ [00:05:23] gefühlt hatte, es ihm nun aber wieder „normal“ gehe. Das Publikum kann mitverfolgen, wie er in dieser Ausnahmesituation seine Emotionen reguliert, an die ständige Konfrontation mit Gewalt anpasst und abstumpft:

The roar of the cannons doesn't affect me now. All it does is make me hungry. I'm not joking, really. Every time I hear shells whistling over my head I eat a little. [*The Great War*, 00:05:30]

Die Art, wie die Darstellung mit Puppen den Eindruck des Krieges für die Betrachter\*in distanziert, reflektiert die Art, wie Prosper selbst von seiner Umgebung und Situation innerlich Abstand nimmt.

In Rezensionen beider Werke kommt die Auffassung zum Ausdruck, dass diese Form ein Weg sei, Dinge zu zeigen, die man als Publikum in anderer Form schwer ertragen könnte. „It seems so real. This is the only possible way of making the unimaginable bearable“ (NRC Handelsblatt über *The Great War*: hotelmodern.nl). Zu *L'Image Manquante* schreibt Lior Zylberman, Panh begegne der Herausforderung der Darstellung von Genozid und Gewalt mit einer Repräsentationsweise, die das Unerträgliche erträglich macht (Zylberman, 2014). Nach Rachel Bennett machen Hotel Moderns Puppen den Tod und das Leid spürbar, während sie gleichzeitig Distanz schaffen, da es sich offensichtlich nur um Puppen handelt (Bennett, 2015). In einem Interview erklärte Pauline Kalker, wie die Darstellung des Todes mit Puppen aus ihrer Sicht wirkt:

It's never a nice experience to look at a real dead body and we show puppets dying and then you can look at it in a more deep way, you don't have to be afraid or to be shocked, you can just reflect on it (Channel News Asia, 2015).

In der Einleitung zu *History, Memory, Performance* schreiben die Autor\*innen, dass bei der künstlerischen Bearbeitung geschichtlicher Traumata Fragen von Ästhetik, Authentizität, Empathie und Ethik auftauchen. Sie zitieren Cathy Caruth, die meinte, wenn das gemeinsame Erleben traumatischer Erinnerung über künstlerische Darstellung Zeuge\*innen schaffen soll (statt weiterer Opfer), braucht es einen gewissen Abstand zwischen der Zuschauer\*in und dem dargestellten Leid. In dieser Form künstlerischer Arbeit sei es essentiell, das Maß an Empathie bewusst zu modulieren (Dean, et al., 2015 S. 1).

#### Fantasie und Subjektivität

Die Darstellung mit Puppen und Modellen eignet sich für eine Erzählweise, die metaphorische Elemente und innere Bilder enthält. Blumenthal zufolge erlauben Puppen, indem sie von den Begrenzungen des menschlichen Körpers befreit werden, sich in Bereiche zu begeben, die üblicherweise der Musik, der Malerei und der Skulptur vorbehalten sind (Blumenthal, 2005 S. 101). Honess Roe meint, dass der subjektive Gestaltungsprozess, der in Animationsfilme

einfließt und der metaphorische Interpretationsspielraum handgemachter Bilder eine Vermittlung von Bedeutung ermöglichen, die über Ikonizität hinaus geht (Honesty Roe, 2013 S. 158–159).

[...] astute and imaginative creative choices of how to visually represent, interpret and infer reality can enable truth claims of a different order to live-action documentary. Photorealism, metaphor and metamorphosis, for example, can allow us to see or imagine aspects of reality that cannot be shown through conventional means (Honesty Roe, 2013 S. 39–40).

Honesty Roe erwähnt das Buch *Trauma Cinema* von Janet Walker (2003), worin argumentiert wird, dass nicht-realistische ästhetische Zugänge für Filme, die sich mit Trauma befassen, oft die angemessenste Form sei (Honesty Roe, 2013 S. 156). Puppen kommen teilweise auch in der Psychotherapie zum Einsatz. Sie können als Medium fungieren, das es traumatisierten Personen erleichtert, ihre Erfahrungen zu vermitteln (Blumenthal, 2005 S. 190–191).

Im Interview mit Deirdre Boyle sagte Rithy Panh, dass er bereits seit längerer Zeit einen Film über seine Geschichte machen wollte, aber nicht die richtige Form finden konnte. Er dachte an einen Spielfilm, wollte aber nicht Schauspieler\*innen Anweisungen geben wie sie sterben oder morden sollen. Er sei kein Regisseur wie Spielberg, der einen Film wie *Schindlers Liste* machen könne. Er habe Genozid überlebt und es sei schwierig für ihn, dies mit Menschen nachzustellen. Er habe zwanzig Jahre gewartet, bis er diesen Bildhauer und diese Tonfiguren fand. „When I see them, I say, yes, I am ready now to make a film about my story“ (Boyle, 2014b). Torchin schreibt, die Figurinen verkörpern das Trauma von Panh persönlich aber auch das der Menschen die er bereits in seinen vorigen Filmen porträtiert hatte. Sie bringt Panhs Verwendung von Puppen mit Janet Walkers Theorie des ‚traumatischen Paradoxons‘ in Verbindung. Demnach manifestiere sich die Wahrheit einer traumatischen Erfahrung in einem antirealistischen Modus, der mit fantastischen Konstruktionen versetzt sei. Diese Art von Erinnerungen könne anhand empirisch basierter Historiografie nicht hinreichend repräsentiert werden. Anstatt aus den Gräueln der Geschichte ein Spektakel zu machen, ermöglichen die Puppen eine Einbettung in das persönliche Narrativ. Sie verkörpern gleichzeitig den schwierigen Prozess des Erinnerens und der Rekonstruktion der Vergangenheit (Torchin, 2014). Im Interview mit Karin Badt erzählte Rithy Panh, dass auch die Unbewegtheit der Tonfiguren für die Darstellung von Erinnerungsbildern bedeutsam sei: „The people are fixed in time, in the time of memory. They do not move anymore. It is only the narrator that moves.“ (Badt, 2014)

Die Figur, die Panh als Kind verkörpert, wird meist mit einem bunt gepunkteten T-Shirt dargestellt. Im Kontext des Zwanges von Seiten des Regimes, schwarze Kleidung zu tragen, ist klar, dass die bunte Kleidung keine faktische, sondern eine metaphorische Darstellung ist. Sie kann als Verbildlichung des Bewahrens von Individualität gelesen werden. Diese Figur wird immer wieder in einer bestimmten Haltung gezeigt: sie hat Augen und Mund aufgerissen und hält sich die Ohren zu. Die Figur ist wie ein Fremdkörper in die Szenen positioniert, wie ein



Abb. 22 *L'Image Manquante* [00:42:56]

Kommentar oder wie die Visualisierung der emotionalen Komponente. Deirdre Boyle vergleicht diese Figur mit Edvard Munchs *Der Schrei* (1893) und schreibt in diesem Zusammenhang, dass Panh mit seinem Film die Grenzen von Fiktion und Dokumentarfilm transzendiere (Boyle, 2014a).

In einem Interview sagte Panh über den poetischen Aspekt seines Films:

My films are oriented toward knowledge; everything is based on reading, reflection, research work. But I also believe in form, in colors, in light, in framing and editing. I believe in poetry. Is that a shocking thought? (Boyle, 2014a)

Lawrence Thomas Martinelli vertritt die Ansicht, dass es in Zeiten eines Überflusses an hyperrealistischen virtuellen Bildern einen weniger verfälschenden Zugang darstelle, Bilder mit dokumentarischen Inhalten zu zeichnen oder künstlich zu generieren, und damit zu einem ‚realen‘ Thema die eigene subjektive Interpretation offen zu legen (Martinelli, o.J.). In ihrem Artikel „When Docs Get Graphic: Animation Meets Actuality“ (2009) erläutert Beige Adams wieso aus ihrer Sicht Animation besser als Realfilm geeignet sei, gewisse subjektive Aspekte der Realität darzustellen: „In-between states, the realms of the subconscious and dreams, the bog of memory, the color of emotion: these are all fair game for innovative and unconventional treatment“ (Adams, 2009).

In *The Great War* wird die Einfühlung in den Protagonisten auf verschiedenen Ebenen angeregt: ein Aspekt ist die subjektive Sicht, die durch die Narration und die Kameraperspektive vermittelt wird. Zu Beginn werden sinnliche Eindrücke geschildert, die ein körperliches Hineinversetzen des Publikums begünstigen. Es wird die Temperatur beschrieben („hot“), die Geräusche („crickets“, „church bells“), und was der Protagonist sieht („people coming out of the church“) sowie was in seinem Kopf vorgeht. Visuell wird der subjektive Eindruck durch einen Point of View Shot verstärkt: Die Kamera nimmt Prospects Perspektive ein und reale Hände, die man von oben sieht als wären es die eigenen, schieben die Zweige beiseite um eine bessere Sicht auf das Dorf zu haben. In einem Interview erklärte Pauline Kalker: „Wir zeigen tausende von Personen, aber wir gehen auch in *eine*, weil wir mit

der Kamera durch die Augen sehen und dann sind wir sehr in der Nähe von jemandem und wirklich in seinem Kopf“ (Edinger, 2008).

Nach Annabelle Honess Roe ist Animation, anders als fotografische Medien, die die Distanz zu einer nicht wiederherstellbaren Vergangenheit hervorheben, eine Möglichkeit, sich als Künstler\*in selbst in die Geschichte zu weben. Die spezifische und künstliche Beschaffenheit von Animation mache sie besonders geeignet, um persönliche Geschichten zu erzählen, die von einem hegemonialen Narrativ abweichen. Filmemacher\*innen können sich durch Animation mit individuellen Geschichten verbinden, bestehende Geschichtsbilder ergänzen und in Frage stellen (Honess Roe, 2013 S. 168). Animation zeige die Subjektivität der Protagonist\*innen und sei gleichzeitig ein Weg, deren Erfahrungen in einen weiteren sozialen, politischen und kulturellen Geschichtskontext zu setzen (Honess Roe, 2013 S. 144). 2004 machte Chris Landreth den Film *Ryan*, in dem ein Interview mit Ryan Larkin mittels CGI Animation verbildlicht und mit fantastischen Elementen ergänzt wurde. Martinelli zitiert Landreth in Bezug auf die Vorteile, die Animation im Vergleich zu Realfilm für die Darstellung einer subjektiven Perspektive bietet:

...you can add a subjective point of view that you can't do with live action. I mean [...] some of the creativity and passion of the story comes when you can change the visuals to reflect in a metaphorical or symbolic way, how the filmmaker, or the author, sees the subject matter (Martinelli, o.J. S. 5).

## Eintauchen in die mit Puppen dargestellte Wirklichkeit

### Willing Suspension of Disbelief

Der klassische Hollywoodfilm ist darauf ausgerichtet, innerhalb des rechteckigen Bildes auf der Leinwand oder dem Fernseher die Illusion einer realen Welt zu erzeugen, auf die das Publikum sich einlassen kann. Wenn es eine Studioproduktion ist, sollen die Kanten des Filmsets nicht sichtbar sein. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es wirkt, als gehe die gezeigte Umgebung außerhalb des Filmbildes genauso weiter. Auch wird darauf geachtet, dass technisches Equipment so platziert wird, dass es nicht im Bild auftaucht, dass kein Wackeln der Kamera an deren Einsatz erinnert und kein Fehler im Ton auf die Verwendung eines Mikrofons. Bei der Verwendung von Puppen und Modellen sieht dieses Set-Up anders aus. Kinder sind es meist gewohnt, sich reibungslos in die Welt der Fantasie zu begeben, in der Puppen nicht nur lebendige Wesen verkörpern, sondern als tatsächlich lebendig wahrgenommen werden. Erwachsene müssen sich hierfür bewusst auf das ‚Als-ob‘ Spiel einlassen, mehr als beim klassischen fiktionalen Film, bei dem dem Publikum

selbstverständlich auch bewusst ist, dass es sich um ein künstliches Werk handelt; allerdings ist durch den gewohnten Konsum solcher Medien das Eintauchen in die Welt des Films schon eingeübt und dadurch meist unbewusst.

Die Puppentheaterforscherin Eileen Blumenthal bezeichnet das bewusste sich Einlassen auf eine künstlich hergestellte Illusion als ‚willing suspension of disbelief‘, also das bereitwillige Aussetzen des Zweifels. In ihrem Buch *Puppetry: A Global Survey* (Blumenthal, 2005 S. 71) beschreibt sie, wie in asiatischen Puppentheatertraditionen mit illusionsschaffenden und illusionsbrechenden Elementen gespielt wird. Dies sei im europäischen Puppentheater seit den Avantgarde-Bewegungen des 20. Jahrhunderts ebenso der Fall. Pauline Kalker beschrieb diesen Modus der Wahrnehmung in einem Interview:

Zunächst sieht der Zuschauer nur Puppen, keine lebenden Wesen. Dann fängt er an, sein eigenes Ich auf diese Puppen zu projizieren. So entsteht eine eigentümliche Verbindung. Wenn die Puppe dann stirbt, ist das sehr schmerzlich für den Zuschauer, denn wo das Leben so greifbar ist, wird es auch der Tod (SF2 Kultur, 2010).

Geräusch und diegetische Immersion

Das Eintauchen in die Welt des Films, bei dem die Zuseher\*in ihre tatsächliche Umwelt vergisst, mit der Aufmerksamkeit und allen Sinnen dem Filmgeschehen folgt, wird auch als ‚Immersion‘ bezeichnet. Meike Uhrig zitiert hierzu den Filmkritiker Béla Balázs:

Die bewegliche Kamera nimmt das Auge und somit das Bewusstsein mit – mitten in das Bild und in das Geschehen. [...] Umzingelt von den handelnden Personen wird man in die Handlung verwickelt – man geht, fährt, stürzt mit – obwohl man körperlich noch immer auf demselben Platz sitzen bleibt (Uhrig, 2015 S. 77–78).

In *The Great War* und *L'Image Manquante* trägt die Ebene des Geräuschs dazu bei, die Puppen und Modelle gefühlt zum Leben zu erwecken. Die Ebene des Geräuschs, der sogenannte atmosphärische Ton, spielt auch im konventionellen Film eine wichtige, wenn auch leicht übersehbare Rolle. James Monaco erklärt, der Ton bewirke den Aufbau von Raum und Zeit und sei wesentlich für das Schaffen eines Schauplatzes und der Raumatmosphäre. Ein tonloses Bild werde lebendig, wenn ein Soundtrack hinzugefügt wird. Das Geräusch, mehr noch als Dialog und Musik, baue das akustische Umfeld auf (Monaco, 2015 S. 228). Nils Borstnar betont, dass Film den atmosphärischen Ton braucht um einen realitätsnahen Eindruck zu erzielen. Dieser müsse anhand stereotyper und leicht dechiffrierbarer akustischer Signale unsere spezifische akustische Umwelt imitieren (Borstnar, et al., 2008 S. 140). Lothar

Mikos weist darauf hin, dass Geräusche nicht nur für die Raumrepräsentation bedeutsam sind, sondern auch für die Vermittlung physikalischer Eigenschaften (Mikos, 2008 S. 236).

In *The Great War* und *L'Image Manquante* ist die Bildebene offensichtlich konstruiert und das Publikum kann sich willentlich auf die Erzählung einlassen. Hierbei spielt die Geräuschebene eine umso größere Rolle, da sie durch akustischen Illusionismus dieses Einlassen auf die Filmwirklichkeit unterstützt und sie plausibler erscheinen lässt. Tom Levin sieht das im Laufe der Filmgeschichte immer ausgefeiltere Hinzufügen von Ton zum bewegten Filmbild im Kontext von Lücken und Ergänzungen. Neue Technologien, die immer mimetischere Darstellungen ermöglichen, stärken einerseits den Eindruck von Realität, während sie gleichzeitig eine Bedrohung dieses Realitätseindrucks darstellen. Die Wirksamkeit von Elementen, die den Realitätseffekt erhöhen sollen, hängt laut Levin immer auch davon ab, ob das Publikum sich bewusst dem Täuschungsapparat hingibt, der als solcher erkennbar bleibt (Levin, 1984 S. 58–59). Im Animationsfilm spielt der Ton eine bedeutende Rolle für die Glaubhaftigkeit der Filmwirklichkeit, die künstliche Zusammenfügung von Bild und Ton ist aber transparent, speziell wenn die Figuren unbewegt sind wie in *L'Image Manquante* oder der Geräuschemacher sichtbar ist, wie in *The Great War*. Das Publikum kann sich also bewusst auf die Täuschung einlassen.

Bei *The Great War* hat der Geräuschemacher Arthur Sauer einen prominenten Platz auf der Bühne. Seine Instrumente und Gerätschaften nehmen viel Raum ein und sind ein interessantes visuelles Element. Seine Rolle kann als Hommage an den frühen Film gesehen werden, als zu Stummfilmen live Musik und Soundeffekte produziert wurden. Zu Beginn des Films ist der Aufbau der ersten Szenerie zu sehen: erdiger Boden in den ein ausgeschnittenes Schwarz-Weiß Bild eines Dorfes gesteckt wird, daneben wird eine Reihe Papierbäume platziert. Im Vordergrund wird noch eine Ebene Plastikgebüsch eingefügt. Während des gesamten Aufbauprozesses ist die Geräuschkulisse bereits sehr präsent. Es klingt nach sommerlicher Natur: Es sind Vogelgezwitscher, Grillenzirpen, Insektensummen und Krötenrufe zu hören. Schließlich ertönt Hufgeklapper und eine Pferdekutsche bewegt sich durch das Bild [00:30 – 01:40]. Während Arthur Sauer für das Theaterpublikum durchwegs sichtbar ist, wird er in der Filmversion (die hauptsächlich die Projektion beinhaltet) nur stellenweise gezeigt. Jede Szene wird von einer differenzierten Geräuschkulisse begleitet. Diese besteht großteils aus naturalistischen Klängen aber stellenweise auch aus nicht-naturalistischen Soundeffekten. Musik im üblichen Sinn kommt nur an einer Stelle zum Einsatz. In einem Fernsehbeitrag zu *The Great War* wurden die vielseitigen Techniken hervorgehoben, die Arthur Sauer für die Geräuschkulisse zum Einsatz bringt:

More than fifty instruments are also used in this performance by one sound artist to create the sounds of battle fields, machine guns and even growing trees. Take these coconuts for example: they are used to mimic the sounds of a horses hooves. [Arthur Sauer:] „when you have a tank for instance, I use a vibrator and I put it on a tin can with marbles inside and I do a coconut on top of it so that gives the idea of sitting in a tank“ (Channel News Asia, 2015)

Die Ebene des Geräuschs schafft zum einen Atmosphäre: Die Tiergeräusche erzeugen einen Eindruck des Ortes der Schützengräben mitten in der Landschaft. Die Art dieser Tiergeräusche trägt auch zum Eindruck einer Jahres- und Tageszeit bei. Sommerliches Insektensurren [00:00:30] klingt anders als vereinzelt, hallende Vogelrufe im Winter [00:38:00]. Als Prosper berichtet, dass er mit einem Kameraden in einen eroberten Bunker hinabstieg, sind von einer Taschenlampe beleuchtete Stufen zu sehen. Das Geräusch der Schritte schafft den Raumeindruck von Beton durch den harten, hallenden Klang. Unten sind Ratten zu sehen, deren aufgeschrecktes Umherhuschen von trippelndem Rascheln unterstützt wird, das auch den Müll und Dreck am Boden akustisch spürbar macht. Auch die Weinflasche, die sich als Sprengfalle herausstellt, wird beim Aufheben von einem gläsernen Plopp-Geräusch begleitet. Die Tonebene hilft, die Aufmerksamkeit zu lenken, da manche Vorgänge einen Sound haben und somit in den Vordergrund der Wahrnehmung rücken, und andere nicht.

Geräusche können unterschiedliche Bewegungsqualitäten suggerieren. Das Hufgeklapper, das in der ersten Szene den von einer Hand bewegten Reiter begleitet, zieht das Publikum trotz der sichtbaren händischen Animation in die diegetische Welt hinein. Diesen Effekt hat auch das Flattergeräusch, welches das ‚Auffliegen‘ eines Plastikvogels begleitet, der an einem sichtbaren Draht bewegt wird. Die Flügel bewegen sich nicht, doch das naturalistische Geräusch erweckt den Eindruck eines flatternden Vogels. Auch als später Füße zu sehen sind, die über erdigen Boden gehen, trägt das Geräusch, das die Schritte begleitet (langsame, schwer klingende, raschelnde Schritte) stark dazu bei, einen Eindruck der Haptik des Bodens zu schaffen, sowie die ruhige Stimmung und den schweren Körper des Gehenden zu vermitteln.

Hotel Modern haben sich entschieden, die Umgebungsgeräusche zu betonen und menschliche Stimmen oder Dialoge (von den Briefen abgesehen) auszusparen. Auch Musik kommt nur in einer Szene vor. Dies führt in Kombination mit der ausführlichen Darstellung von Prozessen in der Natur wie das Wachsen und Welken der Pflanzen und verschiedener Wettereinflüsse dazu, dass dem Publikum eine weitere Perspektive angeboten wird. Neben der subjektiven Sicht Prosperts, die man über die Briefe nachvollziehen kann, vermitteln Geräusch und Landschaftsdarstellungen eine gewisse Gleichmütigkeit der Natur. Als ein Soldat beim Urinieren von einem Schuss getroffen wird, folgt statt dramatischer Filmmusik Vogelgezwitscher. Das Geräusch prägt auch stark die letzte Szene, als zu sehen ist, wie auf dem

leichenübersäten Schlachtfeld langsam ein Wald wächst: Man hört Wind und Regen, Vogelrufe und raschelnde Klänge, die das Sprießen von Pflanzensprossen vermitteln. Die emotionale Interpretation des Geschehens wird nicht über Filmmusik gelenkt sondern bleibt dem Publikum selbst überlassen.

In *L'Image Manquante* besteht die Klangebene aus Narration, Musik, evokativem Sound und naturalistischem Geräusch. Der atmosphärische Ton, der die Filmaufnahmen der unbewegten Tonfiguren begleitet, erweckt die statischen Dioramen in der Wahrnehmung zum Leben. Zu Beginn, als zum ersten Mal vom Leben im Phnom Penh der Kindheit erzählt wird, ist fröhliche Khmer Musik zu hören, dazu Stimmengewirr, Geschirrklopfen und Lachen. Als die Szene in den Innenraum des Hauses der Familie Panh wechselt, ist weiterhin die Musik zu hören, dazu Grillenzirpen. Der Erzähler spricht davon wie der Vater abends Gedichte vorlas, und die Klangkulisse unterstützt den nächtlichen Eindruck. In den letzten Sekunden dieser Einstellung sind plötzlich Maschinengewehrschüsse zu hören und es folgt ein Schnitt zu einem Filmausschnitt in körnigem Schwarz-Weiß, der brennende Palmen zeigt.

Das Filmgeräusch, das sich meistens mit der Musik zu einem vielschichtigen Klangteppich mischt, evoziert die Atmosphäre der verschiedenen Schauplätze. Als der Erzähler von der Deportation der Familie aufs Land berichtet, sind Tonfiguren, die Erwachsene und Kinder darstellen, im Modell eines Güterzuges zu sehen. Im Hintergrund zieht eine Landschaft in schwarz-weißem Realfilmmaterial vorbei und es ist neben bedrohlich klingender Musik das Quietschen der Schienen zu hören sowie das Weinen eines Babys. Als ein von Ochsen gezogener Wagen zu sehen ist, auf dem die Menschen weitertransportiert werden, ist Wagenrumpeln und das Läuten von Kuhglocken zu hören. Eine Szene zeigt wie im Arbeitslager zum Essen gerufen wird: Ein Khmer Rouge Mann (mit rot-kariertem Schal und Schirmkappe) ist zu sehen, der vor einer großen, an einem Baum montierten Glocke steht und einen Stock in die Höhe hält. Dazu hört man das Geräusch mehrerer Schläge auf eine Glocke. Dies erzeugt den Eindruck, man sehe den Mann auf die Glocke schlagen, obwohl die Figur unbewegt ist.

Die Szenen im Arbeitslager sind neben den Klängen der Narration und der fast durchgehend präsenten Musik auch von ‚Naturgeräuschen‘ begleitet, die den Eindruck verstärken, sich auf dem Land, in der Natur zu befinden. In jener Passage, als der junge Panh seinen Freund\*innen in der Nacht von der Apollo Rakete erzählt, hört man zuerst ‚Nacht-Waldgeräusche‘. Eine Rückblende zeigt Panhs Familie (vielleicht auch Nachbarn und Freund\*innen), Erwachsene und Kinder, die gemeinsam im Fernsehen den Start einer Rakete beobachten. In das TV-Gerät, das Teil der unbewegten Puppenwelt ist, ist bewegtes Videomaterial dieses Ereignisses eingefügt. Auf der Geräusch-Ebene sind Zischen, Piepsen und Stimmen zu hören, verzerrt von Funkrauschen („Apollo Eleven, this is Houston, over“ [00:25:14]).

Als man eine Kuhherde sieht, sind Kuhglockenläuten und Rufe von Menschen zu hören, die in diesem Zusammenhang wirken, als trieben sie die Herde an. Bei der Beschreibung, wie Panh durch Schlamm waten muss, sind Wasser- und Platsch-Geräusche zu hören. Als das noch härtere Arbeitslager geschildert wird, sind Geräusche zu hören, die gemeinsam mit der Bildebene als Hack- und Grabgeräusche interpretiert werden: Hämmern, Knacken und Rascheln. Bei einer Rückblende sind spielende Kinder zu sehen, dazu ist ein Gewirr von fröhlichen Kinderstimmen zu hören. In der Szene die zeigt, wie im Wald eine Leinwand aufgebaut ist und die Menschen gezwungen werden sich dort Propagandafilme anzusehen, ist auf der Geräuschebene der Klang eines ratternden Projektors zu hören. Donnerrollen und Regenrauschen unterstreichen den Eindruck des Gewitters, als zu sehen ist, wie der junge Panh und die anderen Kinder des Nachts schutzlos im Regen stehen. Hier ist außerdem ein bewegtes Element im Bild, nämlich tatsächliches Wasser, das von oben auf die Figuren prasselt. Als später in die Gegenwart geblendet wird, und zu sehen ist wie die früheren Khmer Rouge-Peiniger nun friedlich auf dem ehemaligen Gelände der Arbeitslager leben, ist fröhliche Musik zu hören, Stimmengewirr, Kindergeschrei und Hahnenkrähen. Die Mischung verschiedener Klänge bekräftigt, gemeinsam mit den Zeitsprüngen und verschiedenen Bildebenen, auch das Gefühl, sich im Erinnerungsstrom Rithy Panhs zu befinden. Es wird nicht linear eine Geschichte erzählt, sondern es mischen sich historischer Bericht, Erinnerung und Reflexion und dies spiegelt sich in den durch Musik emotional gefärbten Geräuschelementen wieder.

#### Puppen als Projektionsfläche

Im Artikel „Jan Švankmajer: Film As Puppet Theatre“ beschrieb James Frost verschiedene philosophische Ansätze zur ‚Animation‘ von Puppen: 1853 schrieb Charles Baudelaire, dass Kinder verschiedenste Objekte animieren, und ihre Suche nach der Seele der Dinge den Beginn eines metaphysischen Zugangs zur Welt bedeute. Obwohl Kinder wüssten, dass sich niemand hinter der ‚Maske‘ der Puppe befindet, erwecken sie diese durch ihren eigenen emotionalen Einsatz zum Leben. Für Rilke sei die Puppe ein leeres Gefäß, in das wir die eigenen Erfahrungen füllen. Sie werde zum Referent für die Bedeutung unserer eigenen Existenz. Frost zitiert den Regisseur und Puppenspieler Roman Paska, der sagte: “the mask of an actor or dancer conceals a density of humanity; the puppet, nothing but emptiness” (Frost, 2016).

Das durch Vorstellungskraft verkörperte Potential von Puppen kommt in *L'Image Manquante* prägnant zum Ausdruck, als die Puppe, die Panhs Vater darstellt, eingeführt wird. Auf der Bildebene sind Hände zu sehen, die eine Tonfigur schnitzen und bemalen, und die Stimme sagt: „His suit is white, his tie is dark, I want to hold him close. He is my father.“ Zum einen

kann die Puppe repräsentativ für den verstorbenen Vater physisch nah sein, zum anderen kann sie durch ihre ‚Leere‘ (im Vergleich zu einem Schauspieler) den Vater symbolisch verkörpern anstatt ihn zu ‚spielen‘. Es wird nicht gesagt „he represents my father“, sondern „he is my father“. Ian Buruma beschrieb in seiner Rezension von Hotel Moderns Stück *Kamp* wie die Stilisierung der Puppen aus seiner Sicht wirkt:

It works, I think, precisely because of the artificiality, the stylization of the performance. The details evoke reality, often to horrifying effect, without trying to mimic it. Puppets can seem more real than actors, because they leave more to our imagination (Buruma, 2010).

Honess Roe weist darauf hin, dass Dokumentationen meist die Geschichten einzelner Personen oder Personengruppen erzählen und ein Publikum, deren Lebensrealitäten potentiell als spezifisch und für sich selbst als nicht relevant, wahrnimmt. Durch die visuelle Stilisierung von Animationsfilm werde es erleichtert, sich selbst in das Szenario hineinzudenken. Honess Roe verweist auf Scott McCloud, der in *Understanding Comics* schrieb, dass die Gesichter von Comic-Charakteren abstrakter und symbolischer seien als Fotografien, was mehr Menschen erlaube, sich mit der Figur zu identifizieren. Dasselbe gelte für Figuren in *Anidocs* (Honess Roe, 2016 S. 23). Hotel Modern lassen in ihrer Beschreibung des Stücks anklingen, dass für sie Prosper's Geschichte nicht nur exemplarisch für das Schicksal anderer Soldaten im Ersten Weltkrieg stehen kann, sondern noch allgemeiner für die Erfahrung des Krieges:

1914–1918. Many millions of soldiers wrote letters to their loved ones from the trenches. Millions died in the fire and the mud. Millions came home with stories that could not be told, or could not be heard. Just like after any war (Hotel Modern [2], o.J.).

## Transparenz und Distanzierung

### Transparenz der Herstellung

In beiden Werken wird der Herstellungsprozess der Darstellung thematisiert und gezeigt. In *The Great War* kann das Publikum der Theatergruppe dabei zusehen wie sie den Film, der live auf die Leinwand projiziert wird, produzieren. Bei ihren live Auftritten laden Hotel Modern das Publikum nach der Vorstellung ein auf die Bühne zu kommen und sich das Material und die Technik aus der Nähe anzusehen, sowie Fragen zu stellen. In *L'Image Manquante* wird sowohl in der Narration der Prozess der Darstellung reflektiert, als auch das Schnitzen und Bemalen der Tonfiguren gezeigt. Im Abspann sind Bilder des *Making-Of* zu sehen: Fotos die

das Studio und den Aufbau der Modelle zeigen. Man sieht das Set-Up der Beleuchtung, der Kameras und der Computer. Diese transparent gemachte Rekonstruktion verweist auf die Arbeit Vergangenes in die Gegenwart zu holen.



Abb. 23 *The Great War*, Foto: Joost van den Broek



Abb. 24 *The Great War* (nach der Vorstellung)  
Foto: Naëmi Handler

Nach Honess Roe ist das Animieren von persönlichen, kollektiven und *post-memory* Erinnerungen sein ästhetischer Zugang, der die Vergänglichkeit von Geschichte und Erinnerung thematisiert (Honess Roe, 2013 S. 142). Für Lawrence Thomas Martinelli spielt der handgemachte Charakter von animierten Dokumentarfilmen eine bedeutende Rolle, um, die persönliche Sichtweise der Künstler\*in offen zu legen:

In animated documentaries [...] the moment of visualization of reality is openly artificial. Especially with 'hand-made' techniques, namely by drawings (but also by cut-outs, modelled clay and puppets), the artificial recreation of reality is manifest. [...] the presence of the author-narrator is totally exposed, thus so are the narrator's point of view and the fact that the reality reported has been recreated artificially on the basis of the narrator's choices (Martinelli, 2010).

Honess Roe nennt als weitere Dimension der offensichtlichen ‚Gemachtheit‘ animierter Filmbilder, dass dies den Verdacht der Bildmanipulation umgehe. Da das zeitgenössische Publikum um die Möglichkeiten wisse, Realfilm digital unmerklich zu verändern, seien offen künstliche Darstellungsformen für Non-Fiction eine Möglichkeit diesem Misstrauen zu begegnen: „The animated documentary takes the viewer beyond the point of distrusting the origin of the image or the profilmic by embracing its quality as a constructed form.“ (Honess Roe, 2013 S. 171).

Hotel Modern scheint dem Publikum Prospects Erlebnisse greifbar machen zu wollen. Der Ort des Geschehens wird rekonstruiert, das Immaterielle, die Erinnerung, die Vergangenheit wird materialisiert. Dies geschieht mit scheinbar einfachen Mitteln. Das ‚Greifbare‘ hat mit dem Medium zu tun: Es ist nicht gezeichnete Animation, sondern dreidimensionales Material, das

man physisch berühren kann. Das Publikum hat zwar nicht die Möglichkeit dies zu tun, aber visuell wird ein haptischer Eindruck erzeugt. Dies geschieht durch Nahaufnahmen, die deutlich die Materialität erkennen lassen, sowie die Hände die im Bild auftauchen und die Objekte berühren, arrangieren und animieren.

In *L'Image Manquante* beschreibt Panh auf poetische Weise den Prozess der Rekonstruktion seiner Vergangenheit und Erinnerungen. Es klingt gleichzeitig metaphorisch und konkret: Während man sieht wie Hände aus Ton eine Figur formen ist dieser Text zu hören:

With clay and with water, with the dead, with rice fields, with living hands, a man is made. It doesn't take much, it just takes will.



Abb. 25 *L'Image Manquante* [00:03:42]

In der Narration wird die Figur des Vaters eingeführt und es wird klar, dass die Puppe, die gerade geschnitzt und bemalt wird, ihn darstellt. Die zweite Puppenherstellungsszene ist Teil der Darstellungen der Arbeitslager. Zuerst ist Archivfilmmaterial zu sehen: lange Reihen von dunkel gekleideten Menschen, die barfuß auf roher Erde gehen und in Körben Steine und Erde transportieren. Dann folgt ein Schnitt zu den Händen, die diesmal eine andere Figur bemalen, eine, die immer wieder auftauchen wird: sie stellt einen kauern Menschen mit offenem Mund dar, der sich die Ohren zuhält. Er trägt ein bunt gepunktetes T-Shirt und es wird klar, dass dies den jungen Panh darstellt. Die letzte Szene in der die Puppenherstellung zu sehen ist wird gezeigt, nachdem erzählt wird, wie Panh und seine Freunde in der Erde nach essbaren Wurzeln graben. An dieser erschütternden Stelle bietet dieser kurze Schritt zur extradiegetischen Darstellung die Möglichkeit von der emotionalen Einfühlung Abstand zu nehmen.

Nach Nick Bradshaw schafft das Zeigen des Herstellungsprozesses eine Dialektik von Dekonstruktion und Rekonstruktion. Das Schnitzen der Statuetten suggeriere eine Erneuerung aus Erde und Staub. Er sieht *L'Image Manquante* im Kontext einer globalen Entwicklung, worin kreative Dokumentarfilmschaffende danach streben undokumentierte Erinnerungen wiederzubeleben und die Würde derer wiederherzustellen, deren Andenken dem Schweigen zum Opfer fiel (Bradshaw, 2014). Im Film wird thematisiert, dass die Roten Khmer sehr viel Bildmaterial, das nicht ihrer Ideologie entsprach, zerstörten (Eagan, 2014). Das „fehlende Bild“ bezieht sich also auch auf diese verlorenen Kulturgüter sowie die auf Fotos gebannten Erinnerungen von Privatpersonen. Das eingefügte Propagandafilmmaterial aus ‚Demokratisch Kampuchea‘ war von der Vietnamesischen Armee sichergestellt worden, nachdem sie das Regime 1979 gestürzt hatten (Kleinen 2013). Für Rithy Panhs eigene Geschichte gibt es kaum fotografische Bilder. Die Puppentheater zeigen dem Publikum das, was nicht mehr zugänglich ist und wiederhergestellt werden muss, um diese Geschichte zu

erzählen (Torchin, 2014 S. 34). Beige Adams beschreibt das Fehlen von Originalfilmmaterial als einen verbreiteten Beweggrund für Dokumentarfilmemacher\*innen, Animationstechniken für die Rekonstruktion vergangener Ereignisse einzusetzen:

Faced with a deficit of materials with which to reconstruct an event or illustrate the written word, the trend among documentarists has been to animate a short sequence within a feature. The impossibility of real-time filming, or the prohibitive costs and general distaste for reconstruction have also led directors to opt for a variety of animation techniques, from hand-drawn stills to puppetry and 3-D techniques like Second Life and motion capture (Adams, 2009).

Das im Filmtitel *L'Image Manquante* angesprochene ‚fehlende Bild‘ taucht im Text immer wieder auf, jedoch nicht als ein einzelnes, sondern als verschiedene Bilder, von denen Panh manche heraufbeschwören möchte („I seek my childhood like a lost picture“ [00:02:31]) und sich von anderen zu lösen wünscht („I wish to be rid of this picture of hunger and suffering.“ [00:50:30]).

Annabelle Honess Roe legt dar, wie die Verwendung von Animation im Gegensatz zu Realfilm die Abwesenheit von Personen und die Lücken des fotografisch Dokumentierten hervorheben kann (Honess Roe, 2013 S. 28). Animation bringe deutlicher als Realfilm zum Ausdruck, dass der Zugriff auf die Vergangenheit nicht uneingeschränkt möglich ist, sondern immer Brüche und Verschiebungen in der Darstellung erhalten bleiben (Honess Roe, 2013 S. 35–36). In ihrem Text „Imaginary Documentary“ schreibt Carol Martin, dass Kunst wie *Hotel Moderns History of the World – Part Eleven* (der Kurzfilm über das Attentat auf das World Trade Center) Realitäten erzeuge, für deren Begreifen es eines ‚Rahmens‘ bedarf. *Hotel Moderns* Zugangsweise zu Dokumentation dokumentiere neben den Geschehnissen auch die Anstrengung sich vorzustellen was wirklich geschah (Martin, 2013).

Ellen Rocha verweist in Bezug auf die Rolle der Materialität im Stop-Motion Film auf die erweiterte Bedeutung von sichtbaren Spuren der Hand der Künstler\*in. Sie bezieht sich auf das von John Sundholm erarbeitete Konzept von „Deixis“, das hinweisende Elemente bezeichnet, die hervorheben, dass ein Film eine Äußerung einer bestimmten Person in einem spezifischen örtlichen, zeitlichen und sozialen Kontext ist. Rocha sieht es als Stärke handwerklicher Animationstechniken, dass Spuren des physischen Prozesses der Herstellung auf die Präsenz der Künstler\*in verweisen:

Deixis, then, might also indicate the presence of the artist in her own work or, in other words, the traces that the animator leaves in the final result. Rather than concealing this presence, there is a direct physical connection between the animator and her own piece in handmade processes: it highlights the physical act

of animating and the physical touch of manipulation in the making of the piece (Rocha, 2016).

### Distanz und Verfremdung

Jena Osman bezeichnet Puppentheater als episches Theater, da Puppen menschliche Handlungen auf eine Art ausführen, die sie befremdlich wirken lassen. Solch ein verfremdender Blick führe zu neuen Sichtweisen der Handlungen, die wir Menschen täglich auf Mikro- und Makroebene vollziehen (Osman, 2008 S. 19). Im Lexikon der Filmbegriffe wird der Verfremdungseffekt (englisch: ‚distancing‘ oder ‚defamiliarization effect‘) folgendermaßen beschrieben:

Der von Bertolt Brecht gebrauchte Begriff des Verfremdungseffektes bezieht sich auf das wichtigste Wirkungsmodell des von ihm propagierten epischen Theaters. Er meint damit einen Darstellungsstil der kritischen Distanzierung, in dem es nicht um eine möglichst dichte Illusionierung des Zuschauers geht, sondern darum, die Aufmerksamkeit der Zuschauer vom Ablauf des Geschehens auf die Sinnggebung des Geschehens, die Konventionen der Darstellung und die oft nur impliziten ideologischen Determinanten des Spiels zu lenken. Der Zuschauer soll das Verhalten der einzelnen Figuren mit einem gewissen Abstand kritisch beobachten und bewerten (Wulff, 2017).

Als Beispiele für distanzierende Inszenierungsmittel wird das Kommentieren von Szenen, das Heraustreten der Schauspieler\*innen aus ihren Rollen, Besetzungsmodifikationen (Merkmale der Schauspieler\*innen wie Geschlecht und Alter entsprechen nicht der Rolle) und Abstraktion des Environments genannt (Wulff, 2017). In *The Great War* und *L'Image Manquante* wirken mehrere Elemente anti-illusionistisch. Unter anderem das offene Zeigen der Technik, die weiblichen Stimmen für einen männlichen Protagonisten in *The Great War* und die Unbewegtheit der Figuren in *L'Image Manquante*, sowie die Reflexion des Darstellungsprozesses im gesprochenen Text.

In der Rezeption von *The Great War* und *L'Image Manquante* wird einerseits auf die emotional erschütternde Wirkung hingewiesen, andererseits auch hervorgehoben, dass die Darstellung mit Puppen das Publikum vom Inhalt distanziert. Kerstin Edinger verwies einerseits auf die verfremdende und gleichzeitig Mitgefühl hervorrufende Wirkung von Hotel Moderns Stücken:

Für ihre Theaterstücke bauen sie eine Miniaturwelt auf. Anstelle von Schauspielern bewegen sie kleine Figuren hin und her. Das filmen sie mit Fingerkameras und projizieren die Inszenierung auf eine Leinwand. So entsteht eine Verfremdung. Das Seelenleben der Figuren

tritt zurück, es erscheint die allgemeine Struktur, die hinter den Dingen steckt [...] Mit ihren Filmen und Theaterstücken wollen sie nicht schockieren sondern Mitgefühl erzeugen (Edinger, 2008).

Daniel Eagan schreibt zu *L'Image Manquante*: "This is harsh, gruesome material that is not easy to watch" (Eagan, 2014). Die Daily Post beschrieb *The Great War* als: "theatrical experience that is poignant, powerful and yet so simple that, at times, it brings tears to the eyes" (Hotel Modern [2], o.J.). John Kleinen meint, Panhs Entscheidung das Trauma des kambodschanischen Genozids mit „künstlichen Mitteln“ darzustellen, sei von der Filmtechnik des „distancing“ oder der „defamiliarization“ motiviert. Sie störe die emotionale Involviertheit und Einfühlung in die Erzählung, und bringe stattdessen ein allgemeineres Bild von asymmetrischer Machtverteilung zum Vorschein (Kleinen 2013). Eagan argumentiert ebenfalls, dass die Figuren und das ruhige Off Kommentar die Zuseher\*innen vom Schrecken der gezeigten Szenen distanzieren (Eagan, 2014). Aus Robert Greenes Sicht vermitteln die Tonfiguren im Vergleich mit traditionellen Dokumentarfilmformen ein starkes Gefühl von Entfremdung von der Vergangenheit (Greene, 2014).

Die Narration der beiden Werke schafft einerseits Nähe, weil sprachlich die persönlichen Gedanken und das Innenleben der Protagonisten vermittelt werden, andererseits Distanz dadurch, dass es in beiden Fällen einen zeitlichen Abstand zwischen dem Erleben und dem Erzählen gibt. Bei *The Great War* ist eine Reflexionsebene dadurch eingezogen, dass Prosper seine Erlebnisse als Brief aufschreibt, nachdem sie geschehen sind. Bei *L'Image Manquante* liegen zwischen dem Erleben und der Erzählung über vierzig Jahre in Panhs Leben.

In *L'Image Manquante* wird die persönliche Geschichte von Rithy Panh erzählt, es ist jedoch nicht seine Stimme zu hören. Der Text, der von Christophe Bataille mitverfasst wurde, wird vom Schauspieler Randal Douc, beziehungsweise in der englischen Version von Jean-Baptiste Phou gesprochen. Es ist der erste von Panhs Filmen, in dem seine eigenen subjektiven Erfahrungen im Vordergrund stehen, die jedoch durch den Co-Autor und die andere Stimme wieder ein Stück von seiner Person weggerückt werden (vgl. Zylberman 2014). Robert Green nennt die Erzählstimme "director's stand-in" und beschreibt sie als kontemplativ und unaufgeregt (Greene, 2014). Leshu Torchin schreibt, die Strategie, Panhs ‚first person testimony‘ von einem Schauspieler sprechen zu lassen, schaffe einen Spalt im Klangregister des Films. Solche Zugangsweisen dienen laut Torchin dazu dem Anspruch entgegenzuwirken einen uneingeschränkten Zugang zu traumatischen Erfahrungen beziehungsweise zur Vergangenheit haben zu können (Torchin, 2014). Ein weiteres Moment der Verallgemeinerung persönlicher Erinnerungen und Erlebnisse entsteht dadurch, dass im Text die Personen teils nicht genau bezeichnet werden. Es werden keine Namen genannt und es ist beispielsweise von

„the mother“ und „the girl“ die Rede, an Stelle von „my mother“ oder „my sister“. So ist manchmal nicht klar, ob es sich um Panhs eigene Familie handelt oder um eine andere (Zylberman, 2014).

## Conclusio

By releasing the documentary from the strictures of a causal connection between filmic and profilmic, animation has the potential to bring things that are temporally, spacially and psychologically distant from the viewer into closer proximity. It can conflate history, transcend geography and give insight into the mental states of other people (Honesty Roe, 2013 S. 2).

In *The Great War* und *L'Image Manquante* erwecken die Puppen Assoziationen zu kindlichem Spiel, die in Kontrast zum Gegenstand der Darstellung – Krieg und Gewaltherrschaft – steht. Dies ermöglicht einen leichtfüßigen Zugang zu schwerwiegenden Themen und verweist in zweiterem Werk auf den Ursprung der visualisierten Erinnerungen in der Kindheit. Die skalierte Darstellung ermöglicht einen Blick auf das Geschehen aus der Makroperspektive und erlaubt das buchstäbliche Hantieren und aktive Umgehen mit den Elementen der Darstellung und der Geschichte.

Das Publikum kann erkennen, aus welchen Materialien die dreidimensionalen Puppen und Modelle bestehen. So scheint durch die Repräsentationsebene die Materialität und der Herstellungsprozess der Objekte hindurch, was den Eindruck von Haptik und Greifbarkeit hervorruft. Die Überschneidung verschiedener medialer Ebenen wie gebaute Puppenwelt und Realfilm erlaubt gleichzeitig, verschiedene Aspekte der Wirklichkeit zu verbildlichen. Gegenwart und Vergangenheit, propagandistische Trugbilder und subjektive Erfahrungen, physische Umgebung und innere Bilder können in Verbindung oder Kontrast gesetzt werden. Das Material der Erde sticht als direkt eingesetztes Element hervor und erhält konkrete sowie metaphorische Bedeutung. Mit dessen Stofflichkeit wird das Thema des Begrabens betont und auf den Prozess des Vergessens und Erinnerns verwiesen. Das Auftauchen ‚realer‘ Hände bricht als extradiegetisches Element die Illusion und verweist auf die Gemachtheit der Werke. Weiters kann es als Repräsentation äußerer Mächte, die das Geschehen lenken, gelesen werden.

Anhand von Puppen kann das Thema Sterben und Tod abstrahiert dargestellt werden. Neben die erschütternde Wirkung der Erzählung kann somit eine distanzierte Haltung treten. Somit entsteht Raum für poetische Bilder wie zum Beispiel das der Seelen der Verstorbenen. Die naiv anmutende Darstellungsweise kann auch als Parallele zur inneren Flucht der Protagonisten in andere Gedankenwelten verstanden werden. Für das Publikum bedeutet dies ebenso, dass die Konfrontation mit den geschilderten Gewalterfahrungen erträglicher und zugänglicher wird als ohne diese mediale Übersetzung. Mit Puppen (und Animationsfilm im Allgemeinen) kann leichter als mit konventionellen Mitteln des Dokumentarfilms eine subjektive Wahrnehmung

verbildlicht werden. Die emotionalen und körperlichen Erfahrungen der Protagonisten stehen im Vordergrund und haben Vorrang vor ‚objektiven‘ Darstellungsweisen.

Das Publikum kann sich angesichts der Low-Tech Ästhetik der Werke bewusst dazu entscheiden, sich auf die dargestellten Wirklichkeiten einzulassen. Dieser Prozess wird auch als „willing suspension of disbelief“ bezeichnet. Der atmosphärische Ton fördert dieses Sich-Einlassen und scheint die Objekte zum Leben zu erwecken. Durch naturalistische Umgebungsgeräusche wird ein Eindruck der Schauplätze vermittelt sowie die Wahrnehmung verschiedener Bewegungsqualitäten unterstützt. Durch ihre Abstraktion fordern Puppen die Vorstellungskraft des Publikums heraus und können so zu Projektionsflächen eigener Assoziationen werden. Die Reduktion der Details ermöglicht es außerdem, die dargestellten Geschichten als exemplarisch für größere Zusammenhänge zu lesen.

Durch Zeigen des Herstellungsprozesses – sowohl der Puppen als auch der Szenenbilder – wird hervorgehoben, dass Urheber\*innen mit eigener Perspektive hinter dieser Darstellung der Geschichte stehen. Überdies thematisiert dies die Arbeit der Erinnerung und Rekonstruktion von Vergangenheit. Die offengelegte Technik führt im Sinne eines Verfremdungseffekts dazu, aus dem Zustand der Einfühlung heraustreten und einen analytischen Blick erlangen zu können. Das Publikum wird nicht manipuliert sondern kann modulieren, wann Empathie und wann Distanz im Vordergrund ihrer Betrachtung stehen.

Die Gegenüberstellung der beiden Werke *The Great War* von Hotel Modern und *L'Image Manquante* von Rithy Panh hat zu interessanten Einsichten über die Wirkungsweisen von Puppen als Medium der Geschichtsaufarbeitung geführt. Manche der hier erlangten Erkenntnisse können verallgemeinert werden (wie die vordergründige Materialität und die Bedeutung der Abstraktion der Puppen), andere Aspekte sind spezifisch für diese Werke (wie das Betonen der Herstellung oder der spezielle Umgang mit Bewegung und Statik). In der vorliegenden Arbeit konnte anhand von konkreten Beispielen dargelegt werden, wie alternative Formen der Dokumentation andere Ebenen der Realität als konventionelle realfilmische Formate verbildlichen können. Durch die erkennbare Künstlichkeit der Visualisierung wird anstelle von vorgeblicher Objektivität die subjektive Perspektive auf Geschichte offengelegt. In *L'Image Manquante* kommt die poetisch-expressive Kraft der Darstellung mit Puppen zum Einsatz, bei *The Great War* der humorvolle Aspekt und die Faszination der Herstellungsweise. In beiden Fällen wirkt dies als Gegengewicht zum Gewicht des Themas und schafft eine neue Sichtweise auf die gezeigten Inhalte: in *The Great War* ein Zeigen des Menschen als Spielball kriegstreibender Mächte sowie das Sichtbarmachen eines moralisch zwiespältigen Gegenbildes zur Idee des Kriegshelden. Bei *L'Image Manquante* wird durch die Puppen betont, dass es sich um Erinnerung nach vielen Jahren handelt. Die

unkonventionelle Form thematisiert auch die Frage nach Darstellungsmöglichkeiten traumatisierender Erlebnisse und der poetische Zugang erweist sich hierfür als mögliche Strategie. Weiters wurde deutlich, dass die Darstellung schmerzlicher Erfahrungen mittels Puppen dem Publikum erlaubt das Maß an Empathie zu modulieren, sodass die Auseinandersetzung mit dem Thema erträglich und Reflexion möglich wird.

With humour and playfulness we tell stories about war, cruelty, loneliness. We want to be sensitive but not sentimental. Richly decorated but not veiled. We want to be confrontational and to put things in perspective at the same time.

(Hotel Modern [4], o.J.)

You know, totalitarianism tried to erase or wipe out your identity, your name, and your family – and so you must go the other way. [...] You will use words, you will use poetry, you will use music, you will use light, you will use clay – you will use whatever you have in your hand to fight back. [...] The first thing is, you must be free.

(Rithy Panh im Interview mit Deirdre Boyle, 2014b)

## Quellenverzeichnis

- Adams, Beige. *When Docs Get Graphic: Animation Meets Actuality*. 2009.  
<http://www.documentary.org/magazine/when-docs-get-graphic-animation-meets-actuality>  
(Zugriff am 12. März 2018).
- Arriens, Klaus. *Wahrheit und Wirklichkeit im Film. Philosophie des Dokumentarfilms*. Würzburg:  
Königshausen & Neumann, 1999.
- Badt, Karin. *Meeting Rithy Panh in Cambodia*. 16. 3 2015. <http://www.huffingtonpost.com/karin-badt/meeting-rithy-panh-in-cambodia/> (Zugriff am 5. April 2018).
- Badt, Karin. *Rithy Panh's The Missing Picture : A Survivor's Memory of the Cambodian Genocide*.  
2014. [https://www.huffingtonpost.com/karin-badt/rithy-panhs-the-missing-p\\_b\\_5068106.html](https://www.huffingtonpost.com/karin-badt/rithy-panhs-the-missing-p_b_5068106.html) (Zugriff am 5. April 2018).
- Bateman, John A., Matthis Kepser, und Markus Kuhn. *Film, Text, Kultur. Beiträge zur Textualität des Films*. Marburg: Schüren, 2013.
- Bazargan, Susan, und David B. Downing. „Introduction.“ In *Image and Ideology in Modern / Postmodern Discourse*, Herausgeber: Susan Bazarga, & David B. Downing, 3-45. Albany: State University of New York Press, 1991.
- Benjamin, Walter. *Denkbilder*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1994.
- Bennett, Rachel E. „Staging Auschwitz, Making Witnesses: Performances between History, Memory, and Myth.“ In *History, Memory, Performance*, von David Dean, Yana Meerzon, & Kathryn Prince, 153-168. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Blumenthal, Eileen. *Puppetry and Puppets: An Illustrated World Survey*. London: Thames & Hudson, 2005.
- Bobkova, Hana. *Aesthetic Diversity*. 2002.  
[http://flash.hotelmodern.nl/flash\\_en/x\\_library/library.html](http://flash.hotelmodern.nl/flash_en/x_library/library.html) (Zugriff am 7. März 2018).
- Borstnar, Nils, Eckhard Pabst, und Hans Jürgen Wulff. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2008.
- Boyle, Deirdre. „Confronting images of ideology: an interview with Rithy Panh.“ *Cineaste*, 2014b: 33+.
- Boyle, Deirdre. „Finding the missing picture: the films of Rithy Panh.“ *Cineaste*, 2014a: 28+.
- Bradshaw, Nick. *Memories of murder: Rithy Panh on The Missing Picture*. 2017.  
<http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/memories-murder-rithy-panh-missing-picture> (Zugriff am 20. April 2018).
- Bradshaw, Nick. „Memories of Murder.“ *Sight & Sound*, 1 2014: 10.
- Brendenal, Silvia (Hg.). *Animation Fremder Körper: Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*. Berlin: Theater der Zeit, 2000.
- Bruckner, Franziska. „Hybrides Bild, hybride Montage.“ *montage AV*, 22. Februar 2013: 58-78.

- Buruma, Ian. *The New York Review of Books*. 2010.  
<http://www.nybooks.com/daily/2010/06/16/holocaust-on-stage/> (Zugriff am 1. März 2018).
- Channel News Asia. *Interview on Channel News Asia*. 2015. <https://vimeo.com/138839371> (Zugriff am 2. März 2018).
- Croggon, Alison. *Adelaide Festival: The Tedium and Tragedy of War*. 2018.  
<https://witnessperformance.com/adelaide-festival-the-tedium-and-tragedy-of-war/> (Zugriff am 11. April 2018).
- Dara, Mech, und Colin Meyn. „For Rithy Panh's Sculptor, Hollywood a World Away.“ *The Cambodia Daily*, 3 2014.
- Dean, David, Yana Meerzon, und Kathryn Prince. *History, Memory, Performance*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Deborah. *Interview with Hotel Modern: Theatre VJs on brutal themes*. 2009. <http://www.body-pixel.com/2009/10/27/interview-with-hotel-modern-theatre-vjs-on-brutal-themes/> (Zugriff am 14. März 2018).
- Diez, Thomas. „Postmoderne Ansätze.“ In *Theorien der Internationalen Beziehungen*, Herausgeber: Manuela Spindler, & Siegfried Schieder, 473-? Stuttgart: Verlag Barbara Budrich, 2006.
- Dimbath, Oliver. *Universität Augsburg*. 2018. [https://www.uni-augsburg.de/akademische\\_frage/Gras\\_wachsen\\_lassen.html](https://www.uni-augsburg.de/akademische_frage/Gras_wachsen_lassen.html) (Zugriff am 22. Jänner 2018).
- Eagan, Daniel. „The Missing Picture.“ *Film Journal International*, 4 2014: 166+.
- Edinger, Kerstin. *Interview mit Hotel Modern, ZDF*. 2008. <http://vimeo.com/140663758> (Zugriff am 14. März 2018).
- Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. *Filmtheorie: Zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag, 2013.
- Feyersinger, Erwin. „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“ *montage AV*, 22. Februar 2013: 32-44.
- Frost, James. „Jan Švankmajer: Film as Puppet Theatre.“ *Animation Studies Online Journal*, 29. Dezember 2016.
- Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. 3. New Barnet: John Libbey Publishing, 2014.
- Gedenkstätte Steinhof. *gedenkstaettesteinhof.at*. kein Datum.  
<http://gedenkstaettesteinhof.at/de/ausstellung/wien-steinhof> (Zugriff am 31. März 2018).
- Greene, Robert. „The Missing Picture.“ *Sight & Sound*, 1 2014: 68-69.
- Hartmann, Martin. *Siegfried der Käfer als „Bugs Bunny“ der Oper*. 2017.  
<http://orf.at/bregenzfestspiele17/stories/2400859> (Zugriff am 14. März 2018).
- Helle, Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker. *The Great War*. FIMFA - Festival Internacional de Marionetas e Formas Animadas, Lissabon. 2015.
- Honess Roe, Annabelle. *Animated Documentary*. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- Honess Roe, Annabelle. „Against Animated Documentary?“ *International Journal of Film and Media Arts*, April 2016: 20-27.

- Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker) [1]. *About Hotel Modern*. o.J. [http://flash.hotelmodern.nl/flash\\_en/l\\_about/about.html](http://flash.hotelmodern.nl/flash_en/l_about/about.html) (Zugriff am 6. April 2018).
- Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker) [2]. *Great War*. o.J. [http://flash.hotelmodern.nl/flash\\_en/p\\_go/go.html](http://flash.hotelmodern.nl/flash_en/p_go/go.html) (Zugriff am 6. April 2018).
- Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker) [3]. *Hotel Modern on Research*. 2006. [http://flash.hotelmodern.nl/flash\\_en/x\\_library/library.html](http://flash.hotelmodern.nl/flash_en/x_library/library.html) (Zugriff am 6. April 2018).
- Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker) [4]. *Hotel Modern: About Our Work*. o.J. [http://flash.hotelmodern.nl/flash\\_en/x\\_library/library.html](http://flash.hotelmodern.nl/flash_en/x_library/library.html) (Zugriff am 6. April 2018).
- Jordan, Randolph. *The Gap: Documentary Truth between Reality and Perception*. 2003. <http://offscreen.com/view/documentary> (Zugriff am 16. März 2018).
- Kessler, Frank. *Lexikon der Filmbegriffe: profilmisch*. 2011. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3922> (Zugriff am 14. März 2018).
- Kirsten, Guido. *Lexikon der Filmbegriffe: Indexikalität*. 2012. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7767> (Zugriff am 14. März 2018).
- Kleinen, John. „Mass killings represented: the movies of Panh and Oppenheimer.“ Herausgeber: International Institute for Asian Studies. 2013. <http://www.ias.asia/the-newsletter/article/emerging-voices-southeast-asia> (Zugriff am 25. 2 2016).
- Kolhoff-Kahl, Iris. „Mensch - Puppe.“ *Kunst + Unterricht*, 2007: 4-9.
- Krystof, Doris. „Einführung.“ In *Wael Shawky: Cabaret Crusades*, Herausgeber: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, 16-38. Bielefeld: Kerber Verlag, 2014.
- Laetsch, Jonathan. „Analyzing the Personal Experience of a Rising Musical Artist as a Case Study in order to illuminate the Shift from consumer to prosumer within the Context of Musical Digitalization.“ 2016. <http://oneworld.user.jacobs-university.de/wp-content/uploads/2017/01/music-prosumption-by-laetsch.pdf> (Zugriff am 14. August 2017).
- Leopold, Nanouk; Hotel Modern. *La Grande Guerre*. 2002. Agat Films & Cie.
- Levin, Tom. „The Acoustic Dimension: Notes on Cinema and Sound .“ *Screen*, Mai / Juni 1984: 55-68.
- Logar, Ernst. *Der Standard*. 2005. <http://derstandard.at/1890155/Kein-Gras-drueber-wachsen-lassen> (Zugriff am 22. Jänner 2018).
- Marcus, Dorothea. „Kreisen ums Authentische - Das Festival "Politik im freien Theater" 2008 in Köln.“ In *Politisch Theater Machen: Neue Artikulationsformen des Politischen in den darstellenden Künsten*, Herausgeber: Jan Deck, & Angelika Sieburg, 163-174. Bielefeld : transcript Verlag, 2011.
- Martin, Carol. *Theatre of the Real*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- Martinelli, Lawrence Thomas. „Anima Festival - YouTube Kanal.“ 21. Februar 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=jb2GhaKMz10> (Zugriff am 26. Jänner 2018).
- Martinelli, Lawrence Thomas. „The Drawing of Reality: Truth and Artifice of Comics and Animated Cinema.“ *Cinéma & Cie*, 2010: 33-40.

- Martinelli, Lawrence Thomas. „Objective and subjective documentation of the contemporary by animated films. Case studies.“ o.J. [https://www.academia.edu/3034921/Objective\\_and\\_subjective\\_documentation\\_of\\_the\\_contemporary\\_by\\_animated\\_films.\\_Case\\_studies](https://www.academia.edu/3034921/Objective_and_subjective_documentation_of_the_contemporary_by_animated_films._Case_studies) (Zugriff am 12. März 2018).
- McPherson, Poppy, und Vandy Muong. „Sculpting an Oscar nominee.“ *The Phnom Penh Post*, 3 2014.
- Merriam-Webster. *Merriam-Webster Dictionary: live-action*. o.J. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/live-action> (Zugriff am 20. April 2018).
- Mikos, Lothar. *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2008.
- Monaco, James. *Film Verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. 4. Reinbek bei Hamburg : Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2015.
- Mony, Keo. *Death in Cambodian Buddhist Culture*. 2004. <https://ethnomed.org/clinical/end-of-life/death-in-cambodian-buddhist-culture> (Zugriff am 11. April 2018).
- National Film Board of Canada. *Grierson*. 2017. <http://onf-nfb.gc.ca/en/our-collection/?idfilm=10466> (Zugriff am 14. März 2018).
- Nijhof, Jos. „Hotel Modern speelt een ernstig poppenspel.“ *Ons Erfdeel*, 2006: 433-435.
- Norindr, Panivong. „The Sounds of Everyday Life in Rithy Panh's Documentaries.“ *French Forum*, 2010: 181-190.
- Olson, Geri, und David Van Nuys. „Shrink Rap Radio.“ 13. Jänner 2008. <http://shrinkrapradio.com/132-the-psychology-of-doll-work/> (Zugriff am 6. März 2018).
- Osman, Jena. „The Puppet Theater Is the Epic Theater.“ In *The Puppet Show*, Herausgeber: Ingrid Schaffner, & Carin Kuoni, 19. Philadelphia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2008.
- Panh, Rithy. *L'Image Manquante*. 2013. Bophana Productions.
- Pollack, Martin. *Kontaminierte Landschaften*. Wien: Residenz Verlag, 2014.
- Posner, Dassia N., Claudia Orenstein, und John Bell. „Introduction.“ In *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, Herausgeber: Dassia N. Posner, Claudia Orenstein, & John Bell, 1-12. Oxon / New York: Routledge, 2014.
- Ristola, Jacqueline. „Recreating Reality: Waltz With Bashir, Persepolis, and the Documentary Genre.“ *Animation Studies Online Journal*, 31. Dezember 2016.
- Rocha, Ellen. „Beyond Materiality in Animation: Sensuous Perception and Touch in the Tactile Existence of “Would a Heart Die?”.“ *Animation Studies Online Journal (journal.animationstudies.org)*, 31. Dezember 2016.
- Schlichter, Ansgar. *Lexikon der Filmbegriffe: Realfilm*. 2012. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5131> (Zugriff am 20. April 2018).
- Schmidt, Andrea. „Abstraktion und Synthese: Puppenspiel und künstlerische Avantgarde.“ In *Animation Fremder Körper: Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Herausgeber: Silvia Brendenal, 117-119. Berlin: Theater der Zeit, 2000.
- SF2 Kultur. *The Great War on Swiss TV*. 2010. <http://vimeo.com/144016578> (Zugriff am 1. März 2018).

- Smythe, Robert. „Reading a Puppet Show: Understanding the Three-Dimensional Narrative.“ In *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, Herausgeber: Dassia Posner, Claudia Orenstein, & John Bell, 255-268. Oxon / New York: Routledge, 2014.
- Spissak, Elke. *Puppentheater und menschliche Realität*. Wien: Universität für Angewandte Kunst, 2010.
- Steiger, Eva, und Ivan Steiger. *Kinderträume: Spielzeug aus zwei Jahrtausenden*. München: Prestel, 2004.
- Steijlen, Fridus. „Emerging voices from Southeast Asia (IDFA 2013).“ Herausgeber: International Institute for Asian Studies. 2013. [http://www.iias.asia/sites/default/files/IIAS\\_NL65\\_52.pdf](http://www.iias.asia/sites/default/files/IIAS_NL65_52.pdf) (Zugriff am 25. 2 2016).
- Taube, Gerd. „Bilderzauber und Trauerzeremonie: Anmerkungen zur Geschichte des Puppenspiels.“ In *Animation Fremder Körper. Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Herausgeber: Silvia Brendenal, 10-13. Berlin: Theater der Zeit, 2000.
- Taylor, Jane. *Ubu and the Truth Commission*. Cape Town: University of Cape Town Press, 2007.
- Teissl, Verena, und Volker Kull. „Vorwort.“ In *Poeten, Chronisten, Rebellen. Internationale DokumentarfilmemacherInnen im Porträt*, Herausgeber: Verena Teissl, & Volker Kull, ? Marburg: Schüren, 2006.
- Torchin, Leshu. „Mediation and Remediation: La Parole Filmée in Rithy Panh's The Missing Picture (L'Image Manquante).“ *Film Quarterly*, 2014: 32-41.
- Uhrig, Meike. *Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film: Eine interdisziplinäre Studie*. Wiesbaden: Springer VS, 2015.
- Vachon, Michelle. „Oscar Nominee Rithy Panh a Big Winner in Cambodian Eyes.“ *The Cambodia Daily*, 3 2014.
- Vít Havránek, Sabine Schaschl-Cooper, Bettina Steinbrügge (Hg.). *The Need to Document*. Zürich: JPR / Ringier, 2005.
- White, Hayden. „After Metahistory: Lecture on Postmodernism, Ritsumeikan University.“ 12. November 2009. [http://www.ritsumei.ac.jp/acd/gr/gsce/news/200901022\\_repo\\_0-e.htm](http://www.ritsumei.ac.jp/acd/gr/gsce/news/200901022_repo_0-e.htm) (Zugriff am 17. März 2018).
- Williams, Linda. „Mirrors without Memories: Truth, History, and the New Documentary.“ *Film Quarterly*, Spring 1993: 9-21.
- Wulff, Hans Jürgen. *Lexikon der Filmbegriffe*. 2017. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/> (Zugriff am 29. September 2017).
- Zylberman, Lior. „The Missing Picture - Film Review.“ *Genocide Studies and Prevention: An International Journal*, 2014: 103-105.

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Handler, Naëmi. "Filmtranskription für The Great War und L'Image Manquante." 2015.

Abbildung 2: Naturhistorisches Museum Wien. *Fanny vom Galgenberg*. n.d. [http://www.nhm-wien.ac.at/presse/pressemitteilungen/die\\_venus\\_zieht\\_um\\_neues\\_venuskabinett\\_im\\_nhm\\_wien](http://www.nhm-wien.ac.at/presse/pressemitteilungen/die_venus_zieht_um_neues_venuskabinett_im_nhm_wien) (Zugriff am 19. April 2018).

Abbildung 3: Höch, Hannah. *Dada Puppen 1916/1918. (Rekonstruktion von Isabel Kork und Barbara Kugel)*. 2016. <http://kultur-online.net/?q=node/31065> (Zugriff am 5. April 2018).

Abbildungen 4, 8, 9, 11, 15, 16, 17, 21: Leopold, Nanouk; Hotel Modern. *La Grande Guerre*. 2002. Agat Films & Cie. Filmstills.

Abbildungen 5, 6, 7, 10, 12, 18, 19, 20, 22, 25: Panh, Rithy. *L'Image Manquante*. 2013. Bophana Productions. Filmstills.

Abbildung 13: Trnka, Jirí. *Ruka (The Hand)*. 1965. <https://animationresources.org/inbetweens-jiri-trnkas-ruka-the-hand-1965/> (Zugriff am 5. April 2018).

Abbildung 14: Lord, Peter. *Adam*. 1992. <http://www.davidbordwell.net/blog/category/animation-aardman/> (Zugriff am 5. April 2018).

Abbildung 23: Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker). *The Great War*. Foto: Joost van den Broek.

Abbildung 24: Hotel Modern (Helle , Herman, Arlène Hoornweg, and Pauline Kalker). *The Great War*. FIMFA - Festival Internacional de Marionetas e Formas Animadas, Lissabon. 2015. Foto: Naëmi Handler.

Wien, 26. April 2018

Ich erkläre hiermit, dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde und dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Naëmi Handler