

TAINAH

ABENTEUER AM AMAZONAS

Ein Film von Tânia Lamarca und Sérgio Bloch

Inhaltsverzeichnis

1.	Stab und Besetzung	3
2.	Einleitung	4
3.	Kurzinhalt	4
4.	Filmerzählung und filmische Erzählung – Sequenzenfolge und Erläuterungen	5
5.	Zusammenfassung	

1. Stab und Besetzung

Regie	Tânia Lamarca, Sérgio Bloch
Drehbuch	Cláudia Levay, Reinaldo Moraes
Kamera	Marcelo Corpanni
Schnitt	Diana Vasconcellos
Musik	Luiz Avellar, Orquestra Petrobras Pró-Música
Ausstattung/Bauten	Oscar Ramos
Casting	Fátima Toledo
Produktionsleiterin	Virginia Limberger
Produzent	Pedro Carlos Rovai

Mit:

Eunice Baiá	Tainah
Caio Romei	Joninho
Rui Polanah	Tigê
Jairo Mattos	Rudi
Branca Camargo	Isabel
Alexandre Zachia	Shoba
Luciana Rigueira	Tikiri
Charles Paraventi	Boca
Marcos Apolo	Biriba
Betty Erthal	Meg
Luiz Carlos Tourinho	Mr. Smith

Originaltitel: Tainá – Uma aventura na Amazônia

Brasilien 2000

90 Minuten, Farbe

empfohlen ab 7 Jahren

2. Einleitung

TAINAH – ABENTEUER AM AMAZONAS verbindet eine spannende Abenteuergeschichte mit einem „pädagogischen“ Anliegen – dem Schutz der Tierwelt des Amazonasgebietes.

Der Film montiert vielfältigste Bilder in einer Folge rascher Schnitte mit Dialogen im On und im Off sowie begleitender Musik zu einer leicht verständlichen Erzählung, in der Spannung geschickt auf- und wieder abgebaut wird. Die aufwändige Produktion nützt das breite Spektrum filmischer Gestaltungsmittel in wohldosierter Form, passt sich den Sehgewohnheiten film- und fernsehgeübter Kinder und Jugendlicher an, ohne medial weniger „Alphabetisierte“ zu überfordern.

Im folgenden Text werden Filmerzählung (im weitesten Sinne: die Handlung) und filmische Erzählung (die Art und Weise, wie – vor allem im technischen Sinne – erzählt wird) einer eingehenden Untersuchung unterzogen. Denn der Film zeichnet sich vor allem durch die sorgfältige (technische) Gestaltung aus, deren Analyse deutlich macht, wie Abenteuerhandlung und ökologischer Hintergrund miteinander in Beziehung gebracht werden.

Die Filmerzählung wird mithilfe einer ausführlichen Sequenzenfolge veranschaulicht, die gleichzeitig bei der Nachbereitung des Filmes helfen kann, Vergessenes in Erinnerung zu rufen und den Aufbau des Filmes nachzuvollziehen. Parallel dazu werden einzelne Einstellungen und Szenen einer detaillierten Untersuchung unterzogen und Elemente der Filmsprache näher erläutert.

3. Kurzzinhalt

Die Geschichte ereignet sich im Spannungsfeld einer urtümlichen Welt und ihren Bewohnern, die es zu schützen gilt, und einer korrupten modernen Zivilisation, in der die Gesetze der Natur nicht mehr gelten und rücksichtslos missachtet werden. Die beiden Hauptfiguren sind das Indianermädchen Tainah und der weißhäutige Joninho. Tainah ist bei ihrem Großvater im Urwald aufgewachsen und an ein Leben in der freien Natur gewohnt. Joninho ist der Sohn einer Wissenschaftlerin und weiß mit Gameboys und Computerspielen umzugehen. Die krassen Gegensätze zwischen den Kindern werden im gemeinsamen Kampf gegen eine skrupellose Bande von Affenjägern und Wissenschaftlern in gegenseitiger Achtung aufgelöst.

An Originalschauplätzen am Rio Negro gedreht, schwelgt der Film in üppigen Bildern tropischer Natur und nimmt sich viel Zeit für die Beobachtung der Urwaldtiere.



4. Filmerzählung und filmische Erzählung

Das Prinzip des „filmischen Erzählens“ basiert auf dem bildhaften Zerlegen von Ereignissen in kurze oder längere Einzelteile. Für die filmischen Erzähleinheiten sind folgende Begriffe in Verwendung:

Einzelbild: Gewissermaßen die kleinste Einheit des Films. Jeder Film besteht aus Einzelbildern, deren Anzahl die tatsächliche Länge des Films in Minuten ausmacht. Beim Kinofilm werden 24 Bilder pro Sekunde projiziert, d. h., dass ein Spielfilm von ca. 90 Minuten aus ca. 130.000 Einzelbildern besteht.

Einstellung: Damit ist der kontinuierliche Filmablauf zwischen zwei Schnitten gemeint, technisch auch der kontinuierliche Ablauf zwischen dem Ein- und Ausschalten der Kamera.

Szene: Der dem Theater entlehnte Begriff bezeichnet den kontinuierlichen Ablauf einer kontinuierlichen erzählerischen Handlung an einem Ort in mehreren Einstellungen.

Sequenz: Auch die Sequenz bezeichnet eine chronologisch ablaufende Handlung, die jedoch nicht kontinuierlich ablaufen muss, sondern Raum- oder Zeitsprünge beinhalten kann und durch einen inhaltlich-kausalen Bogen zusammengehalten wird.

Filmerzählung – Sequenzenfolge

Die Überschriften folgen dem inhaltlichen Überbau der einzelnen Sequenzen und dienen einer groben Gliederung der Handlung.

Tainah und ihr Großvater Tigê

Aus der Vogelperspektive sehen wir eine Flusslandschaft im Regenwald. Dann fährt die Kamera langsam über den Fluss auf Höhe des Regenwaldes nach links, anschließend nach rechts. In nur drei (sehr spektakulären) Aufnahmen ist der Ort des Geschehens etabliert – der Regenwald am Amazonas in Brasilien.

Durch das lichte Unterholz des Waldes läuft das Indianermädchen Tainah. Auf einer Lichtung steht ihr Großvater Tigê vor einem riesigen Baum, Tainah gesellt sich zu ihm. Tigê und Tainah fahren mit einem Kanu auf einem Seitenarm des Stroms. Zwischen die Bilder der beiden Indianer sind immer wieder Bilder der Tierwelt am Amazonas geschnitten – Aufnahmen von Vögeln, einem Jaguar, zwei Affen.

Der Film beginnt mit einer **Weiten Totale**, der größtmöglichen Einstellungsgröße, die es erlaubt, den Ort des Geschehens auf einen Blick zu erfassen.

Die drei Einstellungen sind nicht durch **Schnitte**, sondern durch **Überblendungen** miteinander verbunden. „Es gibt nur zwei Möglichkeiten, zwei Filme aneinander zu fügen: Man kann sie übereinander legen (Doppelbelichtung, Überblendung, Mehrfach-Bilder), oder man kann sie aneinander reihen. Die zweite Möglichkeit ist beim Bild die vorherrschende.“ (James Monaco, Film verstehen, Rowohlt 1995)

Tigê und Tainah unterhalten sich im Kanu, dann sehen wir Tigê beim Fischen mit Pfeil und Bogen.

Die Aufnahmen der Tiere sind nicht beliebig zwischen den Einstellungen mit Tainah und Tigê geschnitten, sondern sehr bewusst in diese hineinmontiert. Nicht nur, dass viele der hier erstmals vorgestellten Tiere eine – mehr oder weniger – wichtige Funktion für die Handlung haben (die beiden Wollaffen spielen eine große Rolle im Verlauf des Geschehens; einer der Vögel ist kurze Zeit später wieder zu sehen, gefangen in einem Käfig). Durch imaginäre **Blickachsen** sind Mensch und Tier miteinander in Beziehung gesetzt: die Tiere sind so gefilmt, als ob sie Tainah oder Tigê zusehen würden; dieses „Zusehen“ setzt sich konsequent im ganzen Film fort und betrifft auch andere – menschliche – Figuren. Wichtig zu erkennen ist es, dass es sich dabei um **Inszenierung** handelt, um das bewusste Verwenden bestimmter Einstellungsgrößen bzw. Bilder.

Die Wilderer

Durch einen Seitenarm des Amazonas fährt ein kleines Schiff, beobachtet von Tainah. An der Reling des Schiffes sitzt eine junge Frau. An Deck des Schiffes sind mehrere Käfige zu sehen, in einem von ihnen sitzt der Vogel, der einige Einstellungen zuvor gezeigt wurde. Das Schiff läuft unter brasilianischer Flagge.

Es ist kein Zufall, dass das junge Mädchen Tikiri das erste Besatzungsmitglied des Schiffes ist, das die Zuschauer (und auch Tainah) sehen. Im weiteren Verlauf der Handlung kommt Tikiri eine besondere Funktion zu, und dabei spielt ihre Beziehung zu Tainah eine große Rolle. Während Tainah von Beginn an ethnologisch genau zugeordnet und sofort als Angehörige eines Indianerstammes erkennbar ist, bleibt Tikiris Herkunft lange unklar und ist auch von keiner entscheidenden Bedeutung. Dieses erste Auftauchen des Mädchens an der Reling des Schiffes ist aber von großer Bedeutung für den **Subtext** des Filmes, wobei die vorangehende Einstellung (Tainah beobachtet das Schiff vom Ufer aus) suggeriert, dass auch sie Tikiri (und nur sie) wahrnimmt. Mit dem **Subtext** „sind alle jene Zeichenstrukturen gemeint, die ein (nicht analysierender) Zuschauer nicht bewusst wahrnimmt, die aber dennoch seine Rezeption steuern. Subtexte steuern wesentlich den Grad der Mehrdeutigkeit von Filmen.“ (Ernst Schreckenberg: „Wenn Filme Texte sind“. in: Filmbulletin 5/1994) Auch wenn die Zuschauer dieses erste Auftauchen Tikiris nicht bewusst wahrnehmen bzw. in Erinnerung behalten, kann es ihre Aufmerksamkeit im weiteren Folge der Filmhandlung unbewusst steuern.

Am Flussufer entdeckt Tainah mehrere aus Ästen gefertigte Käfige. Sie befreit einen Tapir und einen Vogel. Durch das Unterholz nähern sich zwei Männer – ein großer, schlanker und ein kleinerer, untersetzter. Sie entdecken die umgestürzten Käfige, der kleinere der beiden hält dies für das Werk des Geistes Curupira. Zwei Wollaffen (Mutter und Kind der Spezies *Lagothrix lagotricha*) schauen den Männern zu und schreien, worauf die beiden fortlaufen. Das Affenbaby stürzt von einer Liane.

In mehreren Einstellungen wird das kleine Wolläffchen in den Film eingeführt. Für den Versuch, die Liane empor zu klettern, seine Begegnung mit einer Schildkröte und die anschließende Flucht vor ihr auf einen Ast verwenden die Filmemacher eine Reihe unterschiedlicher **Kameraperspektiven** und **Einstellungsgrößen**, wobei allerdings **Nahaufnahmen**, **Großaufnahmen** und **Detailaufnahmen** überwiegen. Dem Wolläffchen wird damit vorausweisend eine besondere Bedeutung zugewiesen, gleichzeitig wird das Tier als **Identifikationsfigur** eingeführt.

Während die beiden Männer, Biriba und Boca, die Käfige mit den gefangenen Tiere auf das Schiff schleppen, macht das junge Mädchen Tikiri den Anführer der Wilderer, Shoba, darauf aufmerksam, dass der gefangene Macaw-Affe den Transport nicht überleben wird. Shoba ist das egal, solange das Tier noch lebt, bis es im Flugzeug sei. Shoba erhält einen Funkspruch aus den USA. Auf dem Bildschirm des Video-Telefons erscheinen Meg und Mr. Smith, die von Shoba zwei Affen der Art *Lagothrix lagotricha* wollen und dafür 10.000\$ zu zahlen bereit sind.

Shoba und seine beiden Helfer Biriba und Boca errichten eine Falle für die beiden Wollaffen. Nachdem sie die Tiere gefangen haben, kehren sie zum Schiff zurück und feiern ihren Gewinn mit Schnaps. Tainah, die alles beobachtet hat, kann das Affenbaby befreien, wird dabei aber von den Wilderern entdeckt. Sie entkommt und bringt sich und das Äffchen zu Tigê in Sicherheit. Tigê schlägt vor, das Affenbaby „Catù“ zu nennen – „Schönheit“.

Shoba ersetzt das fehlende Affenbaby durch einen anderen Affen – die „Gringos“ würden es schon nicht bemerken ...

In der Nacht hört Tigê Stimmen, die ihn rufen. Er und Tainah fahren mit dem Kanu auf dem Strom. Tigê legt seiner Enkelin ans Herz, gegen die Bosheit der Menschen zu kämpfen. Dann stirbt er – bzw. betritt eine „andere Welt“, wie er Tainah zuvor versichert hat.

Meg und Mr. Smith haben entdeckt, dass Shoba ihnen einen falschen Affen untergeschoben hat. Sie beschließen, selbst nach Brasilien zu reisen und sich den fehlenden Affen zu besorgen.

Rudi

Rudi ist der Pilot eines klapprigen Wasserflugzeugs. Er lebt alleine in einer einfachen Hütte am Ufer des Amazonas. Als er sich zu einem Flug aufmacht, wird er dabei von Tainah beobachtet. Das Mädchen und sein Begleiter Catù machen sich in seiner Abwesenheit in der Hütte zu schaffen, das ungeschickte Äffchen richtet dabei ein Chaos an. Von einem Fenster der Hütte aus kann Tainah Shobas Schiff beobachten, wie es den Strom aufwärts fährt.

Der Topos des „dummen Ganoven“ erfreut sich im internationalen Kinderfilm größter Beliebtheit. Schon in „Pippi Langstrumpf“ von Olle Hellbom (1968) tauchen zwei ungeschickte Diebe (Karlsson und Blom) auf, im amerikanischen Kinder- und Familienfilm sind besonders die beiden Einbrecher in „Kevin – Allein zu Hause“ und „Kevin allein in New York“ hervor zu heben, auch im österreichischen Kinderfilm („Der Schatz, der vom Himmel fiel“, „Die drei Posträuber“) feiern sie fröhliche Urstände. Mögen diese Charaktere auch stark überzeichnet scheinen, so erfüllen sie zwei wichtige Funktionen: sie wirken komisch und tragen dadurch zum Abbau von Spannung bei; sie sind vor allem „harmlos“, ihr ungesetzliches Handeln ist nicht gefährlich und Schrecken erregend genug, um bei Kindern übermäßige Angstgefühle zu erzeugen. In TAINAH schaffen Biriba und Boca ein Gegengewicht zu den wirklich bössartigen Charakteren Shoba, Meg und Mr. Smith.



Weil Rudis Flugzeug „Dorothea“ wieder einmal den Geist aufgegeben hat, kehrt er zurück und findet Tainah schlafend in der Hängematte vor. Obwohl seine ungebetenen Gäste die Hütte vollkommen in Unordnung gebracht haben, schließt der gutmütige Pilot mit den beiden schnell Freundschaft. Er nimmt Tainah und Catü im Flugzeug zu einer Ansiedlung am Fluss mit.

Joninho und Isabel

Rudi bittet die Forscherin Isabel, die mit ihrem Sohn Joninho seit Jahren in dieser entlegenen Siedlung wohnt und ihr Leben der Erhaltung der Tierarten des Amazonas widmet, ein paar Tage auf Tainah aufzupassen. Joninho ist wenig begeistert von den neuen Mitbewohnern – vor Tieren fürchtet er sich, Mädchen scheint er nicht zu mögen. Trotzig zieht er sich in sein Zimmer zurück und spielt mit dem Flugsimulator am Computer. Bevor Rudi weiter nach Manaus fliegt, zeigt Isabel ihm ihr Lebenswerk – einen Impfstoff, an dem sie sechs Jahre lang gearbeitet hat.

Joninho bringt an der Tür seines Zimmers ein Schild mit der Aufschrift „Keine Mädchen“ an. Weil Catü ihm im Weg ist, sperrt er das Äffchen in den Eisschrank, wo es von Isabel gefunden wird. Joninho wirft seiner Mutter vor, ihre Arbeit wäre ihr wichtiger als er. Er möchte lieber mit seinem Vater in der Großstadt leben und deren Annehmlichkeiten genießen. Isabel wehrt sich gegen Joninhos Vorhaltungen, doch der droht damit, fortzulaufen. Bei Sonnenuntergang steht er alleine am Flussufer und träumt von einem Leben mit dem Vater .

Währenddessen hat Catü eine Diskette mit Isabels Forschungsergebnissen aus dem Laufwerk genommen und in Joninhos Zimmer getragen. Dort sitzen Joninho und Tainah nebeneinander und kommen einander vorsichtig näher. Joninho erzählt Tainah, dass er wirklich fortlaufen will und auch schon seinen Rucksack gepackt hat. Er zeigt ihr, was sich in seinem Marschgepäck befindet, dann wirft er den Rucksack achtlos nach hinten. Catü kommt unter dem Bett hervor gekrochen, Isabels Diskette immer noch bei sich. Catü klettert in den Rucksack, als er wieder herauskommt, bleibt die Diskette dort.

Mit Joninho wird die zweite wichtige (Kinder-)Figur des Films eingeführt. Tainah und auch Catü gegenüber wirkt er reserviert, abweisend, feindlich. Seine Angst vor Tieren ist so groß, dass er sich sogar vor einem harmlosen Igel fürchtet. Seine Vorliebe für technisches Spielzeug (Flugsimulator am PC, Gameboy) wird in einer Folge von **Nah-** und **Großaufnahmen** inszeniert, die ihn beim verbissenen Bedienen des Joystick zeigen und gleichzeitig seine Geschicklichkeit demonstrieren. Das Verhältnis zwischen seiner Mutter Isabel und dem in einer fernen Großstadt lebenden Vater bleibt bewusst im Dunkeln, da es für den weiteren Verlauf der Handlung von keiner Bedeutung ist. Wichtig ist nur, dass Joninho sich nach dem Vater, vor allem aber nach den Annehmlichkeiten der Stadt sehnt. Diese Sehnsucht fungiert als durchaus glaubwürdige **Motivation** für seinen Entschluss, fort zu laufen.

Ein wichtiges Handlungselement von TAINAH ist die Jagd nach der Diskette, auf der Isabels Forschungsergebnisse gespeichert sind. Die **äußere Logik** (jahrelange Forschungsarbeit hat weder auf einer Diskette Platz, noch würde man so sensible Daten einem derart antiquierten und unsicheren Datenträger anvertrauen) wurde dabei einer zwingenden **inneren Logik** geopfert: Eine Diskette ist ein relativ kleiner Gegenstand, der leicht irgendwo verschwindet und gleichzeitig für das Affenbaby Catü große Anziehungskraft besitzt; zudem fällt sie unter den Disketten mit Computerspielen, die Joninho in den Rucksack packt, nicht auf. Und mit der Diskette bzw. den darauf gespeicherten Daten erhält die Handlung eine entscheidende Wendung.



Die Diskette taucht zum ersten Mal in jener Szene auf, in der Isabel Rudi vom Impfstoff erzählt. In einer **Großaufnahme** ist zu sehen, wie das Äffchen Catù auf dem Computertisch spielt. **Schnitt, Detailaufnahme**, eine Diskette mit der Aufschrift „Forschung“ ragt aus dem Diskettenlaufwerk heraus. Wenige Szenen später: Isabel sitzt am Computer, arbeitet. Tainah sucht verzweifelt Catù. Isabel steht von der Arbeit auf, wirft die Diskette mit der Aufschrift „Forschung“ aus dem Laufwerk, geht zum Eisschrank, öffnet die Tür und findet dort den von Joninho eingesperrten Catù. Fünf Einstellungen (die alle Joninho am Fluss zeigen) weiter wiederholt sich die vorhergehende **Detailaufnahme** der Diskette – nur sind diesmal auch die Klauen Catùs zu sehen. In der folgenden **Nahaufnahme** nimmt Catù die Diskette an sich. Die nächste Szene spielt sich ausschließlich im Zimmer Joninhos ab, die beiden Kinder unterhalten sich das erste Mal miteinander, am Ende der Szene wirft Joninho seinen Rucksack achtlos hinter sich, wo er neben dem Bett zu Boden fällt. Catù kommt unter dem Bett hervor gekrochen. **Schnitt**. Tainah und Joninho spielen mit der Taschenlampe. **Schnitt**. Catù klettert aus dem Rucksack, und während die Stimmen der Kinder aus dem **Off** zu hören sind, läuft Catù aus dem Bild – die Diskette bleibt so liegen, dass sie unentdeckt wieder im Rucksack verschwinden kann, wenn man ihn vom Boden aufhebt.

Der „Weg“ der Diskette vom Schreibtisch in den Rucksack ist in zwei **Ellipsen** (Auslassungen) nachgezeichnet. Anstatt Catù dabei zu verfolgen, wie er die Diskette nimmt, mit ihr in Joninhos Zimmer läuft, sich unter dem Bett versteckt und schließlich mit der Diskette im Rucksack zu verschwinden, um diesen kurze Zeit später ohne die Diskette wieder zu verlassen, wird nur gezeigt, dass er den Gegenstand an sich nimmt und später so auf dem Rucksack liegen lässt, dass sie verschwinden kann. Da im Film die **erzählte Zeit** (die Zeitspanne, in der sich die Handlung ereignet) fast immer länger ist als die **Erzählzeit** (die tatsächliche Dauer des Films), werden **Ellipsen** dazu verwendet, für das Verständnis der Handlung nicht unbedingt benötigte Erzählteile auszulassen, wobei eine **optische** und/oder **akustische Verbindung** zwischen den tatsächlich gezeigten Ereignissen hergestellt wird, um den Handlungsverlauf nachvollziehbar zu halten.

Die Ausreißer

In der Nacht träumt Tainah von Tigê. Sie lässt Isabel einen Ohrring zurück, klettert aus Joninhos Schlafzimmerfenster ins Freie und läuft mit Catù in den Wald. Joninho ist davon erwacht und läuft Tainah nach. Am Morgen hört Tainah Hilferufe und entdeckt Joninho, der in eine Grube gefallen ist. Tainah hilft ihm, dann klettert sie auf einen Baum und beobachtet amüsiert, wie Joninho sich vor den Tieren des Urwalds fürchtet.



Tainahs Traum führt sie und die Zuschauer in die Zeit zurück, als Tigê noch lebte. Die Szenen, in denen Tigê und Tainah gemeinsam im Kanu zu sehen sind und in der Tigê Tainah das Amulett um den Hals legt, spielen dabei eindeutig in der Vergangenheit. Diese Szenen sind die einzigen Szenen des Films, die in verschiedenen Zeitebenen spielen. Tainahs Traum ist eine Rückblende, ein häufig eingesetztes Mittel, um vergangene Ereignisse in die Erzählgegenwart einzubringen, in diesem Fall wird das im späteren Verlauf wichtige Amulett Tainahs eingeführt. Um die Übergänge zwischen Erzählgegenwart und Rückblende deutlich zu machen, werden optische und/oder akustische Markierungen gesetzt. So kündigt sich die Rückblende mit Stimmen aus dem Off an, während das Bild die in der Hängematte schlafende Tainah zeigt. Die nächste Einstellung beginnt mit starkem Gegenlicht (Tageslicht), die Kamera schwenkt vertikal von oben nach unten auf Höhe des Flusses und „wartet“ auf das Kanu mit Tainah und Tigê. Noch effektvoller ist die Markierung am Ende der Rückblende gestaltet: An eine Großaufnahme von Tainah ist ein Stück Weißfilm geschnitten, dann folgt ein Reißschwenk über die Hängematte, bis die Kamera wieder auf der schlafenden Tainah „stehen bleibt“. Die folgende Einstellung zeigt Tigê alleine im Kanu – ein Verweis auf Tainahs Traum, war sie doch in der Rückblende selbst noch im Boot zu sehen.

Meg und Mr. Smith

Die Amerikaner Meg und Mr. Smith sind in Manaus angekommen und treffen dort auf Shoba und seine Bande. Mit Hilfe eines Peilsenders, der an einem Halsband angebracht ist, wollen die beiden „Gringos“ das kleine Äffchen fangen. Rudi kommt Meg und Mr. Smith, die sein Flugzeug gemietet haben, abholen. Als sie sich in der Luft befinden, empfängt Rudi einen Funkspruch von Isabel, die ihm berichtet, dass Tainah und Joninho verschwunden sind. Rudi nimmt sofort Kurs auf die Forschungsstation. Meg und Mr. Smith lauschen an der Tür zu Isabels Büro und erfahren so, dass Joninho die Diskette mit Isabels Forschungsergebnissen über die Lagothrix-Affen mitgenommen hat. Meg, die unbedingt diese Forschungsergebnisse in die Hände bekommen will, scannt ein Foto Joninhos und schickt es als e-Mail an Shoba. Sie erteilt Shoba den Auftrag, die Suche nach dem Affen einzustellen und dafür den Jungen zu fangen.

Die Mutprobe

Am Abend setzt tropischer Regen ein. Während Tainah friedlich unter einem provisorischen Dach aus Ästen und Blättern schläft, blickt Joninho ängstlich in die nächtliche Dschungelwelt – selbst Schildkröten erscheinen ihm groß wie ein Alligator. Am Morgen ist das Kanu der beiden verschwunden, und Joninho macht sich Vorwürfe, weil er es schlecht angebunden habe. Verzagt schlägt er Tainah vor, zurückzukehren. Tainah nennt ihn einen Feigling und läuft davon, Joninho hinter ihr her. Etwas später haben sich die Kinder zu einer Rast nieder gelassen. Joninho füttert Catù mit einer Banane und träumt laut von einer Imbissbude mit Fritten, Sandwiches und Softdrinks. Tainah versteht nicht, wovon er redet, und als Joninho meint, er wette, das würde ihr gefallen, steht sie erbost auf und wirft ihm vor, er wolle nicht ihr Freund sein – auch „wetten“ ist ihr nicht geläufig. Joninho folgt ihr und ist entsetzt, als er das kleine Indianermädchen mit einer Riesenschlange um den Hals erblickt. Mühelos hält Tainah den Kopf der Boa constrictor in der einen und den Schwanz in der anderen Hand. Sie fordert Joninho auf, die Schlange auch zu halten – er müsse keine Angst vor ihr haben, die Schlange sei die Mutter der Erde und die Mutter des Mutes. Langsam und ängstlich greift Joninho nach dem Tier, doch allmählich fasst er Mut und legt sich die Boa auf die selbe Art wie Tainah um den Hals. Glücklicherweise dreht er sich um die eigene Achse, und Tainah nennt ihn „kirimbau“ – mutig.

In den Fängen der Wilderer

Inzwischen haben Shoba und seine Bande die Spur der Kinder aufgenommen. Biriba kann Catù fangen, doch Tainah und Joninho werfen ihn zu Boden, schnappen sich Catù und rennen durch das dichte Unterholz. Aber Biriba ist ihnen auf den Fersen und fängt die beiden Kinder mit einem Netz. Tainah und Joninho werden auf Shobas Schiff gebracht. Shoba bemächtigt sich der Diskette und lässt die beiden in den Laderaum zu den Käfigen mit den gefangenen Tieren sperren. Tikiri aber beteiligt sich nicht an der Festsetzung der Kinder – Tainahs Gegenwart scheint sie an ihre eigenen Wurzeln zu erinnern. Sie hält sich zunächst im Hintergrund, fordert Shoba nur auf, die Kinder in Ruhe zu lassen.

Die Angst Joninhos vor Tieren wird in zwei Sequenzen verdeutlicht (und gesteigert): Kaum ist er mithilfe Tainahs der Falle im Waldboden entkommen, umgibt ihn eine ihn erschreckende Natur voller ungewohnter Geräusche und Bilder. **Nahaufnahmen** zeigen sein entsetztes Gesicht, dazwischen sind Bilder einer grünen Schlange und eines Jaguars geschnitten, allerdings sind die Tiere nie gleichzeitig mit Joninho im Bild. Auch dass Tainah unbeschwert lachend an einer Liane hängt, ist ein deutlicher Verweis darauf, dass für den Jungen keine wirkliche Gefahr besteht. Noch bedrohlicher erscheint Joninho die nächtliche Tierwelt – hier wird eine harmlose Schildkröte in seiner Wahrnehmung zum Alligator. Die Detailaufnahme des schuppigen Halses lässt auch für die Zuschauer eine derartige Assoziation zu, die folgende Nahaufnahme des Tieres nimmt die Spannung wieder.

Als Joninho Tainah mit der Schlange sieht, fängt die Kamera seinen entsetzten Gesichtsausdruck in einer Serie von **Großaufnahmen** ein, abwechselnd mit **Nah-** und **Großaufnahmen** von Tainah und der Schlange und **Nah-** und **Großaufnahmen** von Catù, der ebenfalls entsetzt reagiert (was ihn „vermenschlicht“ und für die Zuschauer gedanklich näher an die beiden Kinder bringt). Die Übergabe der Schlange erfolgt in einer Serie von **Nah-, Groß-** und **Detailaufnahmen**, sodass die Boa constrictor nie in ihrer vollen Größe zu sehen ist, sondern nur in Ausschnitten. Erst als Joninho seine Angst überwunden hat (**Großaufnahme** seines strahlenden Gesichts), zeigt ihn die nächste Einstellung von unten, wie er die Schlange in die Höhe hält. Durch diese (auch filmsprachlich) allmähliche Annäherung Joninhos an das Tier werden auch mögliche Ängste der Zuschauer vermieden – so wie der Protagonist der Filmhandlung können sie sich an die Schlange „gewöhnen“.

Bevor Tainah und Joninho in den Laderaum gesperrt werden, zeigt eine Einstellung Tainah in **Großaufnahme** von vorne. Schnitt auf Tikiri, ebenfalls in **Großaufnahme**. Die Kamera ist dabei jeweils so postiert, dass der Blick der beiden Protagonistinnen in die Kamera eine **Blickachse** zwischen den beiden suggeriert. Dann schwenkt die Kamera von Tikiris Kopf leicht nach unten und zeigt das Amulett, das sie um den Hals trägt und große Ähnlichkeit zu jenem Amulett aufweist, das Tainah von Tigê bekommen hat und das sie, seit sie Isabels Forschungsstation verlassen hat, in ihrem Lendenschurz aufbewahrt. Im Laderaum eingesperrt, ruft Tainah in ihrer Stammessprache nach oben.

Da tauchen Meg und Mr. Smith in einem auf der Forschungsstation gestohlenen Kanu auf. In einem Streit um die Diskette erweist sich Mr. Smith als geschickter Kämpfer – er wirft Boca ins Wasser und schlägt Shoba und Biriba zu Boden. Meg lässt Joninho aus dem Laderaum holen und will ihn dazu zwingen, das Passwort für die Diskette zu verraten. Währenddessen befreit Tikiri Tainah. Bei Joninhos Verhör wird Meg durch Rudi und Isabel gestört. Weil das Flugzeug eine der üblichen Motorpannen und Rudi sich verlaufen hatte, kommen die beiden erst jetzt zum Schiff. Joninho kann sich, beflügelt durch die Anwesenheit seiner Mutter, kurz von Meg, die ihm den Mund zuhält, befreien und um Hilfe rufen. Während er mit Hilfe Tainahs, die Meg einen Pfeil ins Hinterteil schießt, entkommt, setzt Mr. Smith durch seine Kampfkünste Rudi und Isabel außer Gefecht. Und aus Angst um die Kinder verrät Isabel Meg das Passwort zur Diskette – Meg wähnt sich bereits am Ziel, sie glaubt, aus Isabels Forschungsergebnissen selbst Kapital schlagen zu können.

Während des Kampfes von Mr. Smith mit Shoba, Biriba und Boca hat sich Tikiri in die Kabine geschlichen und mit dem Funkgerät Hilfe angefordert. Tainah hat in der Luke ein Blasrohr entdeckt, die Kamera zeigt das Rohr im Detail. Dann nimmt Tainah ihr Amulett aus dem Lendenschurz. **Schnitt. Detailaufnahme** des Amuletts von Tikiri. In einer Serie von **Schnitt-Gegenschnitt-Einstellungen** werden wechselseitig beide Amulette gezeigt, bis Tikiri sich zur Luke des Laderaums beugt und Tainah befreit. Tikiris Amulett ist ein eindeutiger Hinweis auf ihre indianische Abstammung. Tikiri will von Tainah wissen, wer ihr das Amulett gegeben hat, Tainahs Antwort („Tigê“) lässt sie verstehend lächeln. Damit schließt sich der zu Beginn des Films angedeutete Kreis. Es bedarf weder eines einzigen Dialoges noch einer Rückblende, um die ethnologische Verwandtschaft von Tainah und Tikiri zu erklären – über ihre Amulette und ihre Blicke finden die beiden Indianerinnen zueinander, und indem Tikiri Tainah befreit, befreit sie sich endgültig aus dem Einfluss Shobas.

Die Befreiung

Tikiri hilft Tainah und Joninho dabei, mit dem Kanu von Meg und Mr. Smith zu fliehen. Doch der Weg zur Forschungsstation ist mit dem kleinen Boot zu weit. Als sie auf „Dorothea“, Rudis Flugzeug, stoßen, hat Joninho eine Idee. Hat er nicht stundenlang am Flugsimulator des PC gespielt und sich als wahrer Meister erwiesen? Warum also nicht mit einem richtigen Flugzeug fliegen? Er und Tainah laden Kokosnüsse in das Cockpit, dann versucht Joninho, „Dorothea“ in die Luft zu bringen. Doch erst als ihm Tainah den Zündschlüssel zeigt, kann er das Flugzeug starten. Nun beginnen die Kinder mit ihrem Luftangriff. Zunächst wird Boca, der zum Schiff zurück geschwommen ist und nun versucht, die an Deck liegenden und gefesselten Shoba und Biriba zu befreien, mit einem gezielten Kokosnuss-Wurf unschädlich gemacht. Meg und Mr. Smith wollen mit einem kleinen Schlauchboot fliehen, aber Tainah versenkt ihr Boot mit ihren Kokosnuss-Bomben. Die Alligatoren am Flussufer machen sich auf zu fetter Beute – und von den beiden „Gringos“ bleibt nichts als ihre Hüte und ein Rülpsen eines satten Alligators. Zum Schluss bekommt auch Shoba eine Kokosnuss an den Kopf. Und als „Dorotheas“ Motor aussetzt, gelingt Joninho noch eine perfekte Landung. Die von Tikiri verständigte Polizei holt Shoba, Biriba und Boca ab – nur Tikiri bleibt verschont. Isabel und Joninho schließen einander glücklich in die Arme, und Tainah kehrt in den Urwald zurück.

Wie schon das Beispiel mit der Diskette zeigte, muss ein Film nicht unbedingt einer **äußeren Logik** folgen, um in sich schlüssig und stimmig zu sein. So wie es für die Handlung des Films unerheblich ist, ob eine Forscherin wie Isabel ihre ganze Arbeit einer einzigen Diskette anvertraut, so unerheblich ist es für die Handlung, ob ein kleiner Junge bar jeder Erfahrung ein Flugzeug fliegen kann. Der **inneren Logik** des Films folgend, ist der „unrealistische“ Showdown der konsequente Abschluss einer Initiation. Joninho hat gelernt, sich selbst zu vertrauen und seine Fähigkeiten zu nützen. Die beiden Kinder sind in diesem Punkt einander ebenbürtig geworden, und gemeinsam gelingt es ihnen, ihr Ziel zu erreichen, Joninho überwindet seine Angst und befreit seine Mutter, Tainah kann die Tiere befreien und in den Urwald zurückkehren.

5. Zusammenfassung

Bei TAINAH stehen die filmische Erzählung und der gezielte Einsatz filmischer Mittel im Vordergrund, die Filmerzählung, die Personencharakterisierung und das Sichtbarmachen komplexerer Zusammenhänge, die außerhalb der eigentlichen Filmhandlung stehen, zu deren Verständnis aber beitragen könnten, treten in den Hintergrund. Die beiden Hauptfiguren und die im Großen und Ganzen harmlose, weil verniedlichte Tierwelt bilden ideale Identifikationsmuster für Kinder ab dem Volksschulalter. Die Sorgfalt, mit der TAINAH die Erzählung strukturiert, Ereignisse bildhaft zerlegt und miteinander in Beziehung setzt, lässt die Vorbilder deutlich erkennen: Der Film orientiert sich stark am amerikanischen Konzept des „Family Entertainment“, anstelle großen Staraufgebots und aufwändig inszenierter Spezialeffekte wartet der Film mit spektakulären Originalschauplätzen und beeindruckenden Naturaufnahmen auf.

Der Film hat über 1000 Einstellungen – d. h., den Zuschauern werden im Durchschnitt alle fünf Sekunden neue Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen und Blickwinkel zugemutet. „Schnelle Bildfolgen sind ein Kennzeichen der Videoclip-Ästhetik, die das zeitgenössische Kino stark beeinflusst und die im Kino gewohnte klassische Raum- und Zeit-Wahrnehmung tief greifend verändert.“ (Ernst Schreckenberg, „Kino im Wahrnehmungswandel“. in: Filmbulletin Nr. 4/2001) Die schnellen Bildfolgen von TAINAH folgen jedoch einem anderen ästhetischen Prinzip – dem der Wiederholung und Wiedererkennbarkeit: Szenen und Sequenzen, die man sich auch in einer einzigen Einstellung gedreht vorstellen könnte, werden in viele Einzeleinstellungen zerlegt bzw. durch scheinbar konträre Einstellungen „unterbrochen“, durch genau aufeinander abgestimmte Montageformen aber wieder zueinander in Beziehung gesetzt. So ergeben die vielen in die eigentliche Handlung „hinein geschnittenen“ Tieraufnahmen im Zusammenwirken mit den menschlichen Protagonisten ein Gesamtbild vom Leben im Urwald. Über die filmische Erzählung (Aneinanderreihung von Einstellungen, Etablierung imaginärer Blickachsen) wird die Tierwelt in die Filmerzählung integriert. So erzielt der Film durch seine Gestaltung nicht nur den Effekt von „Modernität“ (schnelle Schnitte analog zur gängigen Videoclip-Ästhetik), sondern auch von Zusammenführung unterschiedlicher Welten. Zusammengeführt werden dabei sowohl die Welt des Indianermädchens und des eher städtisch orientierten, weißhäutigen Jungen als auch die Abenteuergeschichte mit dem ökologischen Hintergrund, der Bedrohung der Natur durch den Menschen und ihren nicht wieder gut zu machenden Folgen.

Dass TAINAH dabei ein Bild vom „edlen Wilden“ zeichnet, das Karl May zur Ehre gereicht, und dass die komplexen wirtschaftlichen und politischen Zusammenhänge, die hinter der Ausbeutung der Natur oder der Vertreibung der indigenen Völker aus ihren angestammten Wohngebieten stehen, vollkommen ausgeblendet werden, liegt in der Intention des Films – perfekt gemachte Unterhaltung für Kinder zu sein und sie mit fremden Völkern und Gebieten ein wenig vertraut zu machen.

Wien, im November 2001

Dr. Michael Roth