

Florian Schwebel

Von FRITZ THE CAT bis WALTZ WITH BASHIR

Der Animationsfilm für Erwachsene
und seine Verwandten

SCHÜREN

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	7
2	Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms	9
2.1.	Vor dem Film	9
2.2	Cohl und Mc Cay	12
2.3	Studio und Experiment	16
2.4	Disney	19
2.5	Warner und MGM	24
3	Große Erzählungen: Der klassische abendfüllende Animationsfilm	27
3.1	Die Form	27
3.2	Achmed	30
3.3	Das, was glänzt	31
3.4	Der Umbruch	35
3.5	UPA	38
3.6	Die weiße Schlange	39
3.7	Die 1950er Jahre	40
3.8	Renaissance	43
4	Es war zweimal: Weltbeginn und Weltende	46
5	Simplicissimus: Satire im Animationsfilm	78
6	Schweinchen & Wölfe: Der politische Animationsfilm	100
7	Übermalungen: Beinahe Animationsfilme	118
8	Großes Gestalten: Die Sonderformen der Animation	134
9	Sentimentale Reisen: Der neo-klassische Animationsfilm	150
10	Kurz-Glossar	163
10	Filmografie	164
11	Bibliografie	170

Einführung

Nachdem Simon Beufoy im Frühjahr 2009 für sein Drehbuch zu *SLUMDOG MILLIONAIRE* den Oscar erhalten hatte, wurde ihm die nächsthöhere Weihe verliehen: DreamWorks Animation verpflichtete ihn zur Arbeit an einem Trickfilm. Mit einem Animationsfilm von DreamWorks größtem Rivalen, dem Pixar-Studio, wurde im gleichen Jahr das Filmfestival in Cannes eröffnet (*OBEY*; R. Pete Docter, Bob Peterson), und der erste Ehrenleopard des Festivals von Locarno ging an den Animationsregisseur Isao Takahata. Zum Zeitpunkt der Drucklegung wartet die Filmbranche auf James Camerons ersten fiktionalen Langfilm seit *TITANIC* – den 190 Mio. Dollar teuren Computertrickfilm *AVATAR*. Und verschiedenste Gruppen von Filmkritikern kürten als ihren Favoriten des Jahres 2008 Ari Folmans gezeichnete politische Spurensuche *WALTZ WITH BASHIR*.

Unbestreitbar traf der Trickfilm einen Nerv, speziell bei einem erwachsenen Publikum und rückte unauffällig in die Mitte des filmischen Diskurses. Manche hastigen Beobachter, die das Phänomen immerhin bemerkten, schrieben, der Animationsfilm verändere sich in seinem Charakter.

Streng genommen ist immer noch beinahe jeder im Kino aufgeführte Film ein Animationsfilm, weil seine Wirkung auf der Unfähigkeit des menschlichen Auges beruht, schnell hintereinander geschaltete Einzelbilder als solche zu erkennen. Diese künstliche Bewegung bzw. Beseelung gibt der Animation ihren Namen.

Dennoch wurden bei klassischen Spielfilmen mit Hilfe dieses Tricks über Jahrzehnte hinweg in den meisten Fällen Bewegungen simuliert, die vor einer Kamera tatsächlich stattgefunden haben, und Menschen und Gegenstände gezeigt, die in irgendeiner Form in der außerfilmischen Realität existierten – wenn auch häufig kleiner, größer, farbloser, bunter oder hässlicher.

Im Unterschied dazu entstanden schon früh Filme, die keinerlei Anspruch auf die Abbildung vorfilmischer Wirklichkeit erhoben, sondern selbstbewusst Kunstwelten präsentierten. Da Film und Leben über Bewegung definiert sind, und diese Filme häufig Glaubwürdigkeit durch die Gestaltung von Bewegungsabläufen anstrebten, setzte sich im englischen Sprachraum «Animation» als Name für die ganze Gattung durch. Im Deutschen bürgerte sich das mild abschätzige «Trickfilm» als Äquivalent ein.

Die Animation stellt die dritte große Gattung des Films neben Spiel- und Dokumentarfilm dar. Ihre theoretischen und praktischen Probleme sind denen der anderen beiden Formen meist diametral entgegengesetzt. Vom Publikum wird sie auch auf der Ebene des Bewusstseins weniger als



Eröffnete 2009 die Filmfestspiele in Cannes: Pixars *OBEY*

Szenen aus James Camerons *AVATAR*



Fenster in die weite Welt, denn als Beschäftigung mit allgemeingültigen Themen angenommen. Die großen Animationsfirmen tun zusätzlich viel dafür, ihre Produkte aus jedem aktuellen Bezug herauszurücken und zu den einzig zeitlosen Werken der Filmgeschichte zu erklären. Trotz aller Bemühungen um Respektabilität müssen Animationsfilme in ihrer bloßen Existenz vor weiten Teilen der Kritik und Teilen des Publikums immer noch gerechtfertigt werden. Auch daraus ziehen sie einen Teil ihrer besonderen Anziehungskraft.

Nie schweigt ein Publikum wehevoller als zu Beginn eines ernsthaften Animationsfilms, und sei es SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE, nie kichert es befreiter als bei animierten Verfremdungen vom alltäglichen Kampf gegen Toaster oder Geldautomaten. Animationsfilme behandeln bevorzugt Letzte Dinge und alltägliche Absurditäten, und beide aus einer verfremdeten, gleichzeitig hoch emotionalen und kühl distanzieren Perspektive. In einer Welt, in der die Kulturen ineinander fließen, aber die Lebenswirklichkeiten auseinanderdriften, eröffnet die Animation einen Spielraum, um global grundsätzliche Fragestellungen zu verhandeln.

Jahrzehntlang funktionierte die Aufgabenverteilung zwischen den Gattungen Spielfilm, Dokumentation und Animation vergleichsweise gut. Alle waren dramatischen Umbrüchen der Filmbranche wie der sie umgebenden Welt ausgesetzt und bewiesen die Fähigkeit, sich zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten immer wieder neu zu erfinden, ohne ihre Identität zu verlieren. Für den Animationsfilm bedeutete dies unter anderem eine Hinwendung zu allegorischen und satirischen Themen und die Beschäftigung mit moderner Ästhetik.

Doch in den 1990er Jahren setzte durch die Fortschritte der Computertechnologie und ihrer Lawine an Nebenwirkungen (von der Reality Show bis zum Konsolenspiel) die unumkehrbare Korrosion ein. So fragwürdig, wie die Verabredung erscheinen muss, Michael Moore als Dokumentarfilmer zu bezeichnen, Jean-Luc Godard jedoch nicht, so problematisch ist es, ELIOTT DAS SCHMUNZELMONSTER als Animationsfilm zu bezeichnen, SIN CITY dagegen als Spielfilm. Schließlich steht in diesem Beispiel lediglich ein gezeichneter Drache in einem Film voller echter Schauspieler und Schauplätze gegen eine ganze künstliche Stadt voller nichtexistenter Häuser und errechneter Statisten, die uns über in der Realität kaum mögliche Kamerafahrten gezeigt wird. Auch inhaltlich entspricht SIN CITY einem klassischen Hollywoodplot viel weniger als die Fabel von Eliott.

In dieser neuen und in vieler Hinsicht verwirrenden Situation, die von Teilen der Filmkritik noch immer weitgehend ignoriert wird, findet der Animationsfilm sozusagen endlich zu sich selbst. Sperrige Filme wie PERSEPOLIS, die Schilderung eines Lebens unter dem Schatten des iranischen Gottestaats, die früher aufgrund der enormen Personalkosten bei der Animation nicht realisierbar gewesen wären, nutzen alle Stärken der Form, ohne die Geschichte ihrer Klischees fortzusetzen.

Es war ein langer Weg.

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

2.1 Vor dem Film

Falls diese Geschichte an einem benennbaren Ort beginnt, so ist dieser Ort die Grotte Pech merle im südlichen Frankreich, ein zufällig bei einem Unfall entdecktes Labyrinth von mehreren Kilometern Länge. Die Grotte ist die prächtigste bisher gefundene Behausung des sogenannten Cro Magnon-Menschen. Der Cro Magnon-Mensch lebte vor vergleichsweise kurz zurückliegenden 40.000 Jahren in dem zerklüfteten Tal, das die Grotte umgibt; selber bereits ein Felslabyrinth mit mildem Klima, üppigen Wiesen, damals mindestens einem Fluss und mehreren Bächen. Hier überlisteten unsere Vorfahren wohl zum ersten Mal nachweislich ihre Fressfeinde in beiden Richtungen der Nahrungskette, in dem sie sich vor ihnen versteckten. In der Grotte von Pech merle wurden die erwartbaren Knochen- und Steinreste gefunden, berühmt wurde sie aber durch ihre großformatigen Wandgemälde. Diese Bilder befinden sich relativ weit im Inneren der Anlage und häufig nicht in Augenhöhe. Sie sind schwer zu erreichen und nur bei Feuerschein zu erkennen, obwohl sichtbar Aufwand und Sorgfalt bei ihrer Herstellung im Spiel waren. Sie zeigen vor allem bunte, dicke Pferde, gesprenkelt mit wuchtigen blauen und braunen Farbtupfern. Ein paar kleinere Tiere, darunter Füchse oder Hunde, angedeutete Jagdszenen und die Signatur des Künstlers: einen Handabdruck. Diese Abbildungen sind um die 25.000 Jahre alt. Diesen Punkt erreicht kein Geräusch und kein Lichtstrahl von draußen. Dies ist das älteste Kino der Welt, und es zeigt Trickfilme.

Die Pferde sind auf offensichtlich sorgfältig ausgesuchten gewölbten Felsen platziert. Ihre lückenhafte Bemalung erinnert nicht zufällig an die Technik der Impressionisten. Wenn eine stolze Hilfskraft bei einer Führung die Taschenlampe ausknipst, eine Fackel entzündet und mit listigem Grinsen an der Wand entlang huscht, zittern dem Tourist die Pferde entgegen, in sattem, durchgängigem Braun oder Blau, lebensprall und beseelt, unheimlich und erhaben.

Der Mensch des Cro-Magnon arbeitete sich durch Felsschichten ins Innere der Erde, um dort Sicherheit vor Tieren zu finden. Und dann hatte er nichts Besseres zu tun, als mit unvergleichlichem Aufwand diese Tiere in seiner dunklen Einsamkeit zum Leben zu erwecken. Er war wirklich nicht besser als wir.

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

Bereits bei dieser frühesten uns bekannten Form der Animation ist nicht ganz nachvollziehbar, welche Gefühlsregung sie beim Betrachter auslösen soll. Die Pferde sind ohne Frage ästhetisch und mit einer Art Wohlwollen gestaltet und scheinen zumindest für unsere Augen nicht im Geringsten bössartig zu sein. Die Stilisierung empfinden wir als verniedlichend, den Bildaufbau als harmonisch. Dennoch wird den Tieren alleine durch die ungewöhnlichen Perspektiven und Proportionen offenbar bewusst ein gewisser Nimbus verpasst, eine Aura von heiligem Erschrecken.

Die vorgetäuschte Bewegung beim geschickten Umgang mit einer Lichtquelle evoziert gleichzeitig ein Gefühl von Macht und Ohnmacht – wir sind den unwirklichen Giganten ausgeliefert, gleichzeitig simulieren sie keinen Angriff und sind von einem Mitmenschen erschaffen worden, werden von einem Mitmenschen zum Leben erweckt.

Viele tausend Jahre nach der Ausschmückung der Höhle wird die Philosophie Gott den «Unbewegten Bewegten» nennen. Kürzer gesagt: den Animator.

Die uns überlieferte Kultur der nächsten Jahrtausende zeigt sich bis zur industriellen Revolution verblüffend desinteressiert an der Darstellung von Bewegung. Zwar haben mehr oder weniger alle zeichnerischen Schulen Bewegungsstudien hervorgebracht, aber sowohl bei den Griechen des Altertums als auch in den Werkstätten der Renaissance sollten diese Skizzen dazu dienen, den einen, eingefrorenen Moment größter Schönheit oder exemplarischer Wahrheit zu verewigen. Kunst war starr, Kunst legte Wirklichkeit unter Glas. Es ist natürlich nicht auszuschließen, dass Simulationen von Bewegung bekannt waren, die uns nicht überliefert sind, doch scheinen sie im schlechter protokollierten Bereich von Ritual und Spiel verblieben zu sein. Der berühmte «springende Punkt», den Lessing für die Meisterwerke der Bildhauerei konstatierte, beschreibt eben genau den Moment vor der Auflösung, den Übergang von Ruhe zu Aktion, Leben zu Tod.

Die Natur bewegte sich in zyklischen Rhythmen, der Mensch setzte den von ihm angehaltenen Augenblick dagegen. Bewegung war Zwang, von der Kunst größtenteils befreien wollte. Selbst die Musik (mit ihrer in Europa beinahe totalen Ablehnung von herzschnellen Rhythmen) strukturierte körperliche Abläufe streng, anstatt sie zu nachzubilden.

Inhalt aller nicht-monotheistischen Religionen ist die Lehre vom Rhythmus der Welt, der sich aus verschiedenen, in- und gegeneinander laufenden Zyklen zusammensetzt. Die meisten Probleme der pan- und polytheistischen Weltanschauungen entstehen durch das Aufeinanderprallen der verschiedenen Kräfte mit ihren unterschiedlichen Bewegungsmustern – davon erzählen griechische Göttermythen genauso wie die Einrichtungstipps des Feng Shui.

In den religiösen Traditionen resultiert daraus, im jeweiligen Moment den einen Gott um Unterstützung zu bitten und den anderen deswegen mit einem Opfer gnädig zu stimmen. In rituellen Festen wurde dieses Zusammen- und Gegeneinander dargestellt.



In der Animation finden wir diese heidnischen Grundgedanken in dem ursprünglich unter Disney vervollkommenen Konzept, verschiedene Figuren sich auf unterschiedliche Art bewegen zu lassen, was sich zu harmonischen Bewegungen im Gesamtbild summiert, und in der Begeisterung für alle kreisförmigen Wiederholungen. Schneewittchen einerseits und die sieben Zwerge andererseits gehorchen unterschiedlichen Gesetzen der Bewegung, *BAMBI* schildert kaum etwas anderes als den Wechsel der Jahreszeiten, und die frühen Disney-Kurzfilme verbeißen sich förmlich in musikalische Muster.

Mit der Christianisierung wurde in Europa die Beschäftigung mit den Zyklen des Lebens aus dem Zentrum der Kultur verbannt. Zwar bemühte sich die Kirche bis zum Anbruch der Neuzeit um ein Nebeneinander von Christentum und älteren Vorstellungen, doch offiziell feierten Ostern und Weihnachten keineswegs einen immer wiederkehrenden Zeitpunkt im Jahr, sondern erinnerten an ein punktuell Ereignis der Vergangenheit. Naturreligiöse Gedanken sanken zu Bauernregeln und Brettspielen herab.

Doch das typisch christliche Paradoxon von Wiederkehr und Einmaligkeit, das sich, wie so viele religiöse Widersprüche, unter anderem der Verbindung widerstreitender Glaubensrichtungen verdankt, schafft einen neuen, alle spirituellen Traditionen verbindenden Zeitbegriff: eine Art heilige Zeit, die mitten aus dem Alltag in den ewigen Herzschlag des Lebens führt, ohne sich für eine der beiden Ebenen zu entscheiden. «Es war einmal oder zweimal» beginnt später der erste ausgesprochene Trickfilm für Erwachsene, *YELLOW SUBMARINE*. Beinahe alle frühen Disney-Kurzfilme ohne die berühmten Figuren schildern bspw. ein Eifersuchtsdrama unter Bäumen, einen Regenschauer, einen Tanzabend im Käfercafé und natürlich das mitternächtliche Treffen der Skelette gleichzeitig als pointierte Anekdote und als ein ewig wiederkehrendes Schauspiel. Die meisten Animationsfilme lassen sich immer wieder ritualisiert und in Ausschnitten konsumieren. Realfilme dagegen bemühen sich selbst im Genre der Fantasy üblicherweise um die zwar exemplarische, aber ungewöhnliche, einzigartige und vor allem dramaturgisch zwangsläufige Erlösungsgeschichte.

Am nächsten kommt dem Zeitgefühl zumindest der klassischen Trickfilme wohl der kulturelle Umgang mit Weihnachten, bei dem jedes Jahr eine bis dato verlorene Welt ans Licht geholt werden soll. Auch diese Besonderheit der Form hat Walt Disney als Erster begriffen, der sich von Anfang an um eine zeitlose Aura und eine zyklische Wiederaufführung

Die Jahreszeiten in *BAMBI*

Ein Weltbild zwischen Archaik, Kinderbuch und Jazzage: *FLOWERS AND TREES* aus dem Disney-Studio



Es war einmal... (oder vielleicht zweimal...) (*YELLOW SUBMARINE*)



2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

seiner Werke, gerne zu Weihnachten, bemühte, während die von ihm gegründete Firma jahrzehntelang die Entstehungsjahre ihrer Filme nahezu verschleiert hat.

Mit der Aufklärung setzte eine widersprüchliche Rehabilitierung eines zyklischen Lebensverständnisses ein. Der empirische Anteil daran nutzte den neu entstandenen Naturwissenschaften. Die weltanschaulichen und spirituellen Grundgedanken wurden zwar im Zuge der Romantik wenigstens teilweise angetestet, aber anschließend biedermeierlich in die neu geschaffenen Kinderzimmer verbannt, wie die Märchen der Brüder Grimm.

In diesen Kinderzimmern wurde auch ein moderner Umgang mit den wiederkehrenden Läufen des Lebens und seiner spielerischen Stilisierung ausprobiert. Die Rede ist von Puppenbühnen, Puppenhäusern und allen Arten von aufziehbarem Blechspielzeug. Bis heute sind die meisten Trickfilmfiguren ganz selbstverständlich so designt, als müssten sie geschnitzt oder genietet werden.

Bürgerlich erzogene Kinder um die Jahrhundertwende sollten unauffällig in die gesellschaftliche Wirklichkeit eingeführt werden. Ein Rest an Fantasie und heidnischem Gedankengut war dabei erlaubt. So entstanden die Kinderbuchklassiker, die dem Trickfilm lange Zeit die Vorlagen lieferten.

Gleichzeitig zeigte sich die Allgemeinheit von den neuen Möglichkeiten der Fotografie beeindruckt und spekulierte schon früh über lebensecht hüpfende und tanzende Fotos. Und es gab das Erschrecken und die Begeisterung angesichts sich selbst bewegender Maschinen.

Die ungemein populären Rotoskope, die von der Filmwissenschaft als die direkten Vorläufer des Kinos gehandelt werden, spezialisierten sich auf den Flug eines modellierten Vogels oder eine Serie von Fotografien, die Menschen beim Seilspringen oder Kniebeugen zeigten. Auf Jahrmärkten standen die Besuchern vor oder in der Mitte der wuchtigen Bildtrommeln und bemühten sich, sich auf einen Ausschnitt zu konzentrieren und eine künstliche Bewegung zu genießen. Spätere Modelle ließen sich per Fußpedal bremsen oder beschleunigen.

Die Beschäftigung mit Bildungsgütern verband sich mit Fantasie und Hightech und brachte die Laterna magica hervor, im Grunde ein Diaprojektor für Zeichnungen. Ähnliche Effekte zeigten Schattentheater, Drehbilder und Daumenkinos. Der Zeichentrick wurde vor dem Film erfunden.

2.2 Cohl und McCay

Die Geburt des Spielfilms wird gerne auf das Jahr 1915 datiert, das Jahr, in dem D. W. Griffith *BIRTH OF A NATION* vorstellte, ein Werk, das beinahe die gesamte filmsprachliche Grammatik und Dramaturgie der nächsten hundert Jahre beinhaltet. Bei der Animation fehlt ein vergleichbarer Anfangspunkt, denn die Mischformen sind älter als der eigenständige Trickfilm. Bereits die frühen, auf Rummelplätzen und in den Hinterzimmern

von Kneipen aufgeführten kommerziellen Filme arbeiten mit Tricks, die auf der Trägheit des Auges beruhen: Da steht plötzlich ein Geist im Zimmer, dort verschwindet unverhofft ein Hund, hier stehen ohne Vorwarnung vornehme Herrschaften nackt da oder spärlich bekleidete Sportler in Frack und Zylinder. Und auch zeichnerisch hinzugefügte Elemente lassen sich bereits um die Jahrhundertwende immer wieder feststellen: Rote Kritzelstriche sollen strahlende Schönheit hervorheben, Magie wird allgemein durch gemaltes Gewaber ausgedrückt, und von den 1910er bis zu den 1930er Jahren werden viele Filme viragiert, das heißt, je nach Atmosphäre des Ausschnitts monochrom eingefärbt.

Allgemein gilt SKETCHES OF FUNNY FACES von 1905 als erster Animationsfilm. In ihm werden von einer Hand Gesichter auf Schiefertafeln gemalt, die anschließend mit den Augen rollen. Obwohl die Tafel die ganze Zeit deutlich erkennbar bleibt, und ein grausamer Zeichner immer wieder das Bild auswischt, ist bereits hier der Illusionscharakter enorm: Die Gesichter erscheinen tatsächlich als «lebendig».

Die Arbeit einiger Pioniere prägt den Trickfilm bis heute viel stärker, als dies bei Spiel- und Dokumentarfilmen der Fall ist. Die Jahre von 1910–1950 sind für die meisten aktuellen Produktionen wie selbstverständlich ästhetische und inhaltliche Ausgangsbasis.

Besonders in der europäischen Sekundärliteratur ist in den letzten Jahrzehnten der lange vergessene Emile Cohl rehabilitiert worden, der in Frankreich von der Jahrhundertwende bis zu den 1920er Jahren mindestens 200 kurze Animationsfilme gestaltet hat, die größtenteils auf Glas gemalt sind. Cohls Designs sind stark stilisiert und erinnern an Piktogramme. Strichmännchen staksen durch eine Streichholzwelt ohne Flächen und Tiefen und meist ohne Hintergründe. So rudimentär die Figurengestaltung ist, so elegant mutet teilweise bereits die Animation an. In Cohls Fantasien mutieren Tiere zu Häusern und Straßen zu Tieren, und die fröhlich tanzenden Linien suggerieren dabei eine heitere Zwangsläufigkeit. Cohls Arbeit ist technisch und künstlerisch überholt, aber die Dynamik und vor allem die Inhalte dieser Filme zeigen bereits ein verblüffendes Verständnis für die Möglichkeiten der Animation. Diese Inhalte bestehen grob gesagt aus Wunsch- und Angstphantasien. In Cohls berühmtesten Film PHANTASMAGORIE sitzt ein Harlekin unglücklich in einer monströsen Flasche fest, als diese sich in eine riesenhafte schöne Blume verwandelt. Es ist Sigmund Freuds Psychopathologie des Alltagslebens, die hier humorig beschrieben wird: eine Maschine ist ein Ungeheuer, ein Instrument eine unbekleidete Frau. Die meist erzählungsarmen Filme beschreiben das treibende Dämmern ohne Ich-Bewusstsein, das Freud als «Primärprozess» beschrieben hat. Unter dem modernen Alltag tun sich Abgründe auf, und das individuelle Ich verschwindet in einer Welt aus Metamorphosen oder – um es mit Freud auszudrücken – aus «Verschiebungen» und «Verdichtungen». Die häufig zitierte Stelle in Scott Mc Clouds Standardwerk *Understanding comics* ist für den Trickfilm sogar noch entscheidender: je stilisierter eine Figur ist, um so mehr können wir uns auf einer grundsätzlichen Ebene mit ihr identifizieren, sie ist der



FANTASMAGORIE von 1908: Männer trugen noch Zylinder, in den Museen hingen Ölgemälde.

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms



Marji spricht sich bei Gott und Karl Marx aus (PERSEPOLIS).

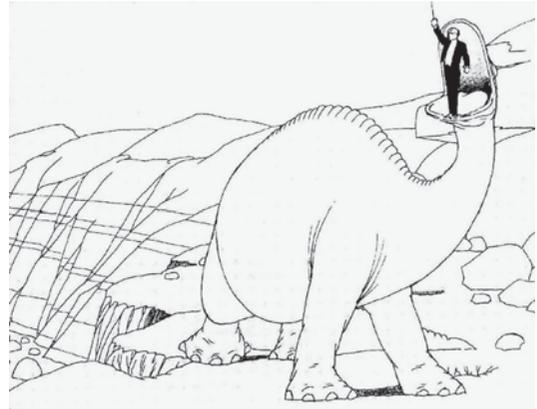
Mensch an sich, und wenn es eine Katze ist. In seiner Beschreibung der Wirklichkeit entspricht der Animationsfilm von der Anlage her dem inneren Monolog in der Literatur. Wie in den beeindruckendsten Passagen von Schnitzler und Joyce bricht in vielen der besten Animationsszenen das Unheimliche und die absurde Komik unter den Alltagsgedanken hervor: wenn sich Bart in einer Folge der SIMPSONS in der visualisierten Mathematik-Textaufgabe verrennt, oder wenn Marji in PERSEPOLIS in ihrer tiefsten Depression von Karl Marx und dem lieben Gott gecoach wird.

Das letzte Beispiel verweist auf eine weitere Besonderheit, die den Animationsfilm von Anfang an im Heiteren wie im Unheimlichen begleitet: die Hierarchien des Wachbewusstseins sind außer Kraft gesetzt. Käfer, Sterne und der liebe Gott sind für die Protagonisten etwa gleich weit voneinander entfernt. Das scheinbar kindliche Element, das viele Rezipienten so zu verstören scheint, appelliert in Wahrheit an ältere Formen der Weltbetrachtung und der Kunst. Es sind polytheistische und polymorphe Welten, in denen das «wilde Denken» (Levi Strauss) Individuum, Gesellschaft und Natur zu einem einzigen Wachtraum verbindet.

Die Arbeiten Cohls stehen dabei allerdings ganz für die witzige, intellektuell verspielte Seite der neuen Kunstform. Für die Begründung einer Tradition fehlte noch ein weiterer Pionier, der dem Animationsfilm Sinn, Zweck und Tiefe verlieh.

Der erste große Trickfilmgestalter war ohne Frage Winsor McCay. McCay vollendete lediglich fünf Kurzfilme, aber dieses schmale Oeuvre skizziert bereits die ganze folgende Geschichte des Animationsfilms. Im allgemeinen Bewusstsein ist McCay präziser als Schöpfer des immens ambitionierten Comics *Little Nemo*, der auf Tausenden von übergroßen, grafisch vollendet gestalteten Seiten die Erlebnisse eines Jungen im Land seiner Träume schildert. Eine Seite erschien davon pro Woche in den Zeitungen des Hearst Konzerns, und jede Episode endet mit dem abrupten Aufwachen des verwirrten Helden. *Little Nemo* schwelgt in allen Manierismen der Jahrhundertwende: Die Begrenzungslinien zwischen den Bildern sind häufig verschlungene Jugendstilornamente, exotische Tiere und Pflanzen verweisen auf untergründige Erotik, und die Handlung wird dominiert von den Schilderungen der komplizierten und absurden Bräuche der phantastischen Welt. Bis heute verdanken die Welt der Comics und des Trickfilms *LITTLE NEMO* viel, aber auch die Jugendliteratur steht tief in seiner Schuld. Speziell *Der kleine Prinz* und *Die unendliche Geschichte* haben sich großzügig Schlüsselemente ausgeborgt. *Little Nemo* steht auch im Zentrum von McCays erstem Film von 1911. In ihm hüpfen Nemo und zwei seiner Freunde eine Weile vor dem Betrachter auf und ab, bis Nemo seine Braut, die Prinzessin, malt und zum Leben erweckt und mit ihr im Maul eines großen Drachen davonreitet. So dürftig die Handlung ist, so beeindruckend sind die knapp zwei Minuten auch heute noch. McCay verstand als Erster das Potenzial des Animationsfilms, unmögliche Wesen und phantastische Metamorphosen anschaulich zu machen und dabei die pure Freude an der Bewegung zu zelebrieren. Der Film ist von Hand gemalt und koloriert, und er flackert in leuchtenden Aquarellfar-

ben auf der Leinwand. Er war ein großer Erfolg, dafür, dass er unter Ausschluss einer breiteren Öffentlichkeit in den Herrenzimmern der Stadt aufgeführt wurde. Winsor McCays übernächster Film sollte den Durchbruch bringen und bis heute zu den Favoriten der Liebhaber zählen: *GERTIE THE DINOSAUR* (1914). Der Titel beschreibt den Film: Gertie, der Dinosaurier, steht in einer prähistorischen Landschaft herum, versucht widerwillig, einem Conferencier zu gehorchen und reitet dann mit ihm davon. Bei der Uraufführung stand McCay selber vor der Leinwand und sprach mit Gertie, die meisten heute aufgeführten Fassungen zeigen die gesamte Bühnenummer inklusive des Künstlers. Auch wenn Gertie erkennbar aus reichlich



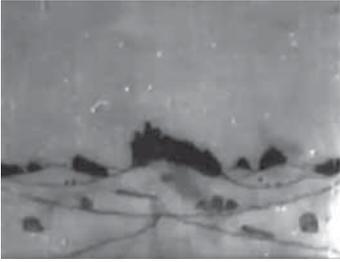
GERTIE THE DINOSAUR

zitterigen Tuschelinien zusammengesetzt ist, wirkt sie auf ihre eigene Art so glaubwürdig, dass selbst heute noch bei ihrem Anblick Begeisterungs- und Entsetzensschreie durchs Publikum gehen. Und wenn sie versucht, unbeholfen zu tanzen und aus Versehen einen See leer trinkt, kassiert sie immer noch Szenenapplaus. Als die Brüder Lumière die neue Erfindung des Films in den Pariser Salons mit der Aufnahme eines heranbrausenden Zugs feierten, sprangen die ahnungslosen Zuschauer beiseite. So natürlich diese Reaktion bei einem völlig unvorbereiteten Auditorium erscheinen muss, so widersinnig ist die Wirkung von McCays Dinosaurier: Gertie ist nicht einmal ausgemalt, und trotz aller Mühen verschwimmen ihre Konturen und Proportionen ständig. Wir sehen etwas Unmögliches und Erhabenes, etwas in seiner rührenden Unschuld Vertrautes und in seiner augenzwinkernden Fremdheit absolut Unheimliches. Glaubwürdigkeit und Sympathie erweckt es alleine durch die Animation seines Mienenspiels und seiner Bewegungen. Das penibelst ausgefeilte Zögern und Stampfen, Fressen und Schlucken des Sauriers ist eine dezent ironische Feier des unreflektierten Lebens, der reinen Kreatürlichkeit. Vor allem dann, wenn ein gedemütigtes Mammut Gertie voll Wasser spritzt. Mit diesem Film befinden wir uns mitten in der Grotte von Pech merle.

McCay konterkarierte seinen äußerst populären Saurier mit drei völlig unterschiedlichen Filmen: Im *HOW A MOSQUITO OPERATES* (1912) zeigt er nichts anderes als eben ein bluttrinkendes Insekt bei der Nahrungsaufnahme. In *THE SINKING OF THE LUSITANIA* (1918) bebildert er einen seinerzeit wichtigen Anschlag auf ein deutsches Schiff (1915). Alle Filme von McCay wurden in jahrelanger Arbeit vom Meister selber unter der Mithilfe von wenigen Assistenten angefertigt.¹ Da sie auf Papier und noch nicht auf Zelluloid gemalt wurden, McCay ein brillanter Zeichner war und zudem darauf bestand, nach heutigem Projektorenstandard mehr als die üblichen 24 Bilder pro Sekunde zu verwenden, wurden bis heute keine Animationsfilme angefertigt, die nach den Kriterien von Malerei und

¹ Beinahe alle anderen und insbesondere die abendfüllenden Animationsfilme haben einen so umfangreichen Stab, der in vielen Fällen ausführlicher Erläuterungen in Bezug auf die jeweilige Bedeutung der einzelnen Positionen bedarf, dass aus Platzmangel hier mit Bedauern bei weiteren Filmdateien auf digitale Datenbanken verwiesen wird.

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms



Wellen in *THE SINKING OF THE LUSITANIA* (obere 2) und in *PINOCCHIO* (untere 2)

Druckgrafik ähnlich prächtig und vollendet aussehen. So bleibt die Frage, warum McCay seine Zeit solch abwegigen Sujets widmete. Aber Winsor McCay, Inbegriff des viktorianischen Genies, das nicht zwischen Kunst, Wissenschaft und modernen Errungenschaften trennt, erfasste das Medium genau. Weder vom Raubzug eines Moskitos noch vom Untergang der *Lusitania* existierten Dokumentaraufnahmen. Genauer: Aufgrund des Stands der Technik konnten zu seiner Zeit gar keine existieren. Es sind detailreiche Blicke in verborgene Winkel, die McCay hier ausbreitet. Alleine die Darstellung des bewegten Meeres stellt als akkurate Naturbeschreibung alle angeblichen Dokumentaraufnahmen der See bis zur Mitte des Jahrhunderts in den Schatten, speziell zu McCays Zeiten bestanden diese nämlich aus primitiven Studiotricks. Gut 20 Jahre später sollte Disney in *PINOCCHIO* Wellen ähnlich atmosphärisch als sachte anrollende, filigrane Monstrositäten abbilden, wie McCay es mit den nachtschwarzen und fahlweißen Fluten in der *Lusitania* vorexerziert. Etwa 40 Jahre später sollte Walt Disney sich in einer Talsohle seiner Karriere dem vermenschlichenden Tierfilm zuwenden. Und rund 90 Jahre später sollte *WALTZ WITH BASHIR* die Idee einer Animation eines politischen Anschlags wiederaufnehmen. McCays letzter vollendeter Film schließlich, *DREAMS OF THE RAREBIT FIEND* (nach seiner zweiten Comicserie) zeigt ein «Käfer-Variété», in dem der zeitgenössische Kultur- und Entertainment-Betrieb poetisch parodiert wird. Der charmante kleine Nonsense erweist sich im Rückblick als Blaupause für Legionen von Cartoon-Kurzfilmen, die das Thema vom anthropomorphen Mikrokosmos der Insekten aufnehmen, bis hin zu *ANTZ* und *DAS GROSSE KRABELN*. In einem letzten Fragment über die Zentauren von 1921 nahm McCay schließlich Disneys *FANTASIA* um 20 Jahre vorweg und erschloss als Erster eine geglättete Version der griechischen Mythologie für den Animationsfilm. Als McCay sich aus dem Metier zurückzog, war der unter Fabrikbedingungen hergestellte Studio-Cartoon gerade geboren. Winsor McCay hatte an solcher Massenware kein Interesse und wandte sich wieder Comics, Grafiken und Bilderbüchern zu. So paradox es sich lesen mag, war der Trickfilm, diese unter anderen Händen hochgradig artifizielle und wild gedachte Extremform der Kunst, für den geborenen Symbolisten McCay auf Dauer zu vernünftig: penible, wissenschaftliche Millimeterarbeit.

2.3 Studio und Experiment

Das kommerzielle Potenzial dieser schwierigen Kunstform sollten seine Nachfolger ausschöpfen, die Animationsfilme bereits unter fabrikähnlichen Bedingungen herstellten. Nach den Maßstäben des Realfilms sind dabei die Berufs- und Statusbezeichnungen innerhalb der Branche alles andere als konsequent: Disney selber hat lediglich produziert, war aber faktisch Chefdramaturg seiner Firma. Das von ihm gegründete «Story department», ein wichtiger Vorteil gegenüber der Konkurrenz, hat trotz seines Namens vor allem visuelle Dramaturgie betrieben. Der Begriff «Animator» kann, je nach Firma und Zeitpunkt, vom Zeichner bis zum

Regisseur, Verschiedenes bedeuten. Beinahe alle wichtigen Animatoren und Regisseure haben auch in limitierten technischen Funktionen gewirkt. Bei den Cartoons der Warner Brothers war der musikalische Leiter Carl Stalling eng in die Ideenfindung eingebunden. Immer wieder werden deswegen von Liebhabern vergessene Schlüsselfiguren entdeckt und gewürdigt.

Der Studiocartoon, der in regelmäßiger Folge Vorfilme für die Hauptfilme der großen Filmfirmen stellte, wurde in New York erfunden. Für die Firma Pathé begründete John Radolph Bray ab 1913 den kommerziellen Cartoon als Kinovorfilm, das Prinzip der Serie, die Verwendung von Zelluloid und nicht zuletzt das Prinzip der übereinander gelegten Zelluloidbilder mit verschiedenen Bildelementen wie Hintergrund, Torso und Extremitäten einer Figur. Arbeitsteilung und punktgenaue Entscheidung, welche Bildelemente wann neu gemalt werden mussten, waren dadurch möglich. Die Firmen vom Pressezar William Randolph Hearst und Raoul Barré verfilmten ab 1915 vornehmlich erfolgreiche Zeitungs-cartoons. Sie wurden bald von den heute wesentlich bekannteren Studios von Pat Sullivan (in seiner Hochzeit für die Paramount), Paul Terry und den Fleischer-Brüdern verdrängt. 1919 war das Leinwanddebüt von Pat Sullivans FELIX THE CAT, dem ersten anthropomorphen, schwarzen musikalischen Zeichentricktier mit Kulleraugen. In den immens erfolgreichen Felix-Filmen lassen sich schon Vorläufer späterer Surrealisten erkennen: wenn Felix ein Fragezeichen denkt, kann er sich daran festhalten, am folgenden Ausrufungszeichen rutscht er ab, und der Regen hört auf, wenn er seinen Schirm zumacht. Laut Leonard Maltin war Felix' späterer Niedergang alleine der Fehleinschätzung Sullivans geschuldet, sich dem Tonfilm zu verweigern. Paul Terry setzte ab ca. 1920 auf Trickfilme für Kinder und entwickelte mit *Aesop's Fables* das Prinzip der verfremdeten Jugendstoffe mit Tieren. Das machte ihn zum Idol und Rivalen des jungen Walt Disney, der ihn bald entthronen sollte. Das mit Abstand bedeutendste der frühen Studios war das von Max und Dave Fleischer. Hier wurde schon früh mit der Vermischung von Real- und Trickfilm gespielt, später wurden die Lieder zum Mitsingen erfunden (mit dem «berühmten hüpfenden Ball», wie es stolz hieß).



Felix the Cat: Zeitloser als sein Vorbild Charlie Chaplin

In Deutschland wandten sich einige Experimentalfilmer aus dem Umfeld der Dada-Bewegung der Animation zu, unter ihnen der Filmpionier Walter Ruttmann. Erst 2007 wurde von arte der lange vernachlässigte Rahmen für diese hochinteressanten Kurzfilme rekonstruiert, ein 1925 uraufgeführtes Programm namens DER ABSOLUTE FILM, das so als erster Langfilm der Animationsgeschichte gelten kann. Die heute vergessenen Regisseure Fernand Leger und Dudley Murphy kontrastieren in ihrem MECHANISCHEN BALETT im unnachgiebig hämmernden Rhythmus Großstadtbilder, Detailaufnahmen von Maschinen und knallbunte geometrische Formen mit den Aufnahmen einer schaukelnden jungen Frau. Viking Engeling lässt in seiner DIAGONALEN SYMPHONIE angeschnittene Bögen und Diagonale im Schwarz aufleuchten wie die neuen Neonklamen von Berlin. Hans Richter zeigt in ENTRACTE Realfilmaufnahmen

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms



DER ABSOLUTE FILM:
Mythen dekonstruieren, nicht schaffen

erahnende Umriss von Würfeln und Rechtecken. Die Überblendungen von einem Bild zum nächsten oder die scheinbare Ausbreitung von Licht sind mehr als der Form geschuldete Effekte, sie ergänzen die Idee vom abstrakten Bild um die der abstrakten Bewegung.

Diese extreme Reduzierung auf grundsätzliche Figuren, Primärfarben und Animationen faszinierte, war aber zu aufwändig und wenig gängig, um weiter verfolgt zu werden. Ruttmann und der folgende Pionier Oskar Fischinger entwickelten dieses Programm in humoristischer Form in Werbefilmen weiter, die in ein anderes Kapitel gehören.

«Ich bin der Erfinder der Zeichentrickgewalt!», behauptet in einer berühmten Simpsons-Episode über das Business ein alter Obdachloser. «Bevor ich kam, haben alle Figuren nur Ukulele gespielt.»

Das ist ziemlich nahe dran am Inhalt der frühen kommerziellen Cartoons aus den Hollywood-Studios. Diese neue und von niemandem sonderlich ernst genommene Form feierte ab etwa 1920 in Kino-Vorfilmen das Jazz-Zeitalter. Lustige Tierfiguren tanzten und flirteten auf Partys, manchmal fuhren sie Autos oder telefonierten. Die bösesten Gags bezogen sich in der Regel auf illegal gebrannten Alkohol. Im Vergleich zu den zeitgleichen, ungleich brillanteren und schwärzeren Slapstick-Komödien fällt die verspielte Lebensfreude der Cartoons auf. In der Regel ohne jede Konsequenz für die Handlung werden einige surreale Bildwitze ausprobiert (Tiere werden verformt, der Bildrand wird als innerfilmische Realität dargestellt), meist jedoch werden die Möglichkeiten der Animation dazu genutzt, eine gutmütig beseelte Welt zu entwerfen, wie sie vielleicht die deutschen Romantiker geschildert hätten, hätten sie eine Filmkamera und ein winziges bisschen Zynismus besessen: Immer wieder tauchen Sonne, Mond und Sterne mit menschlichen Gesichtern am Himmel auf und drücken bei Küssen diskret ein Auge zu. Hilfreiche Bäume springen bei einem Wettrennen zur Seite, Blümelein legen sich mit Nachtmütze schlafen. Natürlich hat auch dieser kindliche Animismus eine dunkle Seite, vor allem, wenn es um die Technik geht: Klingende Wecker grinsen böse, Regenwolken jagen Frauen in teuren Kleidern. Dennoch fehlt in diesen weitgehend spannungslosen Filmen die später so entscheidende aggressive Grundhaltung. Es fehlen auch einheitlich

festgelegte Perspektiven, flüssige Bewegungen, konstante Größenverhältnisse. Diese Cartoons sind unzweifelhaft eine Sammlung von Zeichnungen (immer wieder stört verlaufende Tusche den Gesamteindruck), wovon auch heute noch ein unbestreitbarer Zauber ausgeht, gerade im Zeitalter der Computeranimationen.

Und doch stellt sich angesichts all dieser Filme die Frage, wie die Animation, die sich von Anfang an als unvergleichlich arbeits- und kostenintensiv erwies, diese frühe Probierphase und das verglimmende Lebensgefühl des Jazz-Zeitalters überhaupt in großem Stil überleben konnte. Die Antwort ist ein Name: Walt Disney.

2.4 Disney

«Es ist unmöglich, nicht den Einfluss zu übertreiben, den Walt Disney auf die Entwicklung des Zeichentrickfilms ausübte»,² postuliert der bekannteste Apologet der Firma, der renommierte Filmhistoriker Leonard Maltin. Zu schnell werden Disney Errungenschaften zugeschrieben, von denen er doch selber nur profitiert hat – vom Zusammensetzen der Bilder aus mehreren Schichten bis hin zum Gebrauch von Märchen als Inspirationsquelle. Allerdings wird von seinen Kritikern übersehen, dass erst Disney tatsächlich konsequent ästhetische Ambitionen in den Studiocardtoon eingeführt hat. Die einzige spielfilm lange Trickarbeit, die sich nicht auf Walt Disney zurückführen lässt, blieb bis in die 1970er Jahre hinein der bereits in den zwanziger Jahren begonnene *DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED* von Lotte Reiniger.

Von Animationsliebhabern werden Disney seit den späten 1920er Jahren die gleichen Sünden vorgeworfen: Er vereinheitlichte die Form formal und inhaltlich durch die Festlegung auf infantile Musicals mit hyperrealen Bewegungsabläufen, zerstörte angeblich mit einem altmodischen Kunstbegriff die ästhetische Kraft des Zeichentrickfilms und zerstörte seine Unschuld durch die frühe Produktion von Nebenprodukten. Zusätzlich ersetzte er in diesen Augen die subversive Respektlosigkeit der Animation durch konservative Familienwerte. Die Wahrheit ist, wie immer, wesentlich beunruhigender.

Technisch professionalisierte und disziplinierte Disney die Produktionsabläufe. Von der gleich bleibenden Größe der Figuren bis hin zu gleichmäßiger Ausleuchtung und der passgenauen Musik sorgte er für einen vorher unbekannt formalen Standard. Er etablierte sein Studio in Burbank, einem Vorort von Los Angeles und sorgte damit für eine Anbindung der Animation an den Rest der Filmindustrie. Er bildete seine Zeichner selbst und sorgfältig aus, sorgte für Spezialisierungen unter ihnen genauso wie für ein Verständnis aller Produktionsschritte und schrieb Prämien für innovative Ideen, gleich welcher Art, aus. Disney erlaubte sich mehr Tests und mehr verworfene Szenen als jedes andere Studio

² Maltin, Leonard: Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm (*Of Mice and Magic*), München 1982, Seite 68.

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

zu dieser Zeit, Realfilm eingeschlossen. Jeder Gewinn wurde in eine Verbesserung der Produkte investiert. Walt Disney war einer der ersten Filmmacher überhaupt, die sich systematisch für narrative Modelle interessierten, sein Studio erfand die bis heute üblichen Bleistiftvorzeichnungen für Filme (Storyboards).

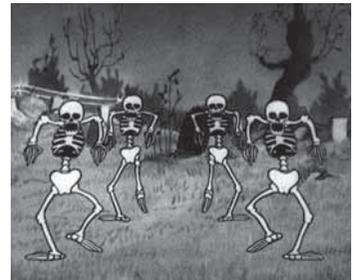
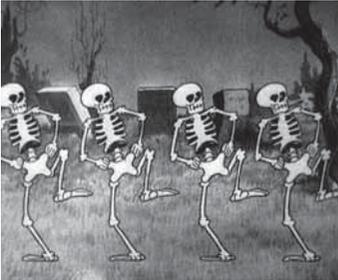
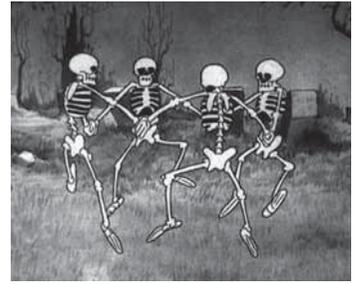
In seinen offiziellen Biografien werden Hingabe und Perfektionismus als Ursache für seinen Welterfolg genannt.

Doch so wenig heutige Betrachter den technischen Standard seiner frühen Filme würdigen können, so deutlich unterscheiden sich die Filme unter seiner Ägide atmosphärisch von denen der Konkurrenz.

Disney begriff, als erster seit McCay, das Unheimliche, das Erhabene, das Romantische und das Sadistische im Trickfilm und wurde damit zum einflussreichsten Künstler des 20. Jahrhunderts.

Der junge Disney begann ab etwa 1923 mit einer Serie um ein Mädchen in einer Welt voll von den üblichen Tricktieren, ALICE IN CARTOONLAND, und mit OSWALD, THE LUCKY RABBIT, für das er ALICE schließlich aufgab, einem weiteren Felix-Imitat. Oswald unterschied sich von seinen Konkurrenten durch eine größere formale und technische Stringenz – der Blick des Betrachters wird immer geführt, die Einfälle ufern visuell und inhaltlich nie ins Bodenlose aus. Disney verlor die Rechte an Oswald und einen Teil seines Stabs an die Konkurrenz, und entwickelte Micky Maus, der 1928 debütierte.

Der wichtigste Film aus Disneys zweiter, entscheidender Produktionsphase ist THE SKELETON DANCE von 1929, eine Episode der SILLY SYMPHONIES, gezeichnet angeblich in Alleinarbeit von seinem Freund und wichtigsten Animator Ub Iwerks, dem Designer von Micky Maus. Der Titel beschreibt den Film: auf einem nächtlichen Friedhof erheben sich Skelette aus ihren Gräbern und tanzen. In diesem Film erlebt das später sogenannte «Mickey Mousing» seine Perfektion, exakte Abstimmung von Bewegung und Musik mit standardisierten komischen Effekten: ein Sprung ist eine Synkope, das Glissando eines Xylophons entspricht dem Reiben eines Knochens auf einem toten Brustkorb. Es existieren verschiedene offizielle Schnittfassungen des Films, in denen einzelne Härten herausgekürzt wurden, aber unheimlich sind sie alle. Grinsend humpelt ein Skelett auf den Betrachter zu und scheint ihn zu verspeisen. Die Skelette benutzen einander mit totem Grinsen als Musikinstrumente und zeigen damit sehr deutlich, welch makabrer Spott hinter den Späßen von Micky Maus steht. Doch gleichzeitig wird eine Besonderheit des Animationsfilms deutlich, die in manchem an naive mittelalterliche Kirchenmalerei erinnert: Es bleibt dem Betrachter völlig frei zu entscheiden, wie ernst er das Dargestellte nimmt. Ein Zeichentrickskelett ist Symbol für ein Skelett und andererseits eine moderne Parodie auf die vorgeblich ernstesten makabren Darstellungen früherer Zeiten. Und drittens ist es etwas völlig Neues, eine Feier der Bewegung und der zumindest künstlichen Lebendigkeit. Der Tod wird gleichzeitig beschworen und gebannt, gewürdigt und verlacht. Der Jahrtausende alte Traum vom Tanz der Toten, der den Lebenden Belustigung und memento mori ist, wird endlich lebendig verwirklicht. Es ist ein sehr heidnisches Gelächter,



das der gebannte Zuschauer anstimmt, in unserer Zeit vielleicht noch vergleichbar mit dem mexikanischen Karneval am Tag der Toten.

Disney wurde nie wieder so zynisch, doch auch in seinen folgenden Filmen und vor allem in der schweren Feierlichkeit der Naturbetrachtungen in *BAMBI* appelliert er an eine ähnlich erschrockene und verzauberte Sensibilität.

Den spöttischen, von Emile Cohl geprägten Weg des Trickfilms verfolgte er mit seinen komischen Tierfiguren, allen voran Micky Maus, der in den Jahren nach 1928 neben Charlie Chaplins Tramp zur bekanntesten Leinwandfigur überhaupt werden sollte.

Alle frühen Zeichentricktiere sehen aus wie *FELIX THE CAT*, alle zappeln zu Musik durch stilisierte Landschaften. Alle zeigen sich dann und wann böseartig. Aber nur Mickey benutzt und verformt andere Tiere systematisch. Mickey steckt einen Hund als Motor ins Flugzeug und kurbelt an seinem Schwanz, Mickey schließt die Milchflaschen direkt an die Euter einer Kuh an, Mickey, meistens das einzige aufrecht stehende Tier in diesen Filmen, steckt die anderen mit bösem Grinsen in Apparaturen und Kästen, die Schweine zu Schinken und Katzen zu Kerzen macht. Deswe-

TANZ DER SKELETTE

2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

gen hat der Disney-Konzern bis heute diese frühen, das Studio begründenden Werke nicht gesammelt vorgelegt. Sie sind in der historischen Rückschau kaum zu ertragen. Mickey ist häufig von jener grauenvollen «Frechheit», die sich Europas Faschisten auf die Fahnen geschrieben hatten. Und er war unter ihnen entsprechend beliebt.

Als die Faschisten jedoch an der Macht waren, und Disney sich zu seinen Ambitionen bekennen konnte, änderte sich der Tonfall seiner Werke und wurde offensiv künstlerisch.

Disneys Bezüge auf die Hochkultur sind dabei von einer tiefen Ambivalenz geprägt. Seine Selbstaussagen unterstreichen sie noch. Wann immer der Meister aufgefordert wurde, seinen Umgang mit Kinderbuchklassikern und klassischer Musik zu rechtfertigen, argumentierte er doppelgleisig mit der Qualität des Ausgangsmaterials und den Erfordernissen des Marktes. Aber Nilpferde in Tütüs zur Musik von Beethoven zu zeigen, wie in *FANTASIA*, ist offensichtlich unverschämt und fand damals kein Publikum. Disney, ein armer Holzfällersohn, beansprucht hier wie häufig die Hochkultur seiner Kindheit, von der er selber schmerzhaft ausgeschlossen war, aggressiv als Spiel- und Bastelmaterial für sich. Die von ihm bearbeiteten Bücher gehören durch die Bank zum bürgerlichen Kanon um 1900 oder beschäftigen sich aus nostalgischer Rückschau mit einer bürgerlichen Kindheit in dieser Zeit. Die von ihm favorisierte Musik entspricht der um diese Zeit in Amerika aufgeführten europäischen Musik. Die von ihm als Inspiration verwendete bildende Kunst gehört zur Jahrhundertwende. Jahrelang umgarnte er die Autorin von *Mary Poppins*, nur um sie dann in seinem Reich in Los Angeles als weltfremde Künstlerin vorzuführen und zu demütigen.

Disney wollte die vermutlich als sehr bedrückend empfundene Welt umgestalten, und natürlich hat ein so ausuferndes Gesamtkunstwerk totalitäre Züge. Auf den ersten Blick bleibt in Disneys Produktion mit ihren emsigen Facharbeitern wenig Platz für Geniales. Faktisch aber gibt es immer einen *spiritus rector*, den allgegenwärtigen Schöpfer Disney, Herrscher jeder Entscheidung, ohne in vielen Fällen auch nur mit so etwas Profanem wie einer konkreten Position beauftragt zu sein. Disney hörte schon früh auf zu zeichnen, zu animieren oder zu inszenieren. Gleichzeitig gab es nie Zweifel über seine Macht. Das lässt sich durchaus mit den Vorstellungen von künstlerischer Geschlossenheit des Lebens vergleichen, wie sie Wagner einerseits, Stalin andererseits propagierten.

Die eingehende Beschäftigung mit Disneys Image und seiner Wirkung ist wichtig für jedes kritische Nachdenken über den Animationsfilm.

Anfangs hatte er starke Konkurrenz. Das Jazz-Age des Trickfilms feierte seinen späten Höhepunkt bei den Fleischers mit den Filmen um *BETTY BOOP* ab 1930. Betty Boop ist ein freudlicher Flapper, also eine lebenslustige, moderne Großstadtfrau. Zusammen mit ihren Freunden Koko, einem Clown, und Bimbo, vermutlich einem Hund in Gestalt von Felix the cat, irrt sie unbekümmert durch eine Welt ohne feststehende Naturgesetze. Häufig ist sie dabei sekundenlang nackt zu sehen. Betty Boops püppchenhaftem Sex-Appeal fehlt jeder Beigeschmack von Aggression, und obwohl sie als Wunschobjekt dargestellt wird, behandeln die Filme

sie ohne jede Spur von Verachtung; ihre Erotik bleibt, gerade nach heutigen Standards, verwirrend unschuldig.

Die besten Betty-Boop-Filme sind freundliche Wundertüten mit dem einen oder anderen Hit wie «I wanna be loved by you». Sie sind von Anfang an kunstvoller entworfen als die der Konkurrenz, beeindrucken mit verschiedensten Graustufen, einer an Druckgrafik geschulten Bildkomposition und wirklich irrwitzigen Einfällen. Die Lektion des Skeletttanzes hatten die Fleischers verstanden, doch statt auf Archaik wie Disney an der Westküste, setzten sie ganz auf moderne Brechungen.

Ihr Meisterstück war 1933 der Kurzfilm SNOW WHITE, ein kleiner Kultfilm, und ein nicht zu unterschätzender Schritt hin zu YELLOW SUBMARINE und FRITZ THE CAT. Nach einer Reihe von Slapstickverwicklungen landet Schneewittchen alias Betty Boop im Sarg, und ihr Freund Koko singt mit der Stimme von Cab Calloway die Trauerrede. Er stolziert durch ein Höhlenlabyrinth, ein weißer Clown mit schwarzer Stimme, verwandelt und verformt sich wie erst Jahrzehnte später der Flaschengeist in ALADDIN, wird von der bösen Königin in einen Geist verwandelt und schreit melodisch vor einem Hintergrund aus ruhelos wabernden Geistern und eingefrorenen Skeletten den Blues.

Ab 1933 feierten die Fleischers Erfolge mit den POPEYE-Kurzfilmen nach den Comics von E. C. Segar. In diesen grimmigeren und geschlosseneren Filmen, konstruiert meist um ausgedehnte Prügelkämpfe, die sicher Asterix inspiriert haben, zeigt sich der Einfallsreichtum des Studios noch pointierter: Kamele müssen in der Welt von 1001 Nacht betankt werden, und der Tank sitzt im Höcker. Ein hübscher, von Zeit zu Zeit unsichtbarer Hund kann die Wände hoch gehen und hinterlässt filigrane Tapsen. Wenn Popeye, der Spinatmatrose, Bluto k.o. geschlagen hat, nimmt er sich dessen Schatten vor und erledigt auch ihn.

Die Fleischers brachten der Fama nach auch SUPERMAN das Fliegen bei. In dieser ersten dramatischen Animationsserie ab 1941, deren flächiger Look immer noch Vorbild neuerer Batman- und Supermancartoons ist, ließen sie den Mann aus Stahl schweben, weil seine Weitsprünge auf der Leinwand zu lächerlich ausgesehen hätten. Supermans Erfinder Jerry Siegel und Joe Shuster beteuerten jedoch bis an ihr Lebensende, Supermans Sätze wären von Anfang als eleganter Flug durch den Himmel gemeint gewesen.

Die Filme der Fleischers waren populär und tauchen bis heute in allen Bestenlisten auf, aber ihr heterogener und ambitionierter New Yorker Trickfilmverlag hatte mit all seinen Brüchen gegen den sich herausbildenden Disney-Kosmos langfristig keine Chance.

Disneys Filme wurden in der Herstellung allerdings so teuer, dass sie sich trotz ihres immensen Erfolgs nicht rechneten und das Studio immer weiter in die roten Zahlen trieben. Ob es Not war oder ein Masterplan, Disney wandte sich dem abendfüllenden Animationsfilm zu.



Betty Boop in SNOW WHITE

2.5 Warner und MGM

Als Disney die Kurzfilmproduktion faktisch als Trainingslager für abendfüllende Werke zu betrachten begann, übernahm ab etwa 1935 in einer anderen Ecke Hollywoods ein konkurrierendes Studio mit einem ähnlich kohärenten Konzept die Definitionsmacht über die Form. Die Studio-cartoons der Warner Brothers waren, laut Leonard Maltin, «verwegen, dreist und ganz und gar neuartig. Und das Wichtigste, sie waren in einer Art lustig, in der es Disneys Cartoons nie gewesen waren.» Bugs Bunny, Daffy Duck und der übrige Warner-Stall sprachen Slang oder lispelten, agierten mit abrupten, irrealen Bewegungen in einer Welt voll zackiger modernistischer Hintergründe und grotesker Brechungen und vor allem richteten sie ihre auf den ersten Blick überlegenen Widersacher systematisch zugrunde. Es knallte und flötete auf der Tonspur, Figuren rannten aus dem Film heraus oder baten um eine Pause, Humphrey Bogart oder Peter Lorre schauten mit dummen Gesicht vorbei, und in DUCK AMUCK von Chuck Jones verpasste ein bösartiger Animator, der sich am Schluss als Bugs Bunny herausstellt, Daffy groteske Verformungen. Diese Cartoons entstanden aus einer Situation der relativen Narrenfreiheit. Eine sperrige Riege von jungen Trickfilmern wurde nach ersten Differenzen nicht entlassen, sondern bekam unter der Ägide eines humorlosen Produzenten, Leon Schlesinger, einen eigenen, angeblich termitenverseuchten Bau und ein wenig Arbeitsmaterial zur Verfügung gestellt. Diese zornigen jungen Männer hatten zumeist abgebrochene Karrieren im Business und vor allem Erfahrungen in der großen Wirtschaftskrise hinter sich. Ihre Cartoons waren trotzig, schmutzig und verblüffend intellektuell. Und handelten von nichts anderem als vom Sieg des Schwachen gegen den Starken. Bob Clampett, Fritz Freleng, Robert McKimson, Tex Avery und Chuck Jones sind bis heute Idole.

Ihre Filme erzählen von Mars-Reisen und vom Ring der Nibelungen, von Stierkampf, tasmanischen Teufeln, aufdringlichen Vertretern, der Filmindustrie und Robin Hood, unter großem Aufwand an Witz und Nonsense, alles immer nur unter einem Gesichtspunkt: Wer frisst wen, genauer: wie schafft es der smarte Underdog, nicht gefressen zu werden und sich fürchterlich für den Versuch zu rächen. Bugs Bunny, ursprünglich eine Hommage an Groucho Marx, war der Underdog von Welt, Daffy Duck der Neurotiker, Porky Pig der vertrottelte Jedermann, Tweety die böse Unschuld, und ihnen stand eine Herde von entfesselten, aber chancenlosen Gegnern, darunter auch Serienfiguren wie Sylvester, Elmer oder Yosemite Sam gegenüber.

Es waren passende Vorfilme für die düsteren und spöttischen Werke der Warner Brother-Studios.

In der in den 1970er Jahren heiß diskutierten «Schweinchen Dick»-Debatte, die dazu führte, dass die klassischen Warner Cartoons mindestens zehn Jahre praktisch aus der deutschen Medienlandschaft verschwanden und auch später meist in verdünnter Form präsentiert wurden, wurden die Filme ganz selbstverständlich als Kost für Kinder behandelt, und in diesem Sinne als verwerflich. Allerdings muss eingeräumt werden, dass

das Interesse des Studios an Lizenznahmen bei Stofftieren, Spielzeug etc. dazu geführt hat, dass auch in den USA Bugs Bunny & Co. in Kinderzimmern präsent sind, in die sie nie gehört haben.

Die Kurzfilme von MGM aus den 1940er Jahren sind eine Art perverse Überbietung der Warner Brothers-Cartoons. Sie sind teuer und für größere Leinwände konzipiert, bunter und aufwändiger abgemischt. Sie enthalten kein buntes Durcheinander aus Zitaten, Surrealisten und Slapstick. Und sie sind viel brutaler. Zwei große Serien hat MGM, das größte und prestigeträchtigste Studio des alten Hollywood, in direkter Konkurrenz zu Warner hinterlassen: DROOPY von Tex Avery, der sich auch in satirischen Einzelprojekten austoben durfte (für die die folgende Kritik ausdrücklich nicht gilt) und TOM UND JERRY von Joseph Hanna und William Barbera. Tom und Jerry erscheinen in vieler Hinsicht als Beispiel dafür, dass hochbegabte Künstler die Filme über Tweety und Sylvester von Fritz Freleng in großem Stil und sehr erfolgreich missverstanden haben. Jerry, die Maus, ist offenherzig gewitzt, wo Tweety auf unbefangene Art durchtrieben ist. Und Kater Tom ist ein tragischer, diabolischer Schurke, während Sylvester ein hungriger tumber Tor mit gelegentlichen Anfällen von Brillanz und Bösartigkeit bleibt. Das Resultat ist eine Art kontrollierter Hochglanz-Sadismus ohne Reue. Natürlich sind diese Filme, die in ihrem Herstellungsprozess häufig ein halbes Jahr benötigten, meisterhaft. Wenn Tom über einen Kachelboden hetzt, sitzt das Licht auf jeder Fliese, auch ohne Computer. Leonard Maltin betont die ungewöhnlich expressive Animation von Toms Gesicht. Die Variationsbreite ist angesichts des beschränkten Sujets enorm: Traumsequenzen, Filmparodien, Kriminalhandlungen, markante Nebenfiguren. Aber künstlerisch ist an diesen gelackten Stilübungen nichts mehr, und gutartig ist diese Mischung aus offensiver Harmlosigkeit und liebevoll ausgemalten Zerstückelungsszenen sicher nicht.

DROOPY ist wesentlich origineller und heute sehr viel einflussreicher. Ein träger, sarkastischer Hund, häufig in der Rolle eines Polizisten, hetzt immer wieder einen bössartigen Wolf, häufig ein gesuchter Bandit, beinahe zu Tode. Droopy ist ein Igel ohne Igelin und taucht immer, gegen jede Logik, plötzlich in dem Zimmer auf, dessen Eingang der Wolf gerade verriegelt, verziegelt und vermint hat. Auch diesen Filmen liegt eine Grausamkeit zugrunde, die sich weit weg von Bugs Bunnys Wehrhaftigkeit entwickelt hat. Der Wolf wurde zum Star in einer Reihe von Filmen, in denen eine hübsche, knapp bekleidete Tänzerin mit lasziver Unschuld singt, während er vor Leidenschaft tatsächlich durchdreht: die Augen springen ihm groß aus dem Kopf, er hämmert sich mit einem Hammer bewusstlos, er trampelt sich in den Boden, etc. Diese von Avery erfundenen Bildeinfälle finden sich bis heute vor allem in der Werbung. Angeblich wetteiferte Avery mit den ehemaligen Kollegen von Warner um die Schnelligkeit der Bildfolgen, solange bis die Tresore, Meteore und Kühlschränke auf die unglücklichen Charaktere einprasselten, ohne dass das Publikum sie noch bewusst erkennen konnte.

Den melancholischen Schlusspunkt unter das totgelaufene Genre setzte anschließend für Warner Brothers Chuck Jones mit seinen ROAD



Tom und Jerry



Tweety und Sylvester

*Kein Respekt vor den Raubtieren:
Die klassischen Cartoons von MGM
und Warner*

Droopy



2 Primärprozesse: Die Anfänge des Trickfilms

RUNNER-Cartoons. In ihm rennt ein hübscher Wundervogel durch die öde Mondlandschaft des Grand Canyon, während ein genialer Koyote versucht, ihn zu fangen und zu fressen. Innerhalb dieses starren Korsetts lotet der formbewusste Jones zusammen mit seinem Drehbuchautor Michael Maltese jede denkbare Nuance aus. Koyote benutzt u.a. Katapulte, Kanonen, «Erdbebenpillen», Gummibänder, ein «Batman-Kostüm», Bumerangs, alles geliefert von der fiktiven Firma «Acme», und immer wieder große Felsbrocken, um den Road Runner zu erledigen. Er hat keine Chance. Nur selten erscheint es sekundenlang so, als würde der unschuldig verspielte Road Runner das Spiel überhaupt durchschauen. Doch wie im Leben wird diese Frage nie beantwortet. Und der Koyote erwischt den Road Runner nie. Jeder seiner Versuche endet in der ausgedehnten Selbstzerstörung, jedes Werkzeug wendet sich gegen ihn. Selten wurde das aufgekratzt neurotische moderne Bewusstsein besser dargestellt.

Im rauerer gesellschaftlichen Klima der 1990er Jahre wurde der Geist der Warner Brother-Cartoons später zur Inspiration für die ganze Branche. Disney selber kokettierte in Langfilmen wie ALADDIN und EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA offen mit dem Humor, dem Timing und den visuellen Extravaganzen des einstigen Rivalen. Kurz- und Kinderfilme bedienten sich bei den gewitzten Respektlosigkeiten des einstigen Tabubrechers. Die beliebten «Scratch»-Sequenzen in den ICE AGE-Filmen sind eine beinahe einstellungsgenaue Hommage an Tex Avery und Chuck Jones. SPONGE BOB wäre ohne Daffy Duck nicht denkbar. Und vor allem sind die allgegenwärtigen Filmanspielungen, Seitenbemerkungen und kleinen Slapsticks in Filmen wie GROSSE HAIE, KLEINE FISCHER oder HAPPY FEET eine direkte Weiterführung der Warner- Tradition. Das Herz, das dem heißen Wolf von Tex Avery beinahe aus der Brust platzt, findet sich in vorgebliebenen Realszenen bei u.a. THE MASK, ALLY MC BEAL und der FABELHAFTEN WELT DER AMÉLIE.

Der Studiocartoon starb in den 1950er Jahren einen langsamen Tod. Als Hauptgrund gilt das Fernsehen, für das die ehemaligen Star Animatoren Joseph Hanna und William Barbera bald eine ganze Reihe von Programmen wie DIE FAMILIE FEUERSTEIN lieferten, die mit weitaus spartanischerer Animation ganze Generationen prägten.

Die letzte und ästhetisch bedeutendste Cartoonfabrik, die 1944 gegründete UPA, funktionierte schon nicht mehr als Serienproduzent alter Schule und gehört in eine andere Ära. Der aufwändige 6-Minuten-Vorfilm rechnete sich, wie seine Hersteller gerne betonten, im Grunde nie und verlor im Zuge von Kinosterben und Yogi Bear seinen Nimbus. Filmprogramme im Kino waren jetzt kürzer und auf den Hauptfilm konzentriert. Und der war manchmal animiert.