

**STEFAN BLÄSKE**

***Unheimliche Täler auf der Bühne? Über „Uncanny Valleys“ in Animationsfilm und Figurentheater***

**Abstract**

Folgt man dem Phänomen bzw. der Hypothese des „Uncanny Valley“, steigt – etwa in der Robotik und bei Computeranimationen – die emotionale Akzeptanz des Betrachters künstlich erzeugter und menschenhaft gestalteter Figuren, je menschenähnlicher diese werden – unterbrochen indes von einem „unheimlichen Tal“, wenn ein Grad hoher, aber eben nicht vollkommener „Menschenhaftigkeit“ erreicht ist und gerade diese minimalen Abweichungen weit mehr Befremden und Ablehnung hervorrufen als alle abstrakteren Formen. Auslöser hierfür ist nicht das Figurenbild allein, sondern das simulierte Verhalten, es handelt sich also um die Diskrepanz zwischen naturgetreuem Äußeren einer Figur und einer nicht ganz natürlichen, folglich unorganisch und befremdend wirkenden Bewegung und Belebung.

Inwieweit lässt sich dieses Phänomen für die Tagung „Hide and Seek“ fruchtbar machen? Über Robotik und Computeranimation hinaus soll den Ursachen und Implikationen des Wahrnehmungsumschlags, der „Störung“ nachgespürt werden. Schwerpunkt der Betrachtungen bildet neben dem Animationsfilm vor allem das „Animationstheater“, folgend Figurentheater (als Überbegriff für Puppen-, Marionetten-, Objekt- und Bildertheater) genannt, in dem gleichfalls mit technischen Mitteln anthropomorphe Figuren entworfen und totes Material zum „Leben“ erweckt werden.

Störungen und Illusionsbrüche sind hierbei nicht automatisch unerwünscht, sondern werden im Gegenteil kreativ genutzt und zum Prinzip erhoben. Das Oszillieren zwischen Figur und Darsteller zu inszenieren und zu reflektieren, ist auf der Bühne längst zur Tradition geworden. Dies gilt in besonderem Maß für das zeitgenössische Figurentheater – nicht umsonst betonen selbst grundlegend verschiedene Theorieansätze immer wieder die sogenannte „Double Vision“. Müssen Figur und Animation opak sein, um den dahinterstehenden Manipulator und damit ihr eigenes, bloß mediales Dasein zu kaschieren? Oder bedarf es umgekehrt gerade der transparenten Animation, damit die Irritation vermieden wird, die entsteht, wenn die Illusion eines Menschen fast, aber eben nur fast erzeugt wird?

Aktuelle Figurentheater-Inszenierungen loten diese Fragen durch den Figurenbau, die Animation sowie den beständigen Illusionsbruch auf interessante Weise aus. Aber auch ein vergleichender Blick in den Bereich der computergenerierten „character animation“ dürfte erkenntnisfördernd sein, wo der Schein von Natürlichkeit und Authentizität gerade durch die Zugabe „menschlicher Makel“ erweckt werden soll; von nachträglich eingefügten Hautunreinheiten bis hin zu eigens inszenierten „Outtakes“, die – augenzwinkernd – die Produktionsbedingungen eines Realfilms auf die eines Animationsfilms übertragen und so mit ihren eigenen Entstehungsbedingungen, ihrer Materialität und Medialität spielen.

**Zur Person**

Studium der Theater- und Medienwissenschaft, Philosophie und Politik in Erlangen und Rennes sowie der Verwaltungswissenschaften in Speyer; 2006-2007 wiss. Mitarbeiter an der Universität Erlangen, derzeit Promotion im Rahmen des Initiativkollegs „Sinne – Technik – Inszenierung: Medien und Wahrnehmung“ an der Universität Wien; Hrsg. zus. mit Henri Schoenmakers, Kay Kirchmann, Jens Ruchatz: Theater und Medien. Voraussichtlich Bielfeld 2008.

**Samstag, 24.11.2007, 16.45 Uhr, Sitzungsraum**