

Maximilian Niesyt: Eine Reise in den Verstand

Beitrag aus Heft »2015/05: #partizipation«

Übersprudelnde Innovationsfreude war in den letzten Jahren nicht gerade ein Attribut, dass sich die großen Hollywood-Animationsstudios bei der Produktion von Zeichentrickfilmen auf die Fahne schreiben konnten. Das trifft auch auf die kalifornischen Entwickler von Pixar zu – deren letzte Filmwerke wie Cars 2 (2011) und Die Monster Uni (2013) waren zwei familientaugliche, aber inhaltlich eher mediokre Fortsetzungen, die großen und kleinen Zuschauerinnen und Zuschauern über ihre bekannten Protagonistinnen und Protagonisten hinaus keine übermäßig spannenden neuen Geschichten bieten konnten. Umso erstaunlicher, welch ausgefallenes und originelles Szenario sich Pixar nun in seinem 15. Spielfilm Alles steht Kopf ausgedacht hat: Ein Großteil der Handlung spielt sich ausschließlich im Kopf der zwölfjährigen Riley ab, ein leicht burschikos wirkendes Mädchen aus einer Kleinstadt in Minnesota. In der Tradition älterer Pixar-Hits wie Toy Story (1995) existiert dort eine von den Menschen abgekoppelte Parallelwelt – eine Art Schaltzentrale, in der die fünf Gefühle Freude, Kummer, Angst, Wut und Ekel Tag für Tag versuchen, Rileys seelisches Wohlbefinden aufrechtzuerhalten. Ihre ‚Währung‘ sind durch Rileys positive und negative Erfahrungen produzierte Murmeln, die fünf mit dem Hauptquartier verbundene ‚Persönlichkeitsinseln‘ aufrechterhalten: die Familieninsel, die Freundschaftsinsel, die Quatschmachinsel, die Ehrlichkeitsinsel und die Eishockeyinsel (Eishockey ist Rileys großes Hobby). Jede dieser Inseln sorgt auf ihre Weise dafür, dass Riley sich glücklich und ausgeglichen fühlt.

Kein Wunder, dass die optisch an eine kleine, gelbe Fee erinnernde Freude die heimliche Anführerin der Kommandozentrale ist. Da Riley in einem liebevollen Umfeld aufwächst und viele Freundinnen und Freunde hat, sind die meisten Erinnerungen ihr zugeteilt. Doch auch Ekel (ein grünfarbenedes, etwas zickig wirkendes Mädchen), Wut (ein Männchen mit knallrotem Kopf und zu eng gebundener Krawatte) und Angst (eine dünne, blasslilafarbene Gestalt) sorgen dafür, dass Riley jede Gefahrensituation meistert. Nur die Funktion des blaufarbenen lethargischen Mauerblümchens Kummer gibt den anderen Gefühlen Rätsel auf. Rileys Leben scheint perfekt, doch als ihre Eltern beschließen ins unübersichtliche Los Angeles zu ziehen, gerät ihr Gemütslage gefährlich ins Schwanken: Rileys Eltern haben im Umzugsstress keine Zeit mehr für sie, sie bricht am ersten Schultag vor Heimweh vor der ganzen Klasse in Tränen aus und ihr erstes Eishockeytraining auf neuem Boden endet im Desaster. Die große Stunde von Kummer scheint gekommen: Wie im Zwang produziert sie nonstop traurige Erinnerungen und gerät so in eine Auseinandersetzung mit Freude, woraufhin beide versehentlich in Rileys Langzeitgedächtnis gesaugt werden. Zurück bleiben Ekel, Wut und Angst, die zu dritt bedenkliches Chaos stiften und eine Persönlichkeitsinsel nach der anderen zum Einsturz bringen. Von da an lebt die Handlung in erster Linie von den Interaktionen zwischen dem ungleichen Paar Freude und Kummer. Um zurück ins Hauptquartier zu gelangen und zu verhindern, dass Riley jeglichen Halt verliert, müssen Freude und Kummer durch den Verstand des Mädchens ziehen: ins Traumland, durch das abstrakte Denken bis hin zur Erinnerungsdeponie, wo auch Rileys imaginärer Freund Bing Bong lagert. Schließlich erreichen sie die Zentrale wieder. Es ist alles wieder in Ordnung, doch Freude stellt fest: Ein Lebensabschnitt geht zu Ende. Riley wird erwachsen. Von jetzt an ist Kummer eine genauso wichtige, unentbehrliche Emotion wie alle anderen auch.

Die metaphorische Idee vom kindlichen Gemüt als Schaltzentrale bzw. ‚Fabrik‘ und von Emotionen als die dort tätigen ‚Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter‘ läuft bei Alles steht Kopf nur auf den ersten Blick Gefahr, Kindern zu

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

kompliziert zu werden. Tatsächlich werden abstrakte Konzepte wie Stimmungen, Emotionen und Erinnerungen vom Filmteam so plastisch, ‚menschlich‘ und farbenfroh in Szene gesetzt, dass sie auch für jüngere Zuschauer*innen ab dem Grundschulalter fassbar sind. Und da das aktuelle Pixar-Werk zudem wie gewohnt optisch nur so vor Ideenreichtum und Detailverliebtheit strotzt und von hochgradig albern bis hintergründig schlagfertig die gesamte Palette an Gags und Witzen nutzt, dürfte in allen Altersstufen zu keiner Sekunde Langeweile aufkommen. Das ganz große emotionale Mitfiebern bricht bei aller Spannung und Spaß jedoch eher nicht aus: Um von den jungen Zuschauer*innen und Zuschauer*innen als Identifikationsfigur wahrgenommen zu werden, mangelt es der Hauptprotagonistin Riley als typisch amerikanisches Durchschnittskind aus der Mittelklasse zu sehr an Ecken und Kanten sowie individuellen Eigenschaften.

Die ‚Stars‘ des Films sind die Gefühle, aber auch diese sind aufgrund ihrer Funktion für die Handlung – wie Freude als Daueroptimistin und Kummer als durchgehend depressives Wesen – zu eindimensional angelegt, um als Bezugspersonen zu fungieren, um deren Schicksal Kinder wirklich bangen. So ist die neue Arbeit aus dem Hause Pixar ein echter Familienfilm – denn es ist bemerkenswert, mit welcher Doppelbödigkeit das Werk zwei für Kinder und Erwachsene unterschiedliche Lesarten bereitstellt. Aus kindlicher Sicht ist Alles steht Kopf ein witziges und kurzweiliges Filmangebot, das Mut macht. Die Botschaft: Auch negative Gefühle haben ihre Daseinsberechtigung und es kann befreiend sein, sie zuzulassen und sich mit ihnen vertrauenswürdigen Personen (wie den Eltern) anzuvertrauen. Erwachsene hingegen werden, basierend auf ihren eigenen Erfahrungen, den Film als einen allegorischen Abgesang auf die unbeschwertere Kindheit auffassen und den Kinosaal mit Blick auf den eigenen größer werdenden Nachwuchs eventuell sogar mit einem Kloß im Hals verlassen.

Alles steht Kopf

USA 2014 , 94 Minuten Regie: Pete Docter Verleih: Walt Disney FSK: ohne Altersbeschränkung

Filmstart: 1. Oktober 2015