

Wolfgang Ruge

Student der Medienbildung, 6. Fachsemester | Matrikelnummer: 175611

mail@wolfgang-ruge.name | <http://www.wolfgang-ruge.name>



Verteidigung der Bachelorarbeit

Die Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm

Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg | 23.09.2008

Gliederung

1. Fragestellung
2. Methodik
3. Ergebnisse

Fragestellung

Methodik

Ergebnisse

1. Fragestellung

- Wie werden Angst und Furcht im Kinderfilm **dargestellt**?
 - **Kontext** des Angst- und Furchterlebens
 - Narrative Rahmung
 - **Filmsprachliche** Darstellung von Angst und Furcht

1. Fragestellung

- Wie werden Angst und Furcht im Kinderfilm **dargestellt**?
- Welche **Bildungspotenziale** liegen in der **Struktur** der **Angst- und Furchtdarstellung** begründet?

2. Methodik

1. Klärung wichtiger Begriffe

2. Herausarbeiten von **Mustern** der
Angst-und Furchtdarstellung

- Filmauswahl durch **theoretisches Sampling**
- **Strukturelle Filmanalyse**
 - **Kategorisierung** anhand **narrativer Rahmungen**
 - **Filmsprachliche Inszenierung** der Angst/Furcht

2. Methodik

1. Klärung wichtiger Begriffe
2. Herausarbeiten von **Mustern** der Angst-und Furchtdarstellung
3. Exploration von **Bildungspotenzialen**
 - Vier Dimensionen der Medienbildung

3. Ergebnisse

Fünf Muster der Angst- und Furchtdarstellung

- Angst-Furcht-Transformation
- Permanente Bearbeitung
- Mutprobe
- Die Prüfungen einer Heldenreise
- Genrespezifische Gegenspieler

Bildungspotenziale der Muster

- Wissensbezug
- Handlungsbezug
- Grenzbezug
- Biographiebezug

3.1.1 Angst-Furcht-Transformation

- Gegenspieler in „**geschützter Sphäre**“ = **Personifikation kindlicher Angst**
 - **Geschützte Sphäre** = Von der Alltagswelt des Kindes klar abgegrenzter Ort
- **Polarisierte** Personenkonstellation
- **Angst:** sich **ängstigendes Kind**
- **Furcht:**
 - Betonung der **Überlegenheit** des Furchtbaren
 - Audiovisuelle Codierung von Gut und Böse

3.1.2 Permanente Bearbeitung und 3.1.3 Mutprobe

- **Permanente Bearbeitung**
 - Zwei sich **komplementär ergänzende Außenseiter** erschaffen sich eine **Traumwelt**
 - Traumwelt fungiert als **formbarer Gegenentwurf zur Realität**
- **Mutprobe**
 - Handlungsumfeld durch „**männliche Sozialisation**“ geprägt
 - Hauptperson muss **Mutprobe** bestehen, um in der Gesellschaft anerkannt zu werden

3.1.4 Heldenreise und 3.1.5 Gegenspieler

▪ **Heldenreise**

- Handlungsrahmen: Konzept der **Heldenreise** nach Campbell / Vogler
- Aufbruch -> **Initiation** -> Rückkehr mit höherem Status

▪ **Genrespezifische Gegenspieler**

- Grundmuster: Kind und Gegenspieler **konkurrieren um ein Objekt**
- Die Art des Gegenspielers ist **genreabhängig**
- Genreübergreifende **Gemeinsamkeiten**

3.2 Bildungspotenziale

- Wissensbezug
 - Codierung von Gut und Böse auf Stufe des **Lernens I**
 - **Differenziertere Darstellung** in „Brücke nach Terabithia“ ist ein **Sonderfall**

3.2 Bildungspotenziale

- Wissensbezug
- Handlungsbezug
 - Heldenreise als **permanenter Entscheidungszwang**
 - Permanente Bearbeitung: **Erprobung von Handlungsoptionen** in Fantasiewelt
 - Mutprobe: Keine Hinterfragung der Mutprobe

3.2 Bildungspotenziale

- Wissensbezug
- Handlungsbezug
- Grenzbezug
 - Permanente Bearbeitung: Thematisierung der Grenze zwischen „**objektiv-wahrnehmbarer**“ und „**subjektiv-gefühlter**“ **Realität**
 - Kann zu **Bildung II** führen

3.2 Bildungspotenziale

- Wissensbezug
- Handlungsbezug
- Grenzbezug
- Biographiebezug
 - Angst-Furcht-Transformation:
Reflexion über **Identitätsbildung** im
märchenhaften Modus (Bettelheim)

Ende der Präsentation

- Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

- **Diskussion:**
 - Offene Fragen? Kritik? Anregungen?
 - Metalogik bei Musterbezeichnungen