

Klaus Maiwald / Willi Wamser (Augsburg) **Schluss mit Märchen!?** Was der Animationsfilm *Shrek* für literarästhetisches und medienkulturelles Lernen zu bieten hat

## 1. Nichts Gutes?

Wenn ein Drama mit einer Toilettensitzung beginnt, ein sumpfiges Feuchtgebiet präsentiert, darein eine Hauptfigur mit Namen Shrek platziert und diese verschämt lächelnd eine Unterwasserblähung auskostet, dann verspricht das – zumal für höhere Bildungszwecke – nichts Gutes.

*Shrek* (2001) ist ein computeranimierter Film von *DreamWorks SKG*. Das Drehbuch von Ted Elliott u. a. basiert auf dem Kinderbuch *Shrek!* von William Steig und ist rasch nacherzählt: Shrek lebt als hässlicher Oger zurückgezogen, aber behaglich in seinem Sumpf.<sup>1</sup> Aufgeschreckt von Asyl suchenden Märchenfiguren, geht er mit dem Herrscher von Duloc, einem Fiesling mit Namen Farquaad, ein Abkommen ein: Er wird die von einem Drachen und einem Zauber gefangene gehaltene Prinzessin Fiona befreien und sie Farquaad als ebenso schöne wie standesgemäße Braut zuführen; im Gegenzug erhält er sein Habitat und seine Ruhe zurück. In Begleitung eines sprechenden Esels macht Shrek sich auf und befreit Fiona, die sich auf dem mehrtägigen Heimweg als patente und zupackende Frau entpuppt. Shrek verliebt sich scheinbar aussichtslos in Fiona, ohne zu wissen, dass sie nach wie vor mit einem Fluch beladen ist: Nach Sonnenuntergang mutiert sie für die Dauer der Nacht stets zu einer grünen und unförmigen Oger-Frau. Fiona erwartet Erlösung vom ersten Kuss aus wahrer Liebe und sucht diese naheliegend weil standesgemäß in der Verbindung mit Lord Farquaad. So weit kommt es jedoch nicht. Unterstützt von dem herbeigerufenen Drachen und dem Esel, sprengt Shrek die Hochzeit und bestaunt erfreut Fionas dauerhafte Verwandlung zum Oger. In einem ausgelassenen Fest feiern die beiden Hochzeit und verschwinden in einer Kutsche.

Der Erfolg des Films war überwältigend, sein Bekanntheitsgrad ist enorm.<sup>2</sup> Im Jahr 2002 gewannen die Regisseure Andrew Adamson und Vicky Jensen den Oscar in der Sparte Animationsfilm. Der Erfolg von *Shrek* lässt sich auch daran ermessen,

- 1 Ein Oger ist eine Figur aus Märchen oder Sage. Als Unhold oder Menschenfresser verfügt er meist über Riesenstatus bei minderen geistigen Fähigkeiten. Charles Perrault hat die Ogerfigur im Märchen *Der kleine Däumling* in die französische Literatur eingeführt. In Charles Dickens' *A Christmas Carol* wird der menschenverachtende Scrooge als „ogre of the family“ bezeichnet.
- 2 25 Studierende, die an der Animationsfilmtagung der AG Medien in Augsburg im Juni 2009 teilnahmen, kannten Filme wie *Prinzessin Mononoke* oder *Persepolis* meist nicht (vgl. hierzu die Beiträge von Carlo Avventi, Gudrun Marci-Boehncke / Andrea Thomitzni und Matthias Kepser in diesem Band). *Shrek* aber hatte so gut wie jede(r) gesehen – und genossen.

dass es aktuell zwei Fortsetzungen gibt (2004, 2007) – zudem ist ein *Final Chapter* auf der offiziellen Webseite (<http://www.shrek.com/>, Stand: 01.01.2010) für Mai 2010 angekündigt. Signifikant sind auch die weltweiten Einspielergebnisse: *Shrek 2* steht auf Rang 12, *Shrek 3* auf Rang 26 und *Shrek* auf Rang 80 im weltweiten Boxoffice (vgl. <http://www.worldwideboxoffice.com/index.cgi?order=worldwide&start=1900&finish=2009&keyword=shrek>, Stand: 01.01.2010). Die ersten Rezensenten waren generell angetan von der Vielschichtigkeit eines Filmes, der auf mehreren Ebenen zu rezipieren ist:<sup>3</sup> als Meisterwerk und Meilenstein des Animationsfilmes, als Gagfeuerwerk mit reichlich subversiver Situationskomik und sprühendem Wortwitz, als zugleich rührende und komische Underdog- und Liebesgeschichte, und als intertextuelles Spiel mit Versatzstücken der Medienkultur, mit Erzählmustern des Märchens und mit dem Erzählen selbst.

Somit ist *Shrek* ein komplexes Angebot für vielschichtiges ästhetisches Vergnügen. Lernpotenziale, die wir im Folgenden näher betrachten wollen, liegen 1) in der Strukturierung des Plots, 2) im Umspielen des Märchenschemas und 3) in den Brechungen des Erzählens. Abschließend erfolgt eine didaktische Bewertung und Perspektivierung.

## 2. Lernpotenziale

### 2.1 Der Plot und das Spielfeld der Figuren

Der Plot – verstanden als das gegliederte Substrat der Geschichte (vgl. Lahn / Meister 2008, 214 f.) – enthält plot points, markante Knoten im Erzählgewebe. Es passiert etwas. In der Grundbedeutung meint dieser Begriff: Hindurchgehen durch verschiedene Bezirke oder Zustände. So konstituieren sich Ereignisse (Lotman 1972, 332 ff.). Ereignisse und auch Handlungen sind zu verstehen als Bewegungen oder Moves (vgl. Pavel 1985) mit Problemlagen und Lösungsversuchen. Als solche signalisieren sie Absichten, Motivationen und Interessenlagen der Figuren sowie die daraus resultierenden Wechselwirkungen im Spielfeld des Plots.

Die Exposition entfaltet die Normalität von Shreks Single-Dasein in einer behaglichen Hütte im Sumpf. Verschreckt von der Stigmatisierung als Oger hat er die Einsamkeit gewählt, aber keinesfalls depressiv, sondern als geruhsamer Einzelgänger in einem gut bestellten, lediglich zivilisationsfernen Territorium, das rustikales, klassenloses Vergnügen bietet. Der Gegenraum, Lord Farquaads Reich und Schloss, liegt in weiter Ferne. Romantische Liebesvorstellungen sind Shrek zuwider, er zieht eine statische Welt ohne Ereignisse vor.

3 Vgl. entsprechende Rezensionen unter <http://www.metacritic.com/video/titles/shrek?q=shrek> (Stand: 01.01.2010). Hintergrundinformationen und Analysen zu Shrek finden sich bei Frizzoni 2008, Vossen 2007 und Zipes 2007.

Die Handlung beginnt mit einem doppelten point of attack: 1) Dorfbewohner gehen auf Ogerjagd. Shrek vertreibt sie ohne Blutvergießen, setzt aber effektiv sein Shrek-Bild als Warnung und als *claim* an die Grenze zur Außenwelt. Sein locus amoenus wird für andere markiert als locus terribilis. 2) Farquaad bürgert Dulocs Märchenfiguren aus. Des Ogers Grenzmarkierung schreckt diese nicht ab und sie sammeln sich scharenweise in Shreks Sumpf. Damit wird dessen splendid isolation massiv bedroht; Abwehr ist nicht mehr möglich.

Handlungsdruck und -dynamik entstehen – im Sinne von Jurij M. Lotman – somit aus dem Aneinanderstoßen von (auch semantisch konträren) Teilräumen bzw. aus Grenzüberschreitungen und Raumverlagerungen des Helden (vgl. Martinez / Scheffel 2007, 140): Dorfbewohner und Märchenfiguren dringen in Shreks Sumpf ein, Shrek macht sich nach Duloc auf und wird weiterziehen zum Schloss mit der verwunschenen Prinzessin. Er muss seinen Handlungsraum erweitern, dabei kommen neue Schauplätze, neue Akteure und ihre Domänen ins Spiel. So sieht das Spielfeld aus (vgl. Abb. 1):

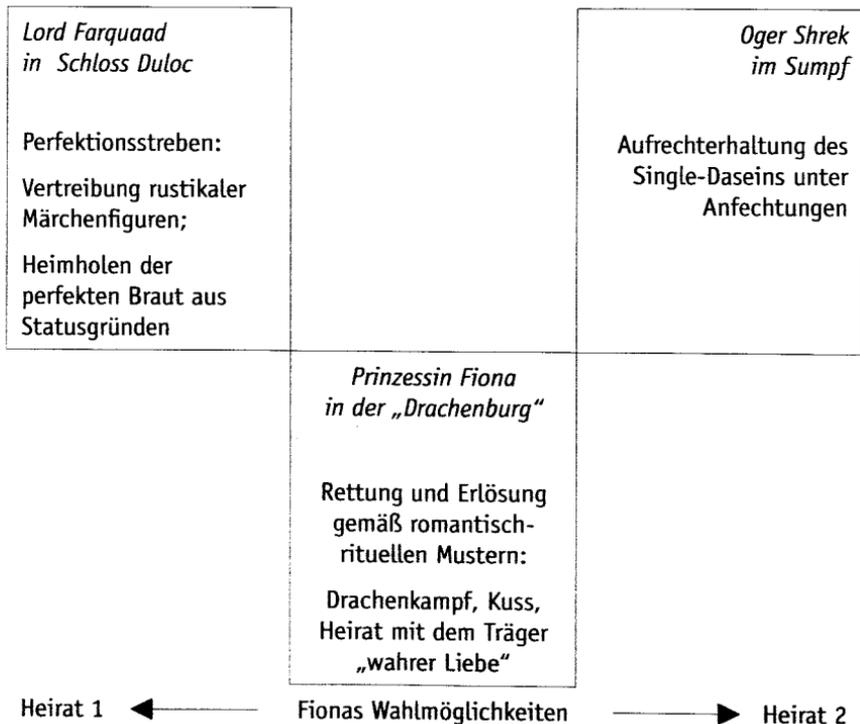


Abbildung 1: Das Spielfeld des Plots

Shrek ist eindeutig Protagonist, aber von durchwachsender Situationsmächtigkeit: Stark im Umgang mit Feinden, ausgezeichnet durch Körperkraft, Gewandtheit und taktischen Witz, ist er doch ein Held in Führungszeichen, nur begrenzt beweglich im Umgang mit möglichen Partnern. Als die Märchenfiguren sein Eremitendasein bedrohen, bewegt sich Shrek nach draußen, zunächst nach Duloc. Begleitet wird er von einem verschwitzten und hyperaktiven Esel, der mit bohrender Kumpelhaftigkeit Shreks soziophobes Einzelgängertum aufweicht. Vor allem aber befördert der Esel später mit seinem Wissen um Fionas nächtliche Oger-Existenz Shreks eigene Offenbarung als Oger, der zärtlichkeitssuchend zu seiner Liebe steht. Damit ist der Esel (Helferfigur) und Wegbegleiter in prosoziale Bezirke.

Fiona ist einerseits grazil-schönes Objekt des Begehrens, andererseits versiert in fernöstlichem Kampfsport – und nach Sonnenuntergang ein Oger-Mädchen, das diese Nachtseite verbergen muss. Bei sich bietender Gelegenheit nicht nur schön, sondern auch derb-vital, durchbricht sie das Schema der passiven, verzärtelten, präntiösen Prinzessin und am Ende auch ihre Präferenz für den strahlenden, rettenden Ritter. So wird sie attraktiv auf besondere Art – für den Oger.

Der Antagonist Lord Farquaad ist kleinwüchsig, narzisstisch und repressiv gegenüber unangepassten Figuren mit Volksmärchenstatus. Er vertreibt sie aus dem Wald und setzt auf puritanische Verhaltensregeln sowie monumentale Einschüchterungsarchitektur. Seine Lächerlichkeit kaschiert er mit einer großspurigen Selbstinszenierung, die als Krönung (im Wortsinne) eine repräsentative Partnerin erfordert. Als Shrek bei seinem Auftritt in Duloc Farquaads Ritter besiegt, entsteht eine Situation beiderseitigen Interesses: Shrek erhält seinen Sumpf zurück, Farquaad gewinnt mit der befreiten Fiona volle Legitimierung als König. Lord Farquaads Hoheitsmuster entspricht Prinzessin Fionas Statusdenken, und so bleibt er auch dann noch Wunschpartner, als seine Defizite längst evident sind. Als das Liebesnarrativ die Konvenienz-Liaison zu verdrängen beginnt, wird der Lord zum Gegenspieler des Ogers.

In der Tiefenstruktur des Plots vollzieht sich eine Queste (Suchreise) des Protagonisten in Zeit und Raum, aber auch in sein eigenes Selbst (vgl. Campbell 1999, Hoffmann 1978, Schmid 2008): weg von der selbstgewählten Isolation, hin zur Akzeptanz eines Gesellen, hin zu wechselseitiger Akzeptanz, Bewunderung und Liebe in der Beziehung mit Fiona. So sind die Heimkehr Shreks und die Verbindung mit Fiona ein Gewinn für beide: Fionas Fixierung in der Burg ist ebenso überwunden wie ihre Fixierungen auf den rettenden Ritter als repräsentativen Partner und auf das Rollenbild der Prinzessin. Beider Glücksmodell heißt Erlösung aus dem Single-Dasein und Genuss des kleinen Glücks.

Eine sorgsam durchkonstruierte Figurenkonstellation also, mit einem prekären Helden und einem pompösen Bösewicht, mit Helferfiguren und Liebesdreieck; und ein klassisches Queste-Muster, das man aus hochkulturell legitimierten Texten wie dem Parzival, dem Volksmärchen, dem Heinrich von Ofterdingen, dem Zauberberg oder

*Potilla* (C. Funke) ebenso kennt wie aus zahllosen Hollywoodfilmen, z. B. aus *Der Erste Ritter*, aus *Twister*, aus *Matrix* (vgl. Maiwald 2005, Maiwald / Wamser 2008).

Garniert ist dieser Plot reichlich mit Anspielungen auf andere Texte bzw. Medienformate: Duloc erscheint als großer Erlebnispark mit Parkplatzsektionen („You are parked in Lancelot“), Drehkreuzen und interaktiven Infokästen. Im Stil eines Kämpfers aus dem amerikanischen *Show-Wrestling* ringt Shrek Farquaads Ritter nieder; im *Herzblatt*-Format wählt Farquaad Fiona aus drei Märchenschönheiten aus; mit aus *Matrix* entlehnten Kampftechniken besiegt Fiona Robin Hood. Eine weitere Szene zeigt Fiona in einer bukolischen Morgenidylle im bezaubernden Duett mit einem Vogel – ein eindeutiges Zitat aus Disneys *Dornröschen* (vgl. Abb. 2):



Abbildung 2: Disneys *Dornröschen* im Gesang mit den Tieren des Waldes

In *Shrek* nimmt die anrührende Szene jedoch eine überaus schnöde Wendung. Im immer anstrengenderen Bemühen, Fiona in aberwitzige Höhen zu folgen, platzt der Vogel; sein verwaistes Gelege wird ohne weiteres Aufheben zu Frühstückseiern verbraten (vgl. Filmclip 1, 0:47:27-0:48:05).

Derartige intertextuelle Verweise und Anspielungen stellen den Konstruktcharakter der erzählten Welt und des Erzählens aus und stören so die Illusionsbildung bzw. eine identifikatorische Rezeption. Einen ähnlichen Verfremdungseffekt bewirkt das Spiel mit dem Märchenschema.

## 2.2 Das Spiel mit dem Märchenschema

Dieses Spiel entfaltet sich vor allem in der Rahmung der Haupthandlung. Der Film ruft zunächst ein Konkurrenzmedium auf, nämlich das *Märchenbuch*. Ein Lichtkegel, schräg von oben, erfasst einen Folianten, in Leder gebunden, repräsentativ-prachtvoll, darauf mythisch anmutende Piktogramme in erhabener Form. Das Buch öffnet sich, wir erblicken kalligraphisch beschriebenes Büttenpapier, mit Ornamenten und Illustrationen veredelt (vgl. Abb. 3).

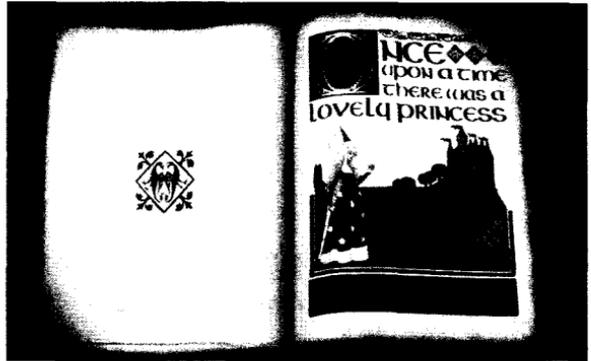


Abbildung 3: Der Märchenbuch-Auftakt (1)

Eine stilisierte Burg oder ein Schloss mit einem edlen Fräulein, dazu ein Vorleser mit sonorer, kultivierter Stimme, im Hintergrund schmachtende Geigen und schmelzende Chöre: „Es war einmal eine schöne Prinzessin [...] bewacht von einem schrecklichen, feuerspeienden Drachen.“ (0:00:47-0:01:05) Schon viele tapfere Ritter haben sich vergeblich an ihre Befreiung aus dem schrecklichen Gefängnis gewagt (vgl. Abb. 4):



Abbildung 4: Der Märchenbuch-Auftakt (2)

Der naive Zuschauer realisiert das märchentypische Muster von Rettung und Erlösung, der filmkundige erkennt das intermediale Verfahren aus den Märchenproduktionen von Walt Disney, der literaturkundige sieht darüber hinaus einen Mix aus Dornröschen und Sankt Georg. Jeder aber wartet auf den Ritter, der sich im Kampf mit dem Drachen bewährt, die Prinzessin aus der Zwangslage befreit, sie aus dem Schlaf küsst, sich mit der dankbaren Holden zusammentut und glücklich ist bis an ihrer Tage Ende.

Die damit aufgerufenen Schemata und Erwartungen werden aber jäh durchkreuzt: Eine grüne Pratte reißt die Seite des Buchs, bevor es dort ans Heiraten geht, heraus, und wir hören eine höchst abfällige und derbe Bemerkung über die wartende Prinzessin und den „Haufen Sch...“. Ins Bild tritt sodann aus einem rustikalen Klohäuschen eine reichlich unedle Gestalt, die das Märchenbuchpapier offenbar zur Säuberung einer Körperöffnung verwendet (vgl. Abb. 5; Filmclip 2, 0:00:00-0:01:39):



Abbildung 5: Schluss mit Märchen

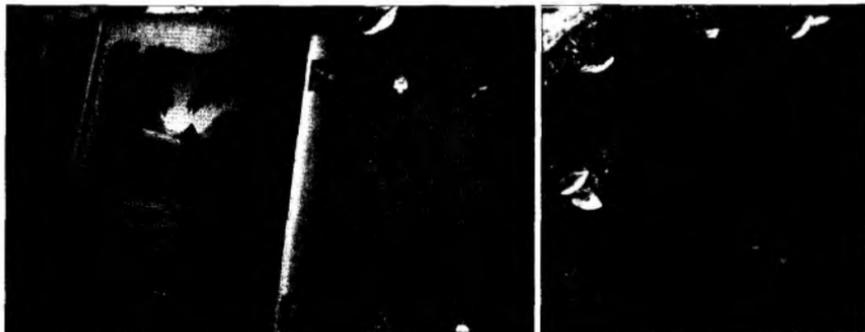
Das Märchenbuch bleibt statisch, das Kussbild wird herausgerissen, die traditionelle Märchenhandlung hiermit demontiert. Freilich: Obwohl die Welt der Bücher, Märchen und Legenden damit rüde abgefertigt worden ist, entfaltet sich – wenngleich recht unorthodox – dann aber doch eine Art Märchen, in welchem ein geringer, aber tugendhafter Held die schöne Prinzessin gewinnt und mit ihr eine ausgelassene Hochzeitsfeier im Beisein zahlreicher Märchenfiguren feiert.

Sprechende Esel, feuerspeiende Drachen, Prinzen und Prinzessinnen sind einschlägige Requisiten des Märchens. Am Ende aber steht der Verzicht auf die Erhöhung des Sozialstatus und auf traditionelle Schönheitsnormen. Die Prinzessin ist (endgültig) Troll und – für Shrek – „wunderschön“. Somit transformiert *Shrek* das traditionelle Märchenschema mit einer Absage an die präntöse Hochkultur und mit der liebevollen Entfaltung einer derberen, sinnlicheren Alltagskultur. Ins Bild gesetzt wird dies mit einer Zwiebelkutsche und ländlichem Umfeld, hörbar wird es im ungehemmten Feiern, Tanzen und rockigen Singen (vgl. Filmclip 3, 1:17:38-1:19:38).

Auch der dabei zu hörende Rock-Klassiker *I'm a Believer* (in einer Version der Gruppe *Smash Mouth*) umspielt den Märchenanspruch der Shrek-Geschichte. Der bislang enttäuschte und frustrierte Sänger hatte die Möglichkeit wahrer Liebe nur im Märchen und für andere gesehen: *I thought love was only true in fairytales / Meant for someone else but not for me*. Nun aber revidiert er diese Einstellung, wird er vom Blick in ein Gesicht eines Besseren belehrt und „gläubig“: *And then I*

*saw her face / Now I'm a believer*. Der Wechsel in das religiös konnotierte Wortfeld zeigt an, dass das Märchenwunder zum realen Wunder in der Alltagswelt werden kann und der Skeptiker zu einem Gläubigen, einem *believer*. Die Aussage der Gesangseinlage bleibt gleichwohl ambivalent: Wahre Liebe wird zunächst dem Märchen zugewiesen, also einem *irrealen Anderen der empirischen Wirklichkeit*. Dann wird Liebe doch als glaubhafte Möglichkeit für eben diese Wirklichkeit reklamiert. Diese Behauptung aber vollzieht sich paradoxerweise in einer höchst irrealen und märchengesättigten Szenerie, nämlich einer Hochzeitsfeier mit Märchen- und Fantasiefiguren, mit sprechenden Tieren und einer Zwiebelkutsche. Und: Vorgetragen wird diese Behauptung der Möglichkeit wahrer Liebe als Song – damit wiederum medialisiert und fiktionalisiert.

Noch weiter intensiviert sich das Spiel mit dem Märchen, wenn ganz am Ende das konkurrierende Buchmedium abermals aktiviert wird: Die Abfahrt des Paares mit der Kutsche wird per *freeze* und *still* zu einem Märchenbild, über dem ein Buchdeckel zuklappt. Abermals erblicken wir einen Märchen-Folianten, jetzt mit dem Titel *Shrek* (vgl. Abb. 6 und 7):



Abbildungen 6 und 7: Ende mit Märchenbuch

Schlussendlich also doch ein blütenbestreutes Märchenbuch auf samtigem Moos, und kein Klopapier in einer Sumpfbehausung mehr. Andererseits ein Buch mit dem Titel *Shrek* und eine auffällig modifizierte Schlussformel: *And they lived ugly ever after*. So changiert der Film fortwährend zwischen einer Bejahung und einer Brechung des Märchenschemas. Diese Schluss-Sequenz verdient freilich eine noch weiter gehende Betrachtung, weil mit ihr der Realitätsstatus der erzählten Welt bzw. das Erzählen selbst zweifelhaft werden.

### 2.3 Brechungen des Erzählens

Im traditionellen Märchen erleben wir – von aller Aufklärung dispensiert – eine mythische Welt mit übernatürlichen Instanzen und wahren Wundern. Dieses Erlebnis wird in *Shrek* nicht einfach mit einem Anti-Märchen zerstört, sondern zu einem Märchen zweiten Grades/transzendiert. Keine simple Negation des Märchens hat hier also stattgefunden, sondern ein raffiniertes Spiel, in dem der Wirklichkeitsstatus der erzählten Welt und des Erzählens selbst in die Schwebelage gerät.

Besehen wir dies näher: Das erste Märchenbuch entpuppt sich als empirischer Bestandteil der erzählten Welt – als Toilettenpapier. Vertrackter ist die Sache mit dem Märchenbuch „Shrek“. Auf der Handlungsebene des Films und auf einer ersten Realitätsebene findet am Ende die Hochzeitsfeier von Fiona und Shrek statt. Deren plausible Schlussbild – eine mit dem Brautpaar entschwindende Kutsche – verschwindet jedoch in ein Märchenbuch hinein, dessen Titel „Shrek“ wiederum identisch mit dem Filmtitel ist (vgl. Abb. 6 und 7, Filmclip 3, 1:17:38-1:19:38). Müsste aber ein Märchenbuch mit dem Titel „Shrek“ nicht eigentlich die gesamte Handlung des Filmes *Shrek* enthalten? Und müsste dann in dem Märchenbuch „Shrek“ am Ende nicht wieder ein Märchenbuch mit dem Titel „Shrek“ erscheinen, in dem am Ende wiederum ein Märchenbuch mit dem Titel „Shrek“... etc. etc.? Und weiter: Wenn die gesamte *Shrek*-Handlung in ein Buch hinein entschwindet, welchen Realitätsstatus hat dann das Schlussbild des Films, der in die Kamera singende Esel? Ganz offensichtlich fächert sich die erzählte Welt in mehrere Ebenen auf und wird das Erzählen selbst paradox. M. C. Escher, Schöpfer „unmöglicher“ Bilder mit optischen Täuschungen und Paradoxien (*Möbiusstreifen, Zeichnende Hände*) und E. T. A. Hoffmann, Autor surrealer Wirklichkeitsmärchen (*Nußknacker und Mäusekönig, Der goldne Topf*), hätten ihre Freude daran gehabt!

Das poetische (und poetologische) Spiel mit der Wirklichkeit des Erzählten und des Erzählens erreicht hier seinen komplexen Höhepunkt. Es beginnt jedoch bereits mit dem Mondsichel-Signet des Klohäuschens (vgl. Abb. 5), in dem wiederum das Logo der Produktionsfirma *DreamWorks* aufgenommen wurde. Kein Herzchen also, sondern – auch in Großaufnahme – ein Firmenlogo. Gegen den Sog der Illusionsbildung wird damit ein Zeichen des Machens bzw. des Gemachten gesetzt. Bereits der Vorspann des Films entfaltet ein raffiniertes Spiel, oszillierend zwischen Realitätssuggestion und -suspension (vgl. Abb. 8-10; Filmclip 2, 0:00:00-0:01:39).



Abbildungen 8 bis 10: Realitätsspiel im Vorspann

Dieser Vorspann entfaltet sich in vier Teilen: 1) Ein unbewegtes Bild, eine Mondsichel am Himmel – scheinbar. Als der Schwimmer einer Angel den „Himmel“ mit konzentrischen Kreisen überzieht, dynamisiert sich das Anfangsbild und entpuppt sich als Nahaufnahme einer Spiegelung im Wasser (vgl. Abb. 8). 2) Die Kamera fährt in einer Halbtotale die Angelschnur entlang nach oben, bis sie im Himmel bei einem angelnden Jungen Halt macht. Der sitzt wunderbarerweise in der Mondsichel und war wunderbarerweise in der Spiegelung vorhin nicht zu sehen (vgl. Abb. 9). 3) Die Mondsichel wird zur Majuskel *D*, verschwindet hinter Wolken und transformiert sich zu *DreamWorks* mit den zwei Majuskeln *D* und *W*. Dann eine Verfremdung: Das *S* in *DreamWorks* wird grün, bekommt Trompetenohren (vgl. Abb. 10). Kennt man das Filmplakat, schließt man auf *Shrek*. So wird die Figur Shrek mit der Buchstabenfolge *DreamWorks* gekoppelt. Die Verfremdung macht neugierig, auch lässt sich das Kunstwort *DreamWorks* mehrfach lesen: als „Traumwerkstätten“, als „Der Traum arbeitet“ oder als „Der Traum funktioniert“. 4) Es folgen die Initialen *SKG* von Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg und David Geffen – Besitzanzeige und bürgende Unterschrift.

Lesen lässt sich dieser Vorspann als eine Art poetisch-poetologisches Programm: Mit dem kontemplativen Angeln am Wasser, metonymisch lesbar als Zeit des (Tag-)Traums, öffnet sich für Macher und Rezipienten ein kinematographischer Wahrnehmungs- und Imaginationsraum. In der Spiegelung von Oben im Unten wird überdies eine unmögliche Bewegung im Raum inszeniert und – ähnlich wie das Märchenbuch im Märchen – die Bodenhaftung der alltäglichen Wirklichkeitserfahrung aufgehoben.

### 3. Didaktische Bewertung und Perspektiven

Gewiss ist unsere Wertschätzung für diesen Film dem Leser, der Leserin nicht entgangen. In der Tat halten wir *Shrek* für einen komplexen, weil mehrfach codierten und somit auf verschiedenen Ebenen genießbaren Text.

Dies schließt kritische Nachfragen nicht aus, wie sie beispielsweise Thomas Willmann (o. J.) in einer Online-Rezension impliziert hat: Dient *Shrek* mit seinen manischen Seitenhieben auf Disney nicht primär den Rachegehrn von Jeffrey Katzenberg, einstigem Top-Manager bei Disney? Steckt hinter der scheinbar witzigen Subversivität nicht eine knallharte Kommerzstrategie? Ist das Design des Films nicht ein unbefriedigender Kompromiss aus „Naturalismus“ und Animation? Ist die Gewagtheit von *Shrek* nicht eine vorgetäuschte Maske, hinter der sich genau dasselbe verbirgt, was Disney verkauft? Hat der Film unter der scheinbaren Gewagtheit nicht eine unverfroren kalkulierte, altbackene, verlogene Botschaft (nämlich: dass das Äußere nicht zählt)? Bedient der Film somit nicht einfach eine durchironisierte Gesellschaft, der alles Wahrhaftige und alles (im guten Sinne) Pathetische suspekt ist, und insbesondere Kinder, die wesentlich zynischer geworden sind?

Man kann solche Fragen mit guten Gründen stellen und erörtern. Dabei würden wir vieles anders sehen, als der Rezensent dies tut. Kunst wird dadurch noch nicht diskreditiert, dass sie kommerziell erfolgreich ist und ihre Urheber nicht in Armut belässt. Ob man darstellungsästhetisch einer möglichst naturalistischen Animation oder aber einer artifiziiellen Stilisierung den Vorzug gibt, wird stets Geschmackssache bleiben. Auch enthält *Shrek* wenigstens einen im wahren Sinne pathetischen Moment. Auf ihrem Heimweg hat der Esel die nächtlich zum Oger verwandelte Fiona ertappt, die ihm erläutert, dass nur „durch der wahren Liebe erster Kuss“ ihr Fluch zu brechen sei. Ohne zu ahnen, dass Shrek vor der Tür ihre Worte hören kann, sagt sie: „I can't just marry whoever I want. Take a good look at me, Donkey. I mean, really, who can ever love a beast so hideous and ugly? Princess and ugly don't go together. That's why I can't stay here with Shrek.“ (1:01:45-1:01:54) Shrek hatte sich mit einer Sonnenblume in der Hand auf den Weg gemacht, um Fiona seine Zuneigung zu gestehen. Nun bezieht er die gehörten Worte *a beast so hideous and ugly* in einer tragischen Verkenning auf sich, wo Fiona sie doch auf sich selbst gemünzt hatte. Schockiert und tief getroffen wendet er sich ab. Ein klassischer Fall von „Hamartia“ (Schmitt 2008, 438): eine Verfehlung von Menschen, die wissen, was für sie gut ist, und denen wir ihr Glück gönnen, die aber einen Fehler machen, weitgehend entschuldbar zwar, aber doch einen Fehler, der sie in ein Unglück zu bringen droht, das sie aufgrund ihrer grundsätzlichen Güte nicht verdient haben.

Wie man es auch sehen mag: Schülern und Schülerinnen sollte eine andere, kritische Sicht auf *Shrek*<sup>4</sup> mit angeboten und gestattet werden – gerade deshalb, weil sie die ganz und gar untriviale Polyvalenz des Films eher noch unterstreicht. Unsere Unterrichtserfahrungen zeigen, dass gerade für Schüler und Schülerinnen der Sekundarstufe II *Shrek* reichlich Potential für literarästhetisches und medienkulturelles Lernen bietet – auch über die oben umrissenen Bereiche hinaus:

- in der Erschließung von Figurentypen, der Figurenkonstellation und des Plots;
- in der Analyse von Komik (z. B. eines Märchenesels, den der Sprecher Eddy Murphy in „schwarzem“ Amerikanisch hoch pragmatische Lebensweisheiten ausbreiten lässt, oder beim Aufeinandertreffen der nach allen Inszenierungsregeln rettungsbereiten Fiona und des unorthodox-unromantischen Retters Shrek);
- in der Rekonstruktion intertextueller Verweise auf andere Medien(formate);
- im Vergleich mit einem klassischen Märchen (z. B. *Dornröschen*) und der Überprüfung des Begriffs Anti-Märchen;
- in der Erarbeitung des Begriffs „romantische Ironie“ und seiner Anwendung auf *Shrek*;

4 Eine solch kritische Sicht trägt auch Carlo Avventi in seinem Beitrag in diesem Band vor.

- in einer kritischen Analyse der Vermarktungsstrategien im Medienverbund (vgl. <http://www.shrek.com/>, Stand: 01.01.2010);
- in der Erkenntnis filmischer Animationstechniken (vgl. das *making of* auf der DVD; Friedrich 2008, Kohlmann 2007) und der Reflexion ihrer Bedeutung für das Kino – und für unsere Weltwahrnehmung;
- in der Aushandlung der „Botschaften“ des Films (subversiv? prosozial? verlogen?).

*Shrek* ist eine kunstvolle Konstruktion, die platte Muster vermeidet und hochkulturelle Exklusivität spielerisch unterspült. Wir meinen, dass analytisch und diskursiv gewonnene Erkenntnisse das Vergnügen daran nicht mindern, sondern auf eine höhere Ebene befördern. Ein Bildungsgewinn – und sicher etwas Gutes!

### Literaturverzeichnis

- Campbell*, Joseph 1999: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a. M. [u. a.] [orig: Hero With a Thousand Faces, 1949]
- Frederking*, Volker / Axel *Krommer* / Klaus *Maiwald* 2008: Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin
- Friedrich*, Andreas (Hrsg.) 2008: Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart
- Frizzoni*, Brigitte 2008: *Shrek* – ein postmodernes Märchen. In: Christoph Schmitt (Hrsg.): Erzählkulturen im Medienwandel (Rostocker Beiträge zur Volkskunde und Kulturgeschichte; 3). Münster, S. 187-202
- Hoffmann*, Gerhard 1978: Raum, Situation, erzählte Wirklichkeit. Stuttgart
- Kohlmann*, Klaus 2007: Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld
- Lahn*, Silke / Jan Christoph *Meister* 2008: Einführung in die Erzähltextanalyse. Stuttgart [u. a.]
- Lotman*, Jurij M. 1972: Die Struktur literarischer Texte. München
- Maiwald*, Klaus 2005: Wahrnehmung – Sprache – Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote (Medien im Deutschunterricht, Beiträge zur Forschung; 2). München
- Maiwald*, Klaus / Willi *Wamser* 2008: Schwerter, Liebe und mehr. Was „Der Erste Ritter“ aus Hollywood mit medienkultureller Bildung zu tun und im Deutschunterricht verloren hat. In: Der Deutschunterricht, Jg. 60, H. 3, S. 64-73
- Martinez*, Matias / Michael *Scheffel* 2007: Einführung in die Erzähltheorie (7. Aufl.). München
- Pavel*, Thomas 1985: The Poetics of Plot: The Case of English Renaissance Drama. Minneapolis
- Schmid*, Wolf 2008: Elemente der Narratologie (2. Aufl.). Berlin [u. a.]
- Schmitt*, Arbogast (Übs.) 2008: Aristoteles. Poetik. Berlin

- Vossen, Ursula 2007: Shrek – Der tollkühne Held. In: Andreas Friedrich (Hrsg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart, S. 295-302
- Zipes, Jack 2007: When dreams came true: Classical Fairytales and their Tradition. London [u. a.]

### Internetquellen

- Steig, William / Ted Elliot: Shrek-Script at IMSDb (The Internet Movie Script Database). Online-Quelle: <http://209.85.129.132/search?q=cache:dmdDg1eEeAQJ:www.imsdb.com/scripts/Shrek.html+Allstar+by+Smashmouth+begins+to+play+movie+script&cd=1&hl=de&ct=clnk&gl=de> (Stand: 01.01.2010)
- Willmann, Thomas: Shrek – der tollkühne Held. Online-Quelle: <http://www.artechock.de/film/text/kritik/s/shdeto.htm> (Stand: 01.01.2010)

### Filmverzeichnis

- Shrek (dt.: Shrek – der tollkühne Held), R: Andrew Adamson / Vicky Jenson, USA 2001 (DVD)
- Sleeping Beauty (dt.: Dornröschen und der Prinz), R: Clyde Geronimi, USA 1958 (DVD)

### Abbildungsnachweis

Abbildung 1 ist eine eigene Darstellung; alle weiteren Abbildungen sind Screenshots aus den angegebenen DVDs.