

Die Puppe ohne Fäden – Es lebt!

1. Lust: Woody aus „Toystory“

Das faszinierende und lustvolle Moment am Theater der Dinge begegnet uns bereits in den Kinderschuhen. Beim Spielen stellen wir Geschichten dar, Märchen und eigene Abenteuer, in denen unsere Puppe oder unser Spielzeug von uns belebt und animiert wird. In Filmen, wie beispielsweise „Toystory“ – einem Meilenstein in der Geschichte der Animationsfilme – wird dieses Spiel mit Puppen noch auf die Spitze getrieben: Aus dem Spiel *mit* Puppen wird das Spiel *der* Puppen. Woody und seine Freunde verzichten auf das animierende Element eines Puppenspielers und animieren sich innerhalb des Films selbst. Die Geschichte erzählt von lebenden Dingen bzw. Spielzeugen. Als Kind ergibt dies eine faszinierende Vorstellung: Was wäre, wenn ein Ding tatsächlich von selbst leben würde?

Sobald es jedoch um die Animation von Dingen geht, schwingt der Aspekt des Fremden mit. Dietrich Diederichsen beschreibt diese Fremdheit sehr passend „Sie sind wie wir, aber anders.“¹ Das Ding ist fremd, wankt zwischen Leben und Tod.

Ein Kind gibt mit der Vorstellung des selbstanimierten Spielzeugs die Kontrolle über das Ding von der eigenen Allmacht der Gedanken an eine animistische Welt ab, eine fremde Welt.² Es wird zur wahrgewordenen Leerstelle unserer Fantasie.³ Wieso scheint uns Woody aber gar nicht so fremd, wie er doch eigentlich ist?

4. Wie soll das alles enden?

„Die bewährte politische Strategie gegenüber dem Fremden hat das Ziel, das Unzugängliche zugänglich zu machen, und bewirkt so die Aneignung des Fremden bis zur völligen Aufhebung der Fremdheit.“⁸ Die Frage bleibt, ob dies wirklich so passieren kann. Durch die Integration von künstlichen Intelligenzen im Smarthome, wie Alexa, Google oder Siri versuchen wir uns, das Fremde untertan zu machen. Durch Apps oder die digitale Bedienungsmöglichkeit ist der Versuch einer gemeinsamen Sprache gegeben. Ein Schritt weiter gedacht kommen dann Roboter, also die physische Aneignung der KI. Hier eröffnen sich dann gänzlich die Tiefen des Uncanny Valleys. Einen Schritt zurückgedacht, lassen sich allerdings auch schon in weit harmloseren Dingen menschliche Verhaltensmuster erkennen, wenn man will, selbst in einem Staubsaugerroboter. Auch durch ihn kann Chucky mit uns sprechen, wenn wir es zulassen.

Was noch bleibt, ist die Frage nach Woody und ob die Faszination am selbstanimierten Ding im Erwachsenenalter ein jähes Ende findet. Genauso, wie der Mensch und die Technologisierung sich im stetigen Wandel befindet, so scheint auch Woody eine neue Gestalt gefunden zu haben. Der Grundzug des Erkennens von menschlichen Zügen im Ding bleibt im zwar lebendigen, aber rechtlich dinglichen Haustier erhalten.

So manch ein Hundebesitzer schwört darauf, dass sein Tier jedes seiner Worte verstehen würde und sich manchmal sogar fast menschlich verhalten würde. Da fällt es plötzlich gar nicht mehr so schwer, die Dinge zu Ende zu erzählen. Was uns beim Tier nur vermutlich mehr suggeriert wird, als bei plötzlich herunterfahrenden Jalousien, ist das Gefühl von Kontrolle oder Macht.

2. Angst: Chucky aus „Chucky die Mörderpuppe“

Ganz anders begegnet uns die wahrgewordene Leerstelle in Horrorfilmen wie beispielsweise „Chucky die Mörderpuppe“. Hier wird die einstige Faszination vom selbstanimierten Ding zum Albtraum. Die Angst resultiert dabei aus etwas, das sich auch bei Woody finden lässt: Es fehlt die offene Animation des Dings. Bei Chucky mag einem die Abgabe der Kontrolle an eine animistische Welt nicht so leichtfallen, wie bei Woody.

Aufgrund dieses Kontrollverlustes sind Puppen ein beliebtes Mittel in Horrorfilmen.⁴ Wesentlicher Bestandteil ist dabei die Mischung aus dinglicher und menschlicher Welt. Der Mensch wird mit einem selbstanimierten Ding mit eigenem Denksystem aus der animistischen Welt in seiner wissenschaftlich geprägten Weltsicht konfrontiert. Hinzu kommt, dass wir als Erwachsene die Neugier und den Drang danach, die Dinge zu Ende zu erzählen nicht verloren haben. Was ist, wenn die animistische Welt gegen die wissenschaftliche rebelliert? Dieser Drang ist trügerisch und gerade in Bezug auf das selbstanimierte Ding ein Balanceakt zwischen Reiz und Gefahr.⁵

3. Gefangen oder befreit?

Wenn man sich nun einmal die Produktion von den „Chuckyfilmen“ und dem Animationsfilm „Toystory“ vor Augen führt, wird eins sehr deutlich: Chucky ist auch rein animationstechnisch die Perfektion des Grusels. Seine Figur wird in den ersten Teilen der Filmreihe durch verschiedene Medien animiert: Es wird eine reale Puppe verwendet, die von einem verdeckten Puppenspieler geführt wird, es gibt eine robotisierte Puppenversion, die beim Film zum Einsatz kommt, und schlussendlich auch reale Menschen, die die ikonische Puppe verkörpern. Die Zuschauenden sind ständig dem Gedanken des Einordnens ausgesetzt, mit was genau sie es auf der Leinwand zu tun haben und können die Frage letztendlich nicht für sich klären. Anders formuliert bedeutet das: Die Manipulation, die sonst durch einen sichtbaren Puppenspieler passiert, ist versteckt. Zudem können Zuschauende nicht klar definieren, ob sie auf der Leinwand eine Puppe, einen Roboter oder doch einen Menschen sehen, sodass alles ineinander verschwimmt. Das Fremde, zwischen Tod und Leben wird also perfekt zum Publikum übertragen und es kommt zum Gruseln oder zur Angst. Und hat es ein Chucky nicht schon längst ins heimische Wohnzimmer geschafft? In dem Moment, in dem wir uns gruseln, weil ein Gegenstand auf mysteriöse Weise nicht mehr dort aufzufinden ist, wo man ihn vermeintlich abgelegt hat, ist er bei uns. Es ist eine Angst, die gegen das große Denksystem des Wissenschaftlichen steht und den Zugang zur Animistischen eröffnet, was der rational denkende Mensch schwer zulassen kann.⁶ Katja Spiess spricht von „animierten Urängsten [...] im Outfit eines Kaspertheaters“⁷ oder auch einer Mörderpuppe, die wir mit unserer Fantasie aus dem Rahmen des Films befreien.

Anders sieht es wiederum bei „Toystory“ aus, wo der Rahmen klar gesetzt ist: Es handelt sich um einen reinen Animationsfilm. Die Welt, in die eingetaucht wird, ist als Ganzes unwirklich und so wird das Publikum offen manipuliert. Das fiktive Universum wird bewusst hingenommen, ohne, dass dessen Unwirklichkeit hinterfragt wird. Woody kann seiner eigenen animistischen Welt nicht entfliehen und löst somit auch keine Angst aus, weil er auf dem Bildschirm gefangen bleibt.

