



## „Der letzte räumt die Erde auf!“

Handlungsraum, Figurenstabilität und Spuren des  
Experimentellen im Animationsfilm WALL-E

*Oliver Schmidt, Universität Bremen*

### 1. Einleitung

Multidimensionale Erzählweisen sind ein wesentlicher Bestandteil vieler Animationsfilme.<sup>1</sup> Mit Subplots, ironischen Brechungen und einem exzessiven Zitieren der Filmgeschichte verfolgen Studios wie *Pixar* und *DreamWorks* die Strategie, ein möglichst breites Publikum anzusprechen ohne auf ästhetische oder narrative Komplexität verzichten zu müssen. Parallel dazu ist in den letzten Jahren ein Trend zu ernsten Animationsfilmen zu bemerken, die sich nicht als Familienfilme verstehen, andere Themen behandeln und wesentlich düsterer gestaltet sind. Zu nennen wären hier etwa *FINAL FANTASY*, *A SCANNER DARKLY* oder *WALTZ WITH BASHIR*.

Vor diesem Hintergrund erscheint *Pixars* *WALL-E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF* aus dem Jahr 2008 insofern bemerkenswert, als er einerseits durch *Buena Vista (Disney)* als Familien-Animationsfilm vertrieben wird, gleichzeitig aber in Teilen einen Plot und eine visuelle Gestaltung aufweist, die den Film in die Nähe des Erwachsenen-Animationsfilms beziehungsweise des nichthumoristischen Science-Fiction-Films rückt. In den Kritiken wird dabei wiederholt auf die ungewöhnliche, innovative und experimentelle Gestaltung der ersten etwa 40 Minuten des Films verwiesen,<sup>2</sup> die auf der verlassenen und zugemüllten Erde spielen<sup>3</sup> und die fast ohne Dialog auskommen. Dabei sei der Film „a sublime work of

---

<sup>1</sup> Unter Animationsfilm werden im folgenden Trickfilme verstanden, die auf computergenerierten Bildern basieren und deren visueller Stil sich wesentlich aus der digitalen Gestaltung ergibt. Damit sind sie zu unterscheiden etwa von Trickfilmen, die seit den 1990er Jahren zwar ebenfalls am Computer entstehen, aber eher einem manuellen Zeichenstil folgen. Die Unterscheidung zwischen 2D- und 3D-Trickfilmen ist davon unabhängig.

<sup>2</sup> Siehe hierzu exemplarisch Gerle (2008), Morgenstern (2008) sowie Zeyn (2008): „40 Minuten lang ist ‚Wall-E‘ ein Meilenstein der Computeranimation – ein Stummfilm mit einer radikal reduzierten Roboterpantomime.“

<sup>3</sup> Die Menschen haben sich auf ein Luxusraumschiff in den Weltall zurückgezogen und den Robotern das ‚Aufräumen‘ der Erde überlassen. Nach über 700 Jahren ist jedoch nur noch einer dieser Roboter (Wall-E) übrig, die Erde erstickt noch immer im Müll, und die Menschen sind aufgrund ihres dekadenten Lebenswandels im Weltraum zu dicken quallenartigen Wesen degeneriert.

art“, so David Edelstein (2008) im New York Magazine, und John Anderson (2008) konstatierte in der Washington Post: Für einen Disneyfilm sei WALL-E „too good. Too smart. And most importantly, too dark.“

Ich möchte diese Einschätzung, dass es sich bei WALL-E um einen dunklen und zugleich künstlerischen Animationsfilm handelt, zum Ausgangspunkt nehmen und der Frage nachgehen, inwiefern in der ersten Hälfte des Films mit bestimmten Darstellungskonventionen des Animationsfilms gebrochen wird. Der Fokus meiner Analyse liegt dabei auf zwei Aspekten: dem Handlungsraum und der Figurenkonzeption. Auch wenn der Film in seiner zweiten Hälfte in Bezug auf das Genre des Animationsfilms konventioneller erzählt ist, scheint die erste Hälfte Spuren einer experimentellen<sup>4</sup> Raum- und Figurengestaltung aufzuweisen, die in ihrer Konstellation nicht nur untypisch für einen Animationsfilm ist, sondern auch eine eigene ästhetische Qualität ausbildet, ohne dabei das Genre und die klassische Hollywood-Erzählweise völlig zu verlassen.

## 2. Handlungsraumtheorie

Das Etablieren von Räumen, in denen Handlungen stattfinden, ist eines der elementarsten Aspekte des Films. Dabei wird die Frage nach dem Wo und Wann der Geschichte in der Regel bereits in den ersten Minuten, oftmals in den ersten Sekunden, durch Repräsentation, Indizierung oder einen Titel wie „Los Angeles 2019“ geklärt. Unsere Erwartungen, was innerhalb der nächsten anderthalb bis zwei Stunden in diesem fiktiven Raum der Handlung passiert, werden jedoch bereits vor Beginn des Films durch das Wissen darüber geprägt, was für einen Film wir uns ansehen: einen Horrorfilm oder eine Komödie? Einen Film von Woody Allen oder einen von David Lynch? Einen Stummfilm aus den 20er Jahren oder einen Animationsfilm aus dem Jahr 2008? Wenn im folgenden nun von Handlungsraum die Rede ist, dann ist damit immer auch das Wissen um den textuellen, produktionstechnischen und historischen Kontext einzelner Handlungssequenzen implizit mitgedacht.

Ein Film etabliert zunächst einmal einen Handlungsort, d. h. einen konkreten Raum der Handlung, sei es ein Fahrstuhl (ABWÄRTS), ein verlassenes Hotel (SHINING), ein größeres Areal wie die Stadt New York (DIE HARD: WITH A VENGEANCE) oder das gesamte Universum (STAR TREK), das in die Handlung miteinbezogen wird und sich aus einem relationalen Gefüge von verschiedenen Handlungsorten konstituiert. Es greift jedoch zu kurz, unter dem Begriff ‚Handlungsraum‘ lediglich diese konkret-materielle Seite des dargestellten Raums zu verstehen. Wulff beschreibt daher den Handlungsraum als „von einem Akteur besetzter und perspektivierter Raum, in dem dieser handeln und sich verhalten kann“ (Wulff 1992: 109).

---

<sup>4</sup> ‚Experimentell‘ bezieht sich hier nicht auf das Genre des Experimentalfilms, sondern bezeichnet die unkonventionelle Verwendung von bestimmten Gestaltungselementen innerhalb eines Genres, die über das Maß der Variation oder kurzzeitigen Abschweifung hinausgeht und auf diese Weise eine ästhetische und affektive Signifikanz für das Gesamtwerk erlangt.

Es geht also um die Reorganisation des materiellen Raums in Hinblick auf die Handlungsperspektive eines Akteurs. Der Begriff ‚Raum‘ hat hier somit eine zweifache Bedeutung: Er organisiert einerseits audiovisuelle Raumschemata zu einem synthetischen Teilraum der Diegese (*master space*) und er re-organisiert andererseits diesen diegetischen Teilraum als bedeutungstragendes Aktionsfeld eines Akteurs oder mehrerer.<sup>5</sup> ‚Perspektivieren‘ bedeutet in diesem Zusammenhang: als Zuschauer die Handlungsmöglichkeiten und Handlungsmotivationen von Akteuren in Bezug auf den sie umgebenden szenischen Raum auszuloten.<sup>6</sup> Der materielle Raum der jeweiligen Szene wird somit zu einem Optionsraum für das Figurenhandeln. Dies gilt selbst dann, wenn Räume ohne Personen gezeigt werden. Sie erscheinen in diesem Fall als „potentielle Aktionsräume und Betätigungsfelder, als Projektionen von Vorstellungen und Träumen, [und] stehen, nicht zuletzt durch den betrachtenden Blick des Zuschauers, in Beziehung zum menschlichen Handeln“ (Hickethier 2007: 70).

Handlungsräume stellen also insofern diegetische Strukturen dar, als sie aus den Relationen diegetischer Elemente zueinander (Akteure und materielle Räume) generiert werden. Man fragt: Welchen Handlungs(spiel)raum eröffnet ein bestimmter Ort wie etwa das vollkommen entvölkerte New York in *I AM LEGEND* dem Protagonisten in verschiedenen Situationen und welche handlungsleitende Bedeutung kommt dabei den einzelnen Teilräumen in ihrer Konstellation zueinander zu?

Von einem nichtdiegetischen Standpunkt aus könnte man aber auch fragen, welche Handlungsmöglichkeiten oder Handlungswahrscheinlichkeiten die Darstellung einer Figur und ihres Umgebungsraumes in Bezug auf bestimmte Genrekonventionen eröffnet. Dies ist eine grundsätzlich andere Frage, da sie das Handeln von Akteuren und dessen Wahrnehmung durch den Zuschauer nicht auf die Inhaltsseite, sondern auf die Ausdrucksseite filmischer Repräsentation bezieht.<sup>7</sup> Gleichzeitig setzt diese Frage den Fokus des Interesses stärker auf die Artifizialität und Konventionalität filmischen Handelns. Es geht hier also nicht nur darum, den szenischen Raum in Hinblick auf die Handlungsmöglichkeiten eines oder mehrerer Akteure zu reorganisieren und ihn als einen handlungsleitenden und dabei bedeutungstragenden Aktionsraum für die Entfaltung der Geschichte zu perspektivieren,

---

<sup>5</sup> An einem Handlungsort können also durchaus zwei oder mehrere Handlungsräume realisiert sein, wenn verschiedene Akteure im gleichen Raum unterschiedlichen Handlungsmotivationen folgen. Man denke etwa an Hitchcocks *ROPE*, wo die Studenten während einer Cocktail-Party mit dem Wissen handeln, dass unter dem Tisch eine Leiche versteckt ist, und versuchen sie zu verbergen, während die anderen Gäste davon zunächst keine Kenntnis haben. Je nach Akteur gewinnt die Interaktion mit dem Partyraum eine eigene Bedeutung und etabliert daher verschiedene Handlungsräume. Darüber hinaus kann der gleiche Ort seinen Charakter als Handlungsraum aber auch im Verlauf der Handlung verändern (siehe hierzu Wulff 1999: 116).

<sup>6</sup> Auch wenn der szenische Raum das Hauptaktionsfeld für handelnden Akteure darstellt, können ihre Handlungsräume auch weit entfernte Orte, Dinge oder Personen miteinschließen, sodass der akute Handlungsraum in Bezug auf diese hin perspektiviert wird, z. B. bei Filmen wie *THE CANNONBALL RUN* oder *RAT RACE*, in denen der szenische Raum permanent daraufhin abgeklopft wird, wie die jeweilige Figur am schnellsten den Zielort des Autorennens erreichen kann.

<sup>7</sup> Wulff verortet sein Konzept des Handlungsraums lediglich auf der Inhaltsseite filmischer Repräsentation, bezieht es also primär auf den diegetischen Raum des Films (1992: 109).

sondern es geht auch darum, das Handeln der Figuren innerhalb ihres filmischen Raumkontextes in Beziehung zu bekannten Plot- und Handlungsmustern sowie deren Darstellungskonventionen zu setzen.<sup>8</sup> Mit anderen Worten: Auch die Darstellung einer Szene durch bestimmte Inszenierungsschemata generiert einen Handlungsraum, der den konkret-materiellen Handlungsraum der Szene überlagert und die Handlungsoptionen einer Figur erweitert oder beschränkt, beziehungsweise bestimmte Handlungen wahrscheinlicher macht als andere. Ein Actionfilm etwa etabliert im Fortgang der Erzählung in der Regel andere Handlungsräume als ein Animationsfilm. Diese Räume sehen anders aus, hören sich anders an, implizieren zum Teil eine andere narrative Sequenzierung und folgen zumeist auch einem anderen *Acting*.<sup>9</sup> Figuren sprechen hier anders, handeln anders, ihre Handlungen haben andere Konsequenzen und folgen anderen narrativen Mustern.

Man könnte hier im Rückgriff auf Jörg Schweinitz' Konzept des Stereotyps von stereotypen Handlungsräumen sprechen, die als solche wesentlich über Genres und deren Darstellungskonventionen konstituiert werden. Dabei betrifft Stereotypisierung, so Schweinitz, nicht nur die Konstruktion von Figuren, sondern auch „Handlungsabläufe ebenso wie die Bild- und Klangkonstruktion oder das Schauspiel“ (2006: 43), die als Sets von vernetzten Stereotypen konventionalisiert, habitualisiert und als solche zu „Parallelwelten mit spezifischen Regularien – zu Gefügen konventionalisierter Muster der Imagination“ werden (ebd.: 59).

Von einem raumtheoretischen Standpunkt könnte man also sagen: *Visual style*, Tongestaltung, narrative Schemata und Aspekte der Figurengestaltung konstituieren vor ihrem je spezifischen Genrehintergrund synthetische stereotype Handlungsräume, die nicht nur das Verstehen der aktuellen Handlung, sondern auch das Antizipieren des weiteren Handlungsverlaufs unterstützen. Was Schweinitz für Figurenstereotype konstatiert, würde somit in gleicher Weise für stereotype Handlungsräume gelten: „Sie können als pragmatische Größen einer kontext- und funktionsgebundenen Standardisierung der Narration angesehen werden, als rekurrente konventionelle Muster des Erzählens“ (ebd.: 52).

Zusammenfassend könnte man also von einem diegetischen und einem nichtdiegetischen Handlungsraum sprechen. Ersterer reorganisiert den szenischen Raum in Hinblick auf die Handlungsperspektiven eines Akteurs. Letzterer legt in Hinblick auf bestimmte Darstellungskonventionen die Wahrscheinlichkeit und Angemessenheit bestimmter Handlungsmuster innerhalb dieses Raums fest.

Ästhetisch interessante Phänomene entstehen nun, wenn in einem Film genrefremde Handlungsräume inszeniert werden oder in einzelnen Szenen verschiedene Handlungsräu-

---

<sup>8</sup> Gemeint ist hier auch eine Form der „Kontextbindung“ (Wulff 1999: 95), die einzelne filmische Elemente in Beziehung setzt zu Verstehensprozessen aufseiten des Zuschauers und dessen ‚Objekt- und Gestalterwartungen‘ (ebd.), die sich u. a. aus dem Genrekontext generieren.

<sup>9</sup> In Animationsfilmen werden z. B. Emotionen direkter dargestellt, Mimik und Gesten werden expressiver eingesetzt und Dialoge werden in der Regel stärker über Sprechrhythmus, Melodie und Pointen inszeniert.

me gegeneinander arbeiten. Solche Aspekte der Ambivalenz und Heterogenität von Handlungsräumen sowohl auf diegetischer als auch auf nichtdiegetischer Ebene sollen bei der folgenden Analyse der ersten 40 Minuten von WALL-E genauer untersucht werden. Dabei wird punktuell Bezug genommen auf I AM LEGEND (2007) als Prototyp des *Last-Man-on-Earth*-Films und auf ROBOTS (2005) als stereotyper Animationsfilm, in dem ebenfalls wie in WALL-E Roboter als Protagonisten agieren. Da eine umfassende Analyse des Handlungsraums an dieser Stelle nicht geleistet werden kann, werde ich mich auf einige Aspekte beschränken, die für die Erscheinung des Handlungsraums als Ganzes signifikant erscheinen, auch wenn sie nicht auf jede einzelne Szene des Films oder vielmehr des ersten Teils zutreffen.

### 3. Handlungsraumanalyse

Gleich zu Beginn des Films wird deutlich, dass wir es in WALL-E mit einem für einen Animationsfilm ungewöhnlichen Handlungsort zu tun haben: Die Kamera fährt aus dem Weltall hinunter auf eine postapokalyptische, leblose Erde, durch eine staubige diesige Atmosphäre, über verwüstete Wind- und Atomkraftanlagen hinweg, auf eine verlassene und vermüllte Stadt zu, während der Song *Put On Your Sunday Clothes* aus dem Musical *Hello, Dolly!* erklingt.<sup>10</sup> Der Song wechselt von der nichtdiegetischen auf die diegetische Ebene und ertönt nun als blechernes Echo einer fernen Vergangenheit aus dem Audio-recorder eines kleinen Roboters, der auf seinem Kettenantrieb durch die staubigen Straßenschluchten fährt, Müll in handliche Würfel presst und diese zu Gebäuden auftürmt, die bereits die Skyline der Stadt überragen. Dies ist der Raum der Handlung für die ersten 40 Minuten des Films: eine (fast) leblose und lebensfeindliche Dystopie, wie man sie aus Filmen wie THE OMEGA MAN (1971), THE QUIET EARTH (1985), 28 DAYS LATER (2002) oder zuletzt aus I AM LEGEND (2007) kennt.<sup>11</sup>

#### Der diegetische Handlungsraum

Diese zugemüllte Stadt, die auf den ersten Blick aussieht, als hätte hier ein Krieg oder eine Naturkatastrophe stattgefunden, ist als Handlungsraum eines Animationsfilms nicht nur deswegen ungewöhnlich, weil sie eine düstere Atmosphäre erzeugt und eine pessimistische Weltsicht an den Tag legt, sondern auch weil sie kein Feld für Figureninteraktion innerhalb einer sozialen Sphäre ausbildet, wie es für Animationsfilme eigentlich typisch wäre. Man

<sup>10</sup> Die Parallele zur der ironischen Schlusssequenz von Kubricks DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, wo zu den Klängen von *We'll Meet Again* auf der Bildebene die atomare Zerstörung der Erde zelebriert wird, ist hier überdeutlich.

<sup>11</sup> Die Existenz von dunklen Gestalten oder Zombies, die vorwiegend nachts die Straßen einer solchen Stadt bevölkern, wäre als Setting hier nichts Ungewöhnliches und sogar mit der eindeutigen Gut-Böse-Logik vieler Trickfilme durchaus kompatibel. Eine Gang von Säbelzähntigern, bekannt aus ICE AGE, wäre hier eine Möglichkeit der Stereotypisierung von Plot und einzelnen Szenen und wäre auch ikonografisch anbindungsfähig an das Motiv des Löwen als Bewohner einer postapokalyptischen Stadt, wie man es in I AM LEGEND oder TWELVE MONKEYS findet. In WALL-E wird diese Möglichkeit des Handlungsraums nicht genutzt. Bedrohlich sind alleine die regelmäßigen Sandstürme. Die menschenleere Stadt büßt als Handlungsraum auf diese Weise zwar eine stereotype Bedeutungsdimension – Tag/Nacht, hell/dunkel, gut/böse, sicher/gefährlich – ein, gewinnt dadurch aber eine semantische und narrative Offenheit.

denke hier etwa an die lebendigen Kinderzimmerspielsachen in TOY STORY, die Märchenlandbewohner in SHREK oder die 50er-Jahre-Retro-Robotergesellschaft in ROBOTS. Interaktion findet hier zunächst nur zwischen Protagonist (Wall-E) und *Sidekick* (Kakerlake) statt, und dies auch lediglich in reduzierter Form – ohne Sprache und ohne wesentliche Figurenkonflikte.

Die menschenleere Stadt stellt sich somit als ein asozialer Handlungsraum dar, gleichzeitig aber – wie in I AM LEGEND – auch als ein Ort täglicher Routine des Protagonisten: Seit 700 Jahren geht Wall-E Tag für Tag seiner vorprogrammierten Aufgabe nach, Müll zu beseitigen und transportfähig zu machen. Diese andauernde und gleichbleibende Interaktion von Figur und Umgebungsraum, die sich sowohl bei Neville in I AM LEGEND als auch bei Wall-E ritualisiert,<sup>12</sup> hat hier zu zwei wesentlichen Veränderungen geführt: zu einer absurden Umgestaltung der Stadt zu einer Berglandschaft aus Müllhügeln<sup>13</sup> (Veränderung des Handlungsorts) und zur Ausbildung von menschlichen Eigenschaften wie Neugier, Vergnügen, Spieltrieb und Sehnsucht bei Wall-E (Veränderung des Handlungsraums in Bezug auf die Motivation des Akteurs). Aus diesem Grund kann er die Stadt auch als ein Feld nutzen, auf dem es Interessantes zu entdecken und zu sammeln gibt, von Zippos über BHs und *Rubick's Würfeln* bis hin zu einem Hochzeitsring, bei dem er sich jedoch mehr für die Samtschachtel als für den diamantenen Inhalt interessiert. Anders als Neville in I AM LEGEND, der stets auf der Suche nach Essen, Medikamenten, anderen Überlebenden ist und auf eine einschneidende Veränderung hofft, begreift Wall-E die Relikte der vergangenen Zeit lediglich als Kuriosa und seine Aufräumarbeit als Selbstzweck.

Wall-E bewegt sich somit nicht nur in einem asozialen, sondern auch in einem ahistorischen Handlungsraum, da er (1) die Stadt und alle ihren kulturellen Artefakte weder in ihrer Geschichtlichkeit noch in ihrer Tragik erkennt, (2) weil ohne die Möglichkeit der Interaktion nur eine geringe Chance auf Veränderung besteht, und (3) weil Wall-E sich in seiner einsamen und ritualisierten Situation des täglichen Arbeitens und Sammelns als ‚glücklicher‘ Roboter eingerichtet hat. Selbst andere defekte Wall-Es werden von ihm nicht als soziale Individuen mit einer eigenen Lebens- beziehungsweise Maschinengeschichte erkannt, sondern lediglich als über die Stadt verstreute Ersatzteillager und somit als Teil des ihn umgebenden materiellen Raumes.

Diese ahistorischen und asozialen Aspekte spiegeln sich auch in der Topografie der Stadt als diffusem Raum aus Gebäuden, Müllbergen und Maschinenwracks wieder. Zwar gibt es einzelne Orte wie Banken, Tankstellen oder Einkaufszentren, die als ehemalige funktionale Orte erkennbar sind und als historische, soziale Handlungsorte innerhalb der weiteren

---

<sup>12</sup> Ritualisierung ist hier (im Gegensatz zur Routine) als bewusstes bedeutungstragendes Handeln zu verstehen, im Sinne von: ‚Ich tue es nicht nur, sondern ich tue es, weil ich einen Gewinn aus meinem Handeln ziehe.‘ In Nevilles Fall handelt es sich sogar um reflektiertes ritualisiertes Handeln, da es ihn davor bewahrt, an seiner Situation psychisch zu zerbrechen.

<sup>13</sup> Dies entspricht mitnichten seinem ursprünglichen Konstruktionsziel, die Stadt vom Müll zu befreien.

Narration fungieren könnten – in I AM LEGEND sind solche Orte als Handlungsräume für den Protagonisten bedeutungstragend, etwa wenn Neville eine Videothek mit Schaufensterpuppen als parasozialen Ort ausstaffiert, wo er so tun kann, als würde er sich DVDs ausleihen. Das Bemerkenswerte in WALL-E ist aber, dass diese Orte als spezifische Handlungsräume nicht genutzt werden.<sup>14</sup> Das Stadtareal bleibt ein Raum von ‚Nicht-Orten‘,<sup>15</sup> die als solche keinerlei Identität oder Geschichte für die handelnde Figur haben. Dieser Aspekt steht nicht nur im klaren Gegensatz zur Wahrnehmung der Stadt durch den Zuschauer, nämlich als historischer Ort einer sozialen Katastrophe, sondern er macht auch einen wesentlichen Unterschied zur Interaktion von Figuren und Umgebungsraum deutlich, wie sie im Animationsfilm typisch ist: ROBOTS etwa etabliert gleich in der ersten Minute die Stadt als ein Gefüge von bekannten Orten, Geschäften und Personen, in dem jede Figur, selbst ein Hydrant, seiner sozialen Handlungsrolle entsprechend handelt und lediglich punktuell – um der ironischen Pointe willen – mit ihr bricht.<sup>16</sup> Hier interagieren menschenähnliche Akteure mit einer stadtähnlichen Umgebung und konstituieren so einen affirmativen Handlungsraum.<sup>17</sup> In WALL-E hingegen ist eine grundsätzliche Inkongruenz von Raum und Figurenhandeln zu beobachten: Die Figur Wall-E handelt, als ob sie in ein vorhandenes Sozialgefüge, in eine soziale Topografie, eingebunden wäre: Er steht morgens müde auf, fährt zur Arbeit, kommt zufrieden nach Hause und geht seinen Hobbys nach. Der Handlungsort präsentiert jedoch das genaue Gegenteil: die Abwesenheit jeglicher Normalität und Sozialität.

Das Hauptcharakteristikum des diegetischen Handlungsraums in der Anfangssequenz von WALL-E ist somit eine doppelte Widersprüchlichkeit: (1) das Etablieren einer menschenleeren Stadt als ein für das Genre des Animationsfilms untypischen Handlungsort und (2) das nicht affirmative, sondern ironische Handeln<sup>18</sup> in Bezug auf diesen Raum.

---

<sup>14</sup> Lediglich der von Wall-E als gemütliches Heim eingerichtete Versorgungstruck stellt für ihn einen Ort der Identifikation dar, den er nach seinem Geschmack mit CDs, Lichterketten und Kuriositäten dekoriert hat und wo er nach getaner Arbeit seiner Sammel- und Sortierleidenschaft und seinen Sehnsüchten beim Videogucken nachgehen kann.

<sup>15</sup> Vgl. Augé 1994; ‚Nicht-Orte‘ sind Orte, denen Geschichtlichkeit und Identität fehlt und die daher generell austauschbar sind. In Bezug auf filmische Orte verschiebt sich jedoch die Perspektive auf deren Repräsentation und die Wahrnehmung: Orte ‚erscheinen‘ hier als geschichts- und identitätslos, da Wall-E diese Orte weder in ihrer (ehemaligen) Funktionalität und Geschichtlichkeit erkennt noch sie sich entsprechend seiner Wünsche und Bedürfnisse aneignet. Die Stadt als Ganzes ist demgegenüber durchaus als identifikatorischer Ort zu verstehen, nämlich als Wall-Es Arbeitsplatz, an dem er sorglos seiner ureigenen Aufgabe und seiner Sammelleidenschaft nachgehen kann.

<sup>16</sup> So reagiert der Hydrant auf den Hund, der neben ihm das Bein hebt, mit dem Satz: „Denk’ nicht mal dran!“

<sup>17</sup> ‚Affirmativ‘ hier verstanden als spezifisches Verhältnis von Handeln und Raum, d. h.: In einem genretypischen Raum wird genretypisch gehandelt, in einem genreuntypischen Raum wird entsprechend genreuntypisch gehandelt. Beide Varianten sind in diesem Sinne als affirmatives Handeln zu verstehen.

<sup>18</sup> ‚Ironisch‘ hier verstanden als kontextuelle Widersprüchlichkeit, die sich aus dem Wissen des Zuschauers um die historischen, sozialen und handlungsleitende Dimension des Handlungsraums und dem tatsächlichen Handeln der Figur in diesem Raum ergibt. Ironie als Form der Komik kommt hier ebenfalls vor, ist jedoch klar von der kontextuellen bzw. dramatischen Ironie zu unterscheiden.

Dieses ändert sich auch nur kurzzeitig, als Eve von einem Raumschiff auf der Erde abgesetzt wird und ihre Suche nach pflanzlichem Leben beginnt.<sup>19</sup> Für kurze Zeit wird die Stadt zu einem Kriegsschauplatz, auf dem scharf geschossen wird, zu einem Raum des Beobachtens, Versteckens und sich Schützens, der als solcher zwar noch immer genreuntypisch erscheint, in dem aber nun affirmativ gehandelt wird. Nachdem Wall-E und Eve sich kennen gelernt haben, wandelt sich der Handlungsraum erneut und reproduziert nun seine anfängliche Widersprüchlichkeit umso stärker: als ironische Liebesgeschichte in einem unpassenden Raum der Handlung.

### **Der nichtdiegetische Handlungsraum**

Eine Art Bindeglied zwischen diegetischem und nichtdiegetischem Handlungsraum ist der Kameraraum. Er verweist durch seine Perspektive einerseits auf eine Position beziehungsweise auf eine Bewegung im szenischen Raum, wodurch er ein bestimmtes konkret räumliches Verhältnis zu Figur und materiellem Raum einnimmt. Andererseits arrangiert er den szenischen Raum und die Figur perspektivisch auf einer abstrakten nichtdiegetischen Ebene und macht den Film anschlussfähig an bestimmte konventionalisierte Darstellungsweisen von Handlungen und Handlungsräumen.

Dieses Verhältnis von Kameraraum und diegetischem Handlungsraum lässt sich in der Anfangssequenz von *ROBOTS* als figuren- und handlungszentriert beschreiben und stellt als solches ein stereotypes visuelles Muster im Animationsfilm dar, bei dem Situationskomik, Dialogwitz und Handlungsdynamik im Zentrum der Inszenierung stehen: Die Kamera fährt nach einem Sinkflug auf eine belebte Straße seitwärts an einzelnen handelnden Protagonisten vorbei: zuerst an einer Roboteroma, die die Straße überquert, dann an seilspringenden Roboterkindern, hinüber zu einem elektrischen Eisverkäufer und einer Roboterfrau, die mit aufziehbaren Tauben spielt, hin zum Protagonisten, der voll Vaterfreude von einem Roboter zum nächsten springt. Zudem befindet sich die Kamera im weiteren Verlauf zumeist inmitten des Handlungsraums, erfasst diesen also aus seinem Zentrum heraus, sei es bei Dialogen, manuellen Tätigkeiten oder Verfolgungsjagen.

In *WALL-E* hingegen ist das Verhältnis von Kameraraum und Handlungsraum tendenziell raumzentriert und immer wieder durch eine auffällige Nähe beziehungsweise Distanz gekennzeichnet. Deutlich wird dies bereits in der Anfangssequenz, die den Handlungsort und den Protagonisten in Totalen und Großaufnahmen zeigt.<sup>20</sup> Sie folgt dabei einem ganz ähnlichen visuellen Inszenierungsmuster wie die Anfangssequenz von *I AM LEGEND*:

---

<sup>19</sup> Wie es scheint, werden regelmäßig Erkundungsdrohnen wie Eve vom Raumschiff der Menschen zurück zur Erde gesandt, die automatisch und selbständig die Lebensbedingungen auf der Erde überprüfen sollen und nach einer gewissen Zeit von einem Transportschiff wieder aufgenommen und zurückgebracht werden.

<sup>20</sup> Die Anfangssequenz in *ROBOTS* ist hauptsächlich in Halbtotale und Amerikanischen Einstellungen inszeniert.



WALL-E:	I AM LEGEND:
Sinkflug in die Stadt	Erklärende Fernsehbilder über das Virus
Kamerafahrt über die Skyline (Blick runter)	Supertotalen: der Straßenschluchten
Totalen: Wall-E (klein), fährt zwischen den Gebäuden	Totalen: von typischen städtischen Orten
Detailaufnahmen: Wall-Es Körper	Kamerafahrt über die Skyline (Blick runter)
Großaufnahmen: Wall-E bei der Arbeit	Totale: Nevilles Auto fährt klein zw. Gebäuden
Wall-E fährt durch die Stadt	Großaufnahme: Nevilles Hand am Lenkrad
Supertotalen: von typischen städtischen Orten	Großaufnahme: Neville fährt durch die Stadt
Erklärende Fernsehbilder über die Katastrophe	

Die Parallelen zwischen den Anfangssequenzen von WALL-E und I AM LEGEND sind nicht als direkte Zitate misszuverstehen. Sie sind lediglich ein visuell-narratives Indiz für eine bestimmte Form der Etablierung eines konventionalisierten Handlungsraums, wie man ihn aus zahlreichen Actionfilmen kennt. Diese raumzentrierte Inszenierungsweise lässt sich auch bis in die Choreografie einzelner Einstellungen verfolgen. Auf Wall-Es Weg durch die Stadt nach Hause etwa steht nicht die Handlung, sondern die Inszenierung des Stadtareals und seiner Geschichte im Vordergrund. Einzelne Handlungselemente sind dabei lediglich visueller Anlass für Kameraperspektiven und -bewegungen. Die eigentliche Motivation besteht im Zeigen des Umgebungsraums und den dort enthaltenen Informationen über das, was mit der Erde passiert ist:

E1: Totale: Straßenschlucht – Wall-E fährt unscharf von rechts nach links durch das ganze Bild.

E2: Totale: Wall-E beendet seinen Arbeitstag, fährt los – Kamera fährt rückwärts: Blick öffnet sich, Handlungsort entpuppt sich als Plateau eines riesigen Müllgebäudes – Kamera fährt weiter: Supertotale: Skyline aus Hochhäusern und Müllbergen.

E3: Großaufnahme: Spitze eines Müllgebäudes – Schwenk runter: Supertotale: Wall-E winzig vor einem BnL-Store, Reißschwenk nach rechts: riesige Werbetafel am anderen Ende des Parkplatzes.

E4: Totale: Wall-E fährt klein an aktiven holographischen Werbetafeln vorbei – Schwenk hoch: ein Meer von Werbetafeln wird sichtbar.

E5: Großaufnahme von oben: Wall-E fährt durchs Bild – Blick wird frei auf eine Zeitung am Boden mit der Schlagzeile „TO MUCH TRASH!!! EARTH COVERED“

E6: Supertotale: Wall-E (klein), fährt S-Bahn-Schienen entlang, Kamera fährt parallel mit – Schärfe ist auf Vordergrund eingestellt: unzählige defekte Wall-Es sind zu sehen.

Neben dem Verhältnis von Kameraraum und Handlungsraum, das durch eine unangemessene Nähe und Distanz gekennzeichnet ist, und einer eher raumzentrierten Inszenierung ist es auch immer wieder das Kamerabild selbst, dessen Ästhetik mit wesentlichen Konventionen des Animationsgenres bricht und einen genrefremden Handlungsraum evoziert.

In der Regel weisen Orte, Dinge und Personen im Animationsfilm eine hohe Farbigkeit auf: Himmel sind in der Regel tiefblau, das Filmbild insgesamt tendenziell bunt, der szenische Raum ideal ausgeleuchtet und tiefenscharf, die Kamera steht still, Kamerabewegungen sind optisch-narrativ motiviert. Zudem hatten wir es bisher in diesem Genre mit einer überwiegend ‚sauberen‘ Ästhetik zu tun, die ein Nebeneffekt der digitalen Produktionstechnik ist und die besonders in dessen Anfangsjahren als sehr ‚steril‘ kritisiert wurde.

In WALL-E hingegen werden wir interessanterweise mit überwiegend ‚schmutzigen‘ beziehungsweise ‚unsauberen‘ Bildern konfrontiert, und dies in verschiedener Hinsicht. Es sind nicht nur die Motive des Mülls und des Verfalls, sondern auch bestimmte Darstellungsmittel, die als stereotype Konstellation eher an den Handlungsraum eines Kriegs- oder Endzeitfilms erinnern als an den eines Animationsfilms: Dunkle Braun-, Beige- und Orangetöne herrschen hier vor und korrespondieren mit dem Schmutz, Staub und dem Dunst, die diesen Ort dominieren. Der Himmel ist nicht blau, sondern diesig weiß oder wolkenverhangen, das Filmbild ist bei Außenaufnahmen oft überstrahlt, bei Innenaufnahmen oft zu dunkel. Ikonografisch ähnelt die Umgebung der Stadt einer Marslandschaft, die Staubwolken in der Stadt hingegen Bildern von 9/11. Zudem ist die (virtuelle) Kamera über weite Strecken in Bewegung, sei es leichtes Handkamerawackeln, punktuell Zoomen und Fokussieren oder unsaubere Schwenks. Zusammen mit den immer wieder unangemessenen Totalen, in denen Wall-E zum Teil winzig klein und von Staub umhüllt kaum zu erkennen ist, entsteht hier der Eindruck einer pseudo-dokumentarischen Kamera eines Beobachters im Geschehen, wie sie seit einiger Zeit besonders in Kriegs-, Action- und Science-Fiction-Filmen und -serien in verschiedenen Ausprägungen Verwendung findet.<sup>21</sup> Auch die verstärkte Vordergrund-Hintergrund-Inszenierung unterstützt diesen Aspekt eines verborgenen, begleitenden Beobachters.

Die Bildästhetik des ersten Teils von WALL-E evoziert also einen genrefremden Handlungsraum, in dem Bedrohung und Überleben wesentliche Handlungsaspekte sind. Dies korrespondiert auch mit der fast realistisch brutalen Inszenierung von Laserbeschuss, Sandstürmen und Raketenfeuer, denen Wall-E mehrfach ausgesetzt ist und auf die er mit panischer Angst reagiert: Als einzigen Ausweg, sich vor den Feuerstrahlen einer landenden Rakete zu schützen, versucht er verzweifelt, sich in den steinigen Boden zu graben. Die Kamera beobachtet hier das Geschehen jedoch nicht aus der sicheren Distanz und erzeugt

---

<sup>21</sup> Eine gewisse Formenähnlichkeit besteht hier zu der Science-Fiction-Serie BATTLESTAR GALACTICA, zur Polit-Thriller-Serie „24“ oder zur Irak-Krieg-Serie OVER THERE, bei denen ebenfalls mit einer pseudodokumentarischen Kamera und im Falle von BATTLESTAR GALACTICA auch mit Farbtonveränderungen bei Aufnahmen auf der Planetenoberfläche gearbeitet wird.

auch kein humoristisches Moment,<sup>22</sup> sondern befindet sich mitten im schnell geschnittenen Inferno von Feuer, Explosion, umherfliegendem Gestein und wird mit Wall-E in den Boden eingegraben. Rückgebunden werden solche in ihrer Erscheinung genrefremden und nichthumoristischen Handlungsräume oft erst im nachhinein, etwa durch stereotypes Figurenhandeln, wenn Wall-Es Kopf rot-glühend und zitternd aus dem Geröllhaufen auftaucht, während er ein desolates „Oooh“ von sich gibt. In anderen Szenen ist es die Kombinationen von Figurenhandeln und Ton – als typisch ‚netter‘ Score oder als *Micky-Mousing* – die zusammen die Szene vordergründig als stereotypen Handlungsraum eines Animationsfilms markiert, während die visuelle Erscheinung des materiellen Umgebungsraums in klarem Widerspruch dazu steht. Roger Ebert stellt hierzu fest: „This story told in a different style and with a realistic look could have been a great science-fiction-film. For that matter, maybe it is“ (2008).

In den ersten 40 Minuten von WALL-E wird also in vielen Szenen ein nichtdiegetischer Handlungsraum evoziert, der als heterogen oder hybrid zu bezeichnen ist, da er auf verschiedenen Ebenen – Kameraraum, Sequenzierung, Bildkomposition, Bildästhetik und figurale Inszenierung – mit stereotypen Mustern des Animationsfilms bricht, ohne sich gänzlich von ihnen zu verabschieden. Textuell wird die gleichzeitige Antizipation verschiedener genregebundener Handlungsräume – des Animationsfilms wie auch des Actionfilms mit ikonografischer Ausrichtung auf Krieg und Science-Fiction – vorbereitet, die entweder in einzelnen Szenen durch Vordergrund-Hintergrund-Inszenierung, Figurenhandeln oder musikalischer Kontrastierung gegeneinander arbeiten oder sich durch abrupte Wechsel im Verlauf dieser Szenen kontrastieren.

Zusammen mit dem atypischen Handlungsort und den ahistorischen, asozialen und ironischen Aspekten des diegetischen Handlungsraums, haben wir es bei WALL-E mit einem Handlungsraum zu tun, der zwar verschiedene stereotype Elemente und Muster in sich vereint, als Ganzes jedoch keineswegs als stereotyp erscheint, sondern als ein hochgradig heterogener Raum, der in seiner genreuntypischen Konstellation von bestimmten filmischen Elementen und Darstellungsweisen eine eigene ästhetische Qualität ausbildet.

#### 4. Figurenstabilität

An dieser Stelle ist nun zu fragen, inwieweit neben dem Figurenhandeln auch die Figurenkonzeption zur strukturellen Widersprüchlichkeit des Handlungsraums beiträgt. Die Frage lautet hier: Haben wir es bei Wall-E und Eve überhaupt mit konsistent handelnden Figuren zu tun, die bestimmten nachvollziehbaren Motivationen folgen? Oder sind ihre Handlungen eine rein kausale Reaktion auf äußere Reize und sie selbst gar keine anthropomor-

---

<sup>22</sup> Ein Beispiel für eine humoristische Bedrohungssituation im Animationsfilm ist etwa Scats Flucht vor dem Eisberg zu Beginn von ICE AGE: Als er von zwei Eisschollen zusammengequetscht wird, reagiert sein Körper mit comichaftem Hervorquellen der Augen. Wall-Es Körper hingegen reagiert physikalisch: Der Feuerstrahl bringt sein Metall zum Glühen. Eine genreangemessene Körperreaktion wäre: Wall-E sieht angebrannt aus, qualmt und ist deswegen tendenziell sauer.

phen Figuren, sondern Maschinen? Diese Frage ist in Bezug auf den Handlungsraum insofern von besonderer Bedeutung, als die Nachvollziehbarkeit von Ursachen und Motivationen des Figurenhandelns durch den Zuschauer Vorbedingung für die Etablierung von Handlungsräumen ist. Instabilitäten im Figurenhandeln wirken sich somit unmittelbar auf den Handlungsraum als temporäre Raumhypothese auf Seiten des Zuschauers aus.

Jens Eder definiert Filmfiguren unter anderem „als wiedererkennbare fiktive Wesen mit Bewusstseinsfähigkeit“ und der „Fähigkeit zu objektbezogenen mentalen Vorgänge“ (2008a: 132). Als mentale Modelle generieren sich menschenähnliche Filmfiguren – und damit haben wir es im Animationsfilm in der Regel zu tun – aus den Eigenschaftsbereichen Körperlichkeit, Psyche und Sozialität, die im konkreten Verhalten der jeweiligen Figur zum Ausdruck kommen (vgl. Eder 2008b: 176ff.). Als Figur eines Animationsfilms scheint nun besonders Eve gewisse Diskontinuitäten in Bezug auf diese drei Eigenschaftsbereiche aufzuweisen, die die Vorstellung von ihr als konsistente menschenähnliche Figur, d. h. als „anschaulich erlebte Ganzheit“ (Eder 2008a: 133), punktuell in Frage stellen.

Zum Vergleich sei an dieser Stelle noch einmal auf den Animationsfilm *ROBOTS* verwiesen, wo Roboter als handelnde Figuren sich bis auf einige Körperaspekte<sup>23</sup> im Grunde nicht wesentlich von menschlichen Figuren, etwa in einer Komödie, unterscheiden. In gleicher (stereotyper) Weise nehmen sie ihre Umgebung wahr, interagieren sozial miteinander und folgen in ihrem Handeln grundlegend menschlichen Emotionen und Motiven. In der Welt von *WALL-E* hingegen scheinen Roboter als handelnde Wesen generell eine Zwitternatur<sup>24</sup> zu haben, die sie weder als rein funktionale Maschinen noch eindeutig als Personen mit je eigenen Wünschen, Bedürfnissen und einem freien Willen charakterisiert. Dieser Punkt impliziert bereits eine gewisse Instabilität in Bezug auf Psyche und Sozialität und gilt sowohl für die Roboter auf dem Raumschiff *Axiom* als auch für Eve. Sie weisen zwar eine gewisse Grundemotionalität auf, handeln aber primär kausal, d. h. in Hinblick auf ihre vorprogrammierte Funktion: Putzroboter putzen, Wachroboter bewachen und Transportroboter transportieren. Kausales Handeln, mangelnde Flexibilität und fehlende Empathie charakterisieren diese Roboter, trotz einer gewissen Autonomie und Emotionalität zunächst als *non-human-actants*,<sup>25</sup> jedoch mit einer gewissen Entwicklungsfähigkeit<sup>26</sup> hin zu *human-actants* – was in *Wall-E*s Fall im Laufe der letzten 700 Jahre bereits geschehen ist.

<sup>23</sup> Körperteile können hier abfallen, ohne dass der Roboter einen Schaden davonträgt, Babys werden nicht geboren, sondern zusammengebaut, und Roboter wachsen, indem sie Stück für Stück Körperbauteile durch größere ersetzen.

<sup>24</sup> Die Unentschiedenheit zwischen ‚lebendiger‘ und ‚toter‘ Materie lokalisiert Carroll als ein wesentliches Moment des Unheimlichen im Horror- und Gruselfilm: „the transgression or violation of schemes of cultural categories“ (1990: 32). In *WALL-E* wird dieser Aspekt zwar durch eine Vielzahl filmischer Mittel ins Genre des Animationsfilms und damit in ein vertrautes und humoristisches Terrain rückgebunden. Dennoch besteht dieser Widerspruch in Bezug auf die grundsätzliche Natur von Robotern hier weiter.

<sup>25</sup> Ich übernehme diesen Begriff von Grodal (1994: 105ff.), der darauf hinweist, dass menschliche Eigenschaften wie anthropomorphe Gestalt, Reaktionsfähigkeit und teleologisches Handeln zwar zur Figurenkonzeption von menschenähnlichen Figuren (*humanlike actants*) gehören, dass jedoch essenzielle Eigenschaften vorhanden sein müssen, um eine Figur als wirklichen *human actant* zu charakterisieren: „[I]hemes like ‘consciousness’

Besonders deutlich wird die grundsätzliche Widersprüchlichkeit des Roboterhandelns im Verhalten von Eve während ihres Aufenthalts auf der Erde. Dabei erfüllt sie einerseits das stereotype Schema einer mädchenhaften Hauptfigur in einem Trickfilm: eine ‚schöne‘ Erscheinung, Leidenschaft und Vergnügen beim Tanzen beziehungsweise Fliegen, kokettes Lachen, als Wall-Es Kakerlake sie kitzelt, und große blaue halbmondförmige Augen, wenn sie sich freut. Andererseits schlägt ihr Verhalten immer wieder in völlig unangemessener Weise in brutale Gewalt und maschinenhafte Routine um:

S1: Das Raumschiff setzt Eve für die Suche nach Leben auf der Erde ab; Eve beginnt ihre systematische Suche; das Raumschiff verlässt die Erde; als sie sich alleine wähnt, startet sie augenscheinlich vor Freude über ihre Bewegungsfreiheit einen Schwalbenflug (auf Bild- und Tonebene als Tanz inszeniert); Wall-E beobachtet sie, stößt aus Versehen einen Stein um; Eve stoppt augenblicklich ihren Flug (Musik endet abrupt); Eve verwandelt ihren rechten Arm in eine Waffe, schießt auf die Geräuschquelle und verharrt bewegungs- und emotionslos in dieser Pose (böse schmale Augen, sie wird als Soldat mit Gewehr im Anschlag inszeniert); als sich nichts regt, verwandelt sie ihre Waffe mit einer routinierten Bewegung in ihren Arm zurück und setzt emotionslos ihre Suche fort.

Dieser unvermittelte Wechsel von höchstem Glücksgefühl zu reflexhafter, emotions- und kompromissloser Gewalt erscheint nicht nur im Kontext des Animationsfilms unangemessen, sondern ist auch kaum mit der Vorstellung einer individuellen und konsistenten, d. h. menschenähnlichen Figurenpsyche vereinbar. Im Grunde repräsentiert Eve im ersten Teil des Films eine gespaltene Figur, die zwischen einer maschinellen Suchdrone, einem verspielten Mädchen und einer ‚Terminatrix‘ oszilliert. Der wesentliche Punkt an dieser Stelle ist nicht, dass sich dem Zuschauer Eves wahre Persönlichkeit nicht erschließt, sondern dass das Konzept ‚Person‘ als angenommen kontinuierliche Einheit von Psyche, Sozialität und Körper auf Eve nur schwerlich anwendbar erscheint. Die „Einheit der Person“ (Wulff 2006: 60f.) als wahrnehmungstheoretische Größe bei der Bildung von Figurenhypothesen durch den Zuschauer scheint in Bezug auf Eve in manchen Szenen nicht gegeben zu sein. Deutlich wird dies auch in folgender Szene:

S2: Eve sucht emotionslos einen Müllhügel ab; Wall-Es Kakerlake nähert sich ihr; Eve dreht sich um, schießt auf die Kakerlake (böse Augen); Kakerlake krabbelt auf ihrem Körper herum; Eve lacht (Halbmondaugen); Wall-E macht ein Geräusch; Eve schießt drei mal (böse Augen); fliegt mit gezogener Waffe auf Wall-E zu, bedroht ihn und fordert ihn mit einer wiederholten drohenden Tonfolge anscheinend auf, sich zu identifizieren (Kamera: over the shoulder und schräg von unten);<sup>27</sup> Eve scannt Wall-E; Eve setzt emotionslos ihre Suche fort.

---

‘empathy’, ‘emotions’, ‘memory’, ‘ethics’, ‘intentionality’, ‘flexibility’ and ‘free will’ are central” (Grodal 1996: 106).

<sup>26</sup> Roboter, die unvorhergesehen eine Persönlichkeit ausbilden, werden auf dem Raumschiff Axiom als „rogue robots“ in einer Art Irrenanstalt kaserniert. Wall-E ist als ‚letzter seiner Art‘ auf der Erde dieses Schicksal erspart geblieben und konnte die Entwicklung seines Charakters zu einem neugierigen, romantischen und empathiefähigen Roboter über 700 Jahre hinweg kultivieren. Dennoch scheint selbst er seine Zwitternatur nicht ganz abgelegt zu haben.

<sup>27</sup> Diese stark perspektivische Inszenierung einer gezogenen Waffe erinnert in ihrer Ikonografie an entsprechende Einstellungen in TAXI DRIVER, PULP FICTION oder THE MATRIX.

Sozialität findet von Eves Seite also lediglich auf der Ebene der technischen Identifizierung und Gefahreinschätzung eines Gegenübers statt, bis es zu einer ersten ‚echten‘ Kontaktaufnahme zwischen ihr und Wall-E kommt. Unmittelbar davor legt sie jedoch ein Verhalten an den Tag, das man nur als maßlose Zerstörungswut bezeichnen kann und das als solches nicht nur im Animationsfilm im Allgemeinen, sondern auch in Bezug auf das stereotype Handeln der weiblichen Hauptfigur im Speziellen unangemessen und asozial erscheint, da es – genau wie die bereits beschriebenen Gefahrenszenen mit Wall-E – nicht sofort, sondern erst im nachhinein humoristisch kontextualisiert wird:

S3: Eve sucht das Hafengebiet ab; Eve bleibt ungewollt am Magnetkran eines auf dem Trockenen liegenden Riesentankers hängen und kann sich aus eigener Kraft nicht befreien; sie ‚zieht‘ ihre Waffe, schießt auf den Kran und kommt frei; daraufhin schießt sie anscheinend vor Wut (böse Augen) mehrmals auf den Tanker; dieser kippt in einer gewaltigen Explosion um und bringt weitere Tanker zum Explodieren; Eve steht traurig (hängende Augen) vor den brennenden Tankern, augenscheinlich aufgrund ihrer bisher erfolglosen Suche; langsam macht Wall-E Annäherungsversuche von der Seite (beide als Silhouette vor dem Flammenmeer).

Ihr widersprüchliches und gewalttätiges Verhalten wandelt sich jedoch allmählich, nachdem sie Wall-E kennen gelernt hat, und wird zusehends konsistenter und sozialer, bis er ihr die Pflanze zeigt, die er kurz zuvor im Müll gefunden hat. Nun wird bei Eve ein Programm aktiviert, das ihren Körper öffnet, die Pflanze im Inneren versiegelt und sie in eine Art Stand-by-Modus schaltet – im Märchen würde man sagen: ‚...und sie fiel in einen tiefen Schlaf‘. Jedoch haben wir es hier mit einem Moment der Fremdbestimmtheit des eigenen Körpers zu tun, dessen Ursache nicht unmittelbar verständlich ist.

In Bezug auf die Konzeption von Eve als Figur ist dieser Moment von zentraler Bedeutung und trägt wesentlich zur Ambivalenz der nun folgenden Sequenz bei, in der Wall-E sich um die ‚leblose‘ Eve kümmert. Denn vor dem Hintergrund der bisherigen Figurenzeichnung von Eve als instabiler Mensch-Maschinen-Hybrid ist es fraglich, inwieweit menschliche Kategorien wie Wachheit, Schlaf und Tod in dieser Sequenz sinnvoll auf sie als anthropomorphe Figur übertragbar sind. So könnte man fragen: (1) Ist sie als Maschine nun lediglich stumm, also wach, weil sie ihre Aufgabe erfüllt hat und es keine Veranlassung zu weiteren Aktionen gibt? Dann waren ihre Gefühle für Wall-E nur eine Simulation, ein Mittel, um das vorprogrammierte Ziel zu erreichen. (2) Oder schläft sie möglicherweise? Dann stellt sich dem Zuschauer ebenso wie Wall-E aber die Frage, wie lange sie dies als Roboter tut, was passieren muss, damit sie wieder aufwacht und welchem Zweck dieser Schlaf dient, ist er doch zunächst einmal unmenschlich in einem moralischen Sinne, da er die Beziehung der beiden und damit das einzig Menschliche, was noch auf der Erde existiert, unterbindet. (3) Oder ist sie tot beziehungsweise abgeschaltet? Ihre Aufgabe ist erfüllt, es besteht möglicherweise keine Verwendung mehr für diese Robotereinheit, außer als Behälter den sicheren Rücktransport der Pflanze zu gewährleisten. Ein Bewusstsein und autonome Handlungsfreiheit würde diese letzte Aufgabe nur gefährden. In diesem Fall sieht sich der Zuschauer wie auch Wall-E mit einer Welt konfrontiert, in der unmenschliche Gesetze

gelten, nämlich eine grundsätzliche Fremdbestimmtheit und die Kontingenz sozialer, psychischer und körperlicher Integrität.

Die Ungewissheit darüber, was Eves Inaktivität letztlich bedeutet, und die hilflose Beharrlichkeit, mit der Wall-E dennoch bei ihr bleibt und auf ein Erwachen hofft, auch wenn er keine Ahnung hat, wie er dies bewirken kann und wann dies eintreten wird, trägt wesentlich zur Destabilisierung von Eve als Figur bei. Die ontologische Frage, ob wir es hier mit einem lebendigem Wesen oder einer leblosen Maschine zu tun haben, wird hier erneut auf radikale Weise reflektiert, und zwar nicht nur auf diskursiver Ebene der Geschichte, sondern auch in Bezug auf Inszenierungsweise und die kognitive und emotionale Wahrnehmung dieser Figur durch den Zuschauer. Es gibt hier keinen Wissensvorsprung auf Seiten der Zuschauer, der Eves Zustand ‚erzählbar‘ machen würde, im Sinne von: Was hat zu dieser Situation geführt, was passiert gerade und wie geht es weiter?<sup>28</sup>

Ein wesentlicher Aspekt der Konzeption von Eve als Filmfigur ist somit ihre punktuelle Nichterzählbarkeit, die sich aus einer grundsätzlichen Unentschiedenheit zwischen *human actant* und *non-human actant* ergibt, d. h. zwischen motivorientiertem emotionalen Handeln und reizbasiertem kausalen Handeln, und dem unvermittelten Wechsel zwischen beidem. Der Aufbau einer Figurenhypothese durch den Zuschauer in Bezug auf Eve als eine erlebte körperliche, psychische und soziale Ganzheit wird daher zumindest im ersten Teil des Films immer wieder punktuell gestört und durch die Darstellungsweise auch nicht sofort in bestimmte Genrestereotype rückgebunden.

Wall-Es Verhalten ist im Gegensatz zu Eve durchaus kontinuierlich, jedoch aus wahrnehmungstheoretischer Perspektive ebenfalls inkonsistent, da sein konkretes situatives Handeln, das an sich als stereotyp in Hinblick auf seine Genrerrahmung zu betrachten ist, wie bereits beschrieben, in klarem Widerspruch zu seinem Handlungsort steht und somit zu einer gewissen Grundwidersprüchlichkeit in der Konzeption von Wall-E als konsistent handelnde Figur führt, auch wenn er durch das tägliche Helly-Dolly-Gucken eine Ahnung von – und anscheinend auch eine Sehnsucht nach – einer anderen, konsistenteren Form des Seins entwickelt hat. Claudia Lenssen bemerkt hierzu: „Persönlichkeit, wie sie Andrew Stantons Programmierer und Designer ihrem humanoiden Blechwürfel Wall-E mitgeben, versteht sich als rudimentäre Identität, wie sie Kinder in ihrer frühen Entwicklungsphase ausprägen [...]“ (2008: 20).

## 5. Schlussbemerkung

Mit WALL-E wurde 2008 erstmals ein Animationsfilm von der *Los Angeles Film Critics Association (LAFCA)* zum besten Film des Jahres gewählt und steht nun in einer Reihe mit

---

<sup>28</sup> Auch hier geschieht die Rückbindung der Handlung erst im Nachhinein, d. h. die Sequenz wird erst vom Ende des Films her als eine stereotype Liebesgeschichte erzählbar, als Eve Wall-Es Bemühungen während ihres ‚Schlafs‘ auf den Aufzeichnungen ihrer eigenen Sicherheitskamera sieht – eine Art nachgelieferter Blick ins eigene Unbewusste.

Filmen wie BROKEBACK MOUNTAIN (Ang Lee), LETTERS FROM IWO JIMA (Clint Eastwood) und THERE WILL BE BLOOD (Paul T. Anderson). Eine Ursache für die Popularität des Films auf Zuschauerseite ebenso wie auf Seiten der Filmkritiker scheint mir unter anderem in der ästhetischen und dramaturgischen Gestaltung der ersten 40 Minuten des Films zu liegen. Wie die Analyse gezeigt hat, zeichnet sich dieser Teil in besonderer Weise durch einen heterogenen Handlungsraum aus, der auf diegetischer und nichtdiegetischer Ebene mit bestimmten Gestaltungstereotypen des Animationsfilms bricht, ohne sich gänzlich von ihnen zu verabschieden. Es sind diese Momente der Öffnung hin zu anderen ernststen Genres, die den Handlungsraum von WALL-E punktuell unkonventionell und zum Teil experimentell erscheinen lassen und ihm eine Atmosphäre von Unvorhersehbarkeit, Unsicherheit und Tragik geben, die sich auch in der Konzeption von Wall-E und Eve als rudimentäre beziehungsweise instabile Figuren widerspiegelt. Georg Seeßlen schrieb in seiner Rezension des Films: „Wall-E ist der Kinderfilm, der auf die Bush-Ära, auf die Immobilien- und Finanzkrise, auf die Ängste sozialen Umbaus auch hierzulande folgt [...]“ (2008: 35).

In dieser Hinsicht kann WALL-E, oder zumindest der erste Teil des Films, in seiner räumlichen Gestaltung und in seinem Erlebnispotenzial, als ästhetische Reflexion einer Zeit betrachtet werden, in der etablierte Grenzen – auch Genre Grenzen – zunehmend instabil erscheinen.

\*\*\*

### Über den Autor

Oliver Schmidt, Jahrgang 1977, promoviert zur Zeit im Fachbereich Kulturwissenschaft der Universität Bremen zum Thema *Hybride Räume. Filmwelten und ihre ästhetische Darstellung im Kino der Jahrtausendwende*. Er ist Mitherausgeber der Zeitschrift *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*. 2008 ist von ihm erschienen: *Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs ERASERHEAD, BLUE VELVET, LOST HIGHWAY und INLAND EMPIRE*. Stuttgart: ibidem.



**Filme**

24 (TV-Serie, USA 2001-2010)

28 DAYS LATER (Großbritannien 2002, Danny Boyle)

A SCANNER DARKLY (A SCANNER DARKLY – DER DUNKLE SCHIRM, USA 2006, Richard Linklater)

ABWÄRTS (Deutschland 1984, Carl Schenkel)

BATTLESTAR GALACTICA (TV-Serie, USA/UK 2004-2009)

BROKEBACK MOUNTAIN (Kanada/USA 2005, Ang Lee)

CANNONBALL RUN (AUF DEM HIGHWAY IST DIE HÖLLE LOS, USA/Hong Kong 1981, Hal Needham)

DIE HARD: WITH A VENGEANCE (STIRB LANGSAM – JETZT ERST RECHT, USA 1995, John McTiernan)

DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (DR. SELTSAM, ODER WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN, Großbritannien 1964, Stanley Kubrick)

FINAL FANTASY (USA/Japan 2001, Hironobu Sakaguchi)

I AM LEGEND (USA/Australien 2007, Francis Lawrence)

ICE AGE (USA 2002, Chris Wedge, Carlos Saldanha)

LETTERS FROM IWO JIMA (USA 2006, Clint Eastwood)

OVER THERE (TV-Serie, USA 2005)

PULP FICTION (USA 1994, Quentin Tarantino)

RAT RACE (RAT RACE – DER NACKTE WAHNSINN, Kanada/USA 2001, Jerry Zucker)

ROBOTS (USA 2005, Chris Wedge, Carlos Saldanha)

ROPE (COCKTAIL FÜR EINE LEICHE, USA 1948, Alfred Hitchcock)

SHINING (Großbritannien/USA 1980, Stanley Kubrick)

SHREK (SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD, USA 2001, Andrew Adamson, Vicky Jenson)

STAR TREK (Teil 1-11, USA 1979-2009)

TAXI DRIVER (USA 1976, Martin Scorsese)

THE MATRIX (USA/Australien 1999, Andy Wachowski, Larry Wachowski)

THE OMEGA MAN (USA 1971, Boris Sagal)

THE QUIET EARTH (Neuseeland 1985, Geoff Murphy)

THERE WILL BE BLOOD (USA 2007, Paul T. Anderson)

TOY STORY (USA 1995, John Lasseter)

TWELVE MONKEYS (USA 1995, Terry Gilliam)

WALL-E (WALL-E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF, USA 2008, Andrew Stanton)

WALTZ WITH BASHIR (Israel, Deutschland, Frankreich 2008, Ari Folman).

## Literatur

Anderson, John (2008): From Pixar, A Droid Piece of Filmmaking. [Rezension]. In: washingtonpost.com, veröffentlicht: 27.6.2008, URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/06/26/AR2008062604139.html>, Zugriff: 15.9.2009.

Augé, Marc (1994): Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt: Fischer.

Carroll, Noël (1990): The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart. New York, London: Routledge.

Ebert, Roger (2008): WALL-E. [Rezension]. In: rogerebert.com (Chicago Sun-Times), veröffentlicht: 26.6.2008, URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20080626/REVIEWS/963071290>, Zugriff: 15.9.2009.

Edelstein, David (2008): WALL-E Is a Masterpiece for Ages. [Rezension]. In: nymag.com (New York Magazine), veröffentlicht: 26.6.2008, URL: [http://nymag.com/daily/movies/2008/06/walle\\_pixar.html](http://nymag.com/daily/movies/2008/06/walle_pixar.html), Zugriff: 15.9.2009.

Eder, Jens (2008a): Filmfiguren. Rezeption und Analyse. In: Thomas Schick/Tobias Ebbrecht (Hg.): Emotion – Empathie – Figur. Spielformen der Filmwahrnehmung. Beiträge zur Film und Fernsehwissenschaft (BFF). Bd. 62. Berlin: Vistas, S. 131-149.

Eder, Jens (2008b): Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg: Schüren.

Gerle, Jörg (2008): WALL-E. [Rezension]. In: film dienst 20/2008, S. 27-28.

Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. 4. aktualisierte u. erweiterte Aufl. Weimar: Metzler.

Lenssen, Claudia (2008): Der Geist in der Maschine. Zur Geschichte des Roboters im Film. In: epd Film 20/2008, S. 18-23.

Morgenstern, Joe (2008). WALL-E Is Richly Human Tale of a Robot. [Rezension]. In: WSJ.com (Wall Street Journal), veröffentlicht: 27.6.2008, URL: <http://online.wsj.com/article/SB121451823921608769.html>, Zugriff: 15.9.2009.

Schweinitz, Jörg (2006): Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin: Akademie.

Seeßen, Georg (2008): WALL-E – Der letzte räumt die Erde auf. [Rezension]. In: epd Film, 9/2008, S. 35.

Wulff, Hans J. (1992): Raum und Handlung. Zur Analyse textueller Funktionen des Raums am Beispiel von Griffiths A WOMAN SCORNED. In: montage/av, Jg. 1, Nr. 1, S. 91-112.

Wulff, Hans J. (1999): Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films. Tübingen: Gunter Narr.

Wulff, Hans J. (2006): Attribution, Konsistenz, Charakter. Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen. In: montage/av, Jg. 15, Nr. 2, S. 45-62.

Zeyn, Martin (2008): Pixarfilm WALL-E: Romantische Roboterpantomime. [Rezension]. In: taz.de, veröffentlicht: 25.9.2008, URL: <http://www.taz.de/1/leben/film/artikel/1/romantische-roboterpantomime/>, Zugriff: 15.9.2009.