

Darstellung von Süchten im Animationsfilm im Laufe der Zeit

Bachelorarbeit
Fachbereich Medienproduktion
Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

vorgelegt von

Lisa Liu

lisa.liu@stud.th-owl.de

Matrikelnummer: 15391074

Lizenz (CC-BY 4.0)

Erstprüfer:

Prof. Dipl.-Ing. Rico Dober

Zweitprüferin:

Celia Kapsar

Diese Bachelorarbeit verzichtet aufgrund einer besseren Lesbarkeit auf geschlechterspezifische Anreden und Umschreibungen.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
2 Definition der Sucht	2
2.1 Sucht	2
2.1.1 Arten der Sucht	2
2.1.2 Suchtverhalten	3
2.2 Wirkung von Drogen	4
2.2.1 Legale Drogen	4
2.2.1.1 Alkohol	4
2.2.1.2 Nikotin	4
2.2.2 Illegale Drogen	4
2.2.2.1 Cannabis	5
2.2.2.2 Ecstasy	5
2.2.2.3 Kokain	5
2.2.2.4 Heroin	5
2.2.2.5 Methamphetamin	6
2.2.2.6 LSD	6
3 Animationsfilm	6
3.1 Geschichte der Animation	7
3.2 Animationstechniken	7
3.2.1 2D-Animations-Techniken	8
3.2.2 3D-Animations-Techniken	8
4 Darstellung von Sucht und Drogenkonsum im Animationsfilm	9
4.1 Analyse	9
4.1.1 Pinocchio, 1940	9
4.1.2 Dumbo, 1941	10

4.1.3 Alice im Wunderland, 1951	11
4.1.4 No Smoking, 1951	13
4.1.5 Yellow Submarine, 1968	14
4.1.6 Fritz the Cat, 1972	17
4.1.6 Die Simpsons, 1989	18
4.1.7 Comic-Stars gegen Drogen, 1990	19
4.1.8 South Park, 1997	21
4.1.9 American Dad, 2005	23
4.1.10 BoJack Horseman, 2014	25
4.2 Vergleich der Darstellung im Zeitverlauf	27
4.3 Fazit	28
5 Praktischer Teil	29
5.1 Recherche und Ideenfindung	29
5.2 Geschichte	30
5.3 Stilfindung	30
5.4 Moodboard und Setting	31
5.5 Vorgehensweise	31
5.7 Inhalte der Character Bible	32
5.7 Kleidung und Farbgebung	33
5.8 Zukunft	33
Literaturverzeichnis	34
Eigenständigkeitserklärung	37

1 Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Darstellung von Süchten im Animationsfilm und wie diese sich im Laufe der Jahrzehnte verändert hat. In Kapitel 2 wird auf das Suchtverhalten eingegangen. Es wird definiert, was Sucht ist und welche Arten der Sucht es gibt. Hierbei ist zu beachten, dass die Arbeit hauptsächlich stoffgebundene Süchte behandelt, welche in Kapitel 2.1 von den stoffungebundenen Süchten differenziert werden. Im letzten Teil des Kapitels werden die verschiedenen Drogenarten, mit der sich diese Arbeit befasst und deren Wirkung ermittelt. Die Beschreibungen sollen im späteren Kapitel einen Bezug zu der Darstellung in den Filmszenen und der Analyse finden. Kapitel 3 handelt von dem Animationsfilm, es befasst den Ursprung und Animationstechniken. Um die Darstellung von Sucht und Drogenkonsum im Animationsfilm zu verdeutlichen, werden Filmszenen verschiedener Jahrzehnte analysiert und kritisch betrachtet. Die Ergebnisse werden miteinander verglichen und es wird geschaut, ob sich die Darstellung im Laufe der Zeit verändert hat. Abschließend wird ein Fazit gezogen, ehe der praktische Teil der Arbeit näher erläutert wird.

Aufgrund der Komplexität der behandelten Themen wurde die Auswahl dieser beschränkt, weshalb die Vollständigkeit der Arbeit nicht gewährleistet werden kann. Die Arbeit soll lediglich einen Einblick in die genannten Themengebiete bieten.

2 Definition der Sucht

2.1 Sucht

Die Weltgesundheitsorganisation (1957) definiert Sucht wie folgt:

Sucht ist „ein Zustand periodischer oder chronischer Vergiftung, hervorgerufen durch den wiederholten Gebrauch einer natürlichen oder synthetischen Droge und gekennzeichnet durch 4 Kriterien:

- Ein unbezwingbares Verlangen zur Einnahme und Beschaffung des Mittels.
- eine Tendenz zur Dosissteigerung (Toleranzerhöhung),
- die psychische und meist auch physische Abhängigkeit von der Wirkung der Droge,
- die Schädlichkeit für den einzelnen und/oder die Gesellschaft.“
(Caritas, 2019).

Oft geht die Sucht mit einer Abhängigkeit gegenüber einer Substanz einher. (Wanke, Täschner, 1985, S.1) Mit der ersten Einnahme wird eine positive Bindung zur Substanz geschaffen, wodurch ein Wunsch nach Wiederholung entsteht (Klein, 2021, S. 897).

2.1.1 Arten der Sucht

Süchte können zwischen stoffgebunden und stoffungebunden Süchten unterschieden werden. Hierbei beschreibt die stoffgebundene Sucht die Einnahme einer Substanz, die eine positive Reaktion hervorruft, während die stoffungebundene Sucht als Verhaltenssucht beschrieben wird (Tretter, 2016, S. 10).

Süchte	Folgeprobleme	Klinische Bedeutung
stoffgebunden		
Nikotinsucht	körperlich	ja
Alkoholsucht	körperlich und psychisch	ja
Medikamentensucht	körperlich und psychisch	ja
Drogensucht	körperlich und psychisch	ja
stoffungebunden		
Arbeitssucht	familiär	möglich
Esssucht	körperlich	ja
Sexsucht	familiär	möglich
Kaufsucht	finanziell	möglich
Glücksspielsucht	finanziell	ja
Internetsucht	familiär und finanziell	möglich

Abb. 1: Sucht-Arten und ihre wichtigsten Folgeprobleme (nach Tretter 2000)

2.1.2 Suchtverhalten

Bei Suchtverhalten wird differenziert von gelegentlicher Einnahme über gewohnheitsmäßige Einnahme bis hin zum Missbrauch bzw. schädlichem Gebrauch und schließlich der Abhängigkeit (Tretter, 2016, S. 3).

Der Missbrauch oder auch „schädlicher Gebrauch“ wird definiert durch übermäßigen Konsum und Konsum zu unpassenden Gelegenheiten bis zum Rausch (bspw. Schwangerschaft, Autofahrt, Arbeit). Infolgedessen kommt es häufig zu körperlichen, sozialen und/oder seelischen Schäden wie Leberverfettung, Depression, Interessenverlust oder auch körperliche Vernachlässigung (Tretter, 2016, S. 6-7).

Die Abhängigkeit, die als nächste Stufe definiert wird, geht aus einem unwiderstehlichen Zwang die Substanz zu konsumieren hervor. Dies wird auch „Craving“ genannt. Oftmals geht dabei eine Toleranzentwicklung miteinher, was eine höhere Menge der Substanz erfordert, um denselben Effekt zu erzielen, den die Substanz zuvor hervorrief. Bei einer Abhängigkeit kann es zu Entzugserscheinungen kommen, bei der der Konsument sich trotz schädlicher Folgen an die Substanz gebunden fühlt (Tretter, 2016, S. 7).

2.2 Wirkung von Drogen

Um expliziter auf die Darstellung von Drogen im Animationsfilm eingehen zu können, habe ich mich im Folgenden auf eine Auswahl legaler und illegaler Drogen entschieden.

2.2.1 Legale Drogen

Als legale Drogen werden Genussmittel bezeichnet, deren Besitz, Konsum und Handel ab einem gesetzlich festgelegten Alter erlaubt sind (My Betty Ford Klinik, 2021).

2.2.1.1 Alkohol

Schon der Konsum von geringen Alkoholmengen kann zu Schwierigkeiten mit Konzentration, Reaktion sowie Wahrnehmung führen (Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen [DHS], 2013, S. 56-57).

Nicht selten wird auch die Rationalität von Entscheidungen durch den Alkoholkonsum gehemmt, was sogar zum Verlust der Selbstkontrolle führen kann (DHS, 2013, S.11).

2.2.1.2 Nikotin

Nikotin gilt als die wichtigste psychoaktive Substanz im Tabakrauch, da seine Wirkung für das Suchtverhalten sowie das Empfinden des Konsumenten verantwortlich sind.

Während der Konsum sowohl als anregend als auch als entspannend wahrgenommen werden kann, ist eines der Hauptmerkmale dieser Droge unangenehmes Empfinden, wie Stress, Angst oder Hunger, für eine kurze Zeit zu unterdrücken (DHS, 2013, S. 41).

2.2.2 Illegale Drogen

Illegale Drogen sind verschiedene Substanzen, deren Besitz, Konsum, Handel und Herstellung nach Betäubungsmittelgesetz verboten sind. Sie können sowohl aus pflanzlichen als auch aus chemischen Stoffen bestehen (DHS, 2013, S.15).

2.2.2.1 Cannabis

Cannabis dient als Oberbegriff für aus der Hanfpflanze „Cannabis sativa“ gewonnenen Substanzen. Obwohl es möglich ist, das THC der Pflanze auch oral zu konsumieren, wird es zum Großteil geraucht (DHS, 2013, S.27 - 28).

THC kann neben Wohlbefinden und Euphorie auch Schläfrigkeit verursachen. Nicht selten beeinträchtigt es die Motorik sowie das Denkvermögen des Konsumenten (DHS, 2013, S. 28).

2.2.2.2 Ecstasy

Als „Ecstasy“ werden Substanzen wie MDMA, MDA oder MDDP bezeichnet, hierbei handelt es sich um eine vollsynthetische Droge. Besonders beliebt unter Partygängern sorgt die Droge für eine aufgebesserte Stimmung bis hin zur Euphorie, mehr Energie sowie erhöhtes Selbstbewusstsein. In der Regel wird es in Tablettenform eingenommen, kann jedoch auch inhaliert oder nasal aufgenommen werden (DHS, 2013, S. 34).

2.2.2.3 Kokain

Kokain stammt vom Kokastrauch, wird jedoch für den Gebrauch als Droge chemisch verarbeitet. Es kann sowohl oral, intranasal als auch intravenös aufgenommen werden. Die bekannteste Form des Kokains ist „Crack“. Hierbei handelt es sich um die getrocknete Form der zuvor bearbeiteten Kokainmasse. Da diese so nicht konsumiert werden kann, muss sie zuvor in einer Pfeife erhitzt werden. Der Name „Crack“ stammt von dem Geräusch, das die getrockneten Körner beim verdampfen von sich geben, was im englischen „to crack“ (zu knacken) oder „to crackle“ (zu knistern) bedeutet. Die Einnahme von Kokain kann zu Euphorie, einem Gefühl der Leistungssteigerung und erhöhter Aktivität führen. Allerdings kann die Stimmung nach Abklingen der Wirkung schnell in eine negative Richtung ausschlagen (DHS, 2013, S.29).

2.2.2.4 Heroin

Heroin ist ein halbsynthetisches Opiat, das intravenös injiziert wird.

Es kann sowohl betäubend als auch euphorisierend wirken und hat ein hohes Suchtpotenzial. Da es hauptsächlich intravenös injiziert wird, gelangt es schneller in den Blutkreislauf (DHS, 2013, S. 24).

2.2.2.5 Methamphetamin

Auch bekannt unter dem Namen „Crystal Meth“ ist die Substanz auf einer Amphetamin-Basis. Ähnlich wie Amphetamin hat Methamphetamin eine aufputschende Wirkung, ist jedoch deutlich stärker dosiert. Es hält den Konsumenten wach und intensiviert positive Gefühle wie Selbstsicherheit, Geselligkeit und Energie, während es negatives Empfinden wie Hunger und Müdigkeit komplett unterdrücken kann. Das Abklingen der Wirkung ist nicht selten mit Reizbarkeit, Unruhe und Lethargie verbunden (DHS, 2013, S. 33).

2.2.2.6 LSD

Lysergsäurediethylamid oder auch kurz LSD ist ein Halluzinogen, das künstlich hergestellt wird, allerdings natürlich aus dem Mutterkornpilz gewonnen wird. Die Droge gibt es sowohl in Tabletten als auch in Tropfenform. Die Tropfenform, welche auf einem Papierstück aufgetragen wird, ist die am weitesten verbreitete. Sie kann geschluckt oder gelutscht werden. LSD kann akustische sowie optische Halluzinationen hervorrufen, auch ist eine intensivierte Farbwahrnehmung charakteristisch für die Droge. Zudem kann sich der Konsument außerkörperlich fühlen und das Zeitgefühl verlieren (DHS, 2013, S. 35).

3 Animationsfilm

Ursprünglich kommt das Wort „Animation“ vom lateinischen „animare“, was übersetzt „leben einhauchen“ bedeutet (Bühler, Schlaich, Sinner, 2017, S. 2).

Eine Animation beschreibt traditionell ein Bewegtbild, dass sich aus einer variablen Zahl aus unbewegten Bildern zusammensetzt (Bühler, Schlaich, Sinner, 2017, S.90).



Abb. 2: Einzelbilder einer Walkcycle Animation (eigene Aufnahme)

3.1 Geschichte der Animation

Bereits im Jahr 1824 entdeckte Peter Mark Roget den „Netzhauteffekt“, bei dem das menschliche Auge in der Lage ist, kurzzeitig das zuletzt gesehene Bild festzuhalten. Es wurde festgestellt, dass weder Film noch Animation funktionieren würden, wenn das Auge nicht dazu in der Lage wäre. Ein Beispiel dafür ist das Thaumatrope, bei dem auf einer Scheibe auf der Vorder- und Rückseite bemalt sind, links und rechts Schnüre befestigt werden. Durch das auf- und entdrehen der Schnüre entsteht dann die Illusion, dass die sich auf den beiden Seiten befindenden Illustrationen zusammengehören (Williams, S. 13, 2001).

Das Prinzip des Zoetrops wurde in Amerika sogar als Spielzeug verkauft, in diesem wurden Bilder in einen Zylinder mit Schlitzen montiert. Wenn dieser gedreht wurde, sah es aus, als würde sich das Bild bewegen (Williams, S. 14, 2001).

Das Daumenkino kommt der heutigen Animation am nächsten. Grund dafür ist das Bild-für-Bild-Prinzip, bei dem in einer Abfolge von Bildern eine Bewegung impliziert wird (Bühler, Schlaich, Sinner, 2017, S. 9).

Winsor McCay war der Erste, der Animation als Kunstform nutzte. Im Jahr 1914 hauchte er einem Dinosaurier namens „Gertie“ Leben ein. McCay selbst stand vor der Leinwand und „fütterte“ Gertie mit einem Apfel (Williams, 2001, S. 16).

1928 erschuf Walt Disney den ersten synchronisierten Cartoonfilm „Steamboat Willie“, in dem der bis heute bekannte „Mickey Maus“ seinen ersten Auftritt hatte (Williams, 2001, S. 17). Vier Jahre später erschien „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ der erste Animationsfilm in Spielfilmlänge, was der Start für das „Goldene Zeitalter der Animation“ wurde (vgl. Williams, 2001, S. 19). Neben den Disney Studios begannen auch Satellite Studios, Warner Bros‘ Studios und viele mehr eigene Cartoon-Charaktere zu erstellen und Filme zu veröffentlichen (vgl. Williams, 2001, S. 20).

Mit dem Aufkommen von Computern boten sich der Welt der Animation völlig neue Möglichkeiten, so auch die 3D-Animation. So entstand 1995 der Erste komplett Computeranimierte Animationsfilm „Toy Story“ (vgl. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg [LMZ], o.J.).

3.2 Animationstechniken

Im folgenden Abschnitt wird auf verschiedene Animationstechniken eingegangen, die noch immer benutzt werden. Hierbei wird auf 2D und 3D Techniken eingegangen.

3.2.1 2D-Animations-Techniken

Der Legetrickfilm, ist eine Technik bei der mehrere aufeinander folgende Bilder eine Bewegung erzeugen. Diese muss durch händisches Eingreifen erfolgen, indem der zu bewegendende Gegenstand nach jedem schießen eines Fotos erneut bewegt wird. Daraus entwickelte sich die Cut-Out-Animation. Dabei wird das zu bewegendende Objekt ausgeschnitten und wie beim Legetrick durch Verschieben bewegt. (vgl. LMZ, o.J.)

Der Zeichentrickfilm besteht aus einer Aneinanderreihung von 24 Bildern pro Sekunde, die eine flüssige Bewegung für das Auge simulieren. Bis zu den 1990er Jahren waren die Bilder per Hand gezeichnet, woher auch der Name rührt vgl. LMZ, o.J.).

Mit dem Aufkommen der Computer wurde jedoch die Keyframe-Animation möglich, bei der sogenannte Schlüsselbilder erstellt werden, die sich am Anfang, so wie am Ende einer Bewegung befinden, während die Bilder zwischen diesen durch den Computer berechnet werden. (vgl. Bühler, Schlaich, Sinner, 2017, S. 9 - 10)

3.2.2 3D-Animations-Techniken

Die Stop Motion Animation ist die älteste Form der 3D Animation. Hierbei werden Modelle (bspw. Puppen) einzelbildweise aufgenommen und Bild für Bild leicht bewegt, um eine flüssige Bewegung zu simulieren. Dasselbe Prinzip gilt für die Knetanimation. Hierbei werden allerdings Figuren aus Knete oder Lehm genutzt. Diese sind leichter zu verformen, womit man mehr Beweglichkeit in Filmen simulieren kann (vgl. LMZ, o.J.).

Mit dem Computeraufkommen wurde auch in der 3D-Animationstechnik mehr möglich, so auch 3D computeranimierte Filme. Hierbei muss zunächst ein hohles 3D Modell des zu bewegendenden Subjekts aus Polygonen modelliert werden. Um das Modell animieren zu können, muss ein gelenkiges Skelett (Rig) darin plaziert werden, dieses wird an die Poligone des Modells angepasst und daraufhin kann es beliebig bewegt werden. Auch hier wird wieder die Keyframe-Animation genutzt. Zusätzlich wird vorher das „Blocking Out“ genutzt, hierbei wird das statische Modell verschiedene Positionierungen eingefügt, die während einer Bewegung benötigt werden. Zu guter Letzt werden die Zwischenbilder von einem Computer erzeugt und dann kann das Projekt gerendert werden. (vgl. LMZ, o.J.)

4 Darstellung von Sucht und Drogenkonsum im Animationsfilm

4.1 Analyse

Im folgenden Kapitel werden Animationsfilme, die eine Sucht oder Drogenkonsum thematisieren, analysiert. Es wurden Filme aus verschiedenen Jahrzehnten ausgewählt, um den Wandel der Darstellung chronologisch thematisieren zu können. Angefangen bei den 1940er Jahren, da sich Darstellungen zu Sucht ab dem Jahr gehäuft haben. In diesem Teil der Arbeit werden die Szenen des Konsums ausführlich analysiert und erläutert. Im Anschluss werden die Darstellungen untereinander verglichen und ein Fazit erarbeitet. Es gilt zu beachten, dass Animationsfilme als ein Produkt für Kinder entworfen wurden, jedoch im Laufe der Zeit auch an Popularität gewonnen haben, sodass später auch ein erwachsenes Clientele damit angesprochen wurde.

4.1.1 Pinocchio, 1940

Pinocchio ist bekannt als ein aus Holz geschnitzter Junge, dessen Nase wächst, wenn er lügt. Pinocchio läuft von zu Hause weg, da er seinem Vater nicht gehorchen möchte und trifft im Laufe der Geschichte auf andere Ausreißer, die mit einem Kutscher reisen, welcher verspricht, sie zusammen zu einem Vergnügungspark zu bringen. Dort angelangt, erlauben sich Pinocchio und Lampwick zu rauchen und Alkohol zu trinken, was als Vergnügen dargestellt wird. Lampwick zeigt Pinocchio, wie man eine Zigarre in einem Zug raucht, ihm wird unwohl und er kann nicht mehr klar sehen (vgl. Luske, Sharpsteen, 1940, 00:59:57 - 01:00:57).



Abb. 3: Pinocchio ist schlecht von einer Zigarre (Bildschirmaufnahme)

Zeitgleich sieht man, wie der Kutscher die Tore zum Park schließen lässt und auf das Tribut zu sprechen kommt, dass die Kinder nun für das Vergnügen zahlen müssen. Die Kinder verwandeln sich aufgrund des Konsums im Park in Esel, die zur Arbeit an Salzminen verkauft werden sollen.



Abb. 4: Kinder die in Esel verwandelt wurden (Bildschirmaufnahme)

4.1.2 Dumbo, 1941

In Dumbo von 1941 geht es um den Babyelefanten, der von einem Storch in einen Zirkus zu seiner Mutter gebracht wird. Die anderen Elefanten machen sich über seine übergroßen Ohren lustig und nennen ihn deshalb Dumbo. Im Laufe des Films findet er heraus, dass er mit diesen großen Ohren fliegen kann und wird so zur Hauptattraktion des Zirkus. In der Szene, auf die ich eingehen will, hat Dumbo Schluckauf und die Maus Timothy versucht, ihm zu helfen diesen loszuwerden. Als Timothy ihn zu einem Bottich Wasser führt, trinkt er einen großen Schluck und wirkt plötzlich ungeschickt und schläfrig. Timothy beschließt, das Wasser zu probieren und fällt hinein, was auch ihn benommen aus dem Bottich steigen lässt. Was die beiden nicht wissen, ist, dass zuvor eine Flasche offener Champagner in den Bottich gefallen ist. Als sie also herumalbern und benommen scheinen, pustet Dumbo aus seinem Rüssel Alkoholblasen, wodurch eine Halluzination entsteht, welche beide sehen können. In dieser marschieren viele rosa Elefanten und musizieren mit ihren Rüsseln.

„Passt auf, passt auf und schaut der Parade zu, die rosa Elefanten sind unterwegs wohin man sieht, sie machen ihre Prozession. Passt auf, schaut hin, sie geh'n um dein Bett herum. Keine Angst sie tun dir wirklich nichts, sie sind ja rosa und nichts als Illusion“

(Sharpsteen, Disney 1941, 00:47:37 - 00:47:58)



Abb. 5: Marsch der rosa Elefanten (Bildschirmaufnahme)

In einem Spektakel von Farben erleben wir verschiedene Inszenierungen von den Elefanten, während diese tanzen, Rennen fahren und sich stetig verwandeln, dabei versprechen sie, dass sie obwohl sie gruselig sein können, ungefährlich sind. Im Morgenrauen färben sie sich wieder rosa und verwandeln sich in Wolken während Dumbo und Timothy in einem Baum aufwachen.

4.1.3 Alice im Wunderland, 1951

Alice ist ein junges Mädchen aus einem gut bürgerlichen Haus, das jedoch nicht interessiert an der „realen“ Welt scheint. Sie redet viel über das „Wunderland“ und als ihr ein sprechendes weißes Kaninchen über den Weg läuft, entschließt sie sich ihm in den Kaninchenbau zu folgen und fällt diesen dann hinunter.

Auf ihrer Reise passieren die kuriosesten Dinge, angefangen bei Essen und Trinken, welches sie Wachsen oder Schrumpfen lässt, über eine Wasserpfeife rauchende Raupe, deren Rauch formt, was auch immer sie ausspricht, bis hin zu ihrer Angst verrückt zu werden. Schließlich wacht Alice jedoch auf und stellt fest, dass alles nur ein Traum war. Der gesamte Film lässt viel Spielraum um das surreale Wunderland so wie Alices

Verhalten zu interpretieren. An dieser Stelle möchte ich auf die Szene der rauchenden Raupe zurückkommen. Angefangen bei gigantischen bunten Buchstaben aus Rauch, denen Alice folgt, gelangt sie zu einer Raupe, die auf einer Morchel sitzt. Allem Anschein nach haben sich die Buchstaben aus dem Gesang der Raupe und der Wasserpfeife manifestiert (vgl. Geronimi, Jackson, Luske, Disney, 1951, 00:32:05 - 00:32:15). Während Alice und die Raupe sich unterhalten, kann man feststellen, dass diese sehr langsam redet und sich leicht von Alices Gekicher verärgern lässt. Dennoch erzählt er ihr eine Geschichte, die sich komplett aus dem Wasserpfeifenrauch formt. Als sich Alice über ihre Größe beschwert, verärgert sie die Raupe erneut, diese zieht extrem viel Rauch ein und verwandelt sich daraufhin in einen Schmetterling, um Alice einen Rat zu geben:

„Die eine Seite wird dich größer machen und die andere Seite wird dich kleiner machen“

(Geronimi, Jackson, Luske, Disney, 1951, 00:36:20).

Als Alice es wagt zu fragen, welche Seite von was, brüllt der Schmetterling sie an, dass er die Morchel, auf der sie nun sitzt, meint. Was genau sich in der Pfeife befindet, wird nicht weiter thematisiert.



Abb. 6: Die Raupe und Alice (Disney Wiki, 2022)

4.1.4 No Smoking, 1951

Im Kurzfilm „No Smoking“ geht es, wie der Titel schon verrät, darum nicht zu rauchen. Zu Beginn kann man sehen, wie der Charakter Goofy als Christopher Kolumbus verkleidet auf dem Festland ankommt und von einem Ureinwohner eine Zigarre erhält. Der Erzähler der Geschichte spricht daraufhin davon, dass das Rauchen zu einer neuen Tradition wird und man sieht, die Geschichte fortschreitet und kommt in der Gegenwart an. Im Hauptteil des Kurzfilms begleitet man Goofy als „George“, welcher hier als Raucher dargestellt wird.

„With tobacco the smoker finds relaxation and contentment“
(Kinney, Disney, 1951, 00:01:45 - 00:01:50).



Abb. 7: George muss direkt nach dem Aufstehen eine Zigarette rauchen (Bildschirmaufnahme)

Für alles, was George macht, raucht er eine Zigarette, doch als er feststellt, wie schlecht das Rauchen für seine Gesundheit ist, entschließt er sich aufzuhören. Jedoch verspürt er, obwohl er sich besser fühlt, schnell wieder das Verlangen zu rauchen.

Wir folgen dem Protagonisten auf eine verzweifelte Reise, um an eine Zigarette zu kommen. Hierbei ist er seiner Sucht vollkommen ausgeliefert, beklaut andere, begibt sich in Gefahr und bittet zu guter Letzt einen Mann an, ihm etwas zu rauchen zu geben „irgendwas, egal was“ (vgl. Kinney, Disney, 1951, 00:06:00). Als dieser George dann letztlich eine Zigarre gibt, beendet der Erzähler die Geschichte mit den Worten:

„Give the smoker enough rope and he'll hang onto his habit“
(Kinney, Disney, 1951, 00:06:12 - 00:06:18).

4.1.5 Yellow Submarine, 1968

Yellow Submarine ist ein Animationsfilm mit musikalischer Untermalung der Beatles. Obwohl in diesem Film nicht aktiv Drogen konsumiert werden, gehe ich hier auf die allgemeine Darstellung des Filmes ein.

In Yellow Submarine, einem Musikfilm der Beatles, befinden wir uns in Pepperland, einem Reich weit unter dem Meer. Es wird bedroht von den „Bluemeanies“ (zu dt. „Blaumiesen“), die planen, Pepperland zu ihrem Reich zu machen. Sie verwandeln alle zu Stein und als Kapitän Jungfred als einziger entkommt, sendet der Anführer der Bluemeanies einen gigantischen blauen Handschuh hinter ihm her.



Abb. 8: Die Bluemeanies und der blaue Handschuh (Beatles Wiki 2022)

Doch Jungfred entkommt erneut und begibt sich auf die Suche nach Hilfe. Er steigt in ein gelbes U-Boot und reist durch die verschiedenen illustrierten Welten, während „Yellow Submarine“ von den Beatles im Vorspann läuft. In einem semianimiertem Liverpool angekommen, beginnt der Song „Eleanor Rigby“, während der Kapitän weitersucht. Er trifft auf Ringo, der sich beschwert, dass ihm nie etwas passiert, als der Kapitän ihm folgt und um seine Hilfe bittet, gewährt er ihm Einlass in sein Haus und entschließt sich, ihm zu helfen, doch dafür müssen sie seine Freunde in dem Haus finden. Zuerst begegnen sie einem gigantischen Frankenstein, der zum Leben erwacht, als Ringo am Hebel zieht. Als das Monster eine bunte, sprudelnde Substanz aus einem Reagenzglas trinkt, verwandelt es sich in John Lennon. Zu dritt suchen sie nun George Harrison, der sich erst in der psychodelischen Szenerie der Tür nebenan befindet und dann plötzlich hinter ihnen in einem Auto auftaucht (vgl. 00:18:43 – 00:19:50). Gemeinsam fahren sie das Auto zu Schrott und suchen nach Paul McCartney. Hinter jeder Tür befindet sich eine andere Szenerie. Als sie Paul finden, begeben sie sich gemeinsam in das gelbe U-Boot. Um dieses zu starten, stimmen sie „All together now“ an und beginnen ihre Reise nach Pepperland (vgl. Dunning, Brodax, 1968, 00:22:56 - 00:25:30).

Die Zeit spielt vollkommen verrückt und die fünf befinden sich in einem Zeitloch, indem die Bootsuhr beginnt, rückwärts zu laufen, was die Beatles wieder zu kleinen Kindern und den Kapitän wieder jung werden lässt. Als sie die Bootsuhr wieder in Laufrichtung drehen, werden sie jedoch alt und Paul stimmt „When I’m 64“ an. Dieses Mal reisen sie durch das Meer der Zeit, wodurch sich ihr Alter wieder normalisiert (vgl. Dunning, Brodax, 1968, 00:28:17-00:30:56).



Abb. 9: Die Yellow Submarine beim Durchqueren des Zeitlochs (Bildschirmaufnahme)

„Only a Northern Song“ folgt, als sie das Meer des Wissens durchqueren. Dies wird von einem lila Elefanten-Dinosaurier unterbrochen, den die Truppe aus dem U-Boot schießt. Sie befinden sich in einer Welt von Mischwesen aus Haushaltsutensilien und Tieren. Als Ringo mit voller Absicht auf den Knopf für den Schleudersitz drückt, müssen sie ihn retten, bevor sie weiterziehen können. Das U-Boot ist in der Lage, verschiedenste Mechaniken auszulösen und als die Beatles und Jungfred sich gegen eines der Wesen verteidigen wollen, drücken sie wahllos Knöpfe und reichen diesem stattdessen eine Zigarre, aus der es dann lauter bunten Rauch pustet, bis diese dann explodiert. Als sie es schaffen, Ringo zu retten, landen sie im Nichts und begegnen einem Wesen namens Jeremy Boob, das ihnen hilft, den Motor des U-Boots zu reparieren, was die Überleitung zu dem Song „Nowhere Man“ ist. Die Beatles erzeugen eine bunte Welt mit ihrem Tanz und Gesang und nehmen den „Nowhere Man“ im U-Boot mit. Sie landen in den „Fußhügel der Kopfländer“ und verlieren kurzzeitig Jungfred und das U-Boot, woraufhin John „Lucy in the Sky with Diamonds“ singt und man wieder in eine bunt animierte Musikszenarie mitgenommen werden, die sich in den großen umherstehenden Köpfen abspielt (vgl. Dunning, Brodax, 1968, 00:48:05 – 00:51:36). Sie stoßen auf Pfeffer und werden von den Köpfen in die nächste Szenerie genießt. Endlich schaffen sie es nach Pepperland und finden heraus, dass die Musik das Pepperland retten kann. So machen sie sich auf Instrumente zu suchen, um die Bewohner zu retten. Wir sehen, wie die Blaumiesen alles bunte und lebhaftes sofort wieder in

Stein verwandeln. Die Beatles verkleiden sich als steinerne Bewohner und schleichen sich des Nachts zum Musikpavillon, in dem sie bunte Kostüme und Instrumente finden. Umzingelt von schlafenden Meanies müssen sich die Beatles davonstehlen und flüchten sich in ein Feld von versteinerten Pepperlandbewohnern, die alle wieder zum Leben erwachen, als sie „Sgt. Peppers Lonely Heart Club Band“ singen (vgl. Dunning, Brodax, 1968, 01:06:14 – 01:08:50). Doch die Bluemeanies ergeben sich nicht ohne Kampf und entschließen sich, den „Blauwerfer“ einzusetzen, einen blauen „Glove“, aus dem die Beatles „Love“ machen und zu „All you need is Love“ überleiten, womit sie den Handschuh abwehren. Als sie auf die echte Sgt. Pepper Lonely Hearts Club Band treffen, befreien sie diese und haben damit noch mehr Unterstützung, um Pepperland vor den Meanies zu retten. Im Song „Hey Bulldog“ überlisten sie die Meanies und deren blaue Hunde, was der finale Schlag ist und die Bluemeanies in die Flucht schlägt. Jedoch wird ihnen Frieden angeboten, worauf sie sich Pepperland anschließen. Damit endet das Abenteuer in einem psychodelischen Farbspektakel als „All too much“ spielt und es zu den echten Beatles mit „All together now“ überleitet.



Abb. 10: Frieden in Pepperland (Bildschirmaufnahme)

4.1.6 Fritz the Cat, 1972

Fritz the Cat handelt von einem Kater, dem sein bisheriges Leben zu langweilig geworden ist und der deswegen etwas erleben möchte. Es war der erste Trickfilm, der in den USA erst ab 18 zugelassen war. Bereits in den ersten Szenen schafft er es, 3 weibliche Katzen und Hunde davon zu überzeugen, mit ihm zu kommen, um „gerettet“ zu werden (vgl. Bakshi, Krantz, 1972, 00:06:45). Als wir einen Blick in die Wohnung erhaschen, in der sich eine Menge Leute betrinken und Marihuana rauchen, wird Fritz und den 3 Mädchen die Tür geöffnet und sie begeben sich für eine Orgie in die Badewanne (vgl. Bakshi, Krantz, 1972, 00:07:45 - 00:10:00). Die Orgie wird kurzzeitig unterbrochen, als mehr der Tiere zur Orgie dazustoßen. Untereinander reichen sie Pfeifen gefüllt mit Marihuana umher und jeder schläft mit jedem. Fritz sichtlich unbeeindruckt die Damen nun teilen zu müssen, widmet sich stattdessen einer Pfeife und wird so „high“, dass er beginnt zu schweben (vgl. Bakshi, Krantz, 1972, 00:14:54). Plötzlich stürmt die Polizei hinein und Fritz muss fliehen.



Abb. 11: Fritz, high vom Marihuana (Bildschirmaufnahme)

Durch Umstände findet Fritz sich in einem Bau voller Krähen, die afroamerikanische Kultur vertretend, wieder, wo er auf die vollbusige Drogenverkäuferin Bertha trifft. Diese steckt ihm mehrere Joints in den Mund, worauf eine bunte, halluzinogene Inszenierung seines Rausches folgt, in der er auf und ab durch die Traumwelt des Rausches hüpfte. Letzten Endes findet er sich auf eine Müllhalde im Akt mit Bertha wieder (vgl. Bakshi, Krantz, 1972, 00:42:14 - 00:43:13). Als ihm klar wird, dass er eine Revolte gegen die Polizei anzetteln muss, wird er von Polizeiwagen umstellt und die gesamte Siedlung beginnt gegen die Polizei zu kämpfen, woraufhin er wieder gezwungen ist zu flüchten. Er findet sich bei einem rechtsradikalen Hasen wieder, der mit einer terroristischen Gruppe zusammenarbeitet und ein Kraftwerk in die Luft sprengen will (vgl. Bakshi, Krantz, 1972, 01:04:40 - 01:11:40). Als sie dem Plan nachgehen, überlebt Fritz schwer verwundet und landet im Krankenhaus, in dem die 3 Mädchen vom Beginn des Filmes dann eine weitere Orgie mit ihm feiern (vgl. Bakshi, Krantz, 01:15:15).

4.1.6 Die Simpsons, 1989

Bekannt als die am längsten laufende Animationsserie gibt es „die Simpsons“ bereits seit 1989. In 33 Staffeln verfolgt man neben dem alltäglichen Leben der fünfköpfigen Familie das Geschehen in der Kleinstadt „Springfield“ und ihrer Bewohner.

Etwas, das sie jedoch kontinuierlich begleitet, ist der Alkoholkonsum des Familienvaters Homer, der seit der ersten Staffel der Serie regelmäßig präsentiert wird.

In Episode 3 der ersten Staffel „der Versager“ befindet er sich nach einer erfolglosen Jobsuche in seiner Stammkneipe, um sich ein Bier zu genehmigen. Aufgrund seines Jobverlusts kann er sich dieses jedoch nicht leisten (vgl. Archer, Groening, 1989, 00:09:28 - 00:09:50).

Am nächsten Tag befindet sich Homer auf nichts reagierend den ganzen Tag auf dem Sofa liegend vor, bis seine Aufmerksamkeit von einer Bierwerbung gewonnen wird. Als er kein Bier im Kühlschrank finden kann, geht er so weit, das Sparschwein seines Sohnes zu stehlen, worin sich jedoch nicht genug Geld für ein Bier befindet. Als er realisiert, dass er all das für ein Bier getan hat, schreibt er deprimiert eine Abschiedsnotiz an seine Familie. Natürlich kommt es noch zu einer glimpflichen Wendung innerhalb der Episode. Der ausschlaggebende Tropfen, der das Fass zum Überlaufen gebracht hat, ist jedoch nicht Alkohol konsumieren zu können. Das nichts außer dem Alkohol ihn „retten“ kann, ist schon in den frühen Episoden der Serie ein Hinweis auf seine Alkoholsucht.



Abb. 12: Homer zerstört Barts Sparschwein (Bildschirmaufnahme)

Ein weiterer Charakter der Serie, der ein eindeutiges Alkoholproblem hat, ist Barney Gumble. Dieser befindet sich meist in der Bar unter den Stammgästen. Ein Beispiel für das Ausmaß seiner Trunkenheit findet sich in der 18. Episode der 11. Staffel, in der Barney glaubt, dass seine Freunde seinen Geburtstag vergessen, stattdessen hat er vergessen, dass sie sogar eine Party mit ihm gefeiert haben, da er wieder einmal be-

trunken war. Als Homer Barney dann eine Aufnahme von ihm als Marge verkleidet und Bier vom Boden leckend präsentiert, ist er zutiefst beschämt, während seine Freunde über ihn lachen. Sie haben noch ein weiteres Geschenk für ihn, wobei es sich um Flugstunden für einen Helikopter handelt, zeitgleich machen sie sich über ihn lustig, da man nüchtern sein müsse, um diese zu nehmen. Gekränkt stapft Barney aus der Bar und beschließt trocken zu werden (vgl. Affleck, Reardon, 2001, 00:04:03 - 00:06:46). In der nächsten Szene wirft er alles, was mit Alkohol zu tun hat, in den Müll, nur um an einer Feuerwehrrampe in die Bar hinabzusteigen, da er allem Anschein nach darüber wohnt. Sofort fordert er wieder ein Bier, doch bekommt Hilfe von Homer. Der jedoch besteht darauf, sein Bier zuerst auszutrinken. Als Homer das Bier trinkt, schaut Barney ihm neidisch dabei zu. In der nächsten Sequenz begleitet er ihn zu den Anonymen Alkoholikern, welche Homer schon zu kennen scheinen, aufgrund seiner vorherigen Teilnahme, dieser jedoch erklärt, er sei ausschließlich als Begleitung für Barney dabei. Tatsächlich schafft er es trocken zu werden, entwickelt jedoch eine Koffeinsucht. In Staffel 14, Episode 12 wird Barney jedoch wieder alkoholsüchtig.



Abb. 13: Barney betrunken, verkleidet als Marge (Bildschirmaufnahme)

4.1.7 Comic-Stars gegen Drogen, 1990

Im Kurzfilm Comic-Stars gegen Drogen aus dem Jahr 1990 erwachen zahlreiche Cartoon Figuren im Zimmer des kleinen Mädchens Conny zum Leben. Die Geschichte beginnt mit ihrem gestohlenen Sparschwein. Die Caroon Figuren teilen sich auf, das kleine Mädchen zu wecken und den Täter zu finden. Als die nach dem Täter suchenden Figuren den Täter kommen hören, verstecken sie sich unter einem Bett im Schlafzimmer, zeitgleich klopft Conny an die Tür des Zimmers und darf entsetzt feststellen, dass ihr Sparschwein von niemand anderem als ihrem großen Bruder Michael geplündert wurde. Dieser ist schlecht gelaunt und versteckt eine Schachtel, die zuvor auf seinem Bett gelegen hat unter dem Bett, wo sich Alf und die Chipmunks verste-

cken. Simon der Chipmunk stellt entsetzt fest, dass es sich bei dem Inhalt der Box um Marihuana handelt und erläutert etwas zur Substanz. Als die kleine Conny versucht, ihren Bruder wegen seines seltsamen Verhaltens zur Rede zu stellen, flüchtet dieser aus dem Haus. Die Comicfiguren tun sich zusammen und entschließen sich dem Jungen zu helfen, woraufhin sie ihm hinterherlaufen. Michael befindet sich mit ein paar Gleichaltrigen bei einer Spielhalle. Als er an einem Joint zieht, verwandelt der Rauch, den er ausbläst, sich zu einer Nebenrolle im Kurzfilm, die ihn von nun an kontinuierlich begleitet. Er redet ihm ein, wie gut „das Zeug“ ihm tut und er nun seinen ganzen Stress vergessen kann. Er versucht ihn aus Gruppenzwang dazu zu drängen Kokain auszuprobieren. Kurz darauf ertönen Polizeisirenen und die Gruppe teilt sich auf. Als Michael in einer Sackgasse steht, darf er feststellen, dass es sich nicht um einen Polizeibeamten handelt, sondern um Bugs Bunny, der auf ihn zukommt. Bugs nimmt ihn mit in eine Zeitmaschine, die sie in die Vergangenheit bringt Michael kann sich selbst beobachten, zu dem Zeitpunkt, an dem er zum ersten Mal Marihuana konsumiert hat. Er gesteht sich selber ein, dass er dazu gehören wollte und dem Gruppenzwang nachgegeben hat. Während der Rauch den Konsum zu rechtfertigen versucht, erklärt Bugs Michael, dass jeder Mal Probleme hat und man an sich glauben sollte, statt diese zu verdrängen. Doch als er wieder vom Rauch unterbrochen wird, verliert er die Geduld und demonstriert Michael kurzerhand, was passieren kann, wenn man Drogen konsumiert (vgl. Gray, Lamore, Peterson, Shellhorn, Svayko, 1990, 00:12:10 - 00:12:18).



Abb. 14: Bugs zeigt Michael was bei Drogenkonsum passieren kann (Bildschirmaufnahme)

Zeitgleich spricht Winnie Puuh mit Conny und fragt sie, warum sie ihren Eltern nicht von Michaels Verhalten erzählt, woraufhin sie es bei ihrem Vater versucht, jedoch nur auf taube Ohren stößt. Kurz darauf sieht man Michael wieder mit seinen Freunden im Park, als ein Mädchen der Gruppe anbietet, günstig Crack zu besorgen. Michael ist nicht angetan von der Idee, doch der Rauch wirft der Dame den Geldbeutel zu und sie

macht sich auf den Stoff zu besorgen. Michael läuft ihr hinterher, doch wird aus dem Abfluss von Michelangelo dem Teenage Mutant Ninja Turtle abgefangen, welcher ihm einen Vortrag darüber hält, wie Drogen jemanden verwirren können, wenn man nicht aufpasst. Während der Rauch und Michelangelo diskutieren, entschließt dieser Michael auf eine Reise zu schicken. Kermit und Miss Piggy erwarten ihn zu einer Rundfahrt durch das Hirn und ihm wird erklärt, dass jedes Hoch ein Tief fordert. Während sie immer höher hinausfahren und tiefer stürzen, erläutert Kermit, dass man sich schnell an dieses Gefühl gewöhne und kurz darauf sei es nicht mehr so besonders und um sich wieder „normal“ zu fühlen, müsse man ständig Drogen nehmen. Woraufhin sie in Abgründe stürzen und Michael feststellen darf, dass es sich hierbei um sein eigenes Hirn handelt. Als er wieder zu sich kommt, erwarten Tick, Trick und Track ihn, die ihm mit einem Song beibringen, wie man „Nein“ sagt, wobei der gesammelte Rest der Comic-Figuren auftaucht und mitsingt. Michael wird in seinem Bett wach und seine kleine Schwester will ihn erneut zur Rede stellen, doch er stößt sie wieder von sich weg. Obwohl er zweifelt, redet der Rauch auf ihn ein und erzählt ihm, wie gut er aussieht, als er von Alf in ein Spiegelkabinett gezogen wird und der Rauch zurück in seinem Zimmer bleibt. Alf demonstriert Michael, was aus ihm werden wird, wenn er Drogen nimmt und wer eigentlich für all seine schlechten Entscheidungen verantwortlich ist. Es ist der Rauch als Synonym für die Sucht (vgl. Gray, Lamore, Peterson, Shellhorn, Svayko, 1990, 00:20:36).

Während Conny noch mal versucht, mit Michael zu reden, entdeckt sie die Kiste, die Michael am Morgen unter dem Bett versteckt hat. Der Rauch kommt auf sie zu und versucht sie zu überreden, das Marihuana auszuprobieren. Zeitgleich flüchtet Michael aus dem regelrechten Horrortrip des Spiegelkabinetts, welches sich auf einem Jahrmarkt befindet. Er landet final vor einem Wahrsagerzelt, das ihm einen Blick in die Zukunft gewähren soll. Die Zukunft zeigt Michael, dass sein Leben auf dem Spiel steht, wenn er weiter Drogen nimmt und als er dies versteht, stürmt er zur Tür hinaus zurück in sein eigenes Schlafzimmer und hält seine Schwester davon ab, Marihuana zu konsumieren. Nun weiß er, dass es falsch war, Drogen zu nehmen und mit der Hilfe seiner Familie will er sein Problem bekämpfen. Er wirft die Sucht in Form des Rauches aus dem Fenster und als dieser droht wieder zu kommen, versichert Michaels kleine Schwester ihm, dass sie darauf vorbereitet sind, sollte diese wieder kommen.

4.1.8 South Park, 1997

South Park ist als eine humoristische, satirische Animationsserie bekannt, die ihre Anfänge als Legetrick-Animation hatte. Obwohl sie dem Stil treugeblieben sind, wird die Serie heute via Computer animiert. In der Serie geht es um die vier Viertklässler Stan,

Kyle, Cartmann und Kenny und deren Leben in South Park.

In der 8. Folge der 5. Staffel erscheint das erste Mal der Charakter Towelie, ein Handtuch mit eingebautem Computerchip, der die Trockenheit misst und Tipps zur Verwendung von Handtüchern gibt. Seit Towelie jedoch Marihuana für sich entdeckt hat, versucht er ständig die Hauptcharaktere Stan, Kyle, Cartman und Kenny zum Kiffen zu überreden. Obwohl er behauptet, dass er sich, nachdem er „einen durchgezogen hat“ sich besser an Dinge erinnern zu können, vergisst er ständig, was er eigentlich vorhatte oder wo er sich gerade befindet (vgl. Parker, 2001, 00:09:23 - 00:09:32). In Staffel 14, Folge 7 finden wir heraus, dass Towelie neben dem Marihuana auch süchtig nach Crystal Meth und Crack ist, worauf ein Einspieler von einem völlig abgenutzten Towelie gibt, der mit einer Tüte Crystal Meth durch die Straßen läuft und bereit ist, alles für ein wenig Geld zu tun (vgl. Parker, 2010, 00:01:34 - 00:01:43). Seine Freunde beschreiben Towelies Verhalten als rücksichtslos und nicht wie er selbst, sie haben ihm einen Job in einem Camp für behinderte Kinder besorgt, doch statt dort zu arbeiten, nimmt er einfach weiter Drogen. Es stellt sich heraus, dass Towelie einen Sohn hat, doch seine Ex-Freundin ihm verweigert, mit diesem zu reden, da er stetig aggressives Verhalten vorweist, wenn er sich Heroin spritzt. Als Towelie gefeuert wird, hat er kein Geld mehr für Drogen und entschließt sich, Computer Staubspray zu inhalieren, um high zu werden.



Abb. 15: Towelie inhaliert Computer Staubspray
(vgl. Parker, 2010, 00:10:46, Bildschirmaufnahme)

Die Jungs aus South Park beschließen Towelie eine Intervention zu halten, die auf eine Entzugsklinik hinausläuft. Als er entsetzt über diese Offenbarung aus dem Raum flüchten möchte, wird ihm sein Sohn vorgehalten. Er beschließt, sich helfen zu lassen und in den Entzug zu gehen (vgl. Parker, 2010, 00:20:05).

Aus späteren Folgen geht hervor dass Towelie wieder rückfällig wird und wieder große Mengen an Marihuana konsumiert (vgl. Parker, 2018, 00:21:27).

4.1.9 American Dad, 2005

American Dad ist eine Serie über eine vierköpfige amerikanische Familie mit einem Alien, das auf dem Dachboden wohnt und einem Fisch, der das Hirn eines deutschen Skispringers eingepflanzt bekommen hat. Der Familienvater Stan Smith ist ein Patriot, der für die CIA arbeitet, seine Frau Francine ist eine Hausfrau und seine Kinder Hayley und Steve studieren und gehen zur Highschool.

In Folge 11 der 6. Staffel „Süchtig ist der Mann“ hält Stan eisern an der Behauptung fest, dass man keine Hilfe brauchen sollte, egal was das Vorhaben betrifft, um sein Ziel zu erreichen. Immerhin geht auch er mit seiner Erkältung noch zur Arbeit. Aufgrund von Trunkenheit am Steuer wird seine Frau Francine zu Dienst in der Suppenküche von Langley Falls verurteilt, in die Stan hineinstürmt und den Suppentopf einfach mitnimmt. Auf einer Parkbank trinkt er die Suppe, als sich ein Mann in einem grünen Anzug zu ihm gesellt. Als die beiden ins Gespräch kommen, erzählt der Mann, dass er in der Pharmazie Branche tätig sei und gibt Stan etwas gegen seine Erkältung, etwas womit Stan sich gleich besser fühlen würde.



Abb.16: Stan wird eine Pfeife mit Crack angeboten (Bildschirmaufnahme)

Er holt eine Pfeife mit unbekannter Substanz aus seiner Anzugjacke und als Stan daran zieht, sieht die Umgebung viel freudiger aus und er bittet den Mann, ihm etwas von der „Erkältungsmedizin“ mitzugeben. Als der Mann Stans Bezahlung mit den Worten „Lass stecken Kumpel, das erste Mal ist umsonst“ (vgl. Aoshima, Hughart, Yee, McFarlane, 2010, 00:06.16 -00:06:20) nicht weiter hinterfragt, geht Stan freudig seiner Wege. In der nächsten Szene arbeitet Stan und bei der CIA findet ein Hindernislauf statt. Kurz vor Beginn muss Stan niesen und aufgrund der Sorge die Erkältung könnte seine Leistung beeinträchtigen, genehmigt er sich noch etwas von der „Erkältungsmedizin“. Beim Hindernislauf startet er als Letztes, überholt jedoch alle anderen und beendet den Parkour mit viel Stärke in einer neuen Bestzeit. Erst als er wieder daheim ist und das Alien Roger ihn fragt, ob er das Crack mit ihm teilen will, wird Stan bewusst, dass er die ganze Zeit Crack geraucht hat und er auf der Stelle aufhören muss und es nie wieder passieren wird. Beim Abendessen ist Stan dann leicht zu reizen und

er schiebt es wieder auf seine Erkältung, mit der er betont wieder keine Hilfe möchte. Als die Familie dann also in Ruhe zu Abend essen will, bekommen wir zu sehen, dass Stan nervös an sich herum kratzt und die Geräusche nicht ertragen kann, bis zu dem Punkt, dass er aufspringt und sich aus dem Mülleimer im Bad die Pfeife und das Crack zurückholt, um es zu rauchen. Was folgt, ist Stans Wahrnehmung auf Crack, in der alles schön anzusehen ist und eine Stimme im Off beruhigend über die Gefahren des Cracks spricht. Kurz darauf nüchert Stan auf einer Matratze in einem verlassenen Gebäude auf und schiebt einen anderen Obdachlosen von sich hinunter (vgl. Aoshima, Hughart, Yee, McFarlane, 2010, 00:10:18 - 00:11:50). Als er wieder heimkommt, scheinen 3 Tage vergangen zu sein und diverse wertvolle Gegenstände der Familie sind verschwunden. Stan ist mittlerweile sichtlich vom Crack gezeichnet, begleitet die Familie jedoch zum Abendessen bei Steves Freundin. Nach einem Rundgang im Haus, sieht Stan darin die Möglichkeit, Geld mit einem Familienerbstück zu machen. Beim Abendessen sieht man wieder, wie Stan nervös herumzappelt und sich entschuldigt, um mit dem Erbstück wieder zu dem Mann auf der Parkbank zu gehen, welcher jedoch nur Bargeld haben möchte. Wieder zurück bei Tisch sieht Stan dann noch eine Möglichkeit, er belästigt den Hausherrn, um an Bargeld zu kommen, wodurch sie kurzerhand aus dem Haus geworfen werden. Erst jetzt findet seine Familie heraus, dass er crack süchtig ist, sie wollen ihm mit einer Intervention helfen, aber er will keine Hilfe von ihnen. Er verbarikiert sich auf dem Dachboden, flüchtet jedoch bei der nächsten Gelegenheit wieder aus dem Haus und bricht bei den Nachbarn ein, um sie zu bestehlen. Er nimmt die Nachbarn als Geisel und erhält 500000 Dollar und ein Flugzeug für sie, mit dem er nach Kolumbien flüchtet (vgl. Aoshima, Hughart, Yee, McFarlane, 2010, 00:17:57 - 00:19:14).



Abb. 17: Stan nimmt die Nachbarn als Geisel (Bildschirmaufnahme)

Das Geld reicht nicht lange aus und als er dann von einem kleinen Jungen bestohlen wird, dem beim Diebstahl geholfen wird, weil er nach Hilfe gefragt hat, wird ihm erst klar, dass es nicht falsch ist, nach Hilfe zu fragen. Daraufhin begibt er sich in eine Entzugsklinik.

4.1.10 BoJack Horseman, 2014

In BoJack Horseman finden wir uns in einer Welt anthropomorpher Tierwesen, die zusammen mit Menschen koexistieren, wieder. Die Serie handelt vom Hauptcharakter BoJack, welcher in den 1990er-Jahren der Star der Sitcom „Horsin‘ Around“ (im dt. „Ich glaub‘ mich tritt ein Pferd“) war und sich in seinem vergangenen Ruhm sonnt. Obwohl die Serie viel mit Drogenkonsum und dessen Ausmaß zu tun hat, handelt dieser Abschnitt von einer bestimmten Folge. In Folge 11 der 3. Staffel „Das geht gar nicht, Mann!“ die 2016 erschien, treffen wir auf Sarah Lynn, den jüngsten Co-Star in der ehemaligen Sitcom. Sie hat einen normalen Morgen und kringelt sich im Kalender sogar ihren „9 Monate nüchtern“ Tag ein. Als BoJack anruft und sie fragt, ob sie Lust auf eine Party hat, reißt sie den Kalender jedoch von ihrer Bar und trinkt eine Flasche Wodka (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:00:13 - 00:01:20).

In der nächsten Szene befinden sich BoJack und Sarah Lynn in ihrem Wohnzimmer, als BoJack vorschlägt sein Konto für Alkohol und Drogen leer zu räumen, lehnt Sarah Lynn ab, ihr ganzes Haus sei voller Drogen. Woraufhin sie ihm eine Schale Vicodin präsentiert, ein Gemälde, auf dem sich LSD befindet ableckt, eine Vase gegen die Wand wirft, in der sich Crystal Meth befindet und die Wand für Kokain einschlägt, was jedoch aus Gips besteht. Daraufhin fährt eine Schnapslieferung ein und die beiden beginnen ihren Rausch. Während einer belebten Diskussion am Abend erlebt, BoJack dann seinen ersten Filmriss im Rausch, während Sarah Lynn noch erläutern kann, was geschehen ist, hat BoJack dann zwei weitere Filmrisse, während er in Erwägung zieht, aufzuhören zu trinken. Während die beiden alte Folgen ihrer Sitcom gucken, kommen tiefere Gesprächsthemen auf, über die BoJack jedoch nicht reden möchte, worauf Sarah Lynn vorschlägt, „zugesdröhnt“ in ein Planetarium zu gehen. Stattdessen landen die beiden nach 31 Stunden bei einem Treffen der Anonymen Alkoholiker, bei dem Sarah Lynn ursprünglich ihre 9 Monate nüchtern Marke erhalten soll, stattdessen gräbt BoJack eine seiner schlimmsten Geschichten über ein junges Rehmädchen aus, von dem er glaubt, sie verstört zu haben (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:05:57 - 00:08:11). Nach dem nächsten Filmriss finden BoJack und Sarah Lynn sich im Auto wieder und reden über das Wiedergutmachen, worauf sie dies in Angriff nehmen wollen. Als BoJack sich bei seiner Ex-Freundin wieder findet, zieht er sich Kokain durch die Nase und möchte erfahren, warum die beiden kein Paar mehr sind. Stattdessen hat er ständig Filmrisse und fährt jedes Mal zurück, um zu erfahren, was der Grund für die Trennung war. Mittlerweile kann auch Sarah Lynn sich nichts mehr merken und hat sich statt der Begründung von BoJacks Exfreundin ihre verstörenden Gedanken notiert. Als der nächste Filmriss sich ereignet, darf BoJack feststellen, dass zwei Wochen vergangen sind. Bis er wieder bei seiner Exfreundin auftaucht und dieses mal eine Begründung bekommt. Nur hat er den Grund

für seine ständigen Besuche vergessen (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:12:33 - 00:15:20). Nach dem nächsten Filmriss finden sich Sarah Lynn und BoJack im Auto nach Ohio wieder, während Sarah Lynn aus einem Trinkhelm mit zwei Wodkaflaschen trinkt, erklärt sie BoJack, was er dort geplant hat. Auf dem Rücksitz stehen Kartons voller leerer Alkoholflaschen. Statt alles wieder gut zu machen, verschlimmert BoJack jedoch die Situation in Ohio und die beiden beschließen, sich auf den Heimweg zu begeben. Im Handschuhfach des Autos findet Sarah Lynn dann ein Päckchen Heroin der Marke „BoJack“. Überzeugt es zu konsumieren will BoJack sie vor Mischkonsum warnen doch driftet in eine Erinnerung ab. In dieser Erinnerung geht es um das was Sarah Lynn und er gemeinsam erlebt haben und man sieht, wie Sarah Lynn immer wieder abdriftet, bis die beiden sich in einem heruntergekommenen Hotelzimmer wiederfinden. (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:21:37).



Abb 18 : Sarah Lynn und BoJack im Hotelzimmer (Bildschirmaufnahme)

Sarah Lynn macht den Fernseher an und darf feststellen, dass sie einen Oscar gewonnen hat und für einen kurzen Moment wird die gesamte Szenerie ernst und sie gesteht BoJack, dass sie sich selbst und das Leben, dass sie sich aufgebaut hat, hasst. BoJack, der sie aufheitern möchte, schlägt vor, in das Planetarium zu gehen und den Plan, den sie am Anfang der Folge gemacht hat, in die Tat umzusetzen (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:21:56 - 00:23:44). Als die beiden dort vor sich hin philosophieren, driftet Sarah Lynn wieder ab. Diesmal wacht jedoch sie nicht wieder auf und in der darauffolgenden Episode, Staffel 3 Episode 12, erfahren wir, dass sie an einer Überdosis Heroin verstorben ist (vgl. Gonzales, Arnett, Paul, 2016, 00:02:51 - 00:03:00).

4.2 Vergleich der Darstellung im Zeitverlauf

Bei der Suche nach Darstellungen von Sucht und Drogenkonsum im Animationsfilm wurden verschiedene Darstellungen erfasst. Angefangen bei Pinocchio im Jahr 1940, wo Alkohol und Zigarren etwas Verbotenes sind, etwas, das als negativ dargestellt wird, da sie sich durch den Konsum dessen in Esel verwandeln. Ebenso handelt es sich in Dumbo, 1941, um eine negative Alkoholdarstellung. Man kann sehen, dass Dumbo und Timothy, nachdem sie aus dem Bottich getrunken haben, wirr erscheinen und ihr Gleichgewicht ständig verlieren. Die ganze Nacht halluzinieren sie von den rosa Elefanten, nur um im Morgengrauen auf einem Baum aufzuwachen. Das Verhalten von jemanden der zu viel Alkohol getrunken hat scheint sich jedoch über die Jahre nicht sehr verändert zu haben, wenn man Barney Gumbles Verhalten im Rausch in Relation dazu sieht. Auch er verfügt über wenig Kontrolle über sich selbst, sowohl körperlich als auch sprachlich und trifft fragwürdige Entscheidungen.

Während sich „No Smoking“ humoristisch mit den Gefahren des Rauchens und der Sucht dessen befasst, zeigt der Kurzfilm auch, wie schwer es eine süchtige Person haben kann. Einem ähnlichem Prinzip gehen die „American Dad“ und „South Park“ Folge nach, hier bekommt man jedoch mehr Eindruck davon, wie sich die Sucht auf Familie und Freunde auswirkt. Allerdings handelt es sich hierbei um verschiedene oder multiple Süchte, weshalb die Darstellung der Drogenwirkung voneinander abweicht.

In den 60er Jahren kam die Flower-Power-Bewegung auf. Hippies stellten sich mit blumigen, bunten Motiven und freier Liebe gegen den Krieg. Auch die Musik spielte eine große Rolle in diesem Jahrzehnt. Die Beatles trugen mit ihren Hit Songs wie z.B. „Lucy in the Sky with Diamonds“ kurz „LSD“ zu der Bewegung bei (vgl. Farin, 2010). Nicht zuletzt wurde deshalb der Film „Yellow Submarine“ in die Analyse miteinbezogen. Obgleich man keine aktiven Konsumszenen in diesem Film hat, lässt sich vermuten, dass mit der Darstellung im Film die Wahrnehmung auf LSD wiedergespiegelt werden soll. Diese wurde bereits vorab als farbintensiviert beschrieben und kann optische Halluzinationen vorweisen. Diese Darstellung kann auch bei Alice im Wunderland wiedergefunden werden, bspw. in der Szene in der sie den Kaninchenbau hinunter fällt. Da in der Analyse hauptsächlich auf die Konsumszenen mit der rauchenden Raupe eingegangen wurde, wird hier nochmal das „Alice-im-Wunderland-Syndrom“ beschrieben. Den Namen hat es aufgrund seiner Symptome bekommen, Menschen, die darunter leiden, erfahren unterschiedliche Wahrnehmungsstörungen, so wie Depersonalisierung oder Derealisation erfahren, ganz wie Alice, als sie sich im Wunderland befindet. Obwohl das „AIWS“ eine Sonderform der Migräne ist, kann es auch durch halluzinogene Drogen ausgelöst werden (vgl. MedLexi, o.J.).

Die Darstellung von Marihuanakonsum in „Fritz the Cat“ lässt den Hauptcharakter Fritz träge aber dennoch voller Begeisterung über all jene Dinge, die um ihn herum geschehen werden. Towelie aus South Park weist dieselben Symptome auf, ist zusätzlich allerdings leicht reizbar. Auch in Comic-Stars gegen Drogen wirkt Michael träge vom Cannabis. Das Hauptaugenmerk des Films wurde jedoch mehr darauf gelegt, wie schnell es gehen kann, dass man animiert wird, Drogen zu nehmen.

BoJack Horseman findet trotz seiner anthromorphen Tierwesen einen erschreckenden Hang zur Realität. Was oft in der Folge hätte vermieden werden können, schaukelt sich Hoch durch den Konsum von zwei Süchtigen bis hin zu einer Überdosis.

4.3 Fazit

In dieser Bachelorarbeit wurde die Darstellung von Süchten im Animationsfilm im Laufe der Zeit analysiert. Konsumszenen wurden verdeutlicht, herausgearbeitet und untereinander verglichen. Die herausgearbeiteten Analysen beziehen sich hauptsächlich auf oberflächlichere Merkmale, die gut miteinander verglichen werden konnten.

Von Negativbeispielen für übermäßigen Konsum legaler Drogen in den 40er-Jahren, über eine verherrlichte Wirkung von illegalen Drogen in den 60er-70er Jahren bis hin zu einer Aufklärung in den 90er-Jahren gab verschiedene Darstellungen von Konsum und Süchten. Heutzutage haben wir mehr Informationen zu Drogen und deren Wirkung, was darauf spekulieren lässt, dass dies der Grund für mehr Serien und Filme, die sich mit der Thematik befassen, sind. Noch immer wird impliziert, dass Drogen etwas Negatives sind. Allerdings wird seit dem 20. Jahrhundert offener mit dem Thema umgegangen, Prävention in Erwägung gezogen und es wird über Gefahren aufgeklärt. Es gibt nicht nur die positiven Effekte, die bspw. in „Fritz the Cat“ zu sehen sind, sondern auch Aufklärung über die Nebenwirkungen und wie der Konsum Angehörige beeinträchtigen kann. In den kommenden Jahren könnte es sein, dass sich die Darstellung von Drogen ändern wird, was bspw. durch die Legalisierung von Marihuana beeinträchtigt werden kann. Die Legalisierung erfolgte bereits in 37 der 50 US-Bundesstaaten zum Konsum aus medizinischen Gründen, in 18 davon darf Marihuana auch ohne medizinischen Grund konsumiert werden (vgl. Zeit Online, 2022). Bereits im Jahr 2018 hat „South Park“ damit begonnen, Marihuana zu einem wiederkehrenden Thema der Serie zu machen. Was in der vierten Folge der 22. Staffel mit dem Kauf einer Marihuanafarm beginnt, wird bis heute wiederholt thematisiert (vgl. Parker, 2018). Wann und ob Cannabis in Deutschland legalisiert werden soll, steht jedoch noch immer zur Diskussion (vgl. Günther, 2022).

5 Praktischer Teil

Im Rahmen der Bachelorarbeit habe ich eine Character Bible erstellt, deren Zusammensetzung ich im Folgenden erläutern werde.

5.1 Recherche und Ideenfindung

Um mein Projekt zu schaffen, habe ich mich zuerst mit der Frage befasst, was Menschen Angst macht. Hierbei habe ich mich viel mit Ängsten vom Kindesalter an beschäftigt. Was hier viel vertreten war, waren die Angst vor der Dunkelheit und die Angst des Alleinseins.

Dank meines betreuenden Professors Rico Dober stieß ich auf die Werbung „Monsters“ der Fragile Childhood Foundation.



Abb. 19: Ausschnitt der Fragile Childhood Werbung (Bildschirmaufnahme)

Der Werbespot inspirierte mich, mich diesem sehr verstörendem und dennoch realen Thema zu widmen: Wie nehmen Kinder den Alkoholismus ihrer Eltern wahr?

So begann ich eine Geschichte zu verfassen und durfte bei meinen Nachforschungen feststellen, dass Verlustgeschichten im Horrorgenre öfter mit dem Verlust beider Elternteile oder dem der Mutter zu tun haben. Da ich dem Stereotypen nicht folgen wollte entschied ich mich für den Verlust des Vaters und somit zwei weibliche Hauptfiguren.

5.2 Geschichte

Nach dem Tod des Familienvaters findet sich das Mutter-Tochter-Duo Charlotte und Abigail neben der Trauer in einer misslichen Lage wieder.

Nun auf sich gestellt, muss Charlotte wieder einen Job finden und versuchen, das Leben finanziell so wie mental zu balancieren. Zeitgleich beginnt ihre Tochter Abby des Nachts eine gekrümmte Gestalt zu sehen, welche sie schrecklich verängstigt.

Seit Charlotte Arbeit gefunden hat, geht es für sie bergauf, sie gewinnt ihr Selbstbewusstsein zurück und wagt sich wieder unter Leute, während Abby nun unter schrecklichem Schlafmangel leidet und die Angst vor dem Monster immer schlimmer zu werden scheint.

5.3 Stilfindung

Bei dem Stil wollte ich für etwas Semirealistisches gehen, sodass man den Bezug zu den Charakteren noch finden kann, es jedoch nicht zu real auf den Betrachter wirkt.

In verschiedenen Zeichenstilen habe ich versucht, die Idee zu realisieren und mich dann final für einen Stil zu entscheiden.

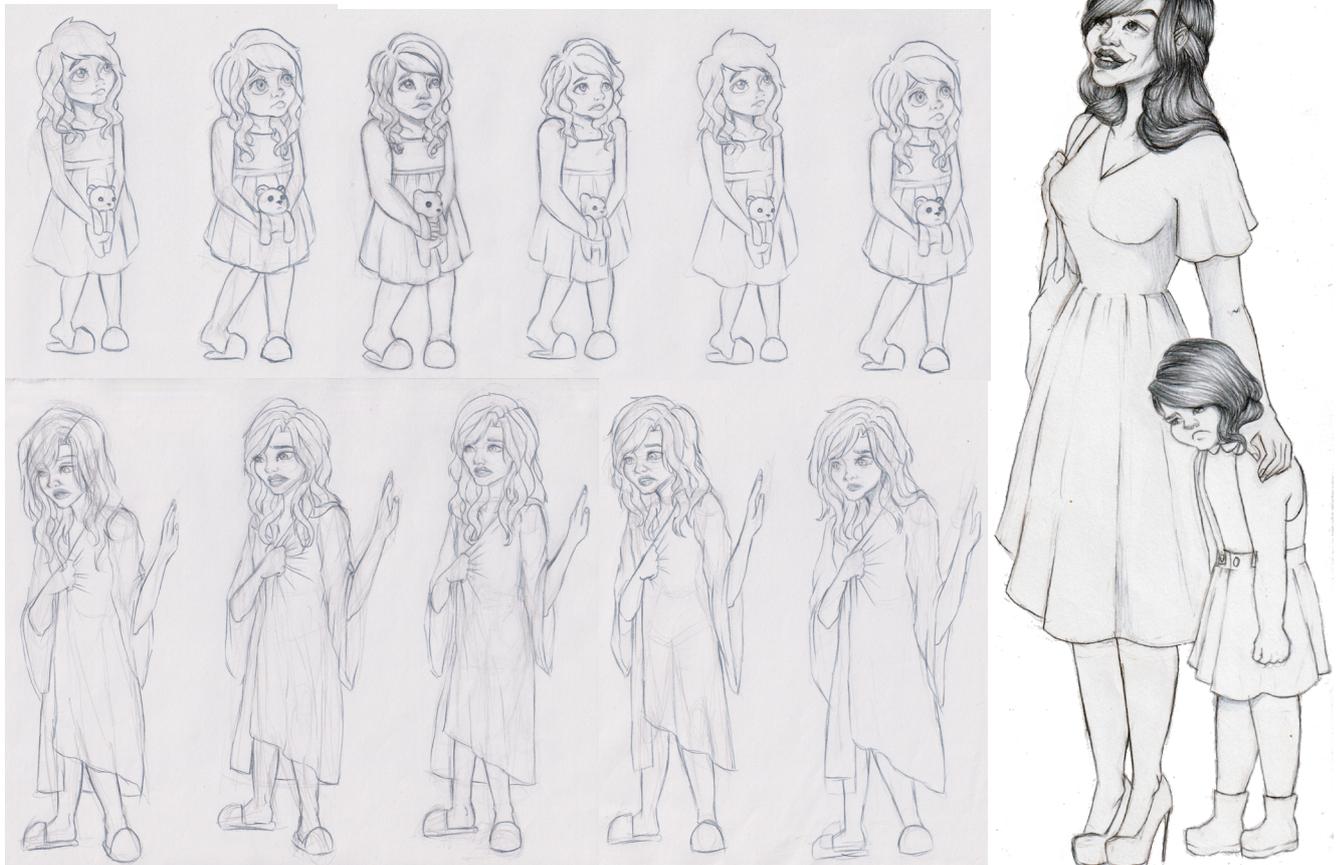


Abb. 20 : Eigene Skizzen (2021)

5.4 Moodboard und Setting

Da die signifikanten Szenen im Dunklen stattfinden, habe ich mich für eine allgemein dunkle Atmosphäre entschieden. Was einen kleinen warmen Schimmer abgeben soll ist das Nachtlicht, das jedoch die verstörende Wahrheit entblößt.

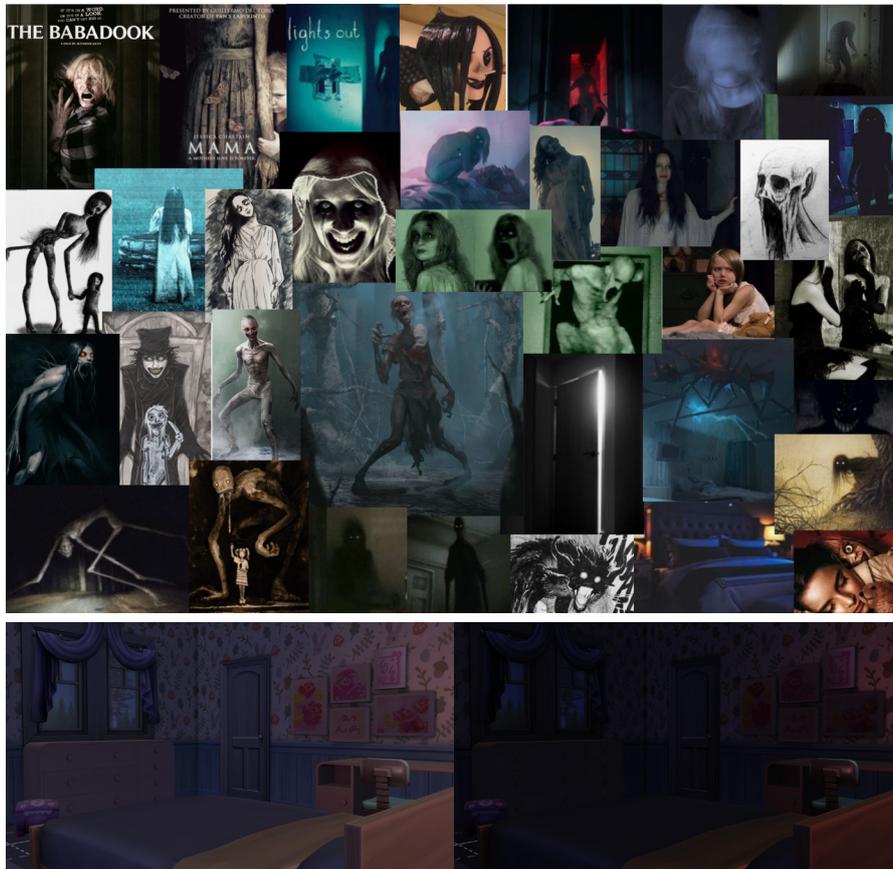


Abb. 21 : Moodboard zusammengestellt aus Pinterest und Bildschirmaufnahmen aus die Sims 4

5.5 Vorgehensweise

Nachdem die Geschichte sowie der Stil festgelegt waren, ging es an das Zeichnen. Obwohl ich mich für einen semirealistischen Stil entschieden habe, in dem ich oft zeichne, hatte ich einige Schwierigkeiten Posen zu erstellen. Hier kam Celia Kaspar ins Spiel, die mir mit Anatomie und Positionierung bei den Charakteren geholfen hat, indem sie meine Skizzen auf Richtigkeit kontrolliert und mir Verbesserungsvorschläge gegeben hat. Es war ein langer Prozess die richtigen Anzihsachen, Posen, Gesichtsausdrücke und final auch die gerenderte Illustration zu erarbeiten, aber es hat sich letzten Endes gelohnt.



Abb. 22: Vorgehensweise bei Illustrationen (2021 - 2022)

5.7 Inhalte der Character Bible

Die Character Bible umfasst eine ausführlichere Version der Geschichte, eine Projektbeschreibung, Moodboard und Setting und alles, was man gebrauchen kann, um die Charaktere zu verstehen. Angefangen bei einer kurzen Charakterbeschreibung über Pose Sheets, um die Geschichte besser nachvollziehen zu können, Turn Arounds für jeden Charakter und zu guter Letzt Expressions und Details.

Final findet sich eine gerenderte Illustration sowie Skizzen, die die Entwicklung der Zeichnungen dokumentieren.

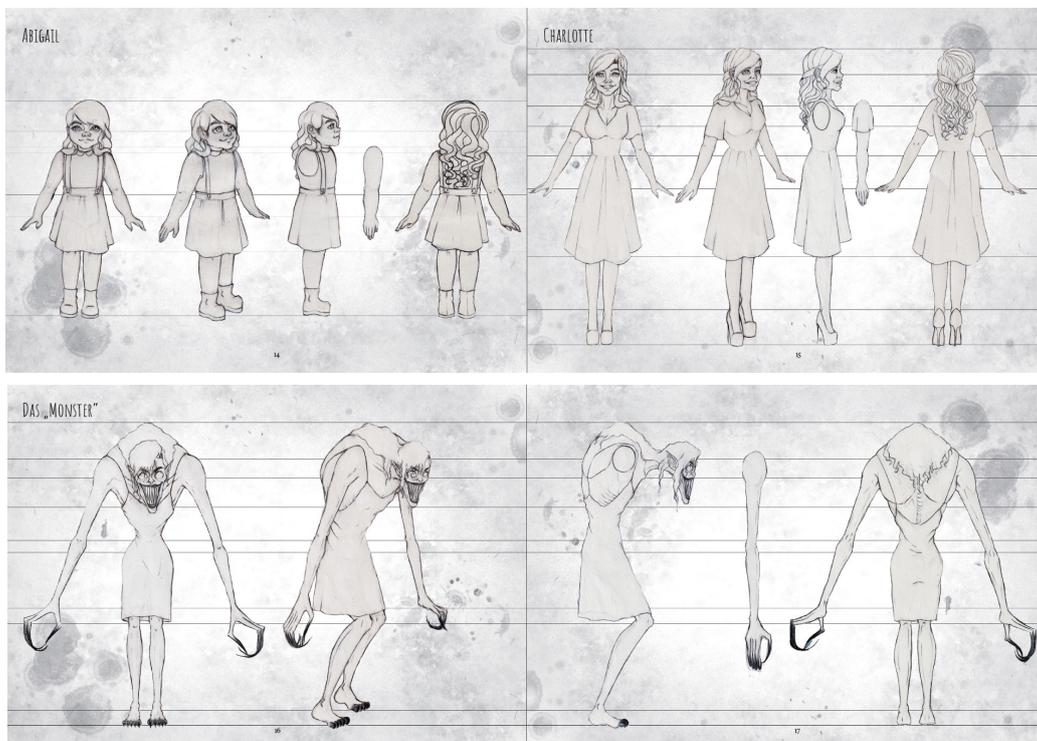


Abb. 23: Turn Arounds (2022)

5.7 Kleidung und Farbgebung

Da die Geschichte sowohl am Tag als auch in der Nacht spielt, habe ich zwei verschiedene Outfits für die Charaktere ausgesucht. Am Tag trägt Charlotte ein aufsehenerregendes rotes Kleid. Neben der Pränanz soll die Farbe auch eine unterbewusste Warnung für den Betrachter sein. Abigail ist ein wenig zu adrett für ein kleines Mädchen gekleidet, aber hier spielt der Perfektionismus ihrer Mutter mit in die Karten, selbstverständlich hat sie Abigails Outfit ausgesucht. Zeitgleich stehen die Farben ihrer Kleidung für Unschuld (weiß) und Ruhe (blau), was ihren Charakter widerspiegelt.

Abends tragen sowohl Abigail als auch Charlotte Schlafkleider, da Charlotte selbst des Nachts eine perfekte Fassade wahren will, vor ihrer Tochter, sich und jedem, der vorbeikommen könnte. Ihr Kleid ist rosa als abgeschwächte Form ihres roten Kleides, da sie abends beginnt zu trinken und die Kontrolle verliert. Dieselbe Symbolik projiziert sich dann auf das Monster, das natürlich dasselbe Gewandt trägt.

Abigails Schlafkleid ist ein abgeschwächtes blau, als was sie tagsüber trägt, da die Ruhe, die sie tagsüber ausstrahlt, in Angst bzw. die Unschuld eines kleinen Kindes bei Nacht umschlägt.

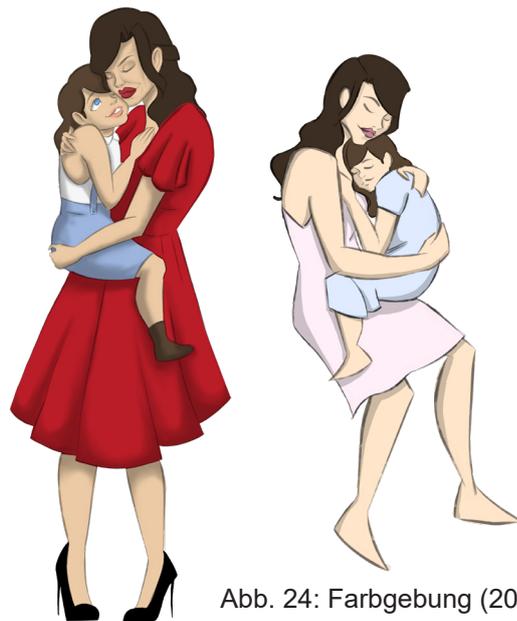


Abb. 24: Farbgebung (2021)

5.8 Zukunft

Nach der Abgabe der Character Bible hoffe ich das interaktive Storytellingbuch erstellen zu können. Um das Buch zu verbreiten, werde ich Teaser von Illustrationen und Ausschnitte der Geschichte auf Social-Media-Plattformen und Forenseiten zur Suchtbewältigung teilen. Damit soll auf die Auswirkung von Alkoholismus sowie die Wahrnehmung Angehöriger aufmerksam gemacht werden.

Des Weiteren kann ich mir vorstellen auch andere Süchte zu thematisieren und ggf. weitere interaktive Storytellingbücher zu erstellen.

Literaturverzeichnis

- Affleck, N., Reardon, J. und Groening, M., (2001) Die Simpsons [Serie, Episode],
Vereinigte Staaten, 20th Century Studios
- Aoshima, J., Hughart, R., Yee, J. und McFarlane, S. (2010) American Dad
[Serie, Episode], Vereinigte Staaten, 20th Century Studios
- Archer, W. und Groening, M. (1989) Die Simpsons [Serie, Episode],
Vereinigte Staaten, 20th Century Studios
- Bakshi, R., Krantz, S. (1972) Fritz the Cat [Film] Vereinigte Staaten,
Cinamation Industries
- Bühler P., Schlaich P., Sinner D. (2017) Animation, Springer Verlag,
ISBN 978-3-662-53921-7
- Caritas, (2019) Wann spricht man von Sucht?, verfügbar unter:
<https://www.caritas.de/beitraege/wann-spricht-man-von-sucht/166905/>
(abgerufen am 01. März 2022)
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen [DHS] (2013) Alkoholabhängigkeit,
Suchtmedizinische Reihe, Band 1, verfügbar unter:
<https://www.dhs.de/infomaterial> (abgerufen am 07. März 2022)
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen [DHS] (2013) Tabakabhängigkeit,
Suchtmedizinische Reihe, Band 2, verfügbar unter:
<https://www.dhs.de/infomaterial> (abgerufen am 23. März 2022)
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen [DHS] (2013) Drogenabhängigkeit,
Suchtmedizinische Reihe, Band 4, verfügbar unter:
<https://www.dhs.de/infomaterial> (abgerufen am 04. März 2022)
- Dunning, G. und Brodax, A., (1968) Yellow Submarine [Film]
Großbritannien, Vereinigte Staaten, Apple Films
- Farin, K. (2010) Die Hippies, Bundeszentrale für politische Bildung, verfügbar unter:
<https://www.bpb.de/themen/zeit-kulturgeschichte/jugendkulturen-in-deutschland/36172/die-hippies/> (abgerufen am 24.04.2022)
- Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. und Disney, W. (1951) Alice im Wunderland [Film],
Vereinigte Staaten, Walt-Disney Studios
- Gonzales, J. und Arnett, W., Paul, A., (2016) BoJack Horseman [Serie, Episode]
Vereinigte Staaten, Tornante Co, ShadowMachine
- Gonzales, J. und Arnett, W., Paul, A., (2016) BoJack Horseman [Serie, Episode]
Vereinigte Staaten, Tornante Co, ShadowMachine
- Gray, M., Lamore, M., Peterson, K., Shellhorn, B., Svayko, M. (1990)
Comic-Stars gegen Drogen [Kurzfilm] Vereinigte Staaten,
Gemeinschaftswerk diverser Animations-Studios

- Günter, A., 2022, Cannabis-Legalisierung: Wann Kiffen in Deutschland legal wird, verfügbar unter: https://praxistipps.focus.de/cannabis-legalisierung-wann-kiffen-in-deutschland-legal-wird_142629
(aufgerufen am 25.04.2022)
- Kinney, J. und Disney, W. (1951) No Smoking [Kurzfilm], Vereinigte Staaten, Walt-Disney Studios
- Klein, M. (2021) Staatslexikon, Sucht, verfügbar unter: https://www.addiction.de/wp-content/uploads/11.10.21_Sucht_Staatslexikon_MKlein_0921.pdf
(abgerufen am 04. März 2022)
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg [LMZ] (o.J.) Animationsfilm: Geschichte und Technik, verfügbar unter: <https://www.lmz-bw.de/filmbildung/animationsfilm/animationsfilm-geschichte-und-technik/> (abgerufen am 26.04.2022)
- Luske, H., Sharpsteen, B. und Disney W. (1940) Pinocchio [Film] Vereinigte Staaten, Walt-Disney Studios
- MedLexi (0.J.) Alice-im-Wunderland-Syndrom, verfügbar unter: <https://medlexi.de/Alice-im-Wunderland-Syndrom>
(abgerufen am 25. April 2022)
- My Way Betty Ford Klinik (2021) Legale Drogen, verfügbar unter: <https://www.mywaybettyford.de/suchtkompendium/legale-drogen/#:~:text=Zu%20den%20legalen%20Drogen%20geh%C3%B6ren,Menschen%20pro%20Jahr%20durch%20Alkohol.> (abgerufen am 03. März 2022)
- Sharpsteen, B. und Disney W. (1941) Dumbo [Film] Vereinigte Staaten, Walt-Disney Studios
- Tretter, F. (2016) Sucht. Gehirn. Gesellschaft.
- Parker, T. (2001) South Park [Serie, Episode], Vereinigte Staaten, South Park Studios
- Parker, T. (2010) South Park [Serie, Episode], Vereinigte Staaten, South Park Studios
- Parker, T. (2018) South Park [Serie, Episode], Vereinigte Staaten, South Park Studios
- Wanke, K. und Täschner, K. (1985) Rauschmittel: Drogen, Medikamente, Alkohol
- William, R. (2001) The Animators Survival Kit, Macmillian USA, ISBN 978-0-86547-897-8
- Zeit Online, 2022, Cannabis-Legalisierung: Werden die USA zum Kifferparadies?, verfügbar unter: https://www.zeit.de/news/2022-04/09/cannabis-legalisierung-werden-die-usa-zum-kifferparadies?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
(aufgerufen am 25.04.2022)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sucht-Arten und ihre wichtigsten Folgeprobleme (nach Treter 2000)

Abbildung 2: Einzelbilder einer Walkcycle Animation (eigene Aufnahme)

Abbildung 3: Pinocchio ist übel von einer Zigarre

(Bildschirmaufnahme aus „Pinocchio“)

Abbildung 4: Kinder die in Esel verwandelt wurden

(Bildschirmaufnahme aus „Pinocchio“)

Abbildung 5: Marsch der rosa Elefanten (Bildschirmaufnahme aus „Dumbo“)

Abbildung 6: Die Raupe und Alice (Disney Wiki, 2022)

Abbildung 7: George raucht eine Zigarette direkt nach dem Aufstehen

(Bildschirm-aufnahme aus „No Smoking“)

Abbildung 8: Die Bluemeanies und der blaue Handschuh (Beatles Wiki 2022)

Abbildung 9: Die Yellow Submarine beim Durchqueren des Zeitlochs

(Bildschirmaufnahme aus „Yellow Submarine“)

Abbildung 10: Frieden in Pepperland (Bildschirmaufnahme aus „Yellow Submarine“)

Abbildung 11: Fritz, high vom Marihuana (Bildschirmaufnahme aus „Fritz the Cat“)

Abbildung 12: Homer zerstört Barts Sparswein

(Bildschirmaufnahme aus „die Simpsons“)

Abbildung 13: Barney betrunken, verkleidet als Marge

(Bildschirmaufnahme aus „die Simpsons“)

Abbildung 14: Bugs zeigt Michael was bei Drogenkonsum passieren kann

(Bildschirmaufnahme aus „Comic-Stars gegen Drogen“)

Abbildung 15: Towelie inhaliert Computer Staubspray

(Bildschirmaufnahme aus „South Park“)

Abbildung 16: Stan wird eine Pfeife mit Crack angeboten

(Bildschirmaufnahme aus „American Dad“)

Abbildung 17: Stan nimmt die Nachbarn als Geisel

(Bildschirmaufnahme aus „American Dad“)

Abbildung 18: Sarah Lynn und BoJack im Hotelzimmer

(Bildschirmaufnahme aus „BoJack Horseman“)

Abbildung 19: Ausschnitt der Fagile Childhood Werbung (Bildschirmaufnahme)

Abbildung 20: Eigene Skizzen (2021)

Abbildung 21: Moodboard zusammengestellt aus Pinterest und

Bildschirmaufnahmen aus die Sims 4

Abbildung 22: Vorgehensweise bei Illustrationen (2021 - 2022)

Abbildung 23: Turn Arounds (2022)

Abb. 24: Farbgebung (2021)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit „Darstellung von Süchten im Animationsfilm im Laufe der Zeit“, selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Alle sinngemäß und wörtlich übernommenen Textstellen aus fremden Quellen wurden kenntlich gemacht.

Bielefeld, den 27.04.2022

Lisa Liu

Lisa Liu