

Inspiration: Eine Reise nach Russland

Die ursprüngliche Inspiration für ПАНЕЛЬКИ entstand während eines Besuchs bei einer Freundin in Russland. Diese Reise führte durch verschiedene Facetten des russischen Lebens: die pulsierende Hauptstadt Moskau, eine typische mittelgroße russische Stadt mit ihren allgegenwärtigen Plattenbauten, und das einfache, ursprüngliche Dorfleben.

Der Übergang in den Winter war besonders prägend: Das Licht verschwindet, die Kälte kriecht in jeden Winkel, und eine schwere Stille legt sich über das Land. In dieser Atmosphäre begegnete mir auch eine gewisse Nostalgie für die Sowjetzeit – in Cafés mit UdSSR-Memorabilia, in den Denkmälern und in den Gesprächen der Menschen.

Was bleibt, ist das Bild eines Ortes voller Widersprüche: herzliche Menschen in einer harten Umgebung, Wärme inmitten der Kälte, Schönheit neben Verfall. *Es ist ein trauriger Ort, aber einer mit Seele.*

Die Stadt

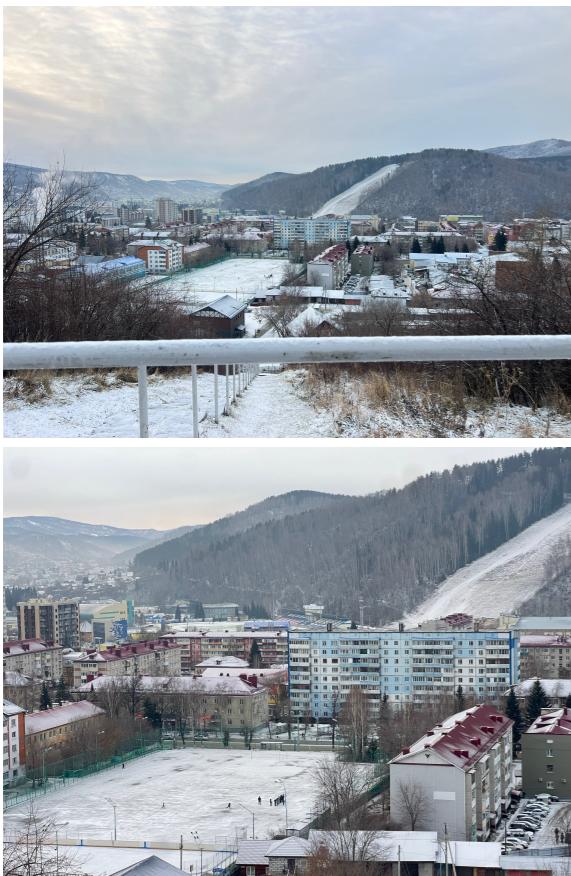


Abbildung 1: Panelki-Panoramen – endlose Reihen standardisierter Plattenbauten.



Abbildung 2: Blick aus dem Fenster – bei Tag und bei Nacht.

Die *Panelki* – standardisierte Plattenbauten aus der Sowjetzeit – prägen das Stadtbild jeder russischen Stadt. Millionen Menschen leben in diesen Wohnblöcken. Der Blick aus dem Fenster zeigt die typische Schichtung: Wohnen, Religion, Industrie. Bei Nacht verwandelt sich die Szene.



Abbildung 3: Dasselbe Kriegsdenkmal – im Herbst mit Blumen, im Winter unter Schnee.

Denkmäler des Großen Vaterländischen Krieges sind allgegenwärtig. Sie stehen oft direkt vor Wohnblöcken – die Geschichte ist nie weit entfernt. Im Herbst mit frischen Blumen geschmückt, im tiefen Winter unter einer Schneedecke begraben – die Erinnerung bleibt.



Abbildung 4: Sowjet-Symbole im Stadtbild – Orden und Flaggen.

Auch außerhalb der Friedhöfe begegnet man sowjetischen Symbolen: Orden des Vaterländischen Krieges an roten Tafeln, Flaggen auf Dächern. Die Vergangenheit ist nie weit.

Der Lada



Abbildung 5: Der Lada – ikonisches Symbol sowjetischer Alltagskulturn.

Der *Lada* (BA3) ist mehr als ein Auto – er ist ein kulturelles Symbol. Seit 1970 in Togliatti produziert, war er das Volksauto der UdSSR. Robust, reparierbar, unverwüstlich. Noch heute prägen alte Ladas das Straßenbild: vor modernen Hochhäusern, auf schlammigen Dorfstraßen, unter Regenbogen.

Für ПАНЕЛЬКИ ist der Lada ein zentrales Requisit: Er verbindet die sowjetische Vergangenheit mit der postsowjetischen Gegenwart, das Urbane mit dem Ländlichen.

Winterlandschaften



Abbildung 6: Dampf steigt vom warmen Wasser in die eisige Luft.



Abbildung 7: Dorfstraße im Sonnenschein – doch die Kälte beißt.

Der russische Winter ist unbarmherzig und poetisch zugleich. Die Landschaft verwandelt sich in ein stilles, weißes Gemälde. Rauch steigt aus Schornsteinen, Dampf tanzt über warmem Wasser, und die Sonne steht tief am Horizont.

Sowjet-Nostalgie

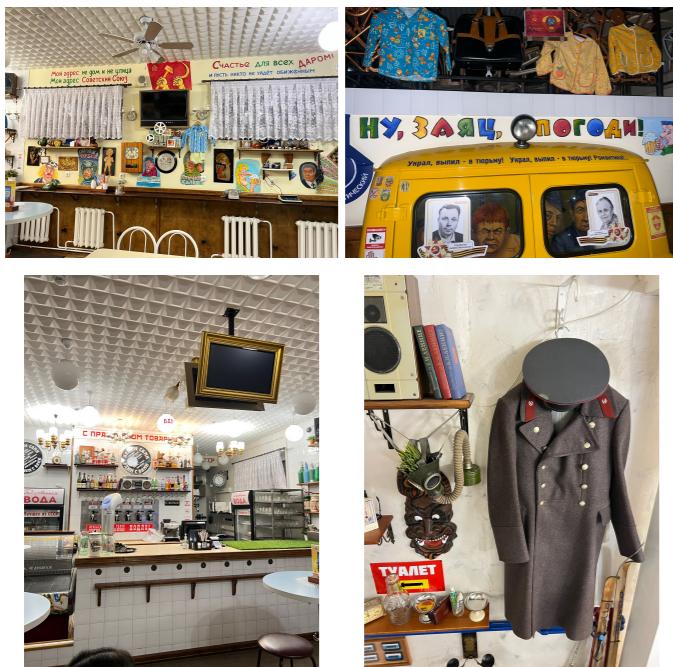


Abbildung 8: Sowjet-Café – UdSSR-Memorabilia als Ästhetik und Geschäftsmodell.

In vielen russischen Städten gibt es Cafés und Restaurants im Sowjet-Stil. „Meine Adresse ist nicht Haus oder Straße – meine Adresse ist Sowjetunion“ steht an der Wand. Alte Fernseher, Uniformen, Plakate und der allgegenwärtige olympische Bär Mischka schaffen eine Atmosphäre der Nostalgie.



Abbildung 9: Mehr Details aus dem Sowjet-Café – alter Fernseher und Erinnerungsstücke.

Jede Ecke erzählt eine Geschichte: sowjetische Uhren, Matroschkas, vergilzte Fotos. Die Ästhetik ist zugleich Museum und Geschäftsmodell – Nostalgie als Ware.



Abbildung 10: Olympischer Mischka – Relief im Sowjet-Café.

Der olympische Bär Mischka, Maskottchen der Spiele von 1980, ist noch immer überall präsent – auch in den Sowjet-Cafés. Bei der Abschlussfeier 1980 stieg ein riesiger Mischka-Ballon mit Tränen in den Augen in den Moskauer Himmel – eine ganze Generation weinte mit.

Tiere

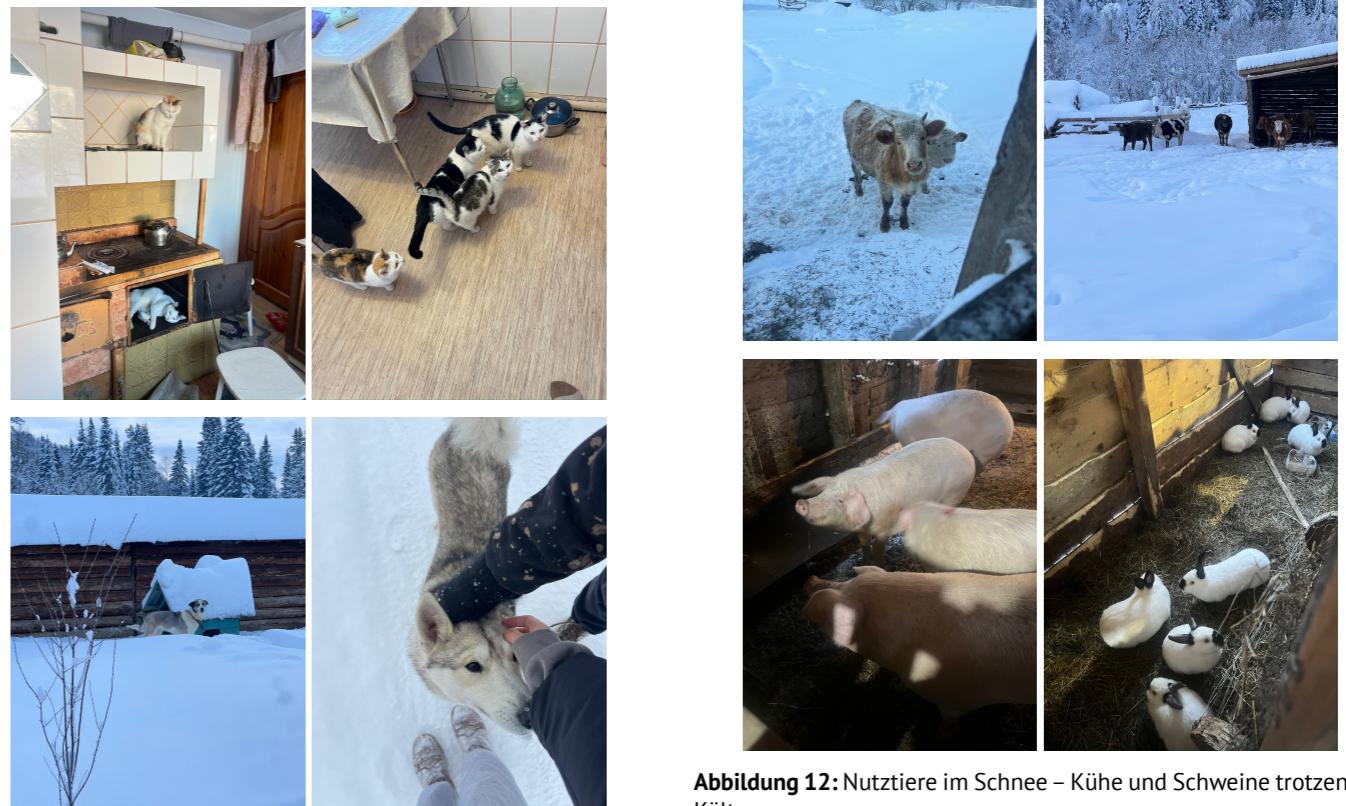


Abbildung 11: Katzen und Hunde – treue Begleiter im russischen Haus und im Schnee.

Die Liebe zu Tieren ist in Russland allgegenwärtig. Katzen wärmen sich auf dem Ofen, dem Herz des russischen Hauses. Hunde sind treue Begleiter bei extremen Temperaturen. Diese Zuneigung zu Kreaturen inspiriert die anthropomorphen Charaktere unseres Spiels.



Abbildung 12: Nutztiere im Schnee – Kühe und Schweine trotzen der Kälte.

Auf dem Land leben die Bewohner eng mit ihren Tieren zusammen. Kühe trotzen der Kälte, ihr dampfender Atem sichtbar in der eisigen Luft. Im Stall ist es warm: Schweine dösen in Boxen. Diese Kontraste zwischen Wärme und Kälte prägen die Atmosphäre unseres Spiels.

Fazit

Diese Reise hat die Grundstimmung von ПАНЕЛЬКИ geprägt:

- **Architektur** – Die *Panelki* als Bühne des Überlebens, zwischen sowjetischer Vergangenheit und postsowjetischer Gegenwart
- **Nostalgie** – Die allgegenwärtige Erinnerung an die Sowjetzeit, zwischen Verklärung und Kritik
- **Tierliebe** – Katzen, Hunde, Bären als kulturelles Symbol und Quelle der Wärme
- **Kontraste** – Wärme und Kälte, Gemeinschaft und Einsamkeit, Schönheit und Verfall

Diese Seele wollen wir in ПАНЕЛЬКИ einfangen.

Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration

Die sowjetische Animation entwickelte sich weitgehend isoliert vom westlichen Einfluss und schuf einen völlig eigenständigen visuellen Kanon. Während Disney auf flüssige Bewegung und Slapstick setzte, kultivierte das staatliche Studio *Sojusmultfilm* (gegründet 1936) eine nachdenklichere, oft melancholische Ästhetik.

Diese Filme waren nicht bloße Unterhaltung – sie vermittelten Werte wie Freundschaft, Gemeinschaft und die Suche nach Zugehörigkeit. Anders als im Westen gab es keine Merchandising-Industrie; die Charaktere gehörten dem Staat und damit „allen“.

Für ПАНЕЛЬКИ interessiert uns das subversive Potenzial: Was passiert, wenn die Unschuld der sowjetischen Kindheit auf dystopische Realität trifft?

Tscheburaschka (Чебурашка)



Abbildung 13: Tscheburaschka: Konzeptskizze, Gena im Zugabteil, Antagonistin Schapokljak.

Tscheburaschka ist die wohl ikonischste Figur der sowjetischen Kinderkultur. Die Filmserie (1969–1983) wurde von Roman Katschanow als Puppenanimation bei *Sojusmultfilm* produziert. Die Figur stammt aus einem Kinderbuch von Eduard Uspenski, doch ihr unverwechselbares Aussehen schuf der Animator Leonid Schwartzman (1920–2022), der über 70 Filme gestaltete.

Schwartzman formte Tscheburaschka eigenhändig. Im Designprozess „rutschten“ die Ohren von oben nach unten, die Beine wurden gekürzt, der Schwanz entfernt. Das Ergebnis: ein Wesen, das weder Tier noch Mensch ist – ein Außenseiter, der nirgends hingehört.

Die Geschichte dreht sich um Einsamkeit und Freundschaft: Tscheburaschka, in einer Orangenkiste aus den Tropen angekommen, freundet sich mit dem Krokodil Gena an, der im Zoo arbeitet und Akkordeon spielt. Gemeinsam bauen sie ein „Haus der Freundschaft“ für alle Einsamen.

Genas Charakter ist bemerkenswert: Er trägt stets elegante Kleidung – Hut, Jacke, Fliege – und verkörpert den sowjetischen Gentleman. Die Antagonistin Schapokljak ist eine alte Frau mit ihrer Ratte Lariska, deren Streiche harmlos bleiben. Das Böse ist hier schelmisch, nicht bedrohlich.

Die Puppenanimation verleiht den Filmen eine taktile Wärme: Stofftexturen, handgefertigte Sets, gedämpfte Braun- und Ockertöne. Diese Ästhetik steht im krassen Gegensatz zur glatten Disney-Animation.

Für ПАНЕЛЬКИ: Tscheburaschka verkörpert universelle Einsamkeit. Was passiert, wenn seine großen Augen leer starren? Wenn das „Haus der Freundschaft“ längst verfallen ist?

Winnie Puh (Винни-Пух)



Abbildung 14: Winnie Puh schwebt mit Ballon zu den Bienen.

Die sowjetische Version von A.A. Milnes *Winnie the Pooh* (1969–1972) unterscheidet sich radikal vom Disney-Original. Regisseur Fjodor Chitruk (1917–2012) kannte die amerikanische Version nicht – er arbeitete direkt mit dem englischen Original.

Der sowjetische Winnie ist runder, nervöser, philosophischer. Er bewegt sich hektisch, murmelt vor sich hin, hat existenzielle Zweifel. Die Stimme von Jewgeni Leonow wurde beschleunigt – ein technischer Trick, der zur Signatur wurde.

Bezeichnend: Christopher Robin wurde komplett gestrichen. Die Tiere agieren autonom, ohne menschliche Aufsicht. Wolfgang Reitherman, Disneys Regisseur, soll gesagt haben, er möge die sowjetische Version mehr als seine eigene.

Der Olympische Mischka

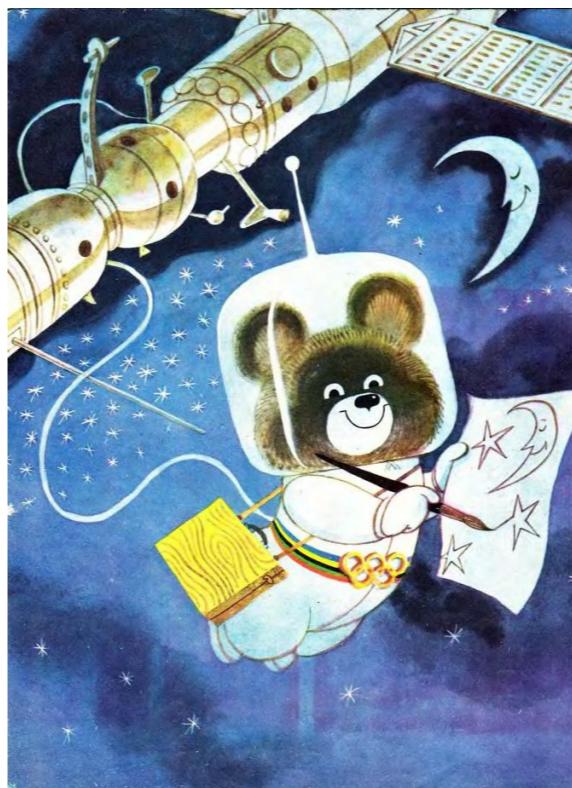


Abbildung 15: Mischka als Kosmonaut – Weltraumfahrt trifft Olympia.



Abbildung 16: Titelseite Radio und Sportplakat.

Mischka (Миша) war das offizielle Maskottchen der Olympischen Sommerspiele 1980 in Moskau – und wurde zum ersten Sport-Maskottchen mit massivem kommerziellem Erfolg. Der Kinderbuchillustrator Viktor Tschizhikow (1935–2020) gewann 1977 einen staatlichen Wettbewerb mit seinem Entwurf: ein lächelnder Braubär mit olympischem Gürtel.

Der Kontext ist entscheidend: Die Spiele fanden auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges statt. Die USA und 64 weitere Länder boykottierten sie als Reaktion auf die sowjetische Invasion Afghanistan. Mischka wurde zum Symbol sowjetischer Soft Power – der freundliche Bär sollte das Image der UdSSR aufpolieren.

Die Abbildung als Kosmonaut verbindet zwei zentrale Narrative: sportliche Stärke und technologische Überlegenheit im Weltraum – beides Schauplätze des Systemwettbewerbs.

Mischkas Allgegenwart war beispiellos: Briefmarken, Zeitschriften, Plakate, Pins, Porzellan, Spielzeug. Er erschien sogar auf der Titelseite von *Radio*, einer Technik-Zeitschrift – der Bär durchdrang jeden Lebensbereich.

Die berühmteste Szene kam zum Schluss: Bei der Abschlussfeier am 3. August 1980 stieg ein riesiger Mischka-Ballon mit Tränen in den Augen in den Nachthimmel, während „Auf Wiedersehen, Moskau“ spielte. Millionen weinten mit – es war, als verabschiede sich die UdSSR von ihrer eigenen Utopie.

Tragisch: Tschizhikow erhielt nie die versprochenen Urheberrechte. Er bekam etwa 2.000 Rubel (ca. 1.600 USD) für ein Design auf Millionen von Produkten. Die UdSSR kannte kein Urheberrecht.

Für ПАНЕЛЬКИ: Mischka ist das perfekte Symbol für verlorene Utopie. Sein tränenreicher Abschied markiert den Anfang vom Ende.

Spätsowjetische Animation



Abbildung 17: Der urbane Kater im Nadelstreifenanzug.

Возвращение блудного попугая (Die Rückkehr des verlorenen Papageis, 1984–1988) markiert einen Stilwandel in der späten Sowjetzeit. Die Serie von Valentin Karawajew handelt vom Papagei Kescha, der bei einem Schuljungen lebt, aber ständig wegläuft.

Der Hofkater ist eine Nebenfigur, aber sein Design ist bezeichnend: urban, zynisch, selbstbewusst im Nadelstreifenanzug. Sein berühmter Satz – „Uns wird's hier auch nicht schlecht gefüttert!“ – wurde zum geflügelten Wort für Genügsamkeit oder Sarkasmus.

Die Animation ist flüssiger, westlicher beeinflusst. Die Perestroika-Ära kündigte sich an.



Abbildung 18: Szene aus dem ersten sowjetischen Knetfilm.

Пластилиновая ворона (Die Plastilin-Krähe, 1981) von Alexander Tatarski (1950–2007) war ein Meilenstein: der erste sowjetische Knetanimationsfilm. Er besteht aus drei Teilen; der dritte – eine Parodie auf Krylows Fabel „Die Krähe und der Fuchs“ – wurde zum Kultklassiker.

Die Produktion verschlang 800 kg Plastilin. Als die Animation kürzer ausfiel als geplant, wurde die Musik beschleunigt – dieser „Fehler“ wurde zum charakteristischen Sound.

Für ПАНЕЛЬКИ: Die taktilen Qualität, die sichtbaren Fingerabdrücke im Material, erinnern daran, dass alles von Menschenhand gemacht ist – und zerstört werden kann.

Warum diese Ästhetik?

Die sowjetische Animation unterscheidet sich fundamental von westlicher:

- **Tempo:** Langsamer, nachdenklicher, mit Raum für Stille
- **Emotionen:** Melancholie ist erlaubt, sogar zentral
- **Moral:** Freundschaft und Gemeinschaft statt individueller Triumph
- **Technik:** Puppenanimation, Knetmasse, handgemalte Hintergründe
- **Farbpalette:** Gedämpft, erdige Töne, wenig Primärfarben

Diese Elemente schaffen eine Atmosphäre, die zugleich warm und wehmütig ist – perfekt für eine Welt, die zwischen Erinnerung und Verfall schwebt.

Relevanz für ПАНЕЛЬКИ

Was passiert, wenn diese liebevollen Figuren korrumpt werden?

- **Tscheburaschka** mit leeren Augen, der durch verfallene Plattenbauten irrt
- **Gena** in zerfetzter Kleidung, sein Akkordeon verstummt
- **Mischka** als verwittertes Wandbild, dessen Lächeln zur Grimasse wurde
- **Der Kater** nicht mehr zynisch, sondern verzweifelt

Die sowjetische Animation bietet uns einen visuellen Kanon der Unschuld – den wir systematisch dekonstruieren können.

Die sowjetische Ästhetik bietet für ПАНЕЛЬКИ: **Anthropomorphe Melancholie** – Tiere mit menschlichen Emotionen, die Einsamkeit verkörpern. **Warmes Farbpaletten** – Erdtöne, gedämpfte Farben, die Nostalgie evoziieren. **Konstruktivistische Grafik** – Klare Formen, begrenzte Paletten, kraftvolle Silhouetten. **Häusliche Geborgenheit** – Samowar, Tee, gemütliche Innenräume – die später verfallen. **Doppelbödigkeit** – Oberflächlich kindgerecht, unterschwellig existentialistisch. Diese Elemente können verdunkelt und korrumptiert werden, um die dystopische Transformation der sowjetischen Utopie darzustellen.

Inspiration: Sowjetische Architektur und Atmosphäre

Die sowjetische Wohnarchitektur ist mehr als eine Bauweise – sie ist ein visuelles Zeugnis einer Ideologie. Über sieben Jahrzehnte hinweg (1917–1991) entwickelten sich verschiedene Baustile, die alle einem Ziel dienten: möglichst viele Menschen möglichst schnell und kostengünstig unterzubringen.

Für ПАНЕЛЬКИ ist diese Architektur die Bühne, auf der sich das Spiel entfaltet. Die Plattenbauten sind nicht nur Kulisse – sie sind Protagonisten einer Geschichte über Hoffnung, Verfall und das, was bleibt.

Stalinistische Ära (1930er–1955) – Die frühe Sowjetzeit brachte monumentale, ornamentreiche Bauten hervor. Hohe Decken, verzierte Fassaden, repräsentative Eingänge. Diese Architektur war teuer und für die Elite bestimmt.

Die Chruschtschowka (1955–1970) – Nach Stalins Tod ordnete Chruschtschow den Bau von Millionen einfacher Wohnungen an. Fünfstöckige Plattenbauten ohne Aufzug, mit niedrigen Decken und kleinen Küchen. Funktional, billig, identisch.

Die Breschnewka (1970–1991) – Die Gebäude wurden größer: 9, 12, 16 Stockwerke. Aufzüge wurden obligatorisch, die Wohnungen etwas geräumiger. Doch das Grundprinzip blieb: Standardisierung, Massenproduktion, Effizienz.

Die sowjetische Plattenbauweise basierte auf industrieller Vorfertigung: Standardisierte Betonplatten wurden in Fabriken gegossen und vor Ort montiert. Jede Region hatte ihre Baunormen (P-44, I-515, 111M). Minimaler Materialverbrauch war oberstes Gebot – ein Gebäude konnte in wenigen Wochen errichtet werden. Das Ergebnis: Millionen identischer Wohnungen, die sich nur durch Farbanstriche und Verfall unterscheiden.

Die Panelki-Ästhetik definiert die visuelle Identität unseres Spiels: Wiederholende Fensterraster und orthogonale Formen. Verblasstes Blau, Grün, Rosa, Beige über grauem Beton. Abblätternde Farbe, Wasserflecken, Rostspuren. Innenhöfe mit verwilderten Spielplätzen. Sowjetische Mosaiken, Schriftzüge, verwitterte Briefkästen.

Atmosphäre – Fahle Wintersonne am Morgen, schwache Beleuchtung bei Tag, rosa-orange Horizont in der Dämmerung, Straßenlaternen und Aurora bei Nacht. Schnee auf Dächern und Fenstersimsen, Eisblumen an Scheiben, Nebel und verwehter Schnee. Heulender Wind zwischen Gebäuden, quietschende Aufzüge, ferne Straßenbahnklingeln, die Stille des Schnees. Wäscheleinen und Blumentöpfe auf Balkonen, Vorhänge und Katzen in Fenstern, Spielplätze in Höfen, Fußspuren im Schnee.