

Matthias Wörther

QUEST

ÜBERSICHT

- [1. Stabangaben](#)
- [2. Kurzcharakteristik](#)
- [3. Inhalt](#)
- [4. Gestaltung](#)
- [5. Interpretation](#)
- [6. Einsatzmöglichkeiten](#)
- [7. Ansätze zum Gespräch](#)

1. Stabangaben

Trickfilm fbg., Deutschland 1996, 11 min
Regie: Tyron Montgomery
Drehbuch: Tyron Montgomery, Thomas Stellmach
Kamera: Tyron Montgomery
Schnitt: Tyron Montgomery, Thomas Stellmach
Animation: Thomas Stellmach
Musik: Der Spyra
Produktion: Thomas Stellmach

>[zurück](#)

2. Kurzcharakteristik

Eine aus Sand geformte menschliche Gestalt findet sich in einer Wüste vor. Als sie das Tropfen von Wasser hört, macht sie sich auf die Suche und gerät dabei in verschiedene Welten: eine Papierwelt, eine Steinwelt und eine Maschinenwelt. Zwar findet sie in jeder Welt Spuren von Wasser, kann aber nicht herausfinden, wo es herkommt und wo es hinsickert. Als die Gestalt schließlich unterhalb der Maschinenwelt einen See entdeckt, ist es zu spät. Bevor sie ihn erreichen kann, wird sie von den Maschinen zerdrückt und rieselt als Sand ins Wasser. Aus diesem Sand entsteht eine neue Gestalt, die in der Wüste liegt...

>[zurück](#)

3. Inhalt

Der weite Horizont einer ockergelben Wüstenlandschaft. In der Ferne ist ein dunklerer Sandklumpen zu erkennen, der sich als am Boden liegende menschliche Gestalt erweist. Die Gestalt, zunächst regungslos, greift erwachend nach einer Flasche, die neben ihr im Sand steckt. Die Flasche ist leer. Auch auf den Kopf gestellt ist ihr keine Flüssigkeit mehr zu entlocken. Als sich die Gestalt aufrichtet, hört sie ein Geräusch wie von Tropfen, die auf eine Wasserfläche auftreffen. Suchend blickt sie sich um, ohne den Ursprung des Geräuschs lokalisieren zu können. Sie beginnt, im Sand zu graben, in der Hoffnung, dort Wasser zu finden. Als sie tiefer gräbt, geraten die Seitenwände des trichterförmigen Lochs ins Rutschen und die Gestalt wird vom Sand verschlungen.

Nach Einblendung des Titels, "Quest", öffnet sich der Blick auf eine weite, graue Ebene. Sie ist mit zahllosen leeren Papierblättern bedeckt. Ein ständiger Wind treibt einige davon über die

endlose Fläche. In der Ferne fällt die Gestalt aus der Wüstenlandschaft vom Himmel. Zunächst benommen, rappelt sie sich auf und orientiert sich. Erneut hört sie das Tropfen von Wasser und geht auf das Geräusch zu. Auf einem der Papierblätter hat sich ein feuchter Fleck gebildet. Vergeblich versucht sie mit emporgereckten Händen ein wenig von der herabtropfenden Flüssigkeit aufzufangen. Als sie Wasser vom Boden aufnehmen will, gibt der Boden nach, die Gestalt bricht ein und verschwindet.

Sie schlägt in einer Steinlandschaft auf, die durch hohe Felssäulen bestimmt ist. Immer wieder hageln Steinbrocken vom Himmel. Beinahe wird die Gestalt von einem der Steine erschlagen. Dann entdeckt sie auch in der Steinwelt eine feuchte Stelle, auf die von oben Wasser tropft. Mit einem großen Felskeil versucht sie, die Wasserstelle zu erweitern. Durch ihre wuchtigen Schläge bekommt der Boden Risse und bricht.

Die Gestalt stürzt erneut in die Tiefe und schlägt in einer Welt der Maschinen auf. Der Boden dieser Welt wird durch große Metallplatten gebildet. Überall auf der endlosen Fläche stehen Tankbehälter und Konstrukte, die Kühltürmen ähnlich sehen. Bewegliche Kreissägen zerschneiden die Metallfläche von unten her. Automaten sind dabei, weitere Bodenplatten zu montieren. Lichtbögen von Schweißgeräten erhellen die düstere und bedrohliche technische Landschaft. Die Gestalt ergreift die Flucht, stolpert und fällt auf ein Gitter, durch das sie einen Blick in die Unterwelt der Maschinen werfen kann. Dort entdeckt sie eine helle Stelle, die sie mit dem Tropfen des Wassers in Verbindung bringt. Entschlossen springt sie, kurz bevor die Maschinen eine weitere Abdeckplatte anbringen, von der Oberfläche nach unten.

Unter der Oberfläche befindet sich eine gigantische Maschinerie. Überall greifen Zahnräder ineinander, bewegen sich Ketten, sind hydraulische Greifer und Arme am Werk. Ständig durch die Maschinerie bedroht, findet die Gestalt schließlich den Lichtfleck wieder, den sie von oben ausgemacht hatte. Es handelt sich um ein Loch im Boden, durch den ihr Blick auf eine Wasserfläche fällt. Ein Tropfen schlägt auf. In konzentrischen Kreisen entfernen sich kleine Wellen vom Aufschlagpunkt. Mit einem spitzen Eisenstück will die Gestalt das Loch erweitern, aber während sie damit beschäftigt ist, wird sie von den Seitenwänden einer riesigen Schrottpresse eingeschlossen. Bevor sie zum Wasser durchbrechen kann, wird sie zerquetscht. Sie zerfällt zu Sand, der nach unten in das Wasser rieselt.

Der Sand versinkt, sinkt durch das Wasser ab und fällt in der Wüstenwelt wieder vom Himmel. Er häuft sich zu einer unförmigen Gestalt an, die mit dem Gesicht nach unten am Boden liegt. Neben ihr steckt eine leere Flasche im Sand.

[>zurück](#)

4. Gestaltung

In Quest stecken drei Jahre Arbeit. Es handelt sich um einen aufwendigen Animationsfilm, der unter Einsatz einer computergesteuerten Kamera und eines digitalen Tonsystem in großflächigen Kulissen gedreht wurde. (Vgl. hierzu: Rodenberg, Julius: Quest - 15 Bilder pro Tag. In: Film & TV Kameramann, 45 (1996), H.1, S. 33-37). Er verbindet herkömmliche Formen des Puppentricks mit den visuellen Möglichkeiten der neuen Techniken, vor allem was die Koordination der Bewegungsabläufe betrifft.

Die gestalterische Mühe rechtfertigt sich durch die visionären Landschaften, die der Film bietet, und die dichte Atmosphäre, die er vor allem auch durch den Einsatz einer kongenialen Musik- und Tonbegleitung erzeugt. Seine visuellen Visionen werden nicht zum Selbstzweck, sondern sind funktional auf die erzählte Geschichte zugeordnet. Anklänge an Fantasy- und Science-Fiction-Filme wie die "Unendliche Geschichte" oder "Blade Runner" sind sicher nicht zufällig: Es geht dem Film um die Evokation eines mythischen Szenarios, in dem Urzeit und Endzeit gleichermaßen gegenwärtig sind. Die surreale Bildwelt, die er entwirft, bedient sich dazu vertrauter symbolischer Konventionen für den Ausdruck existentieller Gegebenheiten: Weite, Leere, Wasser, Fels... In der Maschinenwelt wird eine apokalyptische Stimmung zusätzlich

durch die Farbgebung hervorgerufen: Über der weiten Metallebene hängen dunkle Wolken. Alles ist in ein bedrohliches rötliches Licht getaucht.

Auch die Darstellung der menschlichen Gestalt unterstreicht die symbolischen Intentionen des Films: Sie besitzt keine Individualität. Augen, Mund, Gliedmaßen sind nur grob skizziert, die Ohren fehlen ganz. Der Körper ist ein grobes Gebilde mit einer rauhen Oberfläche. Obwohl es sich um eine männliche Figur handelt, spielt das Geschlecht keine Rolle: Die Figur steht für die Menschen überhaupt.

[>zurück](#)

5. Interpretation

Eine Interpretation von Quest muß sich auf die symbolischen Elemente stützen, die der Film selbst zur Verfügung stellt, zumindest wenn einem an "Texttreue" gelegen ist. Der erste Eindruck legt nahe, den Film als parabelhafte Deutung des menschlichen Lebens zu verstehen: Wir sind auf der Suche nach dem, was uns am Leben erhält, was Hoffnung verkörpert, was ein erstrebenswertes Ziel darstellt. Wie tragfähig ist eine solche Deutung?

Der Titel schlägt das Thema "Suche" bereits an. Der Begriff "Quest" bezeichnet im Englischen ein Suchen, Trachten und Streben, das über den Alltag hinaus von Bedeutung ist. Er kommt vor in Wortverbindungen wie "knightly quest" (Ritterzug) oder "the quest for the Holy Grail": Die Suche nach dem heiligen Gral.

Zweifellos ist die Figur auf der Suche. Auch was sie sucht, ist klar: Die Wasserflasche zu Beginn des Films ist leer und die Gestalt ist durch die Tropfgeräusche wie elektrisiert. Weniger klar ist, warum sie das Wasser sucht. Offenbar benötigt sie es nicht, um bei Kräften oder am Leben zu bleiben, denn während des ganzen Films zeigt sie keinerlei Anzeichen von Schwäche. Wenn es also "Wasser des Lebens" ist, dann in einem übertragenen, nicht in einem konkreten Sinn.

Die Suche führt die Gestalt durch vier unterschiedliche Welten, wobei ihre Suche auch ein zufälliges oder schicksalhaftes Element enthält: Der Sturz in die Papierwelt ist so wenig gewollt wie der in die Steinwelt. Erst in der Steinwelt führen auch ihre eigenen Handlungen dazu, daß sie in die nächste Welt gerät. In der Maschinenwelt schließlich strebt sie entschlossen dem verheißungsvollen Lichtfleck zu und tut, was sie kann, um ihr Ziel zu erreichen.

Wie könnte man die verschiedenen Welten verstehen? Hier bleibt viel Raum für Ausdeutungen, denn die Hinweise im "Filmtext" selbst sind spärlich und nicht eindeutig. Deutlich wird jedenfalls, daß der Zugang von einer Welt zur nächsten sich immer schwieriger gestaltet. Sieht man die Welten in ihrer Abfolge, könnten sie für Stufen der Menschheitsentwicklung stehen: Die Welt der Menschen entfernt sich immer weiter von ihren "naturhaften" Anfängen.

Die Sandwelt zu Beginn weckt biblische Assoziationen. Es ist eine Ursprungssituation: Die Erde war wüst und leer. Die Gestalt erwacht zum Leben. Sie ist aus Sand ("Erde") gemacht wie Adam, und die Flasche neben ihr könnte auf eine bessere ("paradiesische") Welt verweisen, in der es Wasser gab.

Mit der Papierwelt tut man sich schwerer. Die Blätter, die der Wind über die weite Ebene treibt, sind leer. Sie stammen nicht aus Büchern, scheinen aber doch auf eine Welt der Kultur zu verweisen, eine Kultur allerdings, die ohne Inhalt ist. Man kann nicht in ihr leben.

Auch die Steinwelt ist lebensfeindlich. Das Papierblatt, das die Figur umwehte, konnte sie leicht abstreifen. Der Stein vom Himmel, dem sie eben noch ausweicht, hätte sie erschlagen. Stehen die Steine für die "harten Fakten" des Lebens? Für eine erbarmungslos Welt ohne Gefühl, voll steinerner Herzen?

In der Maschinenwelt hat sich die Technik verselbständigt. Die Maschinen verfolgen ihre eigenen Ziele, ein Motiv, das sich z.B. in der Science-Fiction-Literatur immer wieder findet.

Wollen sie die letzten Zugänge zum Wasser versperren? Die autonome Maschinerie überzieht jedenfalls die gesamte Welt mit einer undurchdringlichen Oberfläche aus Metallplatten. Ein versteckter kritischer Hinweis auf gesellschaftliche Gegebenheiten könnte in der Farbgebung des Himmels der Maschinenwelt zu finden sein: Er hat die Farben Schwarz, Rot und Gold.

Unabhängig von denkbaren und voneinander abweichenden Ausdeutungen im einzelnen, symbolisieren die vier Welten übereinstimmend Sinnleere und Lebensfeindlichkeit.

Wer aber ist für ihre Lebensfeindlichkeit verantwortlich? Sand- und Steinwelt verweisen auf die vorgegebene Natur oder vielleicht sogar einen Schöpfer, Papier- und Maschinenwelt sind Artefakte. Die Gestalt ist alleine in diesen Welten. Es gibt keine Hinweise darauf, daß es andere Lebewesen gibt oder gab, wer die Kunstwelten geschaffen hat, welche Funktion sie hatten und ob sie außer Kontrolle geraten sind. Sie weisen also wieder auf die Gestalt zurück. In ihr zentriert sich die Aussageintention des Films.

Geht man davon aus, daß die Sandgestalt für den Menschen überhaupt und ihr Suchweg für das menschliche Leben steht, dann ist die Deutung, die Quest dem Leben gibt, eher pessimistisch. Es gibt keine soziale Welt (zumindest hat sie keine Bedeutung), sondern nur die Bedrohung durch unterschiedlich akzentuierte "Wüsten". Man kann die Auffassung vertreten, diese Gestalt habe Pech und verfehle ihr Ziel unglücklicherweise im letzten Moment, schlüssiger aber erscheint die radikalere Deutung: Selbst wenn das Ziel real vorhanden ist, es wird niemals erreicht. Aus Staub ist die Gestalt und zum Staub kehrt sie zurück, um erneut in einer geschlossenen, zyklischen und letztlich sinnlosen Welt auf die Suche geschickt zu werden.

Die Wasserfläche (eine fünfte Welt?), der Horizont also, auf den die Gestalt zugeht, öffnet sich nicht auf eine wie immer geartete Erfüllung hin, sondern ist nur ein Durchgang. Vom Ende her verliert auch die Wasserflasche den Verweischarakter auf eine bessere Welt: Sie scheint immer leer zu sein, von Anfang an. Die Wasserspur, die die Welten durchzieht, ist nicht Hinweis auf eine wirkliche Transzendenz. Das Wasser zirkuliert wie die Gestalt selbst immer Kreis.

[>zurück](#)

6. Einsatzmöglichkeiten

Quest ist in mancherlei Hinsicht ein schwieriger Film: Er erschließt sich nicht ohne weiteres, seine Symbolik ist nicht eindeutig, seine Aussage nicht unbedingt die, die man einer Schulklasse vielleicht vermitteln möchte.

Von daher eignet er sich im Schulbereich erst für den Einsatz ab der 11. Jahrgangsstufe, wenn sowohl das Interesse wie auch die Fähigkeit vorhanden ist, sich interpretierend und differenzierend mit künstlerischen Aussagen auseinanderzusetzen und über unterschiedliche Lebensauffassungen zu diskutieren.

Im Bereich der Jugendarbeit und der Erwachsenenbildung bietet der Film bei aufgeschlossenen Gruppen eine gute Möglichkeit, über "Gesamtkonzepte" des Lebens ins Gespräch zu kommen, vor allem auch, weil er visuell sehr beeindruckend ist und schon allein deshalb Gesprächsbedarf weckt.

[>zurück](#)

7. Ansätze zum Gespräch

a) Heute konkurrieren die unterschiedlichsten Weltanschauungen miteinander und Reinkarnationslehren haben Konjunktur. Nachdem man im Gespräch die zyklische Struktur des Films herausgearbeitet hat, besteht die Möglichkeit, sich auf diesem Hintergrund vergleichend mit verschiedenen Lebenskonzepten zu beschäftigen.

Ausgehend von der Frage, welche Form von Reinkarnation Quest vertritt, lassen sich Pro und Contra zyklischer (ewiger Naturkreislauf, Wiedergeburt in höherer oder niedrigerer Form, Auffassungen des Hinduismus), teleologischer (wanderndes Gottesvolk, Apokalyptik), indifferenter (Konsumismus, Agnostizismus) und nihilistischer Lebensentwürfe diskutieren. Auch die Gottesfrage kommt in den Blick: Wessen Geschöpf ist der Mensch in der Sicht von Quest? Ist Gott nur ein Demiurg, der ein Uhrwerk geschaffen hat, das nun ohne sein weiteres Eingreifen unerbittlich abläuft? Hat er seine Schöpfung sich selbst überlassen?

b) Eine psychologische Ausdeutung von Quest müßte sich mit der Ruhelosigkeit des menschlichen Lebens und seiner Zielgerichtetheit als einer anthropologischen Konstante beschäftigen. Menschen können nicht umhin, Vorsorge zu treffen, Fragen zu stellen, ihr Vorgehen zu planen und ihre Entwürfe als sinnvoll zu behaupten. Sie sind immer nach irgendwohin unterwegs. Fast scheint es gleichgültig, wohin sie unterwegs sind. Der Sinn liegt im Unterwegssein selbst. Das Wasser in Quest mag also für eine reale Transzendenz stehen, erlaubt aber auch die Deutung, eine Projektion der Sandgestalt zu sein. Welchen Unterschied macht es für die Gestalt (und damit für das menschliche Leben), ob das Wasser (in welchem Sinn auch immer) real ist, oder nur eine Art Sinnpostulat?

c) In direktem Zusammenhang mit der psychologischen Deutung stehen die philosophischen Implikationen von Quest. Ist nicht Heideggers Rede vom "Geworfensein" im Film anschaulich gemacht? Die Gestalt findet sich vor und muß ihre Situation meistern. Ihr Weg durch die verschiedenen Welten läßt sich im Sinne existentialistischer Weltdeutungen (vgl. Sartre, Camus' "Sisyphus" oder auch den Arzt in "Die Pest") interpretieren: Das Leben mag sinnlos sein, aber man lebt es trotzdem. Von da ist es nur ein Schritt, in Quest den Ausdruck für eine grundlegenden Absurdität des Daseins zu sehen: Wie in Becketts "Warten auf Godot" alle Erwartungen hinfällig werden, so bleibt das Wasser in Quest unerreichbar. Der christliche Glaube verweigert sich einer solchen Absurdität des Daseins.

d) In Quest spielt die Gesellschaft allenfalls ex negativo eine Rolle: Die Maschinenwelt könnte das Produkt einer der Technik und dem Fortschrittsglauben verfallenen Menschheit sein, die schließlich das Opfer ihrer eigenen Artefakte wurde. Hat sich die Maschinenwelt verselbständigt und die Menschen eliminiert? Ist die Sandgestalt nur ein weiteres Opfer der von ihren Schöpfern unabhängig gewordenen Maschinen?

Als pessimistische Utopie gedeutet, bieten sich Querbezüge zu entsprechenden Beispielen aus Film und Literatur (vor allem des Genres "Science-Fiction") an: Erinnerung sei nur an Kubricks Computer HAL 9000, der seine Allmachtsphantasien auf Kosten der Raumschiffbesatzung verwirklicht.

e) Quest eignet sich gut zu einem Vergleich mit dem Film *Stufen*, einem Klassiker der Bildungsarbeit.

In *Stufen* sieht man eine menschliche Gestalt, die treppauf treppab durch eine Landschaft aus Treppen wandert. Manchmal geht es hinauf, manchmal hinunter. Schließlich erreicht sie das Ende einer hohen Treppe und verwandelt sich selbst in eine Treppenstufe.

Vergleichspunkte könnten sein: die Lebenswege der beiden Gestalten; die Welten, in denen sie sich bewegen; die Bedeutung ihres jeweiligen Endes; die unterschiedlichen Auffassungen von Transzendenz in den beiden Filmen.

f) Eine vielleicht etwas spezielle, aber reizvolle Diskussion könnte man darüber führen, ob nicht geschlechtsspezifische Sehweisen die Aussage des Films mitbestimmen. Steht die Figur wirklich für den Menschen "an sich"? Ist es nicht eher eine durchgehend (in Aussehen und Verhalten) "männlich" geprägte Gestalt (ein "Gralsritter"), die sich in "männlichen" Welten ("Herausforderungen", "Geist", "harte Fakten", "Technik") bewegt? Allenfalls dem Wasser wären in Quest weibliche Attribute zuzuschreiben. Wie sähe der Film aus, wenn die Gestalt als Frau zu identifizieren wäre?

[> zurück](#)

Copyright: Katholisches Filmwerk Frankfurt ([KFW](#)) 1996