



GummyQs
Reisen

GUMMIQS REISEN

Konzeptbuch zur Bachelorarbeit

von

Mara Asmuth

und

Miriam De Stefano

In Begleitung von

Matthias Knézy-Bohm

und

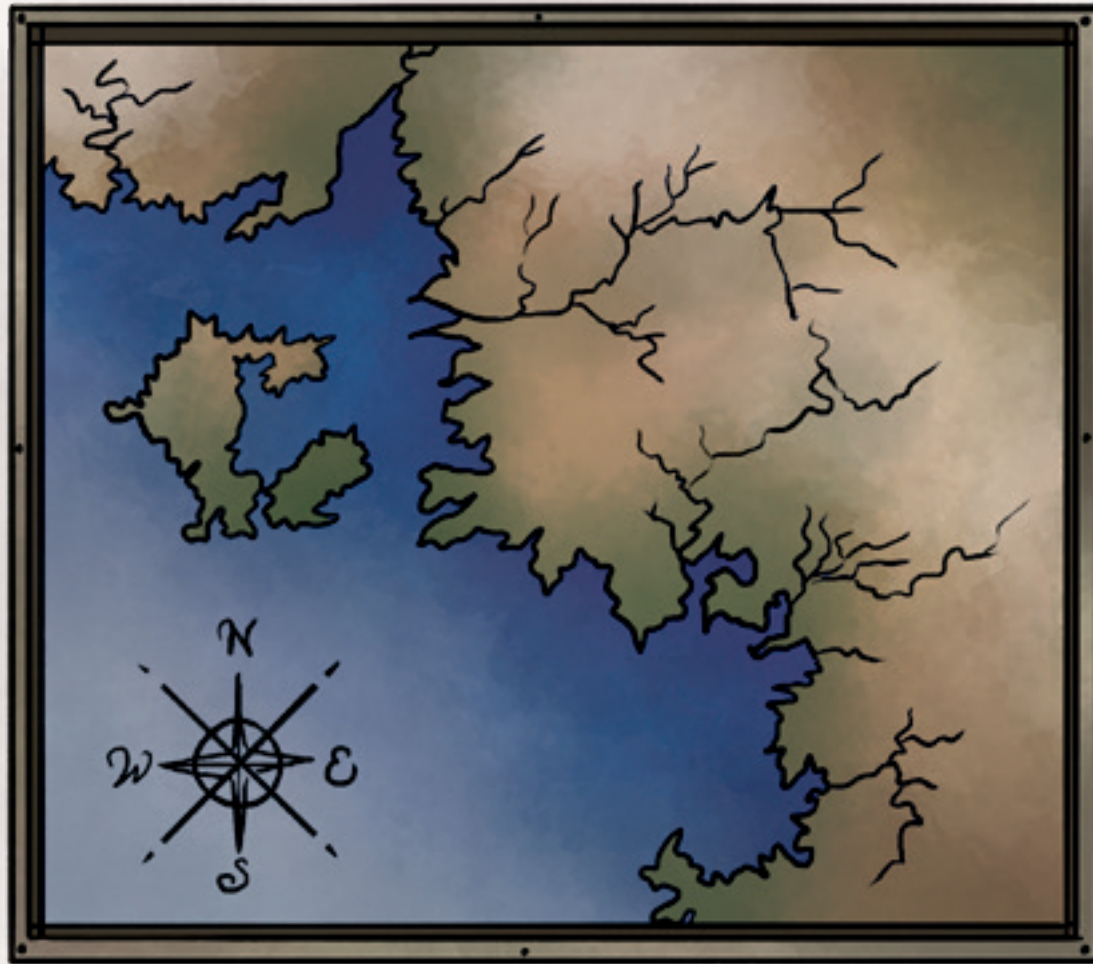
Michael Brucherseifer

FH Aachen

University of Applied Sciences

FB 04 Gestaltung

Wintersemester 2021/22



Inhaltsverzeichnis

7 ... Einleitung

Das Serienkonzept:

9 Log Line

10 Gestalterisches Ziel und Methodik.

12 Narratives Ziel und Methodik

Episodenguide

14 Episode 1

16 Episode 2

18 Episode 3

20 Episode 4

22 Episode 5

26 Episode 6

28 Episode 7

32 Episode 8

36 Episode 9

40 Episode 10

Das Trailerkonzept

45 Die Idee

46 Der Plot

48 Das Storyboard

Der gestalterische Prozess

54 Digital-Stop-Motion

58 Kreska Krähenschreck

59 GummiQ

60 Die Kaleidoskop

62 Skizzen

64 ... GummiQs Entstehungsprozess

66 ... Fazit

68 ... Danksagungen

70 ... Quellen



Einleitung

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit haben wir die Zeichentrickserie *GummiQs Reisen* zunächst theoretisch konzipiert und anschließend in Teilen praktisch umgesetzt.

Erster Teil dieses Buches beschreibt das Konzept zur Serie, in dem wir sowohl den inhaltlichen roten Faden für die erste Staffel und die zehn einzelnen Episoden ausgearbeitet haben, als auch deren narrative und gestalterische Methodik erläutern.

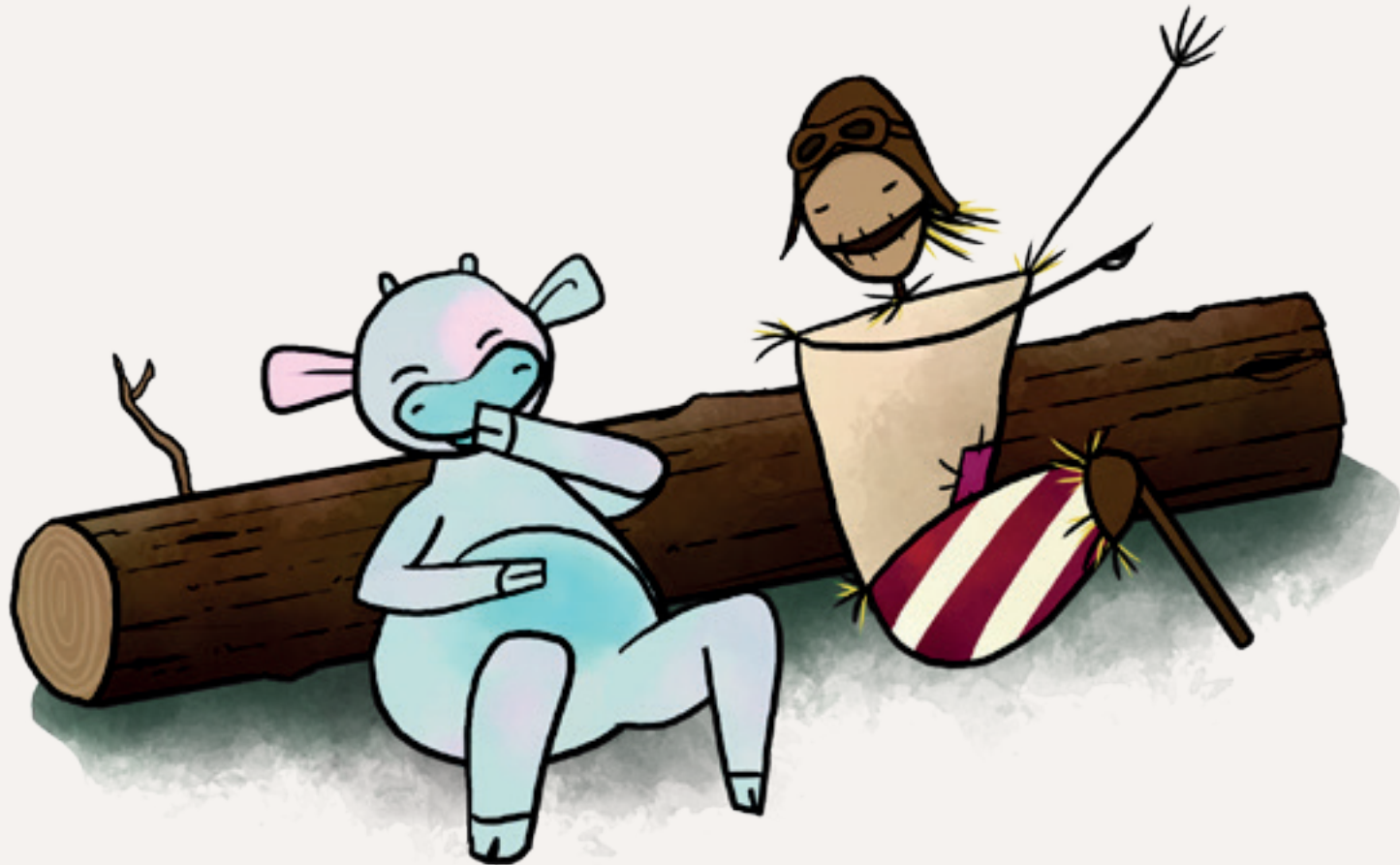
Der zweite Abschnitt dieses Buches beschreibt die Konzeption und Umsetzung des praktischen Teils unserer Bachelorarbeit. Dies umfasst die Planung und Produktion eines zur Serie gehörenden Trailers, der die Essenz der Serie einfängt.

Die Geschichte handelt von der Vogelscheuche und Kapitänin, *Kreska Krähenschreck*, die die Gummikuh, *GummiQ*, in unterschiedlichen Situationen mit sinnstiftenden Fragen konfrontiert und ihr dabei hilft, die Welt aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten.


Ziel der Serie ist es, einem jungen Publikum philosophische Themen auf eine unbefangene Art und Weise näherzubringen.

Willkommen auf GummiQs Reisen!

Das Serienkonzept



Log Line



GummiQs Reisen ist eine Mini-Serie (10 Episoden á ca. 5 Minuten), die von den fantastischen Abenteuern der Entdeckerinnen *GummiQ* und der Vogelscheuche, *Kreska Krähenschreck*, erzählt.

Das ungewöhnliche Paar erkundet gemeinsam auf ihrem Kahn, der *Kaleidoskop*, eine lebensfrohe Ozeanwelt, welche mit winzigen und einzigartigen Inseln gespickt ist. Während *GummiQ* zum ersten Mal verreist, ist *Kreska* eine wahrhaftige Seefahrerin, die *GummiQs* Kapitänin und Mentorin wird.

Anleitung bekommt die junge *GummiQ* nicht nur in der Seefahrt, sondern auch in philosophisch anmutenden Fragen des menschlichen Seins. Denn jede Insel, die die beiden besuchen, entpuppt sich als Schauplatz eines neuen sozialen Dilemmas. Dadurch wird *GummiQ* immer wieder herausgefordert, ihre Perspektive auf sich selbst im Kontext ihrer Umwelt zu überdenken.

Sie nimmt dabei eine naive, fast kindliche Rolle ein und soll so den Zuschauer einladen, sie auf ihrer Reise zur Erkenntnis Schritt für Schritt zu begleiten und ihren Perspektivzugewinn womöglich zu teilen.

Narratives Ziel und Methodik

Z

Ziel der Serie ist es, Kindern, Jugendlichen und allen Wissbegierigen, ähnlich wie die Werke *Sophies Welt*¹ oder *Jim Knopf*² komplexe Themen auf spielerische Art zu vermitteln. Dabei wird besonderer Wert darauf gelegt, die Vielschichtigkeit der behandelten Themen einzufangen; urteilsfrei zu beleuchten, welche unterschiedlichen - manchmal sogar widersprüchlichen - Faktoren für das jeweilige Problem relevant sein können. Wie *der kleine Prinz*³ aus dem gleichnamigen Buch, der zu unterschiedlichen Planeten reist und dort auf unterschiedliche Charaktere und ihre Probleme trifft, reisen die Protagonisten von Insel zu Insel und stoßen auf unterschiedliche Situationen.

Gerahmt wird die Erzählung durch Kreskas Stimme, welche die Reisen der beiden Protagonistinnen im Kapitänslögbuch festhält. Dementsprechend liegt das erzählte Abenteuer jeweils in der Vergangenheit und die gegenwärtige Handlung ist das Niederschreiben des Geschehenen. So bilden sich zwei Erzählebenen, die es nicht nur ermöglichen, dem Zuschauer die eigentliche Handlung zu zeigen, sondern auch durch die Retrospektive der Kapitänin eine Art allwissenden Erzähler zu etablieren, welcher Einsicht in die Gefühle und Gedanken von GummiQ bietet.

Die verschiedenen menschlichen/philosophischen Themen der Serie werden immer in Schwesternfolgen dargestellt. Eine der beiden Folgen soll dabei mit einem nach innen gerichteten Blick die Frage aufwerfen, welche persönlichen und egoistischen Bedürfnisse GummiQ hat, und wie sie diese wahrnehmen kann. Die dazugehörige andere Folge soll mit einem nach außen gerichteten Blick untersuchen, welche altruistischen Ansprüche Welt und Gesellschaft an GummiQ stellen, und



wie sie diesen gerecht werden kann. Die Schwesternfolgen beziehen sich jeweils auf den weiteren Kontext des gleichen Themas, sind jedoch voneinander unabhängige Narrative, die jeweils einen eigenen, kleinen Teilaspekt des Hauptmotivs behandeln. Insgesamt gibt es vier Motive und damit vier Schwesternfolgen-Paare plus die Anfangs- und End-Episoden, welche jeweils eine gesonderte Rolle einnehmen. Die Themen entwickeln sich gemeinsam mit GummiQ im Laufe der Serie.

Im Makroskopischen verbildlichen sie, wie GummiQ mithilfe von Selbstreflexion, ungeachtet ihres jungen Alters durch verschiedene Lebensphasen schreitet. Kreska unterstützt sie dabei und bietet GummiQ immer wieder einen Spiegel an, um ihr die Selbstreflexion zu vereinfachen. Im Mikroskopischen stellen die Motive den möglichen kognitiven Werdegang einer einzelnen menschlichen Erkenntnis dar.

Die vier Phasen sind:

- Kindheit: Die erste Phase ist geprägt von Neugierde und Beobachtung.
- Jugend: Die zweite Phase ist geprägt vom Experimentieren und Ausprobieren.
- Sesshaftigkeit: Die dritte Phase ist geprägt von Routine sowie Gewissheit und Vertrautheit.
- Retrospektive: Die vierte Phase ist geprägt von (retrospektiver) Neubetrachtung, Beurteilung und Erkenntnis - sie konkludiert.

In der ersten Episode werden die Welt, die Charaktere, mit ihren jeweiligen Hintergrundgeschichten, sowie die Roadtrip-Situation etabliert.

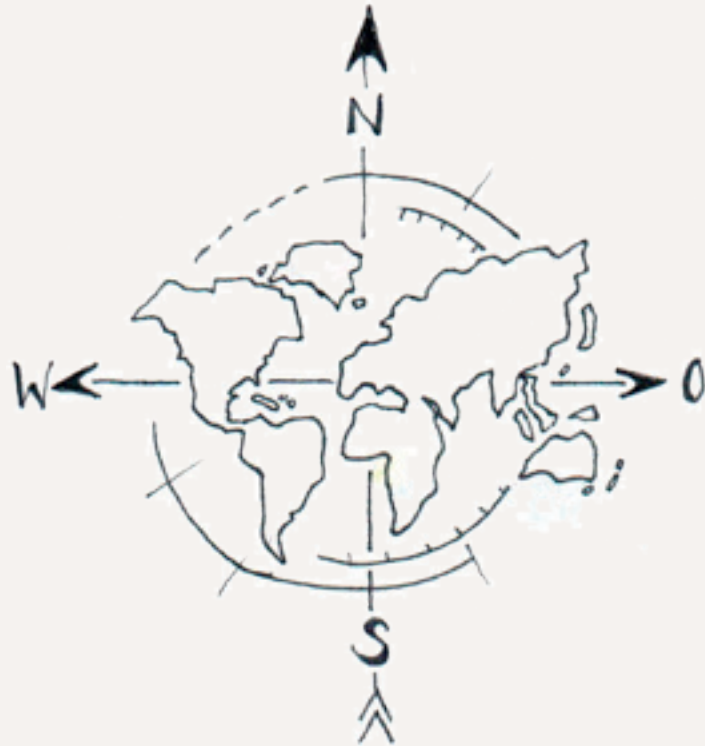
Die letzte Episode bricht den zuvor durch die Schwestern-Folgen etablierten Dualismus auf. Sie soll das Fazit ziehen "Manchmal ist beides wahr" und aufweisen, inwiefern es häufig keine einfachen Antworten gibt, sondern komplexe. Sie soll anregen, Probleme so ganzheitlich wie möglich zu betrachten, um eine informierte Entscheidung treffen zu können, die alle Ansprüche zumindest einbezieht, bevor sie einigen gerecht wird. Sie ist ein Appell, den Dualismus zu überwinden und die Komplexität bzw. Vielschichtigkeit der Welt zu erkennen und zu leben.

Die Narrative der einzelnen Episoden sollen jeweils in sich abgeschlossen sein und nur marginal aufeinander aufbauen. Da sich der Inhalt an Kinder richtet, wird die oben genannte Methodik subtil zur Anwendung gebracht. Im Vordergrund steht die kindgerechte Aufbereitung der Komplexität des jeweils behandelten Themas.

Zum Abschluss jeder Episode wird ein passendes philosophisches Zitat eingebettet, um dem Zuschauer einen finalen, konkludierenden Denkanstoß zu der jeweiligen Folge zu geben und ihm einen Anhaltspunkt für eine eigenständige Recherche zum Thema zu bieten.

Insgesamt soll die Serie einen Gegenpol zum klassischen "Schwarz-Weiß" Narrativ bilden und durch die ganze Serie hindurch immer wieder Impulse setzen, die zu Reflexion, Differenzierung und dem (An-)Erkennen von komplexen Perspektiven aufrufen.

Gestalterisches Ziel und Methodik



Gestalterisch soll *GummiQs Reisen* zwar die Hauptzielgruppe von Kindern und Jugendlichen zwischen 8 und 16 Jahren ansprechen, jedoch ein älteres, erwachsenes Publikum nicht durch eine zu einfache Gestaltung abschrecken.

Um dies zu erreichen, wird ein einfacher Animations-, wie Illustrationsstil mit einer aufwendigen Lichtstimmung sowie intensiven, anspruchsvollen und kontrastreichen Farbpaletten gepaart.

Der visuelle Gesamteindruck der Serie erinnert an hart ausgeleuchtete, ausgeschnittene Papierfiguren und könnte daher als Flachfigurenfilm bezeichnet werden. Dies wird durch einen digitalen Stop-Motion-Effekt, sowie fotografierte Papiertexturen, deutliche Papierränder und die unversteckte bzw. eindeutige 2D-Ebenen-Animation erreicht.

Weiteres Ziel der Gestaltung ist es, die narrative Methodik zu verbildlichen. So finden Episoden, die von GummiQs innerer Perspektive erzählen, hauptsächlich auf der Kaleidoskop statt, und Episoden, die von GummiQ im Kontext ihrer Umwelt handeln, hauptsächlich auf verschiedenen Inseln.

Des Weiteren entwickeln sich die Farbpaletten mit der erwachsen werdenden GummiQ. So kommen in den ersten Episoden knallige Primärfarben zum Einsatz, die die Kindlichkeit verdeutlichen. Mit jeder Lebensphase, also auch mit jedem Schwesternfolgen-Paar werden die Farben gedeckter und nuancierter, bis zur letzten Episode, wel-

che jedes der vorhergegangenen farblichen Themen in einzelnen Szenen aufgreift und in weißem, gleißenden Sonnenlicht endet, da dieses in der additiven Farblehre alle Farben enthält.

Auch die beiden Erzählebenen sind gestalterisch voneinander getrennt.

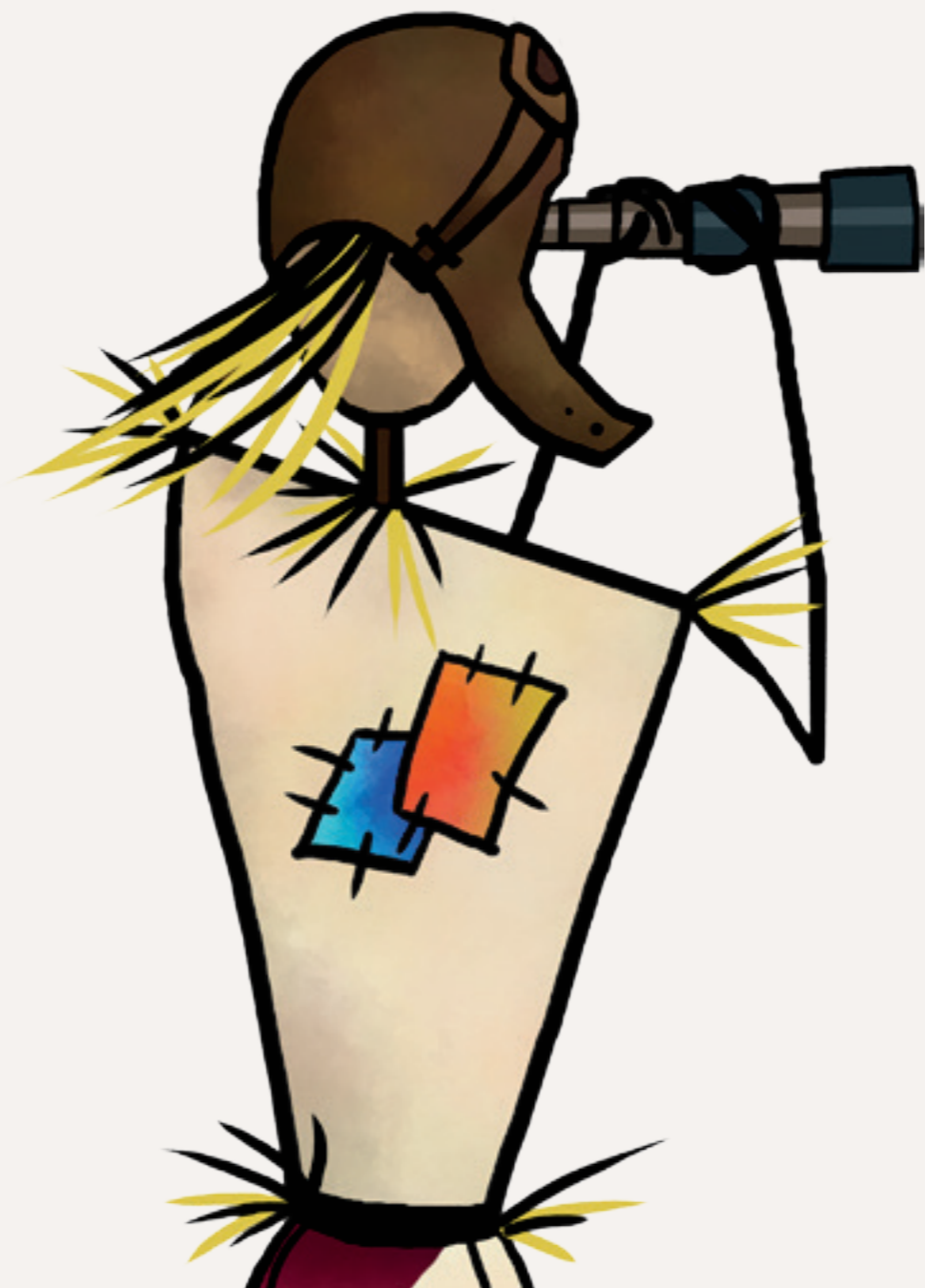
Während die Haupthandlungen der Episoden sich, wie oben genannt, optisch unterscheiden und entwickeln, erhalten die Szenen der zweiten Erzählebene einen einheitlichen Look. Sie stehen für Beobachtungen und Interpretationen der Vogelscheuche, welche bis zur letzten Episode einen gleichbleibenden Rahmen für die unterschiedlichen Narrative bilden. Dieser Effekt äußert sich zudem in der Komplexität der Kameraperspektiven.

Die einfache Erzählung der Vergangenheit wird von einfachen und direkten Perspektiven begleitet sein, wohingegen die Sicht auf die schreibende, reflektierende und interpretierende Kreska in anspruchsvolleren Perspektiven eingefangen wird. Erst am Ende der letzten Episode wird dieser erzählerische Rahmen und die damit verbundene Gestaltung aufgebrochen. Dies geschieht, wenn Kreska beim Schreiben unterbrochen wird. GummiQ klopft an ihre Tür und lädt sie ein, mit ihr den Sonnenaufgang anzuschauen. Daraufhin verlässt Kreska zum ersten Mal in der gegenwärtigen Erzählebene die Kapitänskajüte, was durch einen erstmaligen gestalterischen Bruch in der Farbpalette der Gegenwart verdeutlicht wird. Dies wird die einzige Stelle der Serie sein, in der GummiQ vertont wird und in der die beiden Charaktere gemeinsam in der gegenwärtigen Erzählebene agieren. Dadurch wird

ein Zusammentreffen der beiden Erzählebenen, sowie der Charaktere auf Augenhöhe symbolisiert. Die Mentor-Schüler Beziehung ist nun aufgelöst, da GummiQ ihre anfängliche Naivität und Unselbstständigkeit überwunden hat, was wiederum das Beobachten und Interpretieren von GummiQ durch Kreska hinfällig macht.

Ähnlich wie die visuelle Gestaltung soll auch das Sounddesign die narrative Methodik unterstützen. So ist jedem der vier Motive ein eigenes musikalisches Genre zugeschrieben. Es beginnt in der Kindheit mit einfacher und verspielter Popmusik. Die Jugend wird durch experimentellere Musik untermalt, wohingegen die Sesshaftigkeit zu ruhiger werdenden Klängen greift. Die hohe Komplexität der Retrospektive wird durch klassische Kompositionen verdeutlicht. Die beiden Erzählebenen werden ebenfalls durch das Sounddesign voneinander abgehoben. Während die gegenwärtige Ebene der schreibenden Vogelscheuche von praktischen Soundeffekten, wie einem deutlichen Kratzen der Feder auf dem Papier untermalt wird, soll die vergangene Erzählebene der eigentlichen Handlung nur minimalistische, hintergründige Soundeffekte erhalten und stärkeren Wert auf atmosphärische und musikalische Begleitung legen. Auch hier wird die Dualität in dem Moment, in dem GummiQ in die gegenwärtige Ebene tritt, aufgebrochen. Das gemeinsame Beobachten des Sonnenaufgangs wird von einem letzten Einspielen der Intro-Musik bzw. des musikalischen Themas des Intros begleitet.

Episode 1





Staunen veranlasste zuerst – wie noch heute –
die Menschen zum Philosophieren.

Aristoteles⁴

Gestatten: Kreska Krähenschreck –
Vogelscheuche, Kapitänin, Philosophin.

Sie ist eine waschechte Seefahrerin, mit allem, was dazu gehört! Naja fast allem. Bei einem fürchterlichen Sturm ging der vorherige Kapitän ihres Schiffes Kaleidoskop über Bord und ward nie wieder gesehen. Nach und nach verließen daraufhin die anderen Matrosen das Schiff, bis die Vogelscheuche ohne ihre Crew ganz alleine zur See fährt.

Für eine lange Zeit ist dies ihr Leben, während sie die Weltmeere erkundet, bis sie eines Tages auf eine winzige schwimmende Insel trifft. Im Schatten, zwischen zwei Bäume gespannt, schwingt eine Hängematte sanft im Wind und ist prall gefüllt. Denn in ihr liegt

die kleine, knubbelige GummiQ. Sie hat ein pinkes Fell, geschmückt von glitzernden Flecken. Freundlich, doch verwirrt begegnet sie Kreska.

Schnell wird klar, dass die beiden kaum unterschiedlicher sein könnten. Während die eine schon unzählige Orte gesehen hat, kennt die andere nur diesen einen. Die Vogelscheuche strotzt nur so vor Weisheit und Erfahrung; im Gegensatz zur naiven und unerfahrenen GummiQ, die sich rasch in den Bann ihres Gastes gezogen fühlt.

Die beiden scheinen wie füreinander gemacht zu sein und Kreska ist überzeugt, dass GummiQ nur davon profitieren kann, mit ihr gemeinsam zur See zu fahren. Diese ist jedoch zunächst unschlüssig. Nicht nur hat sie Angst vor einer ungewissen Zukunft fern ihrer

Heimat, viel mehr noch hat sie Angst vor den Tiefen des Ozeans. Denn auch sie ist auf tragische Weise von der See beraubt worden. Nicht um ihren Kapitän, jedoch um ihre Geschwister, welche früher mit ihr gemeinsam in der Hängematte lagen. Seitdem hat sie sich dem Wasser nicht mehr genähert.

Schlussendlich siegt GummiQs Drang die Welt zu bestaunen, und so entschließt sie sich mit Kreska zu verreisen, welche dadurch wiederum neuen Wind in ihrem eigenen Leben spürt.

Episode 2





Die Neugierde steht immer an erster Stelle eines Problems, das gelöst werden will.

Galileo Galilei⁵

Zunächst reisen die beiden einfach nur umher, mit dem Plan, jede Insel, die sie entdecken, zu erkunden. Die erste Insel, die sie ansteuern, ist kaum größer als GummiQs Heimat, und Kreska verspricht, dass es in der Mitte der Insel ein ganz wundervolles Phänomen bei Sonnenuntergang zu betrachten gäbe. Doch schnell zeichnet sich eine große Herausforderung für GummiQ ab, denn die Kaleidoskop kann aufgrund des seicht abfallenden Strandes nur im knietiefen Wasser und nicht direkt an der Küste anlegen. Der Ozean liegt sanft und glitzernd da, doch GummiQ weigert sich, auch nur einen Zeh ins Wasser zu halten.

Kreska springt sofort von Bord, um ihr zu zeigen, dass man an dieser Stelle super stehen kann, doch GummiQ lässt sich nicht überzeugen. Sie erzählt, dass an jenem Tag, an dem ihre Geschwister im Meer ver-

schwanden, das Wasser genauso spiegelglatt gewesen wäre, und die Geschwister trotzdem von ihm verschlungen wurden.


Also versuchen die beiden sich verschiedene Tricks auszudenken, welche vielleicht einen Landgang ohne das Berühren des Wassers ermöglichen könnten. Angefangen beim Anschieben des Bootes, bis hin zu schwimmenden Planken auf dem Wasser, scheitert jeder einzelne Versuch.

Schließlich ist Kreska die Erste, die eingesteht, dass es in diesem Fall einfach keine andere Lösung gibt, als dass sich GummiQ ihrer Angst direkt stellt, um sie zu überwinden. Kreska gibt sich größte Mühe, sie zu überzeugen, dass es, auch wenn es sich gerade nicht so anfühlt, ein großer Gewinn für sie sein wird, den Sprung ins kalte Wasser zu wagen. Sie lockt mit einer

erneuten Aussicht auf das Phänomen der Insel und mahnt GummiQ, dass bald keine Zeit mehr verbleiben würde, um es noch bei Sonnenuntergang zu erreichen. GummiQ sieht ein, dass der Sprung die beste Wahl ist.

Sie springt und siehe da, das Wasser ist tatsächlich nur knietief, und die beiden schaffen es problemlos an Land. Glücklicherweise legen sie sich unter einem besonderen Baum im Zentrum der Insel, dessen Blätter das gerade aufkommende Abendrot in wundervollen prismatischen Farben spiegeln.

GummiQ lernt, dass Angst kein Grund sein sollte, um ihrer Neugier nicht nachzugehen, und dass man manchmal etwas wagen muss, um weiterzukommen.



Es gibt nur ein perspektivisches Sehen,
nur ein perspektivisches „Erkennen“;
und je mehr Affekte wir über eine Sache zu
Worte kommen lassen, je mehr Augen,
verschiedene Augen wir uns für dieselbe
Sache einzusetzen wissen, um so vollständiger
wird unser „Begriff“ dieser Sache, unsere
„Objektivität“ sein.

Friedrich Nietzsche⁶

Episode 3



Bereits kurz darauf muss sie jedoch auch einsehen, dass ihre Neugier nur so lange ungezügelt sein sollte, bis sie das Leben anderer berührt.

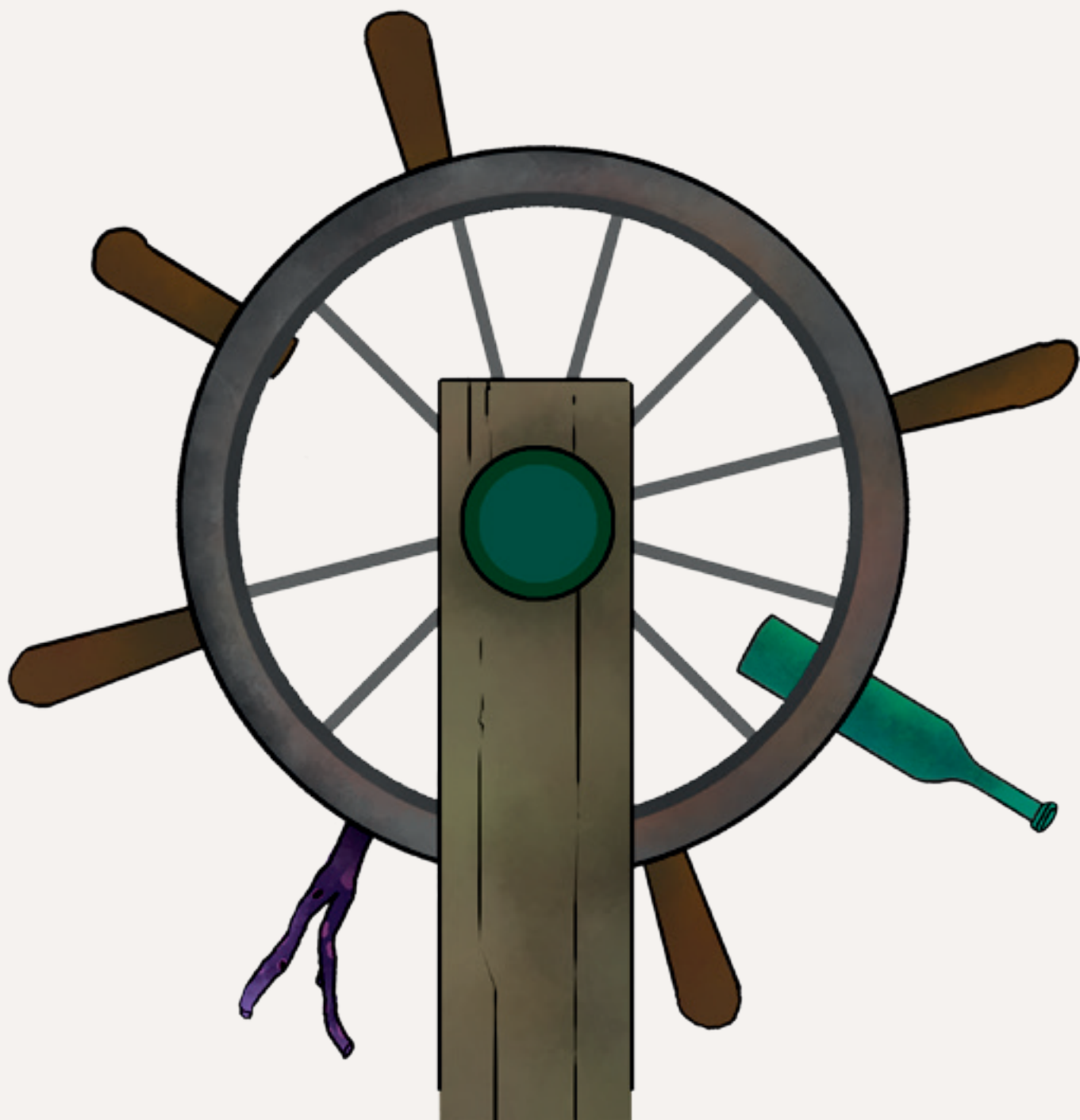
Denn auf der nächsten Insel begegnen die beiden Seefahrer einer Gesellschaft von Steinwesen, in der einige, mit leuchtenden Edelsteinen gespickte Bewohner optisch extrem hervorstechen. Eben diese lösen in GummiQ natürlich große Neugier aus, die Kreska erst zu bremsen versucht, als GummiQ für einen langen Zeitraum einem einzelnen leuchtenden Steinwesen folgt und es konstant beobachten will. Anschaulich erklärt sie GummiQ, warum es unhöflich ist, andere Leute anzustarren. Sie nutzt dafür den Sternenhimmel, der genauso wie die Gesellschaft der Steinwesen einige wenige bunt leuchtende Sterne zeigt. Schritt für Schritt geht Kreska auf die Perspektive der Angestarrten ein und zeigt, inwiefern auch ein harmloser, neugieriger, ja sogar bewundernder Blick nicht immer willkommen ist. Sie legt GummiQ nahe, die Privatsphäre anderer lieber ein bisschen zu sehr zu schützen als zu wenig. Diese versteht schnell, was Kreska meint und denkt noch einen Schritt weiter.

So entscheidet sie sich, als sie kurz darauf bemerkt, wie ein leuchtendes Steinwesen von einem anderen angestarrt wird, dem Opfer ihre Hilfe anzubieten. Denn sie möchte nicht, dass sich das leuchtende Steinwesen mit seinem Problem alleingelassen fühlt. Gemeinsam starren sie zurück, woraufhin sich der dritte schnell verzieht.

Kreska ist sehr stolz, denn sie sieht, dass sich GummiQ nach einem kleinen Denkanstoß ganz selbstständig entschieden hat, die Welt zu einem schöneren Ort für diejenigen zu machen, die zwar anders aussehen, aber eigentlich einfach nur unbehelligt ihr Leben führen wollen, und zu einem schlechteren Ort für diejenigen, die anderen die Möglichkeit für eben dieses unbehelligte Leben nehmen.

Nun hat GummiQ also gelernt, ihre Neugier in manchen Fällen als Antrieb zu sehen und sich von ihr leiten zu lassen, und in manchen Fällen zu versuchen, ihre Neugier aus Respekt gegenüber anderen zurückzuhalten.

Episode 4





Im Leben gibt es etwas Schlimmeres als
keinen Erfolg zu haben:

Das ist, nichts unternommen zu haben.

Franklin D. Roosevelt 7

In den nächsten Tagen versucht Kreska, GummiQ einen Teil ihres Wissens über die Seefahrt zu vermitteln.

Doch GummiQ traut sich selbst kaum Verantwortung zu, da sie gleich zu Anfang einen Fehler macht, der zu kleineren Schäden an der Kaleidoskop führt.

Kreska legt ihr dar, dass solche kleinen Rückschläge dazu gehören und sie nicht davon abhalten sollten, mehr über die Schifffahrt zu erlernen.

Doch GummiQ will nichts davon hören und liegt einen ganzen Tag lang deprimiert in ihrer Hängematte. Erst als Kreska am nächsten Tag vorgibt, fürchterlich erkältet zu sein, ändert GummiQ ihre Einstellung.

Zunächst gibt sie sich damit zufrieden, die Kaleidoskop einfach treiben zu lassen und Suppen sowie Tees

unter Kreskas Anleitung zuzubereiten. Nach wenigen Tagen packt sie jedoch so langsam die Langeweile; eigentlich würde sie jetzt gerne mal wieder etwas anderes tun, als Tee und Suppe zu kochen. Also schlägt Kreska vor, dass GummiQ es ja vielleicht doch nochmal mit dem Segeln probieren könnte, und da ihr selbst auch nichts anderes einfällt, willigt sie ein. Zunächst noch sehr verunsichert stellt sie sich ans Steuer. Diesmal gelingt ihr das Segeln schon deutlich besser und sie merkt, dass sie tatsächlich die Kontrolle gewinnt. Schnell findet sie Spaß daran, die Kaleidoskop zu bewegen und bemerkt erst einige Zeit später, dass Kreska plötzlich gar nicht mehr so furchtbar krank zu sein scheint.

GummiQ begreift, dass es wichtig ist, manche Dinge selbst zu können, um sich nicht abhängig zu machen und damit nicht nur sich selbst, sondern auch andere zu befreien.

Episode 5



Die Erkenntnis, sich von äußeren Einflüssen unabhängig zu machen, wird schon bald auf die Probe gestellt, als einige Tage später klar wird, dass GummiQ seit Beginn ihres Abenteuers eine schleichende Sucht nach den exotischen Früchten entwickelt hat, die im Frachtraum der Kaleidoskop lagern.

Sie versteht überhaupt nicht, wie ihr das passieren konnte, schämt sich sehr und will eigentlich nur noch alleine sein. Diesmal liegt sie nicht mehr deprimiert in der Hängematte, sondern zieht sich vor lauter Elend in die dunkelste Ecke des Frachtraums zurück.

In dieser absoluten Abwesenheit des Lichts zündet Kreska eine Kerze an und begleitet von einem schemenhaften Schattenspiel an den Wänden des Frachtraums, erzählt Kreska eine Geschichte.


Sie beginnt mit dem Verlust ihres früheren Kapitäns und ihrer Crew und nimmt schnell eine noch dunklere Wendung.

Kreska gesteht, dass sie sich zu jener Zeit selbst so verloren gefühlt hat, wie nie zuvor und nie wieder danach. Und, dass sie zunächst gar nicht bemerkt hat, wie sie sich jedes Mal schlechter fühlte, wenn sie in einem Hafen anlegte und dies folglich auch immer seltener tat. Irgendwann entwickelte sie eine regelrechte Abscheu vor Landgängen und strecke ihre Vorräte

immer weiter bis zu dem Punkt, die Einsamkeit der Nahrung vorzuziehen und einfach auf hoher See zu verbleiben.

Traurig gibt sie zu, dass sie vielleicht verhungert wäre, wenn nicht eines Tages eine fürchterlich nervige Möwe auf dem Mast gelandet wäre. Jene Möwe schien sich in den Kopf gesetzt zu haben, Kreska von der einzigen Sache, die sie sich wirklich wünschte, abzuhalten: Alleine zu sein.

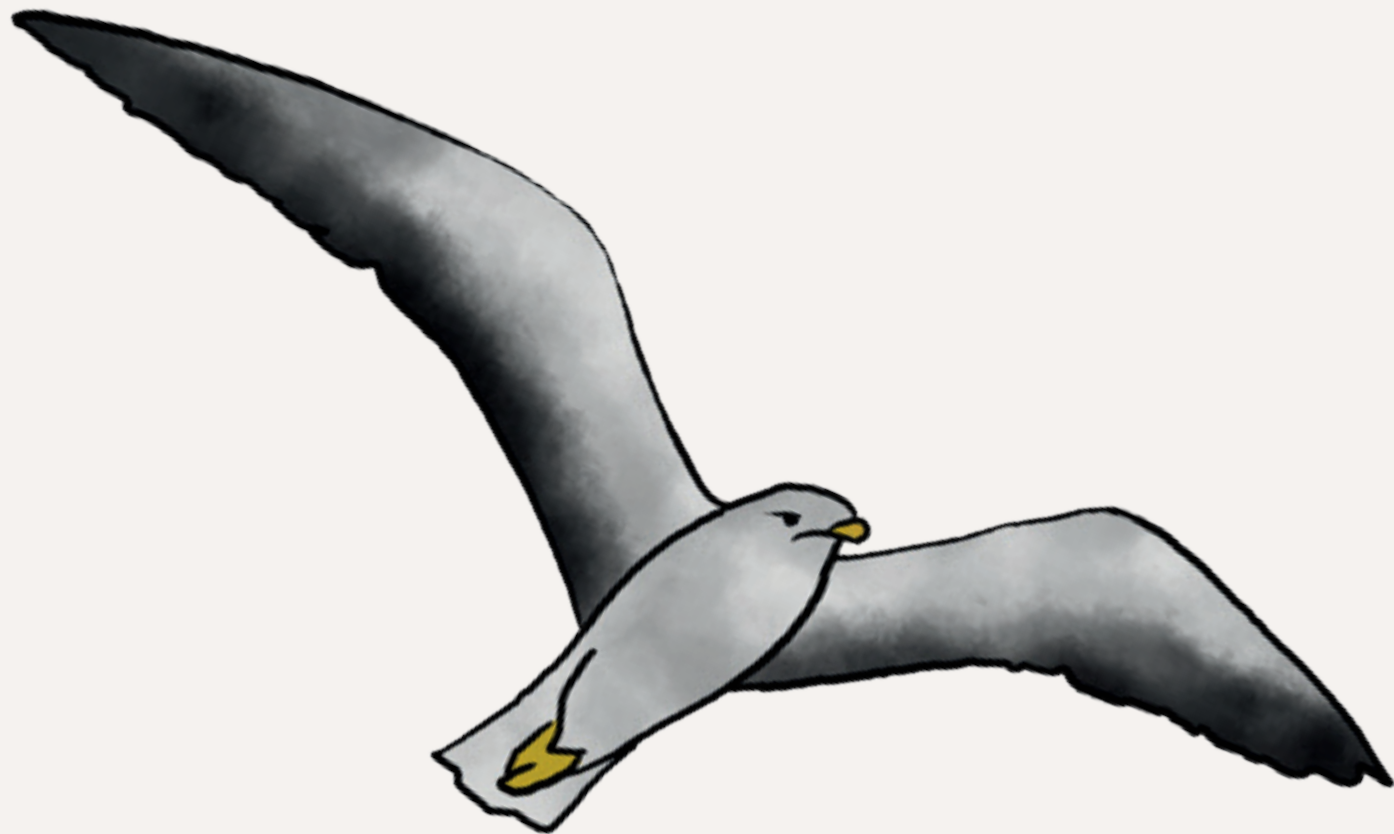
Zunächst begann sie damit, Kreska einfach nur auszulachen, weil sie noch nie ein Schiff in einem so schlechten Zustand gesehen habe, und es nur eine Frage der Zeit sei, bis die Kaleidoskop mitsamt ihrer verahrlosten Kapitänin sinken würde. Mehrmals täglich kam sie vorbeigeflogen, um Kreska auszulachen und mit einem Fisch zu bewerfen. Diese versuchte zunächst die Möwe zu ignorieren, doch nach einigen Tagen platzte ihr die Hutschnur und sie unternahm den kläglichen Versuch, einen der Fische zurück auf die Möwe zu werfen, was nur größeres Gelächter zur Folge hatte. Gekränkt heckte Kreska einen Plan aus, um sich zu rächen und baute eine Steinschleuder, um den Fisch zurück auf die Möwe schleudern zu können, womit sie die Möwe am nächsten Tag tatsächlich erwischte.



Die objektivierende Erkenntnis ist selbstvergessen. Im Erkenntnisakt wird mir das Objekt bekannt, aber nicht zugleich das erkennende Subjekt, nämlich ich selbst. Das Auge sieht sich selbst nicht, der Scheinwerfer liegt selbst im Dunkeln. Mich zu erkennen bedarf es eines eigenen, neuen Aktes, einer Reflexion des Lichtes auf mich.

Carl Friedrich von Weizsäcker⁸

Episode 5



Sie feierte ihren Triumph, bis ihr eine ganze Ladung Seetang ins Gesicht klatschte, die die Möwe für sie mitgebracht hatte.

Dieses Hin und Her zog sich einige Zeit und motivierte Kreska, einige der angeschleppten Nahrungsmittel zuzubereiten und zu essen; schließlich konnte sie der Möwe nicht die Genugtuung geben, Recht zu behalten und eines Tages zur verwaisten Kaleidoskop zurückzukehren.

Schon bald freute sich Kreska regelrecht, wenn sie die Silhouette der Möwe am Horizont erblickte, und nach und nach erwachten ihre Lebensgeister auf ein Neues.

Kreska gesteht, dass sie und die Möwe gute Freunde wurden, und dass, wenn sie auch viele weitere Schritte selbstständig unternehmen musste, um aus ihrer Einsamkeit zu entkommen, sie diesen ersten Schritt womöglich niemals ohne die Hilfe der Möwe geschafft hätte.

Nun weint GummiQ und sagt, dass sie froh sei, dass Kreska damals nicht verhungert sei und deutet an, dass sie auch gerne Hilfe haben möchte. Kreska schlägt vor, gemeinsam einen bekannten Obstbauern aufzusuchen, der schon vielen Leuten geholfen hat, die nicht mehr aufhören konnten, die zuckrigen Früchte zu essen.

Der Bauer nimmt die beiden freudig in Empfang und lädt GummiQ ein, einige Zeit bei ihm zu bleiben und ihm bei der Gartenarbeit zur Hand zu gehen. Kreska hält dies für eine fantastische Idee und schlägt vor, während der Zeit vor der Küste zu warten und einige längst fällige Reparaturen und Verbesserungen an der Kaleidoskop vorzunehmen.

Die Gummikuh vertraut Kreska und willigt ein. In den darauffolgenden Tagen unterrichtet der Bauer GummiQ in allerlei Techniken der Obstbaumzucht. Er zeigt ihr, wie man den Samen einpflanzt, ihn pflegt und beim Wachstum unterstützt. Er erklärt ihr, dass diese Arbeit nie abgeschlossen sei, da die Pflanze ein Eigenleben habe, welches sie immer wieder dazu bringen würde, zum Licht zu wachsen und nicht darauf zu achten, stabil und langlebig zu werden.

Genauso wie Kreska sich immer wieder Zeit nehmen müsse, um die Kaleidoskop zu pflegen, müsse er sich die Zeit nehmen, selbst ausgewachsene Bäume zu pflegen; so müsse sich auch GummiQ die Zeit nehmen, ihre eigenen Gewohnheiten zu kontrollieren und zu pflegen.

Und bei all diesen Dingen könne man nie erwarten, dass es einen Zustand des Fertigseins gäbe, sie brauchen konstante Fürsorge und diese müsse auch noch

in der richtigen Reihenfolge passieren. Es wäre absurd zu glauben, dass man heute einen Samen pflanzt und morgen seine Früchte ernten kann, und genauso absurd wäre es, zu denken, dass ein späterer Schritt hilfreich wäre, wenn die Pflanze noch gar nicht so weit ist und eigentlich erstmal noch viel fundamentalere Schritte durchleben muss.

Die meisten Dinge brauchen ihre Zeit und müssen zunächst ein gutes Fundament bekommen, damit sie später auch belastbar seien. GummiQ fühlt sich schon besser und ist froh, dass sie die Hilfe von Kreska und dem Bauern angenommen hat. Bei ihrer Abreise nimmt sie sich vor, dem Obstbauern in Zukunft regelmäßig Briefe zu schicken, um zu berichten, wie es ihr geht und wie sie ihre Gewohnheiten pflegt, damit sie nach ihren Wünschen wachsen und gedeihen können.

Am Ende hat GummiQ gelernt, dass Selbstständigkeit eine absolut essenzielle Eigenschaft ist und es trotzdem wichtig ist, Hilfe anzunehmen, wenn man selbst nicht weiter kommt.

Episode 6





Das Weiche siegt immer über das Harte.

Laotse⁹



Nun findet ein Bruch in der Geschichte statt.

GummiQ findet heraus, dass einige Dinge, die sie bisher einfach für wahr gehalten hat, hinterfragt werden sollten. Zunächst äußert sich dieses Motiv in einem Streit zwischen ihr und Kreska.

Letztere hat am Horizont die schwimmende Heimatinsel von GummiQ entdeckt, doch GummiQ ist absolut überzeugt davon, dass es sich dabei nicht um ihre Insel handeln könne. Sie besteht darauf, in dieser Hinsicht recht zu haben, schließlich kenne sie ja wohl ihre eigene Insel. Kreska gibt zu bedenken, dass etwas sehr Vertrautes von außen betrachtet völlig fremd erscheinen kann und schlägt vor, dass sie näher heranzufahren, um die Frage zu klären.

Schnell muss GummiQ ihre überzeugten Worte zurücknehmen, denn es handelt sich tatsächlich um GummiQs frühere Insel. Der Ärger über den Streit wird schnell von Aufregung abgelöst, denn GummiQ freut sich sehr darauf, nochmal das Gras ihrer Hei-

mat zu kosten. Übermütig will sie von Bord auf die Insel springen, doch dieses Manöver gelingt ihr nicht und sie landet im Wasser. Schreiend und sampelnd stellt GummiQ fest, dass sie eine natürlich begabte Schwimmerin ist und gar nicht untergeht. Sie hat sich grade beruhigt als plötzlich eine enorme Menge Wasser um sie herum verdrängt wird.

Es stellt sich heraus, dass die Insel schwimmt, weil sie der Panzer einer riesigen Schildkröte ist, die nun auftaucht und GummiQ auf ihrer Vorderpfote hält.

Von der Schildkröte erfährt GummiQ, dass ihre Geschwister zwar tatsächlich eines Tages im Meer verschwanden, jedoch ganz sicher nicht ertrunken seien, denn die Qs verbrächten normalerweise nur ihre Kindheit an Land. Die glitzernden Flecken der GummiQ ermöglichen es ihr, auch unter Wasser Luft zu bekommen, und irgendwo da draußen wartet ihre Familie sicherlich sehnsüchtig darauf, dass auch sie

sich dem Seeleben anschließt. GummiQ fragt die Schildkröte, ob sie eine Ahnung hat, wo ihre Familie sein könnte. Diese antwortet zu GummiQs Bedauern, dass sie selbst die Qs seit Ewigkeiten nicht gesehen habe, aber vor einiger Zeit mit einem Kapitän namens "Grünbart" sprach, der regelmäßig Handel mit ihnen trieb und sicher wisse, wo sie aufzufinden seien. Die Heimat dieses Kapitäns ist der Schildkröte wiederum sehr gut bekannt und so kann sie Kreska genau beschreiben, welchen Kurs sie nehmen muss, um den Kapitän zu finden.

GummiQ hat in vollem Maße erlebt, was es bedeutet, wenn die eigene Welt plötzlich Kopf steht. Wahrheiten, die sie für so fundamental richtig gehalten hatte, dass sie sie niemals hinterfragt hätte, sind als Missverständnisse entlarvt, und GummiQ hat plötzlich einen ganz anderen Blick auf die Welt, in der irgendwo ihre verloren geglaubte Familie versteckt ist.



Das Tolle am Bewußtsein ist:
Wenn man die Illusion hat, ein Bewußtsein zu haben, dann hat man auch eins.
Sie können die übliche Unterscheidung zwischen Schein und Wirklichkeit auf das Bewußtsein nicht so anwenden wie auf andere Phänomene.

John Searle¹⁰

N

Nun hat die Crew der Kaleidoskop also eine Mission: GummiQs Familie finden.

Doch ausgerechnet jetzt bleibt der Wind aus und sie treiben tagelang auf hoher See.

Zunächst kann GummiQ noch an sich halten. Doch in kurzen Vignetten sehen wir, wie sie sich von Tag zu Tag schlechter fühlt.

Am ersten Tag liegt sie in der Sonne, bis ihr irgendwann langweilig wird und sie zu Kreska in den Innenraum der Kaleidoskop geht. Hier stellt sie ganz erstaunt fest, wie anders ihr dieser wohlbekannte Ort auf einmal vorkommt. Viel dunkler. Erstaunt lernt sie von Kreska, dass das ganz normal sei, wenn man vorher lang im hellen Sonnenlicht war, da die Augen einige Zeit brauchen, um sich an neue Lichtverhältnisse zu gewöhnen.

GummiQ ist fasziniert von diesem Phänomen, und in der darauffolgenden Nacht träumt sie, dass sie Kreska überall auf der Kaleidoskop sucht, diese aber nirgendwo aufzufinden ist. Im Traum ist jeder Raum der Kaleidoskop in eine andere extreme Lichtstimmung getaucht, die von Raum zu Raum bedrohlicher zu wirken scheint.

Am nächsten Tag schüttelt GummiQ die Traumbilder schnell von sich ab und beginnt sich angesichts

der nach wie vor anhaltenden Flaute zu langweilen. Kreska schlägt vor, dass die beiden GummiQs neu erlernte Schwimmfähigkeiten testen könnten.

Zunächst hält GummiQ dies für eine gute Idee, doch als ihre Zehen das Wasser berühren, ist sie sich sicher, dass sie erfrieren würde, wenn sie in den Ozean spränge. Kreska verspricht ihr, dass sie ganz sicher nicht erfrieren wird und das Wasser nicht so kalt sei, sobald man einmal ganz drinnen ist. GummiQ lässt sich überzeugen und stellt erleichtert fest, dass Kreska recht hatte.

Als sie nach einiger Zeit mit Kreska wieder an Bord geht, ruft sie ganz verwirrt, dass ihr Körper plötzlich furchtbar schwer geworden sei. Kreska weist lachend darauf hin, dass ihr Körper nur wieder eine kurze Zeit bräuchte, um sich an die neuen Umstände zu gewöhnen, und ihr zwar schwerer vorkäme, aber nicht tatsächlich schwerer sei.

Das alles stimmt GummiQ nachdenklich und in dieser Nacht träumt sie, dass nicht nur Kreska, sondern auch ein großer Teil der Kaleidoskop verschwunden ist. GummiQ befindet sich auf einem kleinen Teil des Decks, der wie ein Floß durchs Wasser treibt. Sie fühlt sich so schwer, dass sie sich kaum bewegen kann, als ihr Gefährt in einen reißenden Strom gezogen wird.

Dieser ist auf der einen Seite gesäumt von Eisschollen und auf der anderen Seite von vulkanischen Geysieren. Immer wieder wird GummiQ von eiskalten oder kochend heißen Spritzern getroffen.

Nassgeschwitzt erwacht GummiQ am nächsten Morgen. Sie sucht sofort nach Kreska, um ihr von ihren Träumen zu erzählen. Kreska versucht zunächst die Situation herunterzuspielen, da das ja nur Träume gewesen seien. Doch GummiQ ist nicht ganz überzeugt, schließlich haben sich die Geschehnisse der Traumwelt so realistisch angefühlt.

Über den Tag hinweg purzeln immer wieder Fragen über das Träumen aus ihr heraus. Kreska gibt sich Mühe, GummiQs Ängste zu rationalisieren, indem sie ihr nahelegt, dass die Alpträume bestimmt daher kämen, dass die neuen Erkenntnisse über ihre verschollene Familie, gepaart mit der aktuellen Flaute, sie belasten. Sie glaubt, dass sobald sich GummiQs Psyche an diese neue Situation gewöhnt habe, bestimmt auch die Alpträume verschwinden würden.

Noch immer etwas beunruhigt, geht GummiQ an diesem Abend schlafen. Diesmal findet sie sich im Traum in einem großen, weiten Nichts wieder. In keiner Richtung scheint es irgendetwas zu geben. GummiQ beginnt zu weinen. Was, wenn das hier die wahre

Realität ist und sie ihre Familie, ihre Insel, die Kaleidoskop und Kreska einfach nur geträumt hat? Was wenn sie sich selbst auch nur geträumt hat und als Nächste verschwindet?

Für einen Moment schließt sie ihre Augen und in dieser Dunkelheit ertönt die Stimme von Kreska. Sie fragt GummiQ, ob es denn überhaupt schlimm sei, ihre Welt nur erträumt zu haben, solange sich der Traum real anfühle. Sie legt ihr nahe, dass es ja irgendein ursprüngliches träumendes Bewusstsein geben müsse, welches natürlich nicht verschwinden könne

Und schließlich schlägt sie vor, dass sie einfach versuchen könnte, weiter zu träumen, woraufhin GummiQ in der Traumwelt einschläft und in der Realität, sichtlich beruhigt erwacht.

GummiQ hat gelernt, dass Realität ein ganz subjektiver Begriff sein kann, der sich ständig verändert. Dass man manchmal von einer Sache so felsenfest überzeugt ist, dass man überhaupt keine anderen Möglichkeiten in Betracht zieht. Und doch ist es in anderen Fällen sinnvoll, die Realität, die man kennt, als wahr anzunehmen und sich auf die Welt, die man gewöhnt ist zu verlassen. Sie sieht ein, dass manche Fragen einfach keine voll befriedigenden Antworten haben und es nicht immer produktiv ist, trotzdem weiter Fragen zu stellen.

Episode 8

Kaum ist dieser innere Konflikt überwunden, nehmen der Wind und damit auch die Kaleidoskop wieder Fahrt auf.

Die beiden Seefahrerinnen sind nun ganz in der Nähe der Insel, die die Riesenschildkröte beschrieben hat. Kreska möchte allerdings vorher noch einen Zwischenstopp an einem nahegelegenen Hafen einlegen, um die Vorräte der Kaleidoskop aufzustocken.

Als sie nach dem Einkaufen zum Schiff zurückkehren, sitzt ein alter Matrose auf dem Deck der Kaleidoskop und grinst die beiden fröhlich an. Kreska erkennt ihn schnell, es handelt sich um Freddy, einen der ursprünglichen Matrosen der Kaleidoskop. Sie kann es kaum glauben und lädt ihren alten Kollegen ein, mit ihr und GummiQ an Bord der Kaleidoskop zu Mittag zu essen.

Die drei segeln ein Stück vor die Küste und bereiten gemeinsam ein kleines Festmahl zu. Beim Kochen schwappt eine überraschend große Welle gegen das Schiff, was GummiQ, die grade einen großen Topf trägt, aus dem Gleichgewicht bringt. Sie stürzt und das ganze leckere Essen geht über Board. GummiQ ist nach weinen zumute, doch als Kreska und Freddy in Gelächter ausbrechen, muss auch sie Schmunzeln. Freddy schlägt vor, stattdessen Mittagessen in einem

Hafenrestaurant zu besorgen, und in der nächsten Einstellung sehen wir, wie Freddy auf dem Beiboot der Kaleidoskop mit einem alternativen Mahl zurückkehrt.

Bis in die frühen Abendstunden sitzen die drei an Deck. Freddy und Kreska bringen GummiQ einige alte Seemannslieder bei und zeigen ihr ein Kartenspiel, das sie früher immer mit der ganzen Crew gespielt haben. GummiQ amüsiert sich wie selten zuvor, doch als sie Freddy kurz nach Sonnenuntergang wieder an Land absetzen, merkt sie, dass Kreska irgendetwas zu bedrücken scheint.

Unter einem klaren Sternenhimmel fragt sie Kreska, warum sie plötzlich so traurig wirke und diese beginnt nach kurzem Zögern zu erzählen, dass sie sich heute sehr an die alte Zeit erinnert gefühlt hat, bevor ihr Kapitän verschwand. Damals wimmelte es auf der Kaleidoskop nur so von Leben und Fröhlichkeit. Sie gesteht, dass der Sturm, in dem ihr Kapitän verschwand, alles verändert habe und sie sich nie wieder so unbeschwert gefühlt hat wie damals. Kreska gesteht GummiQ, dass sie sich manchmal fragt, ob sie es vielleicht hätte verhindern und ihren Kapitän hätte retten können, wenn sie besser auf ihn aufgepasst hätte. Als sie GummiQs traurigen Blick bemerkt, fügt sie hinzu,





Wer mit sich selbst in Frieden leben will,
muss sich so akzeptieren, wie er ist.

Selma Lagerlöf¹¹

Episode 8

dass sich das Leben zwar meistens anders entwickelt als man erwartet, doch nicht alle Überraschungen schlecht seien. Immerhin ist sie nun Kapitänin ihrer eigenen Crew und sie könne sich keine bessere Matrosin wünschen.

Doch GummiQ kann nicht mehr an sich halten. Zwischen tiefen Schluchzern beginnt sie Kreska zu erklären, dass sie ein furchtbar schlechtes Gewissen gegenüber ihrer Familie habe. Was wenn ihre Geschwister sie genauso vermissen, wie Kreska den alten Kapitän? Kreska nimmt GummiQ in den Arm. Sie sagt, dass sie verstehe, wie sie sich fühlt, da sie sich ja selbst Vorwürfe wegen der Vergangenheit mache. Aber letzten Endes führe dieser Gedankengang zu nichts. Man könne ja die Vergangenheit nicht mehr ändern, und besonders wenn man die Konsequenzen des eigenen Handelns nicht vorhersehen konnte, sollte man sich auch nicht zu viele Vorwürfe deswegen machen.

Kreska erinnert GummiQ, dass man überhaupt nicht wissen könne, wie das Leben gelaufen wäre, wenn sie damals nicht zurückgeblieben wäre und dass sie selbst sehr froh sei, die Chance gehabt zu haben, GummiQ kennenzulernen. Während sie das sagt, fährt die Kamera an der Seite der Kaleidoskop herunter und der Zuschauer sieht, wie das Essen, das GummiQ über

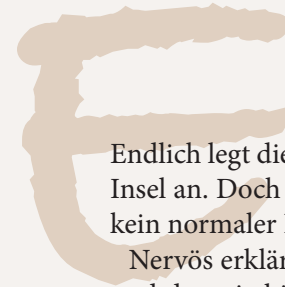
Board geworfen hat, im Wasser treibt und viele kleine Meereslebewesen sich daran erfreuen.

Als Schlusswort versichert Kreska GummiQ, dass ihre Familie sich sicherlich einfach nur freuen wird, sie zu sehen.

GummiQ hat gelernt, dass Realität ein ganz subjektiver Begriff sein kann, der sich ständig verändert. Dass man manchmal von einer Sache so felsenfest überzeugt ist, dass man überhaupt keine anderen Möglichkeiten in Betracht zieht. Und doch ist es in anderen Fällen sinnvoll die Realität, die man kennt, als wahr anzunehmen und sich auf die Welt, die man gewöhnt ist zu verlassen. Sie sieht ein, dass manche Fragen einfach keine voll befriedigenden Antworten haben und es nicht immer produktiv ist, trotzdem weiter Fragen zu stellen.

Episode 9





Endlich legt die Kaleidoskop im Hafen von Grünbarts Insel an. Doch sehr schnell bemerkt Kreska, dass dies kein normaler Hafen ist, sondern eine Piratenbucht.

Nervös erklärt sie GummiQ die Natur der Piraterie, und dass sie hier besonders vorsichtig sein sollte mit den Dingen, die sie sagt und tut.

An den Docks finden sie schnell heraus, welches Schiff dem Kapitän Grünbart gehört und gehen an Bord. Grünbart empfängt sie in der Kapitänskajüte und versteht ihr Anliegen sofort. Mit einem schiefen Lächeln erklärt er, dass er den Aufenthaltsort von GummiQs Familie kenne, diesen jedoch nur gegen einen Preis herausgeben würde. Er möchte einen Beutel getrocknetes Gras von der Schildkröteninsel, auf der GummiQ aufgewachsen ist. Zum großen Erstaunen der Kreska verkündet GummiQ, dass dies überhaupt kein Problem sei, und sie morgen mit der Ware zurückkommen würden.


Wieder auf der Kaleidoskop fragt Kreska, wie sich GummiQ vorstellt innerhalb von einem Tag die Insel wiederzufinden. GummiQ lächelt verschmitzt und erklärt, dass sie sich einen Plan überlegt hat, um Kapitän Grünbart hereinzulegen. Sie will einfach auf der nächstbesten Insel Gras einsammeln und trocknen. Sie ist sich sicher, dass der Kapitän den Unterschied

nicht bemerken würde, bevor die beiden längst über alle Berge seien.

Kreska gibt zu bedenken, dass dieser Plan vielleicht unvorhersehbare Konsequenzen haben könnte und ihr etwas unsicher erscheint. Außerdem wäre es ja nicht unmöglich, die Schildkröte zu suchen und einfach in ein paar Wochen zurückzukommen. Doch GummiQ ist absolut überzeugt, dass ihr Plan wasserdicht sei, und im Zweifel ja nur einem fiesen Piraten schaden würde, der versucht einen Vorteil aus ihrer misslichen Lage zu ziehen.

Die beiden setzen den Plan also in die Tat um und er geht tatsächlich auf. Grünbart verrät ihnen den Ort, an dem die Qs leben und sie können unbehelligt die Pirateninsel verlassen.

Am selben Abend beobachten die beiden in der Ferne einen fürchterlichen Sturm und Kreska fragt sich, ob dies wohl ein schlechtes Omen sei. Und tatsächlich scheinen sie am nächsten Morgen von ihrem Plan wieder eingeholt zu werden, denn plötzlich taucht im morgendlichen Nebel das stark lädierte Schiff von Kapitän Grünbart neben der winzigen Kaleidoskop auf. Die Piraten werfen mit ihren Enterhaken und plötzlich finden sich GummiQ und Kreska umgeben von grimmig aussehenden Matrosen wieder.



Heute gilt es als übertrieben, die stete Rücksichtnahme auf alles Lebendige bis zu seinen niedersten Erscheinungen herab als Forderung einer vernunftgemäßen Ethik auszugeben. Es kommt aber die Zeit, wo man staunen wird, daß die Menschheit so lange brauchte, um gedankenlose Schädigung von Leben als mit Ethik unvereinbar einzusehen. Ethik ist ins Grenzenlose erweiterte Verantwortung gegen alles, was lebt.

Albert Schweitzer¹²

Grünbart tritt aus ihnen hervor und steht nun vor den beiden Seefahrerinnen. Mit kühler Stimme und grimmiger Miene berichtet er, dass er seinen Matrosen wie immer einen Tee aus den Gräsern der Schildkröteninsel zubereitet habe, da sie in einen Sturm gerieten und der Tee für gewöhnlich gegen Seekrankheit eingesetzt würde. Doch plötzlich seien alle Matrosen, die den Tee tranken, mit fürchterlichen Bauchschmerzen zusammengebrochen. Sein Schiff wäre wegen der fehlenden Mannstärke beinahe gekentert. Er fragt GummiQ, auf welcher Insel sie das falsche Gras gesammelt habe, da er je nachdem, um was für ein Gras es sich tatsächlich handelte, eine andere Medizin verabreicht werden müsse.

GummiQ beschreibt verängstigt die Insel, woraufhin der Kapitän laut aufseufzt. Er sagt, dass das Gras dieser Insel zum Glück nicht tödlich sei, doch es leider auch kein Gegenmittel gäbe. GummiQ entschuldigt sich und fragt, ob sie das irgendwie wieder gut machen könne, doch Grünbart erwidert, dass man manche Dinge nicht zurücknehmen kann und verlässt mit seiner Crew die Kaleidoskop.

Bedrückt gesteht sich GummiQ ein, die falsche Entscheidung getroffen zu haben, und dass sie die Konsequenzen ihres Plans nicht ausreichend bedacht habe.

Sie hat gelernt, dass es manchmal Situationen gibt, in denen man keine Chance hat, die Konsequenzen der eigenen Entscheidungen vorherzusehen, und dass man sich in diesen Situationen auf keinen Fall schämen sollte. Gleichzeitig sollte man auch nicht zu unbesonnen alle möglichen negativen Konsequenzen einer Entscheidung ignorieren und lieber verhindern, dass schlimme Dinge passieren, als hinterher zu versuchen, sie wieder gutzumachen.

Episode 10

Im frühen Morgengrauen wird GummiQ sanft von Kreska geweckt. Die Kaleidoskop hat endlich den Ort erreicht, den Grünbart beschrieben hat.

Es ist ein einzelner, gigantischer Fels, der aus dem Meer ragt. Und als die ersten, gleißenden Sonnenstrahlen den Felsen treffen, klettern einige Qs aus dem Wasser, um sich in ihnen zu baden. GummiQ ruft und winkt und springt über Board, um zu ihnen zu schwimmen, während Kreska in Ruhe das Beiboot zu Wasser lässt.

Bald ist GummiQ von einer Herde Qs umgeben, die sie umarmen und mit ihr lachen. Sie laden sie ein, ihr Unterwasserreich zu sehen, und schwimmen mit ihr um den Felsen herum immer tiefer. Nun sieht GummiQ, dass der unter Wasser liegende Teil des Felsens durchlöchert ist mit gemütlich eingerichteten Höhlen, die wiederum gesäumt sind von leuchtenden Korallen. GummiQs Augen funkeln in ihrem Licht. Sie wird zur Höhle ihrer Geschwister und Eltern geführt, die sie unter Tränen empfangen. Man bietet ihr sofort ein Bett in der Höhle an, auf das sich GummiQ setzt. Sie wird über ihr Leben ausgefragt, und die Geschwister gestehen, sich zu schämen, damals zu spät gemerkt zu haben, dass GummiQ nicht mit ihnen gekommen ist.

Die Eltern erzählen GummiQ, dass es schon immer


Tradition war, die Kinder auf der Schildkröteninsel grasen zu lassen, bis sie groß genug sind, um die weite Reise anzutreten, und dass bisher noch jedes kleine Q den Weg instinktiv gefunden habe. Als GummiQ sich als Ausnahme für diese Regel beschreiben will, lachen die Eltern nur und bemerken, dass sie ja schließlich doch hier angekommen sei und nun endlich bei ihrer Familie leben könne.

Zunächst freut sich GummiQ, und es wird in mehreren Vignetten gezeigt, wie sie den Tag in diesem magischen Unterwasserreich verbringt. Erst als sie die Geschwister zum Sonnenbaden in den letzten Sonnenstrahlen des Tages auf der Spitze des Felsens einladen, bemerkt GummiQ, dass sie Kreska, die sich hier zwischen ein paar Qs sonnt, den ganzen Tag vergessen hat. GummiQ steht plötzlich vor einem neuen Problem: Wie möchte sie ihr weiteres Leben verbringen?

Ihre Geschwister laden sie natürlich ein, mit ihnen in ihrem Unterwasser-Paradies zu leben, doch GummiQ möchte eigentlich Kreska nicht zurücklassen.

Als die Sonne untergeht, kehren die Qs nach und nach ins Wasser zurück. Und als Kreska fragt, ob GummiQ diese Nacht mit ihr auf dem Schiff oder unter Wasser bei den Qs verbringen möchte, erklärt GummiQ, dass sie am liebsten noch ein bisschen alleine hier bleiben





Freiheit ist ebenso wie Selbstbewußtsein ein gradu-
elles Phänomen: wir sind um so freier, je umfassen-
der wir die Faktoren, die unser Sein und Handeln,
unser Wollen und Fühlen bestimmen, erkennen,
denn nur wenn wir sie kennen, können wir sie ge-
gebenenfalls kontrollieren, können wir uns selb-
ständig, überlegend, wählend zu ihnen verhalten,
können wir so oder so zu ihnen Stellung nehmen.

Ernst Tugendhat¹³

möchte, um in Ruhe nachzudenken. So bleibt sie alleine auf der Spitze des Felsens zurück und betrachtet den Nachthimmel.

Zunächst wird sie angesichts ihrer Optionen ganz verzweifelt; schließlich müsse sie egal, für welches Leben sie sich entscheidet, das andere aufgeben. Sie hat das Gefühl, nur verlieren zu können. Sie dreht einen kleinen Stein in ihren Händen, der auf der einen Seite von Moos und auf der anderen von Korallen bedeckt ist. Sie fragt sich, ob sie, wenn sie bei beiden Entscheidungen etwas verliert, nicht auch bei beiden etwas gewinnt. Ob sie nicht gleichzeitig nur eine falsche und nur eine richtige Entscheidung treffen könne. Denn beide Leben wären sehr gute Leben und ihr wird klar, dass manchmal beides wahr ist. Eine Entscheidung für etwas ist oft auch eine Entscheidung gegen etwas, und nur weil sie ihr Leben nur mit einer der beiden Parteien verbringen kann, heißt es nicht, dass sie die andere nicht liebt, und sie nicht oft besuchen kann.

Mit dieser Erkenntnis kann sie ihre Wahl treffen. Sie schwimmt zur Kaleidoskop und trifft Kreska noch wach an Deck an. Sie fragt sie, ob sie weiter mit ihr die Meere besegeln könne und ob sie mit ihr zusammen immer mal wieder hier vorbeifahren würde, um bei der Familie Urlaub zu machen. Kreska lächelt und

nimmt GummiQ in den Arm. Ein paar Tränen laufen ihr über das Gesicht und in der nächsten Einstellung schreibt sie in ihr Kapitänslögbuch, dass sie glaubt, dass GummiQ und sie selbst nun wahrhaft eine Crew seien. Sie schreibt an ihren alten Kapitän und fragt sich, was er wohl darüber denken würde, als sie von einem leisen Klopfen an der Tür unterbrochen wird.

GummiQ sagt, dass sie nicht schlafen konnte und fragt, ob Kreska mit ihr den Sonnenaufgang betrachten möchte. Die beiden setzen sich in GummiQs Hängematte und Schaukeln gemeinsam auf der Kaleidoskop, bis am Horizont langsam ein gleißendes, weißes Licht erscheint und den Bildschirm füllt.





Das Trailerkonzept

Die Idee

Als kreativen Anstoß zur Stilfindung haben wir uns diverse Animationen angeschaut und sind auf die „Thinkwild Studio!“-Produktion „SIM-PATIA - WATER-COLOR ANIMATION VIDEO“ gestoßen; einen Promotionsfilm für die Non-profit Organisation „Sim-patia“¹⁴. Besonderes Merkmal bei dieser Arbeit sind die fließenden Übergänge, die durch eine Art Aquarellstil besonders gut funktionieren, da die Wasserfarbe wortwörtlich „fließt“ und dadurch die Bilder ineinander verlaufen lässt. Objekte verwandeln sich in andere, formähnliche Objekte und verbinden damit organisch die Szenen.

Inspiziert durch diese ungewöhnliche Animation, haben wir begonnen das Skript für unseren Film zu schreiben; mit dem gestalterischen Fokus auf nahtlosen Szenenübergängen und damit einhergehend, wenig Schnitten. Die Situationen und Umgebungen verändern sich stetig und bieten somit immer wieder neue Schauplätze.

Inhaltlich war es unser Ziel, dem Zuschauer einen repräsentativen Einblick in die GummiQ-Welt zu bieten, indem wir die Beziehung der beiden Protagonisten darstellen. Wir ließen Elemente aus jeder Episode mit einfließen, die wir in chronologischer Reihenfolge zusammensetzen. So entstand als Trailer die Geschichte der ersten Staffel in Kurzform, wobei wir die einzelnen Elemente der Geschichte so frei interpretierten, dass ein gestalterischer roter Faden entstehen konnte. Wir wollten nicht nur Einzelframes der verschiedenen Episoden anfertigen und hintereinander schneiden, sondern vielmehr die einzelnen Episoden-Elemente so darstellen, dass sie ineinandergreifen und eine nahtlose Kette von Ereignissen entsteht.

Kennt der Zuschauer die Serie noch nicht, bekommt er einen Vorgeschmack, was die Serie zu bieten hat, ohne dass Inhalte vorweggenommen werden. Kennt der Zuschauer die Serie bereits, hat er die Möglichkeit, die einzelnen Episoden wiederzuerkennen.

Der Zuschauer wird, weitestgehend, in einem One-shot durch den Trailer geführt, was den Roadtrip-Charakter der Geschichte aufgreift. Es gibt ruhige Momente, in denen Zeit zum Innehalten ist, sowie aufregende Momente, in denen die Ereignisse schnell aufeinander folgen. Dies ergibt einen dynamischen und interessanten Erzählfluss.

Der Sprechertext wurde an die Bilder angepasst, wodurch sie sich gegenseitig optimal ergänzen und die Geschichte gleichzeitig visuell und auditiv erzählt wird, was besonders verständlich für ein junges Publikum ist.

Als Sprecherin konnten wir *Marianne Graffam*¹⁵ gewinnen. Sie hat entsprechend unseres Briefings eine junge, aufgeweckte Kreska gesprochen, deren Tonalität mitreißt und Abenteuerlust weckt.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Trailers ist die Musik, die eine gefühlvolle, heroische und abenteuerlustige Atmosphäre erzeugt. Sie wurde von *Eric Michels* komponiert und ist optimal auf die erzählerische Dynamik des Trailers abgestimmt. Besonders in den Passagen ohne Sprecher kann sie viel Raum einnehmen, und wird zu einem starken Träger für Emotionen.

In den verschiedenen Korrekturschleifen mit Eric haben wir besonders bei den Soundeffekten den Fokus darauf gelegt, die Emotionen des Storytellings zu unterstützen und keinen Gegenpol zu erzeugen. So quietscht GummiQ beispielsweise, wenn sie aus der Hängematte purzelt, doch wenn sie von der Hand der Schildkröte fällt, quietscht sie nicht. Ersteres, soll GummiQ spielerisch als tollpatschigen und naiven Charakter etablieren, was das Quitesche-Enten-Geräusch sehr angebracht macht. Letzteres ist die Einleitung für einen ernsten Moment, in dem sich GummiQ allein und verloren fühlt, weswegen wir hier auf das Quietschen verzichtet haben.

Insgesamt finden wir, sowohl Eric als auch Marianne haben einen fantastischen und hochprofessionellen Job gemacht. Ihnen ist es gelungen, unsere Vision optimal umzusetzen.

Der Plot

Fade-In.

Der Trailer wird von der Stimme der Vogelscheuche getragen, die einen Logbucheintrag macht, in dem sie von ihrer neuen Wegbegleiterin GummiQ erzählt. Dies wird direkt in der ersten Szene etabliert, in der Kreska in der Kajüte an ihrem Schreibtisch sitzt, eine Gaslampe entzündet und beginnt mit einer Feder in ein Buch zu schreiben.

Die Kamera beginnt im Supercloseup am Papier hochzufahren, welches die längste Kamerafahrt im Film einläutet. Zunächst sehen wir, wie sich die Schrift in Wellen verwandelt, aus dem Papier wird ein Ozean und schon fahren wir an dem Boot Kaleidoskop vorbei. Auf diesem steht Kreska und blickt durch ihr Kaleidoskop in Richtung einer kleinen Insel mitten im Meer, auf die die Kamera nun zufliegt. Sie landet am Strand und wir sehen zwei Palmen, zwischen die eine Hängematte gespannt ist. In ihr liegt GummiQ, wacht auf und fällt heraus. Kreska hilft ihr auf und im selben Moment verwandelt sich die Umgebung in das Deck der Kaleidoskop, wobei die Palmenstämme zu senkrechten Balken auf dem Schiff werden. Die Kamera nimmt kurze Zeit später wieder an Bewegung auf und

fährt an den Balken gen Himmel, wodurch sich diese weiter oben als Baumstämme entpuppen. In den farbenfrohen Baumkronen angekommen, löst sich ein einzelnes Blatt und die Kamera folgt seinem Fall wieder nach Unten. Nun ist aber nicht mehr das Boot zu sehen, sondern eine Lichtung in einem kunterbunten Wald. Hier sitzen die beiden Protagonistinnen angelehnt an einen Baumstamm. Kreska scheint etwas Lustiges zu erzählen, denn GummiQ ist ausgiebig am Kichern. Doch die Kamera verweilt nur kurz auf ihnen, im nächsten Moment fährt sie weiter nach unten und aus der Dunkelheit einiger Büsche entsteht ein sternengespickter Nachthimmel, der wiederum den Hintergrund einer neuen Szenerie bildet. Wir sehen eine neue Insel, an deren Steg die Kaleidoskop anliegt. Die Spitze der Insel ist in einen regenbogenfarbenen, aurorafarbenen Lichtschleier gehüllt und alles überstrahlend hängt ein dicker Vollmond am Himmel. Die Kamera zoomt auf die Spiegelung des Mondes im Meer, welche sich in einen Suppenteller verwandelt. Wir befinden uns nun in der Kajüte, an dessen Tisch GummiQ der kranken Vogelscheuche den Suppen-

teller zuschiebt. Diese isst und es geht ihr merklich besser. Im Vordergrund ist GummiQ zu sehen, wie sie plötzlich abgelenkt wird, da Kerne von der Decke fallen, bis sie den ganzen Hintergrund ausfüllen und GummiQ alleine ist. Erneut beginnt eine lange Kamerafahrt, die zunächst am Kernhaufen nach oben in die Dunkelheit fährt. Aus dieser Dunkelheit schwebt eine Möwe empor, und mit ihr ändert sich der Hintergrund; erst in himmelblau, dann in ozeanblau.

Es steigen zuerst Luftblasen und dann eine im Wasser schwebende GummiQ herauf. Hinter ihr erscheint aus dem Dunkeln des Ozeans ein riesenhaftes Auge. Es öffnet sich, erblickt GummiQ und der Arm einer Wasserschildkröte fährt nach oben und nimmt unsere Heldin mit bis an die Wasseroberfläche. Der Kopf der Schildkröte wird sichtbar, und im Hintergrund steigt eine Insel empor, die sich als Schildkrötenpanzer herausstellt. Doch auch auf diesem Bild verweilen wir nur kurz, denn der Hintergrund mitsamt Schildkröte löst sich auf, und zurück bleibt nur GummiQ vor einer weißen undefinierten Farbfläche. Sie beginnt ein Stück zu fallen, bis sie auf einem weißen Boden

aufkommt. Nach einem Moment des Orientierens erblickt sie Kreska; beide laufen aufeinander zu und treffen sich in einer liebevollen Umarmung. Die Umgebung ändert sich, und wir befinden uns wieder an Deck der Kaleidoskop. Zunächst noch bei Nacht, hält ihre Umarmung an, während sich ihre Umgebung in eine Szenerie bei Tageslicht verwandelt.

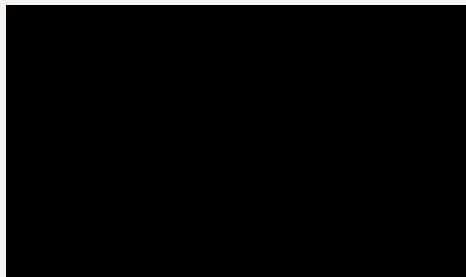
Hinter den beiden fährt zeitgleich ein Piratenschiff ins Bild und entzündet kurz nach Ankunft eine Kanone. Die beiden springen auseinander, die Kanonenkugel fliegt zwischen ihnen hindurch in Richtung Zuschauer und die Kamera verfolgt sie, bis sie sich in einen kugelförmigen Stein verwandelt, der halb mit Moos, halb mit Korallen bedeckt ist. Dieser dreht sich in GummiQs Händen, während die Kamera herauszoomt, und der letzte Umgebungswechsel sichtbar wird. Die beiden sitzen auf dem Felsvorsprung einer Insel bei Sonnenaufgang. Vor der Insel schwankt die Kaleidoskop auf den Wellen, am Himmel erscheint das Serienlogo.

Fade-to black.

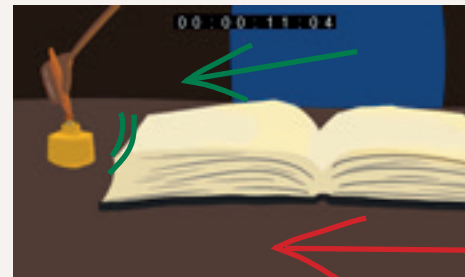


Das Storyboard

 = Kamerabewegungen (Zooms, Kamerafahrten etc.)
 = Bewegungen im Bild (von Personen und Objekten)



(KRESKA - OFF)
 „Mein lieber Freund,



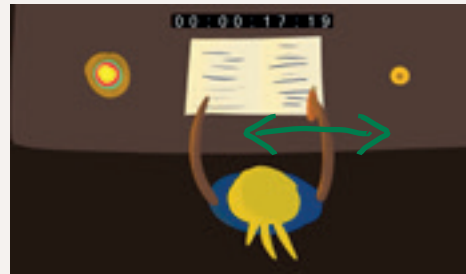
Ich möchte dir eine fantastische
 Geschichte erzählen.



Sie handelt von meinem Weg zur wasch-



echten Kapitänin der Kaleidoskop
 und ganz besonders von meiner neuen Crew.



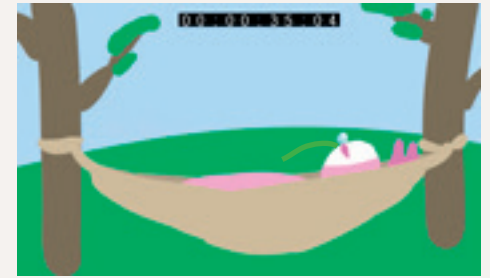
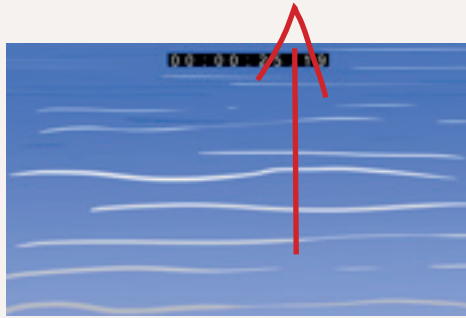
Denn ein Kapitän ohne Gesellschaft ist nur
 ein einsamer Seefahrer! Und genau das war
 ich, bis



ich meiner neuen



Matrosin begegnete.



Ihr Name



ist GummiQ



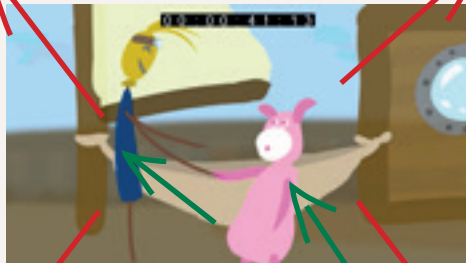
und es gab so viel,

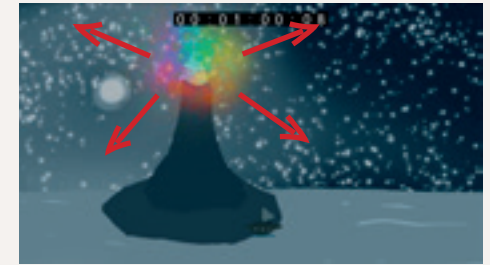
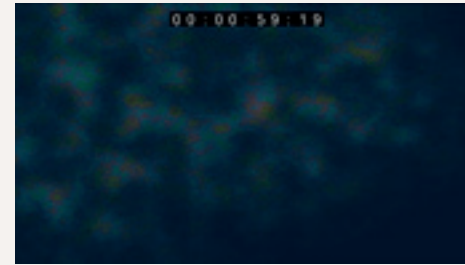
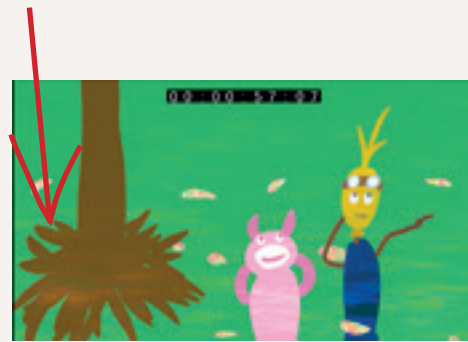
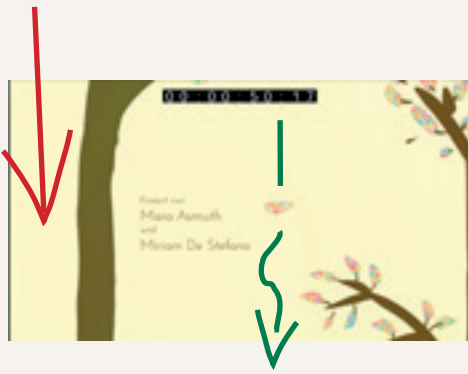


was sie noch nicht kannte,

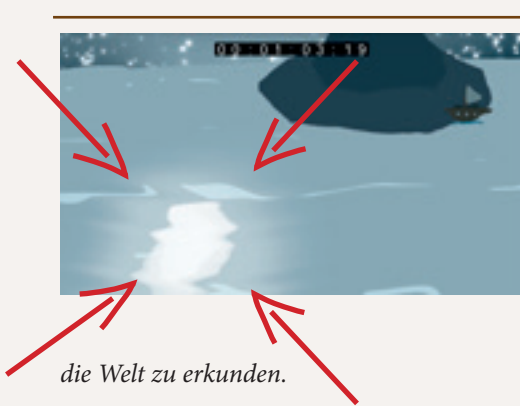


bevor wir uns trafen.

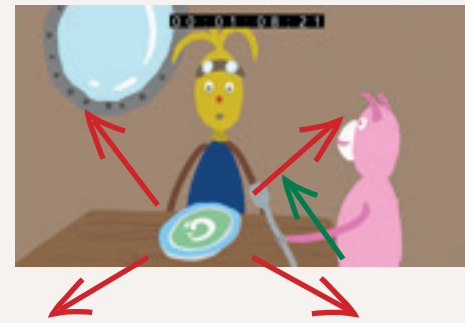
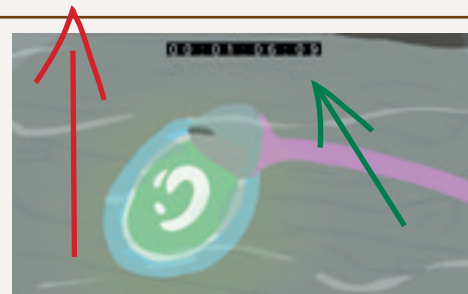




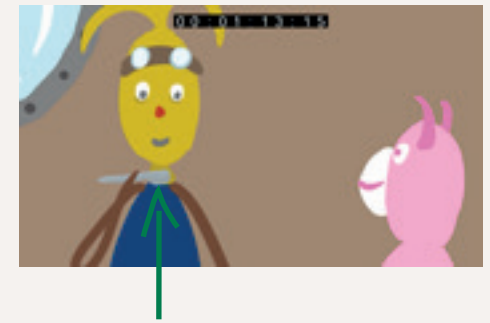
Sie hatte einen unersättlichen Wissensdurst, der mich veranlasste, ihr alles beizubringen, was ich wusste und gemeinsam mit ihr



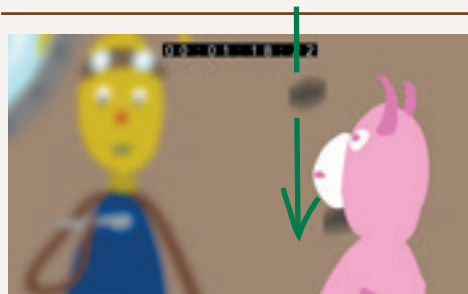
die Welt zu erkunden.



Im Gegenzug lernte ich von ihr alles über sie.



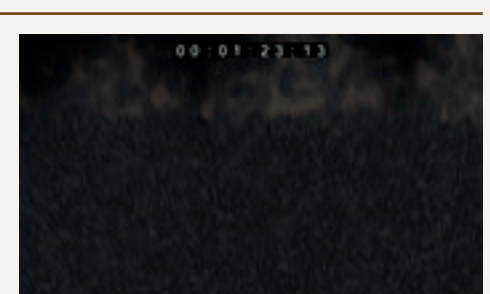
Ihre Perspektive auf die neuen Eindrücke, ihre Vergangenheit und sogar

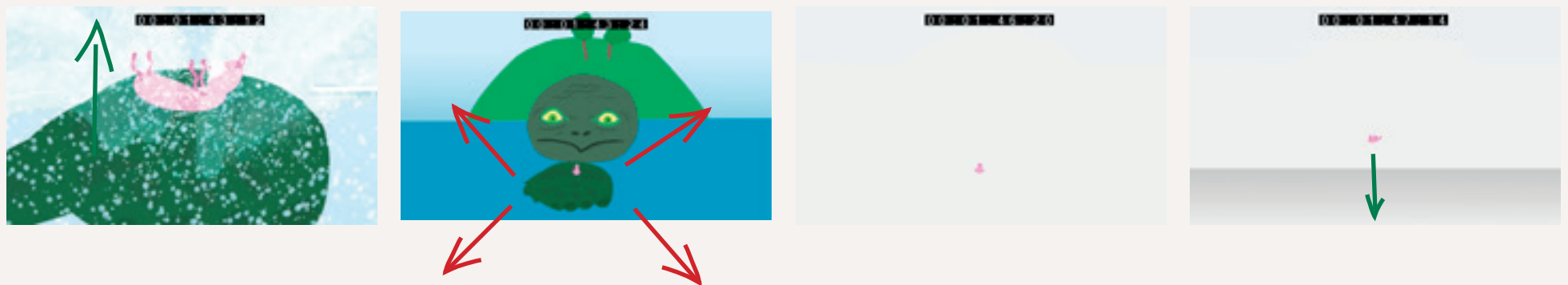
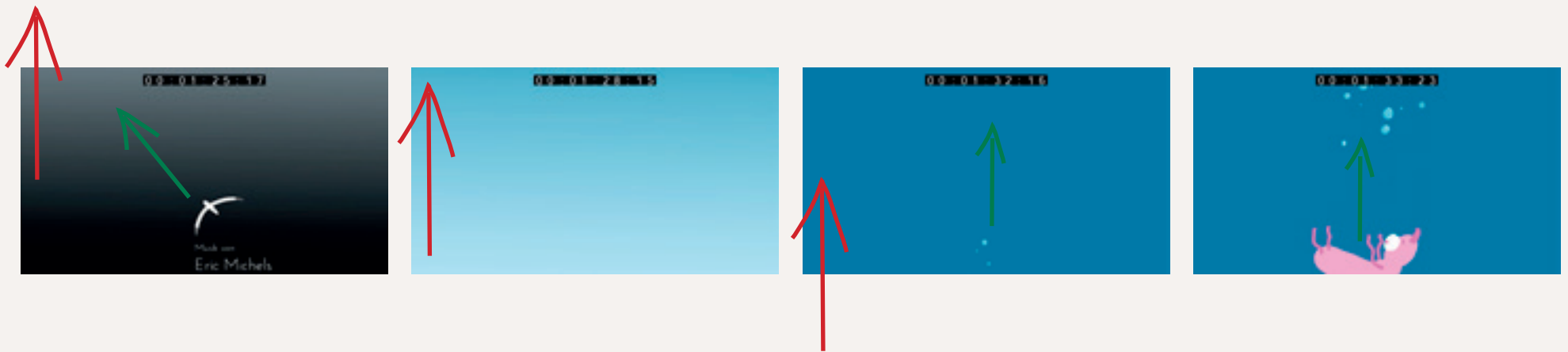


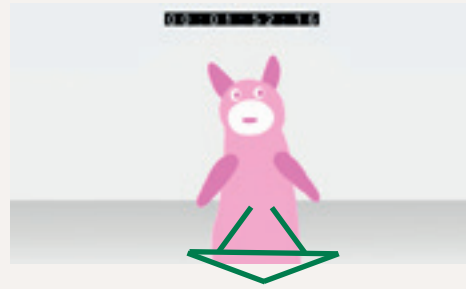
ihre Geheimnisse



vertraute sie mir an.



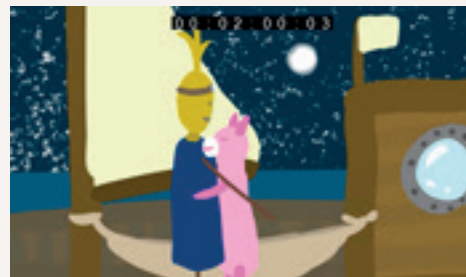




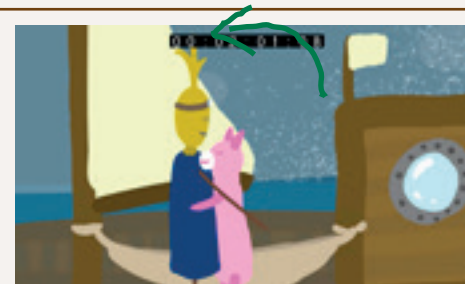
Wir lernten



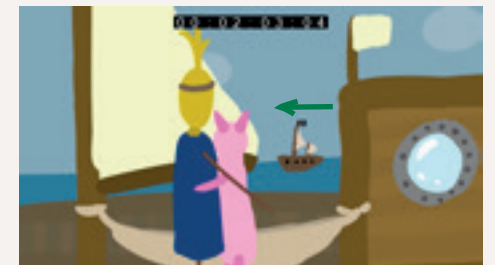
aufeinander



aufzupassen



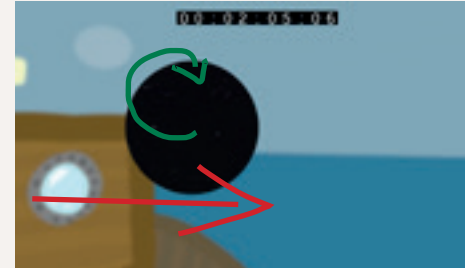
und auf die Welt,



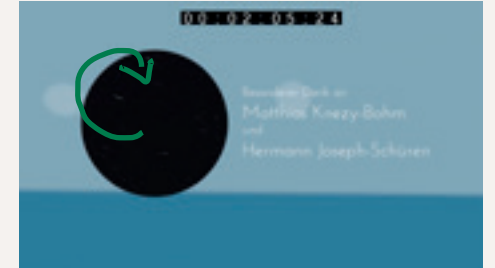
die uns umgibt.



Auf welchen Ebenen der Existenz



du auch immer grade wandeln magst,



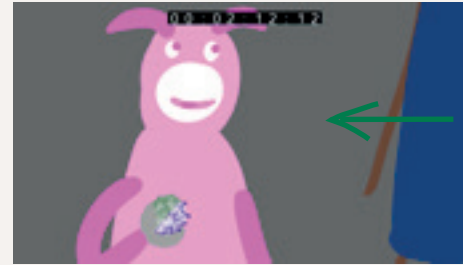
mein lieber Freund,



ich werde dir von allem,



was wir erleben, berichten.



Vom Suchen,



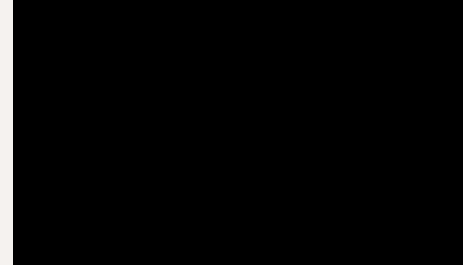
vom Erkennen



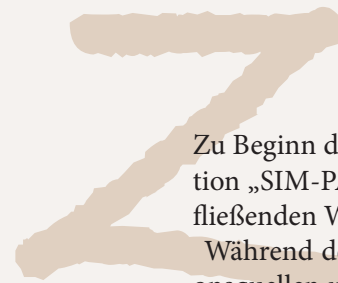
und vom Immer-Wieder-Neuerkennen



- von GummiQs Reisen.



Digital-Stop-Motion



Zu Beginn der illustratorischen Stilfindung hatten wir die Vision, uns der Inspiration „SIM-PATIA - WATERCOLOR ANIMATION VIDEO“ anzunähern und mit fließenden Wasserfarben zu arbeiten.

Während der Stilfindungsphase lösten wir uns von den Einflüssen der Inspirationsquellen und erarbeiteten einen eigenständigen Illustrations- und Animationsstil, der einerseits zielgruppengerecht den Inhalt visuell unterstützt und hervorhebt, aber andererseits auch innerhalb der straffen Produktionszeit umsetzbar ist. Am Ende entstand ein Zusammenwirken von digitalem Artwork (digital painting), Nachbearbeitung und komplexer Charakteranimation in teils dreidimensionalen Szenenaufbauten, das allen Ansprüchen genügte.

Fundamental war bei der Stilfindung für uns, den in der Konzeption angedachten Stopmotion-Look geschmackvoll umzusetzen. Durch die Entscheidung digital zu arbeiten, mussten wir uns ein Stück weit von der Optik eines analog entstandenen Stop-Motion-Films entfernen. So schufen wir unseren ganz eigenen Stil, der ganz klar in klassischer Stop-Motion-Animation wurzelt und sich doch allerlei gestalterischer Merkmale von digitaler, keyframebasierter 2D-, sowie 3D-Animation bedient. Wir nennen diesen Stil im folgenden Digital-Stop-Motion.



Die Reinzeichnung

Der Look nach dem Hinzufügen
der Papiertexturen

Der finale Look mit Ausleuchtung

Besonders deutlich wird diese bewusste Entscheidung für das Mischen zweier Animationsstile an den verschiedenen Bildraten. Während sich die Welt, also die Figuren und ihre Umgebung, stets in für Stop-Motion üblichen 12 Bildern pro Sekunde bewegen, finden alle Kamerabewegungen in 60 Bildern pro Sekunde statt. Dies hat zur Folge, dass die Welt sich ganz klar im Stop-Motion-Stil bewegt, jedoch die fließenden Szenenwechsel des Films, die wir häufig durch lange gleichmäßige Kamerafahrten verwirklichen, nicht störend ruckeln.

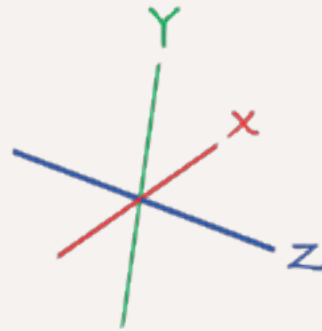
Neben Bildraten maßschneiderten wir auch die Räumlichkeit der Figuren und ihrer Welt auf unser Konzept, indem wir uns an beiden zugrunde liegenden Animationsstilen bedienten. Zunächst definierten wir dafür die verschiedenen Ebenen der Animation als Objekte, die sich in unterschiedlicher Distanz zum Betrachter befinden. So behandelten wir also verschiedene Figuren als eine eigene Animations-Ebene, doch die einzelnen Gliedmaßen der jeweiligen Figur werden als Teil der Figur und nicht als eigene einzelne Ebene verstanden. Diesen Ebenen der Animation gaben wir, durch Stop-Motion- und besonders Legetrickanimation inspiriert, jeweils eine Papier-Textur, sowie eine Papier-Außenkante und einen subtilen Schlagschatten. Dies lässt die einzelnen Ebenen wie ausgeschnittene Pappscheiben wirken, welche wie beim Legetrickanimieren aufeinander gelegt wurden.

Dagegen befinden sich die zweidimensionalen Ebenen jedoch in dreidimensionalen, digitalen Räumen - wenn sich die Kamera bewegt, ziehen sie mit einem überzeugenden Parallax-Effekt aneinander vorbei. Das heißt, Objekte, welche in der Perspektive der flachen, zugrundeliegenden Illustration näher am Betrachter sind, bewegen sich schneller an der Kamera vorbei, als Objekte in der Ferne. Dies hat zur Folge, dass Böden eine besondere Rolle im Digital-Stop-Motion einnehmen, da diese als einzige Objekte eine Tiefe im 3D-Raum erhalten und nicht nur flache, zur Kamera ausgerichtete Pappscheiben sind. Sie geben dem 3D-Raum, in dem sich die ansonsten zweidimensionalen Ebenen befinden, seine Tiefe.

Die Entwicklung des Ozeans, der in fast allen Szenen den Boden bildet, wurde dadurch zu einem Schlüsselpunkt des Projekts. Hier war es eine besondere Herausforderung, das rein digital erstellte, dreidimensional positionierte Wasser mit den zweidimensionalen Illustrationen zusammenwachsen zu lassen. Dies gelang uns, durch das Finden des korrekten Detailreichtums der Reflexionen auf der Wasseroberfläche, sowie der Illusion von "flachen" Wellen - obwohl die Wellen sich im dreidimensionalen Raum bewegen und entsprechend größer oder kleiner werden, wirken sie wie flach auf Papier gemalte Farbflächen.



Hier ist der Aufbau eines 3D Raums zu sehen. Der Boden der Kaleidoskop wird zweifach bearbeitet, um den dreidimensionalen Look zu ermöglichen. Zunächst wird die flache Ebene im 3D Raum so rotiert, dass sie Tiefe gewinnt. Dies verzerrt die Ebene jedoch, und sie passt nicht mehr zum Rest der Zeichnung. Daher wird sie anschließend im zweidimensionalen Raum so zurück verzerrt, dass sie ihre ursprüngliche Form erhält. Mit der gleichen Technik wurden auch die Seitenwände der Kaleidoskop bearbeitet.



Ein weiteres digitales Mittel, das wir uns zunutze machten, um alle verschiedenen Elemente von GummiQs Welt zusammenwachsen zu lassen, war das Setzen von 3D-Lichtern. Diese beleuchten die flachen Ebenen der Animation korrekt im dreidimensionalen Raum, was über das Vereinheitlichen des Looks hinaus, auch enorm zur wahrgenommenen Tiefe der Bilder beiträgt und eine interessante Hell-Dunkel-Dynamik erzeugt. Zusätzlich zu diesem digital erzeugten 3D-Licht machten wir uns auch das Animieren von gezeichneten 2-D Lichtebenen zunutze, wodurch die illustrierten Ebenen trotz ihres bewusst flachen Looks, nicht an Dynamik einbüßen mussten. Das Kombinieren dieser beiden Methoden führt insgesamt zu einer sehr lebendigen Beleuchtung der Welt, die sowohl dem dreidimensionalen digitalen Raum, als auch den zweidimensionalen Illustrationen gerecht wird.

Als letztes deutliche gestalterische Merkmale unseres Digital-Stop-Motion-Stils stechen die "malerischen" Übergänge einzelner Ebenen hervor. Immer wieder ändert sich die im Film gezeigte Szenerie nicht nur durch das Bewegen der Kamera, sondern auch durch hinzu- oder ausblenden einzelner Ebenen mithilfe einer eigen entwickelten Transition. Diese ist besonders stark inspiriert durch den zuvor erwähnten "Sim-Patia"-Animationsfilm. In diesem Film werden Übergänge durch das Verlaufen von Wasserfarben dargestellt. Da wir uns aber illustratorisch gegen

einen Wasserfarben-Stil entschieden hatten, wollten wir auch diesen Übergang in eine neue Optik bringen. So haben wir uns entschieden, viel mehr die Papiertexturen selbst verlaufen zu lassen. Durch das Mischen von digital erzeugtem fraktalem Rauschen und unserer selbsterstellten Papier-Textur erzeugten wir eine Matte, die die Animation der Übergänge steuert. Als Lumamatte bestimmen die Hell- und Dunkel-Werte des Übergangs, welche Teile der Animations-Ebene sichtbar sind und welche nicht, und mit leichter Zeitversetzung ließen wir sie wie eine Art Verzerrungsmatte auch bestimmen, welche Teile der Animationsebene verzerrt werden sollten und welche nicht. So entsteht neben dem einfachen Umblenden der Ebenen auch die Illusion, dass sie, geleitet von der Papiertextur, in die Übergänge hineinfließen würden.

Insgesamt sind wir sehr zufrieden mit dem von uns geschaffenen Digital-Stop-Motion Stils. Er überzeugt mit dem analogen Charme einer Stop-Motion-anmutenden Welt und macht sich dennoch viele Vorteile der digitalen Animation zunutze. Es ist uns gelungen, die beiden Stile zu einem neuen einzigartigen und runden Stil zu vereinen, der seiner eigenen Logik unterliegt und einen bruchfreien einheitlichen Look erzeugt.



Das sich drehende Schaufelrad der Kaleidoskop wurde zunächst flach animiert und anschließend durch Verzerrung und Duplizierung in einen dreidimensionalen Look gebracht.

Kreska Krähenschreck

Das Aussehen der Kapitänin war bereits in einer frühen Phase des gestalterischen Prozesses definiert.

Sie trägt einen Mix aus Vogelscheuchen- und Piratenstil: Ein Leinen-Oberteil mit Flickern, aus dem immer wieder Stroh herauschaut, und einen „Sack-Kopf“ mit angenähten Augen, zusammengenähtem Mund und Stroh-Haaren. Dazu eine weite, gestreifte Hose und ein Holzbein, welches gestalterisch ihre Vogelscheuchenherkunft und stereotypisch einen Piratenkapitän, der sein Bein vermeintlich bei einem Haiangriff verloren hat, verbindet. Ihre Arme und Finger sind, im Vergleich zu GummiQs definierten Gliedmaßen, nur Striche, die an einen Ast, mit Zweigen erinnern.

Auf ihrem Kopf ruht eine alte Pilotenbrille, die bei Stürmen das Salzwasser aus ihren Augen hält. Diese soll nicht nur cool und abenteuerlich aussehen, sondern auch als Alternative zum „Piraten-Kopftuch“ dienen. Hier kommt der Begriff „Gummikuh“ erstmals ins Spiel: Ende des 19. Jahrhunderts wurde er für die Parseval-Luftschiffe genutzt. Sie waren Prallluftschiffe, die aufgrund ihrer Form und ihrem Aufbau von den Besatzungen abwertend als Gummikühe bezeichnet wurden.¹⁶

Kreska benutzt vermeintlich ein Fernrohr, aber schaut man genauer hin, erkennt man, dass es sich um ein Kaleidoskop handelt, denn sie ist jederzeit bereit ihre Wahrnehmung auf die Welt zu verändern.

Das Wort *kresko* bedeutet in Esperanto *Wachstum*¹⁷, was sich metaphorisch auf die Weiterentwicklung der Charaktere, im Laufe der Serie, bezieht. Gemeinsam mit dem selbsterklärenden Nachnamen *Krähenschreck* entsteht eine Alliteration, die erheiternd wirkt und gleichzeitig prägnant ist.

Da es sich bei Kreska um eine Vogelscheuche handelt, liegt eine Abneigung gegen Vögel in ihrer Natur. Dies wird, neben ihrem Nachnamen, auch in weiteren Details angedeutet: In der Kajüte gibt es eine Dartscheibe mit Vogelbildern und einen Käfig, der stets bereit für einen Gefangenen ist. Ihre Integrität als Vogelscheuche wird nur in Episode 5 infrage gestellt, in der sie sich, nach viel Zankerei mit einer Möwe, schlussendlich mit eben dieser anfreundet.

Die Charakteranimation von Kreska ist gekennzeichnet durch das Mischen steifer und flexibler Elemente. Während ihr Kreuz und ihr Holzbein, wie bei einer echten Vogelscheuche komplett steif sind, ist ihr Hosenbein hochflexibel und auch Arme und Kopf weisen einige Flexibilität auf. Dies gibt ihr die nötige Mobilität, um sich trotz des steifen Vogelscheuchen-Looks überzeugend zu bewegen. Ihre Emotionen werden durch die Form ihres identitätsstiftenden großen Mundes und durch die Form ihrer Augen definiert.

Insgesamt sind ihre Bewegungen oft schnell und fast comichaft übertrieben ausladend - sie erinnert an eine Sprungfeder. Das unterstreicht ihren aufgeweckten, energiegeladenen und abenteuerlustigen Charakter.



GummiQ



Was genau *Gummikühe* sind, wird in der Erzählung nicht erläutert und bietet so dem Zuschauer Freiraum für die eigene Fantasie.

In der letzten Episode erscheinen erstmals Gummikühe in ihrem natürlichen Habitat. Sie leben in geschützten Lagunen, in gemütlichen, durch Korallenriffe, fast märchenhaften, Unterwasserhöhlen, ähnlich, wie bei Darstellungen von Meerjungfrauen, können aber auch an Land atmen. Vergleichbar mit einer Seekuh, aber wie „Landkühe“ haben sie Hufe und Fell. Allerdings laufen Gummikühe an Land auf zwei Beinen und haben keine sichtbaren Euter.

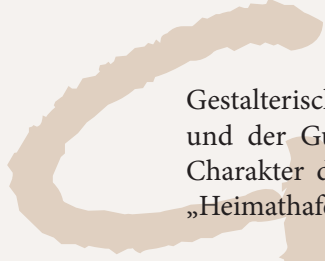
Sie leben überwiegend unter Wasser, weswegen Gummikühe bereits aus der Norm fällt. Zu Beginn der Erzählung hat sie Angst vor Wasser, welche im Laufe der Geschichte besiegt wird, woraufhin Gummikühe schlussendlich entspannt mit ihrer Familie im Wasser Zeit verbringen kann.

Die Pastelltöne ihres Fells deuten, durch ihre kindlich, liebevolle Wirkung, auf Gummikühes unschuldige Rolle in der Geschichte hin. Sie ist etwas kleiner und dicker als Kreska. Wenn sie während des Trailers aus der Hängematte fällt, ertönt ein Quietschen, das den Gummikühe-Charakter aufgreift.

Gummikühes Charakteranimation ist grundsätzlich etwas langsamer und weniger ruckhaft als die Kreskas, denn sie ist vorsichtiger und unsicherer als ihre Kapitänin. Dafür scheint sie stärker ihrer eigenen Emotionalität erlegen zu sein, denn sie kommuniziert diese nicht nur mit Augen und Mund, sondern mit ihrer gesamten Körpersprache. Besonders ihre Ohren und ihre Schultern unterliegen starken Bewegungen, die zu ihren jeweiligen Emotionen passen.



Die Kaleidoskop



Gestalterisch findet man neben der Vogelscheuche und der Gummikuh noch einen dritten wichtigen Charakter des Trailers. Wegbegleiter und fahrender „Heimathafen“: Die *Kaleidoskop*.

Ziel war es, den Eindruck eines selbstgebauten, bunt zusammengewürfelten Floßes oder Kahns zu erwecken, der in der realen Welt bei der ersten größeren Welle kentern würde, in der GummiQ-Welt allerdings problemlos Ozeane bereist. Das Missverhältnis zwischen Kreskas Selbstwahrnehmung ihres Bootes, das sie als stolzes Schiff bezeichnet, und dem tatsächlichen Zustand und der fehlenden Erhabenheit der Kaleidoskop deuten an, dass auch Kreska ein fehlbarer Teil der Geschichte ist und macht den Charakter in seiner Funktion als allwissender Erzähler menschlicher und nahbarer.

Die ersten illustratorischen Entwürfe sahen zu sauber und noch nicht „selbstgemacht“ genug aus, woraufhin wir zuerst die einzelnen Bretter malten und diese dann im Compositing zusammensetzten - eben selbst zusammenbauten.

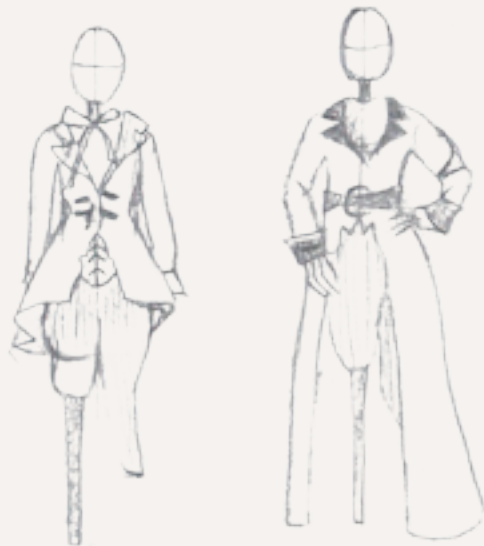
Anstelle eines oder mehrerer Segel hat die Kaleidos-

kop an beiden Seiten Schaufelräder, ähnlich wie bei einem Dampfschiff. Wie genau sie angetrieben wird, wird nicht dargestellt.

Das Wort Kaleidoskop bekommt, typisch für einen Bootsnamen, das Personalpronomen „die“. Es ist ein fast schon ulkiges Wort, dessen Bedeutung auch schon das jüngere Publikum kennt - und falls nicht, macht der Schiffsname es vielleicht neugierig. GummiQs Reisen ist eine Geschichte, die immer wieder dazu anregen soll, die subjektive Realität zu hinterfragen und die Wahrnehmung zu verändern, ähnlich wie ein Kaleidoskop, das durch eine kleine Drehung das zuvor Gesehene verändern und einen neuen Blick bieten kann.

Bei der Animation der Kaleidoskop war uns besonders wichtig, ihren bunten und vielschichtigen Charakter zu untermalen. Da sie aus vielen bunt zusammengewürfelten Elementen gebaut wurde, bewegen sich auch viele dieser Elemente unabhängig von den anderen. So schwingen die Objekte an der Wäschelei-

Skizzen





GummiQs Entstehungsprozess

Die Bezeichnung GummiQ entstand bereits vor einigen Jahren als wir über den Namen einer gemeinsamen Produktionsfirma nachdachten. Wir sind auf den Ausdruck „Gummikuh“ gestoßen, der im Motorradfahrerjargon, Zweizylinder-Motorräder der BMW-Modellreihe R von 1955 bis ca. 1990 bezeichnet.¹⁸ In früheren Entwürfen des Serienkonzepts war daher auch vorgesehen, dass die beiden Protagonisten die Inseln mit einem Motorrad bereisen.

Der Klang des Titels erinnert unweigerlich an *Gullivers Reisen*¹⁹, der berühmten Romanreihe von Jonathan Swift. Parallelen sind der Schauplatz, die See, und die vielfältige Inseln, die unterschiedliche Bewohner beherbergen. Anders als bei seinem Namensvetter, verzichtet unsere Erzählung auf satirische Elemente, um dem jungen Publikum gerecht zu werden

Die erste Idee für die Serie entstand in gemeinsamen Gesprächen in Zeiten der Pandemie. Mara hat schnell besonderen Gefallen am inhaltlichen Erarbeiten der einzelnen Episoden gefunden und entwickelte diese in unzähligen Feedbackgesprächen mit Miriam und dem Aachener Autor *Hermann-Josef Schüren*.

Unser erstes gestalterisches Konzept war ein Stop-Motion Film, mit selbstgebastelten Hintergründen und Puppen. Wir fühlten uns vom Look der Stop-Motion-Animation angezogen und hielten die Animationsart mit besonderem Hinblick auf die Pandemie für sehr geeignet. Erste Bastelversuche zeigten uns jedoch, dass wir zwar Freude an der analogen Arbeit hatten, uns aber die Übung und die Erfahrung fehlten, um einen konstanten Look zu kreieren, der einer Abschlussarbeit würdig ist. Deswegen orientierten wir uns um zu einem digital-animierten Stil mit Stop-Motion-Einflüssen. Mara hatte schon einige Erfahrung in der Produktion von Animatics und Miriam hatte erst kurze Zeit zuvor einen Kurzfilm für den *KölnerKinderUni-Chor* produziert, der digital gezeichnete und animierte Elemente enthielt. So fühlten wir uns in der digitalen Animation sicher genug, um die Stilfindung innerhalb dieser Art der Animation zu konkretisieren. Das gemeinsam

erarbeitete Ergebnis war der sowohl in der gestalterischen Konzeption der Serie, als auch im gestalterischen Prozess des Trailers, beschriebene Digital-Stop-Motion-Stil.

Da es sich bei GummiQs Reisen um eine Serie handelt, standen wir beim Erarbeiten des praktischen Teils vor der Frage, was in Anbetracht der Zeit, in einer Zweier-Produktion realisierbar ist. Klar war, dass im Zuge der Bachelorarbeit nicht alle zehn Episoden in angemessener Qualität produziert werden können. Nachdem Mara die einzelnen Episoden schriftlich ausformuliert hatte, begann sie mit dem Konzept für Episode 3 und entwickelte ein animiertes Storyboard. Wir entschieden uns daraufhin jedoch gegen die Produktion dieser Folge als Abschlussarbeit, da sie aus unserer Sicht als alleinstehendes Produkt nicht repräsentativ genug war. Aus dieser Erkenntnis entstand die gemeinsame Idee das Serien-Intro oder einen Serien-Trailer zu produzieren, um GummiQs Reisen bestmöglich darzustellen.

Nachdem wir gemeinsam das Handlungsgerüst für den Film entwickelten, begann Mara mit der Ausarbeitung eines neuen animierten Storyboards, welches nicht nur als Hilfestellung für die Ausarbeitung der Illustrationen, sondern auch für Timing und Animation diente. Da wir gerne alle Episoden von GummiQs Reisen in unserem Abschlussfilm andeuten wollten, hatte der erste Schnitt bereits eine Länge von ca. 2 Minuten erreicht. Damit war er für ein Intro etwas zu lang und der endgültige Entschluss fiel, dass unser Filmprojekt als Trailer für GummiQs Reisen dienen sollte. In diesem Zuge entschieden wir uns noch eine weitere Szene mit drei Einstellungen am Anfang des Films hinzuzufügen, die Kreska als Erzählerin etablieren. Damit war die Vorproduktion des animierten Storyboards abgeschlossen.

Mara schrieb anschließend einen Sprechertext, der genau auf die Bilder des animierten Storyboards zugeschnitten war und in mehreren Korrekturschleifen mit Miriam abgestimmt wurde. Des Weiteren unterlegten wir den Trailer mit einer

Musik, die dem Komponisten als Vorlage dienen sollte. Unsere Aufgabe war es nun, aus dieser Vorproduktion einen Trailer zu erschaffen, der Begeisterung und Neugierde auf die vollumfängliche Serie weckt.

Miriam begann mit der gestalterischen Entwicklung der kindgerechten, farbenfrohen Illustrationen.

Die Zeichnungen sollten bestmöglich die nautische Welt einfangen, in der die Serie spielt. Die Flächen der Objekte sind klar definiert und erinnern trotzdem an Wasserfarben. Dies gelang durch vorgezeichnete Flächen, die mit einem digitalen Aquarellpinsel gefüllt wurden. Dies war zeitaufwändig, führte aber zu dem erwünschten Ergebnis. Es entstanden einzigartig farbige Flächen, umschlossen von schwarzen Outlines. Ausnahme bilden die Inseln, die ohne Umrandung offen und damit einladend auf alle Reisende wirken sollen.

Mara verbrachte die erste Zeit der Animationsphase damit, den konzipierten Stil der *Digital-Stop-Motion*-Animation anhand der ersten fertigen Illustrationen umzusetzen und genau festzulegen, welchen Gestaltungsregeln der Stil unterliegen sollte. Nachdem der Stil gefunden war, ging es an die Abarbeitung der vielen Szenen. Hierbei entpuppte sich besonders die One-Shot-Charakteristik des Films als technische Herausforderung, welches sie durch das Nutzen vieler unsichtbarer Schnitte überwand. Wie erwartet war die Charakteranimation durch Maras langjährige Animatic-Erfahrung keine große Hürde, doch die Animation der Umgebung erforderte den Einsatz vieler neu entwickelter Techniken, um das Massen-Rigging von Objekten wie den Bäumen oder den Algen zu ermöglichen. Mara war es besonders wichtig eine spannende, lebendige und dynamische Animation zu erzeugen, in der es keine Bewegungslosigkeit oder Animationsbrüche gibt, welche für Vorproduktionen charakteristisch sind. Ihr Ziel war es, ein finales Produkt mit professionellem und fertigem Look zu schaffen.

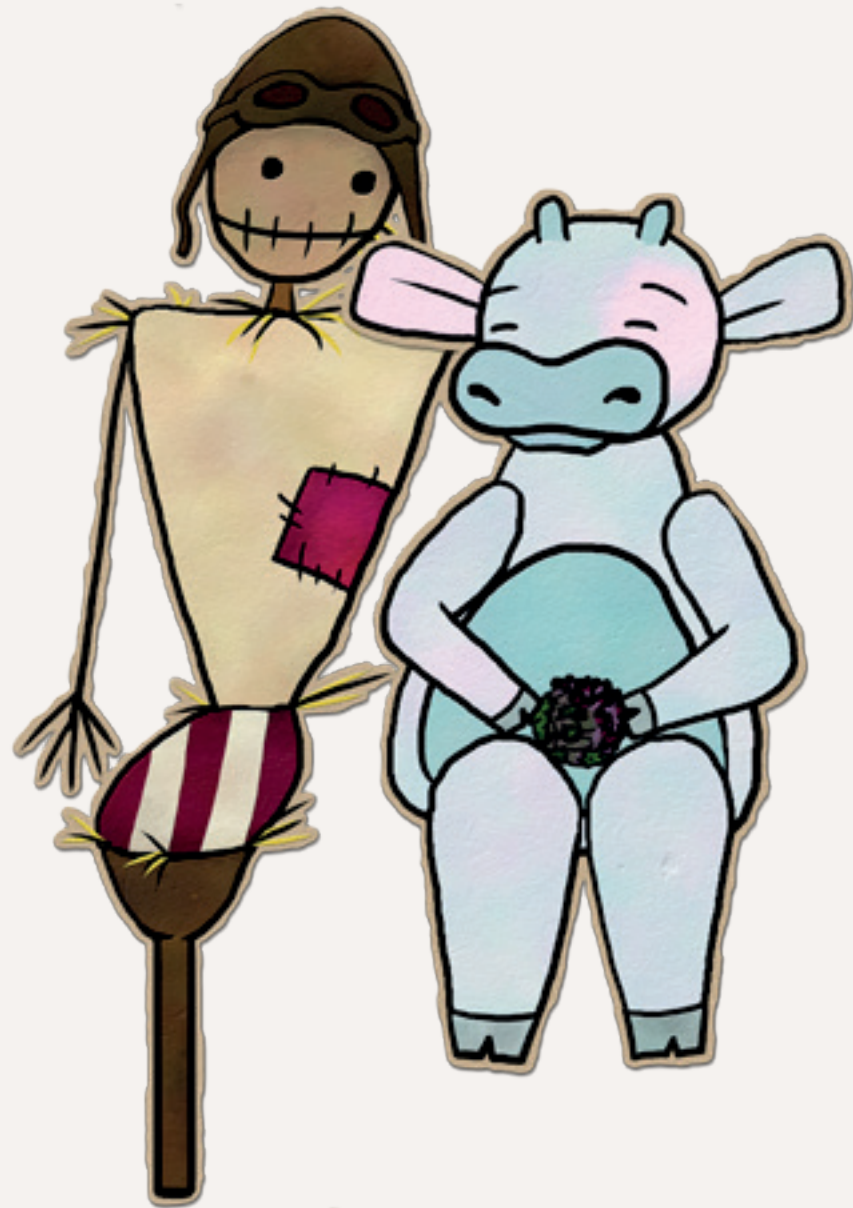
Im Trailer werden die an der Produktion hauptbeteiligten Personen genannt. Um die dafür notwendigen Titel zu erzeugen, haben wir uns für das Mischen zweier Schriftarten entschieden. Diese mussten sowohl unter dem Logo von GummiQs Reisen, als auch als eigenständige Super gut im Bewegtbild wirken. Des Weiteren war uns wichtig, mit der Schrift einen verspielten und handgemachten Look zu erzeugen, der zugleich nicht unseriös wirkt.

Dies, sowie die leicht versetzte Animation der einzelnen Schriftelemente und das Nutzen der filmtypischen fließenden Übergänge, verleihen dem Trailer ein dynamisches Motiongraphic-Design.

Die gemeinsame Arbeit an GummiQs Reisen wurde in diesem Konzeptbuch zusammengefasst, welches von Miriam entwickelt wurde.

Besonderes Augenmerk lag bei der Gestaltung des Layouts darauf, dass die teils sehr unterschiedlich langen, Texte nicht uneinheitlich wirken. Dies wurde unter anderem mit einem 12 x 12 Grundlinienraster erreicht, welches nicht zu kleinteilig, aber doch flexibel genug, Platz für verschiedene Textformatierungen bietet und ein angenehmes Dritteln, angelehnt an die Proportionslehre des goldenen Schnitts, ermöglicht. Die großen Anfangsbuchstaben, zu Beginn der Texte dienen als optische Orientierungshilfe.

Bei den Episoden wurde stets ein geeignetes Bild aus der passenden Trailer-Szene platziert. Durch die freistehenden Bilder und Zitate einerseits, die genug Negativraum lassen, und die Textelemente andererseits, entsteht eine Balance. Das Layout wirkt nicht zu voll, da jedes Element in der Komposition ausreichend Platz bekommt. Das Buch wurde im Querformat angelegt, da es so an das filmtypische 16:9 Seitenverhältnis erinnert und als Coffee Table Book zum Durchblättern einladen soll.



Fazit

Wir konnten ein Serienkonzept mit einem durchgehenden roten Faden, nämlich GummiQs Suche nach ihren Wurzeln, entwickeln. Dies wird in der letzten Episode aufgelöst und sorgt damit für einen befriedigenden Abschluss des Zyklus. Jede einzelne Episode funktioniert trotzdem als geschlossene, eigenständige Geschichte, der immer ein Zitat zugrunde liegt, das zum Nachdenken anregen soll. Die häufig vollzogenen Perspektivwechsel der Haupt-Protagonistin bringen gerade einem jüngeren Publikum Umsicht bei und regen dazu an, sich in seinem gesellschaftlichen Kontext zu betrachten.

Wir haben einen kindgerechten, liebevollen Trailer zu GummiQs Reisen verwirklicht, der Lust auf mehr macht. Die Bilder erfreuen durch lebendige Farben und dynamische Animation. Inhaltlich wird der Zuschauer abgeholt, indem er die Protagonistinnen auf ihrer emotionalen Reise begleitet. Dies wird noch durch die subjektive Berichterstattung verstärkt, die es dem Zuschauer möglich macht, die Beziehung der beiden, und damit auch einen wichtigen Bestandteil der Serie, aus der Sicht der Kapitänin zu verfolgen.

Es ist ein Mix aus ruhigen Momenten, Spannung und Emotionen entstanden, ohne dabei zu langweilig, furchteinflößend oder kitschig zu sein. Die Bilder sind durch klare Strukturen verständlich und erzählen eine Geschichte, die einen guten Eindruck liefert, was GummiQs Reisen zu bieten hat.

Danke!

Möchte man am Fachbereich Gestaltung lernen, wie eine Filmproduktion gelingt, kommt man an ihnen nicht vorbei:

Matthias Knézy Bohm und Michael Brucherseifer.

Ihr habt uns bei vielen unserer Projekte begleitet, standet mit Rat und Tat beiseite und habt nicht aufgehört, an uns zu glauben. Ihr gebt dem Beruf des Designers eine besondere Bedeutung, da der Filmbereich so anders ist als die restlichen Design-Disziplinen. In unserer ersten gemeinsamen Stunde hast du gesagt: „Beim Film duzen wir uns. Ich bin der Matthias.“ Und genau so ist es: In der Filmbranche herrscht ein einmaliges Flair, das uns nicht mehr losgelassen und die letzten Studienjahre begleitet hat.

An dieser Stelle möchten wir uns auch bei Prof. Ivo Dekovic bedanken, der uns vor seiner Pensionierung als Dozent für Animation beibrachte, dass bei einem Film, neben einer guten Geschichte, besonders „der Rhythmus stimmen muss“ und beim kreativen Arbeiten an einem Konzept auch das Bauchgefühl wichtig ist.

Wir danken der FH Aachen, für eine stets kooperative Zusammenarbeit.

Hermann-Josef Schüren, deine Denkanstöße halfen nicht nur die eine oder andere Schreibblockade zu überwinden, sie waren der Wetzstein, an dem GummiQs Geschichte grob wie fein geschliffen wurde. Vielen Dank für deine Unterstützung.

Danke Marianne Graffam, für dein spontanes Einspringen. Du hast Kreska Krä-henschreck nicht nur eine Stimme, sondern ein Herz geben können.

Eric Michels, du hast mit dem Sound den Nagel auf den Kopf getroffen und all unsere Erwartungen übertroffen. Deine Musik macht den Film komplett. Danke für deinen phänomenalen Einsatz.

Andreas Bergstein, danke, dass du durch dein Feedback das Beste aus uns herausgelockt hast.

Des Weiteren möchten wir besonderen Dank ausrichten an:

Christine Sperle, Zaneta Pudlik, Rebecca Rehm, Vladislav Hoffmann. Dimitri Esper, Dr. Björn Deutschmann und Niko (Umarmungsgeber und Zweifachge-nannter)

Paul - Feedbackschleifenfahrer und Kopffreikrieger 10/10

Alex, Andrew, Jolo, Manny, Manish, Ozzo, Richard and all the other Planet Ham-burger people - Thank you for your love and support and countless hours of Do-tainment

Die Funky Frame Crew - langjährige Wegbegleiter und gestalterische Identitätsstifter

Romina, Timmi und Eva - Einfach schon immer die Besten

Danke an unsere Familien! Auch wenn es manchmal so aussah, als würden wir für immer Studieren, habt ihr nicht an uns gezweifelt und uns da unterstützt, wo es nötig und möglich war.

Viele liebe Grüße an all die Kommilitonen, die uns im vergangenen Jahrzehnt begleitet haben, mit denen wir gemeinsam Projekte verwirklichen und als Designer wachsen konnten. All die Filmnerds, die genau wie wir eine Leidenschaft für audiovisuelles Geschichtenerzählen haben. Die uns bei unseren Drehs unterstützten, oder die uns an ihren Produktionen teilhaben ließen. Es entstanden einmalige Momente, Ideen, Erfahrungen, Freundschaften und Filme fürs Leben. Danke!

Und jeder, der das hier liest: Schön, dass du gemeinsam mit uns in Gummi's Welt eintauchen konntest.

Bleib' neugierig!



Quellen

- 1 Michael Ende: *Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer*. Thienemann, Stuttgart seit 1960 in verschiedensten Ausgaben; aktuelle Neuauflage: ISBN 978-3-522-17650-7
- 2 Jostein Gaarder: *Sofies Welt – Roman über die Geschichte der Philosophie*, aus dem Norwegischen von Gabriele Haefs, München / Wien 1993, Carl Hanser Verlag, München ISBN 978-3-446-17347-7
- 3 Antoine de Saint-Exupéry: *Der Kleine Prinz*. Mit Zeichnungen des Verfassers, Übers. Grete und Josef Leitgeb. 68. Auflage, Rauch, Düsseldorf 2012, ISBN 978-3-7920-0049-6
- 4 Aristoteles: *Metaphysik I*, 982 b 1vgl. Platon, *Tht.* 155d. Zitiert nach: G. Heinemann, *Materialien zur Einführung in die Philosophie der Antike* 6.2,3a,24, vgl. Platon, *Tht.* 155d
- 5 Galileo Galilei *Universalgelehrter*, 1564 – 1641, zitiert nach: Tonja Zerit Plücken, *Methodische Fragen bei der Erfassung von emotionaler Intelligenz*, Stuttgart, im Januar 2015 S. 4, Abs. 1
- 6 Nietzsche: *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral*. 1968, S. 383 (vgl. KSA 5, 365)
- 7 Franklin D. Roosevelt: Original: “It is hard to fail, but it is worse never to have tried to succeed.”, aus seiner Rede *The Strenuous Life*, die er am 10. April 1899 vor dem Hamilton Club in Chicago hielt.
- 8 Carl Friedrich von Weizsäcker: *Die Geschichte der Natur*. 6. Auflage, Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen 1964, 97-98
- 9 Laotse: *Tao Te King*, *Das Buch des Alten vom Sinn und Leben*. Aus dem Chinesischen ins Deutsche übersetzt und erläutert von Richard Wilhelm Eugen Diederichs Verlag, Jena
- 10 John Searle: Interview: „Ich verstehe nicht ein Wort Chinesisch“, in: Susan Blackmore: *Gespräche über Bewusstsein*, Suhrkamp, Frankfurt 2007, S. 277-296, 283
- 11 Selma Lagerlöf : Original: „Om du vill vara i fred med dig själv måste du acceptera dig själv som du är“ (1858-1940, schwedische Schriftstellerin, 1909 Nobelpreis für Literatur.) Zitiert nach: Jan-Henrik Günter, 2013, *TherMedius* www.hypnoseausbildung-seminar.de
- 12 Albert Schweitzer: *Kultur und Ethik. Olaus Petri Vorlesungen an der Universität Upsala*. 7., unveränd. Aufl. München: Biederstein, 1948. S. 241

- 13 Ernst Tugendhat: Selbstbewußtsein und Selbstbestimmung, Suhrkamp. Frankfurt 1979, Zitiert nach: Michael Baumann, Zweckrationalität und Strafrecht Argumente für ein tatbezogenes Maßnahmerecht, Verlag: Opladen, Westdeutscher Verlag, 1987, S. 76
- 14 Thinkwild Studios: <https://thinkwildstudios.com/portfolio-item/sim-patia/>
- 15 Marianne Graffam: <https://www.graffam.de/>
- 16 Arne Cypionka, Als die Gummikuh in die Luft ging, 2021, Spiegel.de: <https://www.spiegel.de/geschichte/rivalen-parseval-und-zeppelin-die-ersten-luftschiffe-wettstreit-der-konstrukteure-a-5cd54d26-8130-4f1d-a58b-7e2b3e118379>
- 17 <https://glosbe.com/de/eo/wachstum>
- 18 <https://de.wikipedia.org/wiki/Gummikuh>.
- 19 Jonathan Swift: Gullivers Reisen. Aus dem Englischen übersetzt, kommentiert und mit einem Nachwort von Hermann J. Real und Heinz J. Vienken. Philipp Reclam jun., Stuttgart 1987, 2011, ISBN 978-3-15-010821-5

