

Die “liebenswerte” Hauptfigur im amerikanischen Animationsfilm

Das Copyright liegt beim Autor und der Hochschule für Film und Fernsehen. Der Leser ist berechtigt, persönliche Kopien für wissenschaftliche oder nichtkommerzielle Zwecke zu erstellen. Jede weitergehende Nutzung bedarf der ausdrücklichen vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors und der HFF.

Stephan Sacher
Studiengang Animation
Matrikel Nummer 4148

Betreuerin: Prof. Kerstin Stutterheim
weiterer Gutachter: Prof. Gil Alkabetz
Hochschule für Film und
Fernsehen „Konrad Wolf“
2009

Annotation

Diese Arbeit befasst sich mit der Hauptfigur im amerikanischen Animationsfilm. Dabei wird ihre Entwicklung durch nun knapp einhundert Jahre Animationsgeschichte beleuchtet.

Ich versuche aufzuzeigen, welche konservativen und restaurativen Strömungen in der Filmgeschichte dazu geführt haben, dass wir heute im amerikanischen Animationsfilm einen, in seiner Morphologie, uniformen Typ Figur sehen. Als Filmbeispiele dienen 'Pinocchio', 'Heavy Traffic' und 'Herkules'. Diese Filme werden unter anderem mit dem Modell der 'Heldenreise' von Joseph Campbell untersucht.

Inhalt

Vorwort	4
Einleitung	4
Erwartungen des Zuschauers im Amerikanischen Verständnis	5
I	
Vom Heros in tausend Gestalten zur Odyssee des Drehbuchschreibers	6
Der Heros in Tausend Gestalten	6
Die Odyssee des Drehbuchschreibers	9
Die Archetypen nach Vogler	11
Der Held nach Vogler	11
II	
Klassisches Hollywood-Kino	13
Die Hauptfigur im klassischen Hollywood-Kino	14
Beschreibung des Charakters	15
Innerer und äußerer Konflikt	15
Charakterbogen	17
III	
Die Erfinder des „American Dream“	18
Cartoons für die Studios	22
Gezeichnete Bewegung wird zum Charakter	23
Charakteranimation	24
Die Cartoonfigur als Star	26
Ein Choleriker im Matrosenanzug	27
Die Ganze Bandbreite der Gefühle	28
Im Bauch des Walfischs	30
Die „liebenswürdige“ Hauptfigur Pinocchio	33
Disney und die Folgen des Streiks	37
The Nine Old Men	38
That's all folks	39
IV	
New Hollywood färbt auf den Animationsfilm ab	41
Heavy Traffic	42
Die Hauptfigur Michael in Heavy Traffic	47
V	
Disneys Renaissance	51
Wiedergeburt und Niedergang	52
Filmbeispiel Herkules	53
Analyse der Figur Herkules	57
Die Hauptfigur in den Computeranimationsfilmen	60
VI	
Animation als Genre	63
Die Schließung des Kreises	66
Anhang	67
Eidesstattliche Erklärung	68
Danksagung	68

Vorwort

Der Fernseher war die erste Liebe meines Lebens. Ich liebte diesen magischen Kasten, in dem Zeichnungen lebendig wurden. Als Kind konnte ich nicht verstehen, wieso im Fernsehen nicht ausschließlich Zeichentrickfilme gezeigt wurden. Ich begriff nicht, wieso meine Eltern im Fernsehen andere Menschen sehen wollten. Sie konnten doch genauso gut die Nachbarn beobachten. Als ich 7 Jahre alt war, nahm mir dann mein Vater den Film ‚Das Imperium schlägt zurück‘ auf Videokassette auf und ich liess mich doch überzeugen, dass man auch dem Spielfilm etwas abgewinnen konnte. Doch Animation war das Erste, das mich faszinierte und das ist bis heute so geblieben.

Als Kind mochte ich besonders He-Man, Bugs Bunny, Tom & Jerry, Donald und Paulchen Panther. Der erste animierte Langfilm, den ich bewusst in Erinnerung habe, ist Disneys ‚Alice im Wunderland‘. Die verrückte Teeparty ist für mich bis heute der Inbegriff einer perfekten Sequenz.

Mir fiel ziemlich bald auf, dass das meiste, das ich mochte, aus Amerika kam. Erst sehr viel später fiel mir auf, dass das meiste, das ich mochte offensichtlich schon über 60 Jahre alt war.

Ich habe dieses Thema für meine Diplomarbeit gewählt, weil ich die amerikanischen Animationsfilme liebe. Die alten vielleicht noch mehr als die neuen. Und ich liebe die Figuren, die darin vorkommen. Figuren wie Merlin, Prinz John, Sir Hiss, Mr. Incredible, Scrat, Horton, Stitch, der verrückte Hutmacher und der Hase. Meine Liebe zu diesen Figuren, hat mich dazu geführt Animator zu werden und gab mir die Idee, das Phänomen in Form dieser Arbeit zu untersuchen.

Einleitung

In dieser Arbeit befasse ich mich mit der Hauptfigur im amerikanischen Animationsfilm.

Dabei versuche ich eine, meiner Meinung nach augenfällige Uniformität der Hauptfigur in diesen Filmen, die ich als „liebenswert“ bezeichne, nachzuweisen.

Als „liebenswert“ verstehe ich einen Charakter, den der Zuschauer ins Herz schließt, mit dem er sich identifiziert und dessen Entwicklungsprozess, im Verlauf der Handlung, im Zuschauer eine Befriedigung hervorruft. Diese Lesart ist stark amerikanisch geprägt und diese „liebenswerte“ Anlage der Hauptfigur fand ich in tatsächlich allen Feature Animationsfilmen, welche von großen US Studios produziert wurden.

Deren Herkunft und Entwicklung versuche ich Anhand der Geschichte Hollywoods und seines Animationsfilms zu erklären. Dabei beleuchte ich die Entscheidungsträger in der Produktion, genauso wie die Künstler und die Funktionsweise dieser Filme im Kontext zu den Erwartungen, welche die amerikanische Gesellschaft an sie stellt.

Anhand von drei Filmbeispielen versuche ich die drei wesentlichen Epochen, die ich im Amerikanischen Animationsfilm entdeckt habe, zu beschreiben.

In der ersten Epoche entsteht der Feature Animationsfilm durch Walt Disney. Als Filmbeispiel dient mir hier ‚Pinocchio‘.

Die zweite Epoche beschreibt den Aufstieg der Gegenkultur und ihr kurzes Gastspiel im Feature Animationsfilm. Das Filmbeispiel hier ist ‚Heavy Traffic‘.

Die dritte Epoche, in der wir uns noch befinden, erfährt die Wiedergeburt des Disneystudios und den Aufstieg der Computeranimationsstudios. Als Filmbeispiel

fungiert hier ‚Hercules‘.

Als Untersuchungsmodell für diese Filme, dient mir unter anderem ‚Der Heros in Tausend Gestalten‘ von Joseph Campbell, ein Buch von großem Einfluss auf die Filmindustrie Hollywoods.

Der amerikanische Animationsfilm und somit seine Hauptfigur, unterliegen nahezu den selben Bedingungen, die auch für den amerikanischen Spielfilm gelten. Zunächst nimmt die animierte Hauptfigur eine mit der Hauptfigur im klassischen Hollywood-Kino vergleichbare Entwicklung (nur mit einer technisch bedingten Verzögerung), worauf sie einen Abstecher in die Gegenkultur der siebziger Jahre nimmt, um schließlich in den Schoß des Blockbuster-Kinos anfang der neunziger Jahre zurückzufinden. Durch die Tatsache, dass in den USA über weite Strecken nur ein nennenswertes Studio, nämlich Disney, überhaupt abendfüllende Filme produzierte und erst in jüngster Zeit mehr Studios in dieses Marktsegment drängen, hat sich im Animationsfilm die stilistische Einheitlichkeit, die wir im amerikanischen Spielfilm sehen, sogar noch potenziert.

Die Arbeit behandelt nur amerikanische Animationsfilme, die eine Kinoveröffentlichung erfahren haben. Fernsehserien und DVD Produktionen behandle ich darin nicht.

Erwartungen des Zuschauers im Amerikanischen Verständnis

Da wir von Geschichten umgeben sind, betrachtet ein Zuschauer einen narrativen Film mit definitiven Erwartungen. Möglicherweise weiß er nichts spezielles über die Geschichte, die dieser Film erzählen wird, aber er hat Erwartungen zu den Charakteristika der Handlung selbst. Er nimmt an, dass es Figuren geben wird die durch Handlung miteinander verbunden sind. Er wird wahrscheinlich auch annehmen, dass Konflikte im Verlauf der Handlung entstehen, welche in einem Höhepunkt aufgelöst werden. Ein Zuschauer ist darauf eingestellt einem narrativen Film Sinn zu entnehmen.¹

Das klassische Hollywood-Kino besteht aus narrativen Filmen, die den Bedürfnissen des Zuschauers nach Mustern, Struktur und Form nachkommen.

1 Bordwell s.90

I

Vom Heros in tausend Gestalten zur Odyssee des Drehbuchschreibers

Der erste Anstoß zu dieser Arbeit ergab sich als ich Christopher Voglers ‚Die Odyssee des Drehbuchschreibers‘ las. Christopher Vogler ist für den Animationsfilm besonders interessant, da er als Story Analytiker für Disney gearbeitet hat und mit zum Storyteam von ‚König der Löwen‘ (1994, Roger Allers, Rob Minkoff) gehörte. In ‚Die Odyssee des Drehbuchschreibers‘ befasst sich Vogler mit der ‚Reise des Helden‘, die er aus Joseph Campbells ‚Der Heros in tausend Gestalten‘ abgeleitet hat. Schon bevor Vogler Campbells Erkenntnisse in diesem Buch verarbeitet hat, hatte er eine praktische Einführung über den ‚Heros in tausend Gestalten‘ geschrieben, die laut seiner eigenen Aussage² heute Pflichtlektüre in der Story Abteilung von Disney ist. Wenn man die Disney Filme der letzten zwanzig Jahre betrachtet, fällt tatsächlich in den meisten Filmen seit ‚König der Löwen‘ auf, dass diese beinahe in linearer Lesart dem ‚Heros‘ folgen. Nur eher persönliche Filme, wie ‚Lilo & Stitch‘ (2002) von Chris Sanders, brechen aus dem Muster aus.

Der Heros in Tausend Gestalten

Zunächst möchte ich gerne Campbells Buch ‚Der Heros in tausend Gestalten‘ erläutern. Joseph Campbell (1904-1987) war ein amerikanischer Tiefenpsychologe, der 1947 das Buch ‚The hero with a thousand faces‘ veröffentlichte. In diesem Buch versucht Campbell in den Mythen aus allen Ländern der Welt, die er zusammengetragen hatte, einen sogenannten Monomythos nachzuweisen, eine Struktur, die jeder Erzählung zu Grunde liegt.

Seine Anstrengungen fasst er wie folgt zusammen:

Der Weg, den die mythische Abenteuerfahrt des Helden normalerweise beschreibt, folgt, in vergrößertem Maßstab, der Formel:

Trennung – Initiation – Rückkehr

Eine Formel, die der einheitliche Kern des Monomythos genannt werden kann. Der Heros verlässt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg. Dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimnisvollen Fahrt zurück.³

2 Vogler s.44

3 Campbell s.36

Der erste große Abschnitt, die *Trennung* oder der *Aufbruch*, unterteilt Campbell in fünf Unterabschnitte:

1. „Berufung“, oder die Zeichen, in denen der Ruf sich ankündigt;
2. „Weigerung“, oder die Torheit der Flucht vor Gott;
3. „Übernatürliche Hilfe“, der unerwartete Beistand, den der findet, der das rechte Unternehmen begonnen hat;
4. „Das Überschreiten der ersten Schwelle“ und
5. „Der Bauch des Walfischs“, oder das Eingehen in den Bereich der Nacht.⁴

Das Stadium der Prüfungen und Siege, die *Initiation*, teilt Campbell in folgende sechs Unterabschnitte:

1. „Der Weg der Prüfungen“;
2. „Die Begegnung mit der Göttin“, der Großen Mutter, oder die Seligkeit der wiedergefundenen Kindheit;
3. „Das Weib als Verführerin“, oder die Verwirklichung und der Todeskampf des Ödipus;
4. „Versöhnung mit dem Vater“;
5. „Apotheose“ und
6. „Die endgültige Segnung“.⁵

Die *Rückkehr* schließt Campbell in sechs Unterabschnitten ab:

1. „Verweigerung der Rückkehr“, oder die verschmähte Welt;
2. „Die magische Flucht“, oder das Entkommen des Prometheus;
3. „Rettung von außen“;
4. „Rückkehr über die Schwelle“, oder die Rückkehr zur Welt des gemeinen Tages;
5. „Herr der zwei Welten“ und
6. „Freiheit zum Leben“, das Wesen und die Funktion der endgültigen Segnung.⁶

Ausführlicher würde sich der Monomythos wie folgt anhören:

Der Mythenheld, der von der Hütte oder dem Schloss seines Alltags sich aufmacht, wird zur Schwelle der Abenteuerfahrt gelockt oder getragen, oder er begibt sich freiwillig dorthin. Dort trifft er auf ein Schattenwesen, das den Übergang bewacht. Der Held kann diese Macht besiegen oder beschwichtigen und lebendig ins Königreich der Finsternis eingehen (Bruderkampf, Kampf mit dem Drachen; Opfer, Zauber) oder vom Gegner erschlagen werden und als Toter hinabsteigen (Zerstückelung, Kreuzigung). Dann, jenseits der Schwelle, durchmisst der Held eine Welt fremdartiger und doch seltsam vertrauter Kräfte, von denen einige ihn gefährlich bedrohen (Prüfungen), andere ihm magische Hilfe leisten (Helfer). Wenn er am Nadir des mythischen Zirkels angekommen ist, hat er ein höchstes Gottesgericht zu bestehen und erhält seine Belohnung. Der Triumph kann sich darstellen als sexuelle Vereinigung mit der göttlichen Weltmutter (heilige Hochzeit), seine Anerkennung durch den Schöpfervater (Versöhnung mit dem Vater), Vergöttlichung des Helden selbst (Apotheose) oder aber, wenn die Mächte ihm feindlich geblieben sind, der Raub des Segens, den zu holen er gekommen war (Brautraub, Feuerraub); seinem Wesen nach ist er eine Ausweitung

4 Campbell s.41

5 Campbell s.41

6 Campbell s.42

des Bewusstseins und damit des Seins (Erleuchtung, Verwandlung, Freiheit). Die Schlussarbeit ist die Rückkehr. Wenn die Mächte den Helden gesegnet haben, macht er sich nun unter ihrem Schutz auf (Sendung); wenn nicht, flieht er und wird verfolgt (Flucht in Verwandlungen, Flucht mit Hindernissen). An der Schwelle der Rückkehr müssen die transzendenten Kräfte zurückbleiben; der Held steigt aus dem Reich des Schreckens wieder empor (Rückkehr, Auferstehung). Der Segen, den er bringt, wird der Welt zum Heil (Elixier).⁷

Campbell vermag es sehr geschickt darzulegen, dass dieser Monomythos überall zu finden ist, egal ob der Held lächerlich ist oder erhaben, egal welcher Kultur er angehört. Oft stellen Volkssagen die Heldentat als körperliche Leistung dar, Religionen als moralische, aber in der Morphologie des Abenteurers, der beteiligten Personen und errungenen Siege, findet man erstaunlich wenige Abwandlungen.⁸

Die Variationen, die aus der einfachen Skala des Monomythos gezogen werden, lassen sich nicht annähernd erschöpfend beschreiben. Viele Sagen verbreiten sich über ein oder zwei isolierte typische Elemente des Gesamtzyklus, etwa das Prüfungsmotiv, das Fluchtmotiv oder die Entführung der Braut, andere verbinden eine Anzahl heterogener Zyklen zu einer Reihe, wie etwa die Odyssee. Verschiedene Charaktere oder Episoden können verschmolzen werden, oder ein Einzelelement kann sich verdoppeln und in zahlreichen Abwandlungen wiedererscheinen.⁹

Des weiteren widmet sich Campbell im zweiten Teil seines Buches dem sogenannten „kosmogonischen Zyklus“. Damit ist die große Vision von der Erschaffung und Zerstörung der Welt gemeint, die dem erfolgreichen Helden offenbart wird. Das dritte Kapitel des zweiten Teils, „Die Verwandlung des Heros“, ist für die Figurenentwicklung interessant, da Campbell hier auf Werden und Vergehen des Helden eingeht. Er stellt heraus, dass das, was der Heros bekämpft, der *status quo* ist (nicht zu Verwechseln mit dem *status quo*, der das Equilibrium der Figur bezeichnet).

Denn der Held der Mythen ist nicht der Vorkämpfer der gewordenen Dinge, sondern der Werdenden. Der Drache, den er zu töten hat, ist nichts anderes als das Ungetüm des *status quo*: Haltefest, der die Vergangenheit festhält. Der Held kommt aus der Finsternis, aber der Feind ist mächtig und sichtbar auf dem Sitz der Macht. Er ist Feind, Drache, Tyrann, weil er die Autorität seiner Stellung zu seinem eigenen Vorteil ausnutzt.

Der Zyklus rollt: im Punkt der Wandlung hat der Mythos sein Zentrum.¹⁰ Der Held von gestern wird der Tyrann von morgen, es sei denn, er kreuzige sich selbst noch heute. Der Sohn erschlägt den Vater, aber der Sohn und der Vater sind eins.¹¹ Laut Campbell, ist es eben diese Erkenntnis, die der wahre Held am Ende seiner Prüfungen erlangt und ihn auf eine höhere geistige Ebene bringt.

Campbells Buch erschien in der siegreichen Nachkriegszeit in Amerika und behandelt beinahe ausschließlich männliche Helden. Dadurch werden dem Buch oftmals fundamentalistische und patriarchale Tendenzen zugeschrieben. Im letzten Kapitel

7 Campbell s.237/238

8 Campbell s.43

9 Campbell s.238

10 Campbell s.321/322

11 Campbell s. 339

seines Buches, „Der Heros heute“, erklärt Campbell allerdings nüchtern, dass das von ihm beschriebene Modell dazu benutzt wurde, Aggression der jüngeren Generation gegen die Vätergeneration nach außen zu kehren, um im eigenen Stamm oder Gruppe nach innen für Geschlossenheit zu sorgen. Campbell weist deutlich auf die Gefahren hin, die diese alten Formeln in einer Welt der Nationen in sich bergen.

Die Odyssee des Drehbuchschreibers

Campbell begriff seine Forschungsarbeit im Bereich der Mythen eher als Hilfestellung für den heutigen Menschen, um mit seinem wahren Selbst in einen Dialog zu treten. Seine Absichten richteten sich nicht darauf Drehbuchautoren Hilfestellungen im Bewältigen ihrer dramaturgischen Probleme zu geben. Doch der Nachweis eines Monomythos, der die Konstruktion von Drehbüchern scheinbar fundiert und für den Rezipienten befriedigend macht, musste früher oder später von Hollywood aufgegriffen werden. Bereits bevor Vogler Campbells Arbeit aufgreift, nutzten andere Filmemacher seine Lehren. George Lucas bekennt in der Campbell Biografie von Stephen und Robin Larsen in einem Interview, dass er den zweiten Drehbuchentwurf zu ‚Star Wars‘ an Campbells ‚Heros‘ orientiert hat.

Lucas ist neben Spielberg sicherlich der wichtigste und erfolgreichste Regisseur, der nach der kurzen Ära des „New Hollywood“, das etwa von Arthur Penns ‚Bonnie und Clyde‘ (1967) bis zu Scorseses ‚Raging Bull‘ (1980) reicht, die Gegenbewegung einläutet. Der restaurativen Haltung des Blockbuster-Kinos kommt das Modell der Heldenreise ausgezeichnet entgegen und die Amerikanische Gesellschaft verlangt nach dem Ende des Vietnamkrieges und der Ära Nixon nun auch wieder die Bestätigung ihrer Werte und nicht deren Dekonstruktion.

Natürlich findet sich der Monomythos, also die Heldenreise, bereits vor Campbells Buch in Filmen, sowie in allen anderen Medien, die die dramatische Handlung nutzen, da auch diese von all den Geschichten beeinflusst wurden, die ihnen vorangegangen sind, aber er wird noch nicht als solcher bezeichnet. Eine gängige Benennung eines Filmthemas bei Disney bevor Vogler dort arbeitete, war „fish out of water“. Ein konventionelles Modell, das einen sicheren Leitfaden für Autoren und später dem Publikum bei der Orientierung bietet. In diesem Modell steckt natürlich auch der Monomythos: das Verlassen der gewohnten Welt, das abschließende meistern einer neuen, unbekannteren Welt und am Ende der Herr beider Welten zu sein. Das Verlockende an Campbells Modell ist aber die universelle Beschreibung „Monomythos“ und die Tatsache, dass Campbell die drei großen Blöcke der Heldenreise weiter unterteilt hat. Die Heldenreise fügt sich ausgezeichnet in die Dreiaktstruktur, die als gängige Drehbuchform proklamiert wird und gibt gleichzeitig Auskunft darüber, was sich im etwa 60 Seiten umfassenden 2. Akt, dem „Problemkind“ eines Drehbuchs, schreiben lässt, da gängige Ratgeber außer dem Hinweis auf Konflikte und „die Handlung bewegt sich immer nach vorne“ oft nicht weiterhelfen.

Vogler hatte zunächst für das Disney Studio eine praktische siebenseitige Einführung in die Thesen Campbells verfasst, diese dann zu einem Essay erweitert und schließlich 1997 in das Buch ‚Die Odyssee des Drehbuchschreibers‘ verwandelt, in dem er nicht nur Campbell behandelt, sondern auch die von C.G. Jung beschriebenen Archetypen,

also die im kollektiven Unterbewussten angesiedelten Urbilder menschlicher Vorstellungsmuster¹², die er in ein für ein Drehbuch brauchbares Sammelbecken von Figurgrundtypen, wie sie in vielen Mythen erscheinen, wirft. Da Vogler, um der Form eines Drehbuchs gerecht zu werden, die Etappen der Reise umbenannt hat, hier nun die Stadien nach Vogler:

<i>Die Odyssee des Drehbuchschreibers</i>	<i>Der Heros in tausend Gestalten</i>
<i>Erster Akt</i>	<i>Aufbruch</i>
Gewohnte Welt	Alltagswelt (Hütte oder Schloss)
Ruf des Abenteuers	Ruf des Abenteuers
Weigerung	Weigerung
Begegnung mit dem Mentor	Übernatürliche Hilfe
Überschreiten der ersten Schwelle	Überschreiten der ersten Schwelle
	Im Bauch des Wals
<i>Zweiter Akt</i>	<i>Initiation</i>
Bewährungsproben	Weg der Prüfungen
Verbündete, Feinde	
Vordringen zur tiefsten Höhle/zum empfindlichsten Kern	
Entscheidende Prüfung (Feuerprobe)	Begegnung mit der Göttin
	Das Weib als Verführerin
	Versöhnung mit dem Vater
	Apotheose
Belohnung	Der endgültige Segen
<i>Dritter Akt</i>	<i>Rückkehr</i>
Rückweg	Weigerung zur Rückkehr
	Die magische Flucht
	Rettung von innen
	Überschreiten der Schwelle
	Rückkehr
Auferstehung (Resurrektion)	Herr der zwei Welten
Rückkehr mit dem Elixier	Freiheit zu Leben

Die Archetypen nach Vogler

Vogler beschreibt in seinem Buch die sieben gängigsten Archetypen, die am häufigsten im narrativen Film auftauchen und zwar:

- Held
- Mentor
- Schwellenhüter
- Herold
- Gestaltwandler
- Schatten
- Trickster

Da es in dieser Arbeit um die Hauptfigur geht, die in der Regel aller Fälle auch der Held ist, werde ich nur auf den Archetypus des Helden eingehen. Es ist aber zu beachten, dass die anderen Archetypen nicht nur andere Figuren in der Handlung sein können, sondern Facetten der Persönlichkeit des Helden selbst. Der Held kann auch ein Trickster sein (z.B. Bugs Bunny) oder der Schatten ist nicht nur der Antagonist, sondern möglicherweise ein fataler Makel im Helden selbst (z.B. Scarfaces Paranoia, die ihn niemandem vertrauen lässt, da niemand ihm vertrauen kann).

Des Weiteren beschreibt Vogler die Archetypen nicht als festgelegte Rollen für bestimmte Figuren, sondern Archetypen sind Funktionsträger¹³. So kann eine Figur, die beispielsweise als Schatten und Trickster angelegt ist, auch über eine gewisse Zeit zum Mentor werden, falls dies dramaturgisch erforderlich ist.

Der Held nach Vogler

Das griechische Wort für Held – „Heros“ - bedeutet seiner Wurzel nach „schützen und dienen“. Ein Heros ist also ein Mensch, der bereit ist, seine Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft zu opfern. Im tiefsten Sinne liegt dem Helden damit der Begriff der Selbstaufopferung zugrunde.¹⁴

Im psychologischen Sinn stellt der Held das Ich dar. Wir sind alle Helden unserer eigenen Geschichte. Selbst der Antagonist ist aus seiner Sicht der Held seiner eigenen Geschichte. Der Archetypus des Helden steht für die Suche des Ich nach Identität und Ganzheit.¹⁵

In dramaturgischer Hinsicht ist der Held zunächst einmal das „Fenster“ zur Geschichte. Am Anfang der Handlung hat der Zuschauer die Gelegenheit sich mit dem Helden zu identifizieren und wird die folgenden Ereignisse aus der Sicht des Helden sehen. Die Identifizierung mit dem Helden gelingt indem der Held eine Mischung aus universellen und einzigartigen Wesenszügen besitzt. Durch diese Wesenszüge entstehen Bedürfnisse, die Sehnsucht nach Liebe, der Überlebenstrieb, der Wille zum Erfolg, das

13 Vogler s.81

14 Vogler s.87

15 Vogler s.88

Verlangen nach Freiheit oder Rache, der Wunsch Unrecht aus der Welt zu schaffen, die Suche nach Selbstverwirklichung.¹⁶

In der Regel ist der Held die aktivste Figur. Der Held muss handeln. Besonders in den kritischen Augenblicken. Da wir uns selbst in den Helden projizieren, erfahren wir Befriedigung wenn der Held im kritischen Augenblick so handelt wie wir es uns wünschen.

Im Kern jeder Geschichte steckt eine Begegnung mit dem Tod¹⁷. Helden zeigen uns wie man mit dem Tod umgeht. Selbst wenn in einem Film nicht direkt das Leben des Helden bedroht wird, geht es wenigstens um einen symbolischen Tod, also Gewinnen oder Verlieren. Oftmals stirbt der Held in einem Film einen Symbolischen Tod, wie auch in der "Reise des Helden" beschrieben, um gereinigt wiedergeboren zu werden. Das Publikum liebt es mit seinem Helden Wiederauferstehung zu feiern.

Da, wie zuvor erwähnt, der Held für die Suche nach Identität und Ganzheit steht, sollte er nicht als abgeschlossener Charakter präsentiert werden, sondern Mängel und Charakterfehler aufweisen, um sich im Verlauf der Handlung entwickeln zu können. Gleichzeitig machen Charakterschwächen eine Figur menschlich und erleichtern uns so die Identifikation.

Ein abgeschlossener Held, wirkt eher wie ein Katalysator, der Veränderung in anderen Figuren auslöst.

Der Katalysator ist eine Variante des Helden. Derer gibt es viele.

Weitere Varianten des Helden wären, der Draufgänger (Mr. Incredible), der widerwillige Held (Shrek), der zunächst angetrieben werden muss bis er anfängt zu handeln und der Antiheld (ebenfalls Shrek), der am Rande der Gesellschaft steht. Es gibt den Gemeinschaftsorientierten Helden (Z, aus Antz, 1998), der sich oftmals zwischen der Welt des ersten Aktes und der des zweiten Aktes entscheiden muss und den Einzelgänger (Jim, aus Der Schatzplanet, 2002), der sich aber oftmals während der Handlung in einen gemeinschaftsorientierten Helden verwandelt. Wir werden später an dem klassischen Filmbeispiel ‚Angels with dirty faces‘ sehen, dass der Antiheld Rocky sich am Ende für seinen Freund, den Priester Jerry, opfert und dadurch zum gemeinschaftsorientierten Helden wird.

Wall•E (2008, Andrew Stanton) ist ein gutes Beispiel für einen Helden, der mehrere Varianten in sich vereint. Er selbst ist als Heldenvariante ein Liebender, der das Bedürfnis nach Nähe verspürt und diese Leere füllen möchte. Dies treibt die Handlung voran. Sein einziger Charaktermangel ist eine gewisse Naivität. Die großen inneren Veränderungen finden aber nicht in Wall•E statt, sondern in seiner Freundin Eve und den Menschen, denen er begegnet. Auf sie wirkt er wie ein Katalysator.

Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Heldentypen, die Vogler nicht bespricht, die aber im Animationsfilm häufig auftreten, wie beispielsweise der Narr (Goofy oder Kung Fu Panda, ein gemeinschaftsorientierter Narr) oder der Magier (Merlin).

Voglers Heldenlesart ist deutlich amerikanisch geprägt, was sich besonders bei seinem Verständnis des Umgangs des Helden mit dem Tod zeigt und der Annahme, dass das Publikum sich immer mit dem Helden identifizieren muss.

16 Vogler s.89

17 Vogler s.92

II

Klassisches Hollywood-Kino

Als kulturelles Phänomen gesehen, entwickelte sich das amerikanische Kino als ein stilistisch einheitlicher Körper (klassisches Hollywood-Kino), erschaffen durch eine bestimmte Art der Herstellung (Studiosystem), die in erster Linie von modernen Technologien zur Aufnahme von Bild und Ton abhing.¹⁸

Während die meisten der frühen Filme kaum Handlung hatten und im Zusammenhang mit anderen Attraktionen in Arcades und Nickelodeons (*nickel* heißt fünf-Cent-Stück, der damalige Eintrittspreis) liefen, entwickelten sich die amerikanischen Filme in den zehner und zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts in stromlinienförmige Vehikel, die auf effiziente Weise dramatische Handlung transportieren. Dies geschah durch einen industrialisierten Herstellungsprozess, der in Hollywood, einer von jüdischen Emigranten aus dem Boden gestampften Traumfabrik, perfektioniert wurde. Bei dieser Art der Herstellung wurde jeder Produktionsschritt darauf angelegt einen möglichst glatten und direkten Erzählfluss zu gewährleisten. Im Ergebnis wird die Erzählung dem Publikum so effizient und mühelos präsentiert, als ob sie im Moment der Betrachtung auf der Leinwand entstehen würde und keinen Herstellungsprozess durchlaufen hätte.

Der Animationsfilm wird diese Entwicklung in den zwanziger und dreißiger Jahren nachvollziehen und am Ende steht ebenfalls ein industrialisierter Herstellungsprozess, der den des Spielfilms noch um ein Vielfaches an Arbeitsteilung und Kleinteiligkeit übertrifft.

Das klassische Hollywood-Kino besteht ausschließlich aus Filmen der geschlossenen Form. Der Verlauf der Handlung ist kausal, entlang einer Zeitachse geordnet und lässt keine oder kaum interpretatorische Deutung zu. Daher wird kaum aktives Verhalten des Rezipienten erfordert. Es gibt eine Tendenz zu einer objektiven Realität in der Handlung, entgegen den verschiedenen Abstufungen einer subjektiven Wahrnehmung. Kurioserweise übernimmt auch der Animationsfilm nach anfänglichen surrealen Ansätzen, die Tendenz zu einer objektiven Realität, obwohl er aus der Subjektivität der Animatoren geboren wird.

Der Handlungsverlauf folgt einem geordneten Muster, in dem eine anfängliche Situation vorgestellt wird, bis etwas eintritt was dieses Gleichgewicht stört. Daraus folgende Ereignisse haben zum Ziel den anfänglichen *status quo* wiederherzustellen, was jedoch wiederholt vereitelt wird, sodass die Ordnung erst am Ende des Films zurückgewonnen werden kann.¹⁹

Das klassische Hollywood-Kino folgt in der Regel einer Dreiaktstruktur, wie sie von vielen Drehbuchratgebern (z.B. Syd Fields 'Das Drehbuch') postuliert wird. Hierbei entfallen etwa 30 Seiten auf den ersten Akt, in dem die Exposition der Hauptfigur stattfindet und wir den gewohnten Zustand kennen lernen, sowie Ort und Zeit der

18 Belton s.20

19 Belton s.22

Handlung. Nachdem ein sogenannter Wendepunkt erfolgt, der die Handlung in eine neue Richtung dreht, befinden wir uns im etwa 60 Seiten langen zweiten Akt. Dieser ist dem Konflikt gewidmet, dem Wiederherstellen des anfänglichen *status quo*. Am Ende dieses Aktes befindet sich ebenfalls ein Wendepunkt, der den dritten Akt einleitet. Hier wird nun der Konflikt vollständig aufgelöst und die Ordnung der Dinge zurückgewonnen. Die Handlung wird vollständig abgeschlossen.

Diese Filme (Filme der geschlossenen Form) werden von einer zentralen Hauptfigur getragen.²⁰

Die Hauptfigur im klassischen Hollywood-Kino

Ohne Konflikt kein Drama. Ohne Bedürfnisse kein Charakter. Ohne Charakter keine Aktion.

... Was eine Person tut, zeigt was sie ist, nicht was sie sagt!²¹

Das klassische Hollywood-Kino ist ein charakterzentriertes Kino. Im Mittelpunkt steht ein aktiver Held. Die Erzählung wird um das Erreichen der Ziele der Figuren strukturiert. Sogar viele wesentliche Elemente der Filmsprache (z.B. Exposition der Hauptfigur in den ersten 10 min.) werden dem Charakter und seiner dramatischen Entwicklung untergeordnet. Das geht soweit, dass narrativ alles so weit wie möglich (Szenenbild, Lichtsetzung) ausgeschöpft wird um die Ziele einer Figur zu visualisieren, ihre Psychologie zu beschreiben und ihre Entwicklung durch die nachfolgenden Handlungen zu gestalten (z.B. im Animationsfilm wird oft mit sehr deutlicher Farbpsychologie auf den Gemütszustand des Charakters hingewiesen).

Erwartungen an den Plot werden durch genau benannte Ziele der Figuren gesetzt oder durch die Probleme, deren Lösung ihnen abverlangt wird. Über den Verlauf der Handlung, strengen sich die Figuren an ihr Ziel zu erreichen oder ihre Probleme zu lösen. Sie überwinden jene, die ihnen im Weg stehen (z.B. Bösewichte), triumphieren über widrige Umstände (z.B. physische Einschränkungen, die Natur oder andere Kräfte), und/oder überschreiten ihre eigenen Grenzen (z.B. eigene Ängste oder Schwächen). Die Handlung endet mit dem Triumph der Figur oder ihrem Scheitern, mit der Lösung (oder schlüssigen Nichtlösung) des Problems und mit dem Erreichen (oder klarem Nichterreichen) ihres Ziels.²²

Die Annahme, dass sowieso jede Handlung einen Hauptcharakter hat und dies deshalb nichts spezifisches für das Hollywood-Kino ist, ist unzutreffend. Beispielsweise die Filme Sergei Eisensteins (Panzerkreuzer Potemkin, Oktober) kommen sehr wohl ohne ein Individuum aus, das als Protagonist dient. Auch Disney verzichtet in 'Fantasia' (1940) und 'Die drei Caballeros' (1944) auf eine zentrale Hauptfigur.

20 Stutterheim s.10

21 Field s.21

22 Belton s.24

Beschreibung des Charakters

Eine einzigartige Persönlichkeit setzt sich aus Physis, Psychologie und Charakter zusammen.

Im klassischen Hollywood-Kino gibt es aber noch zusätzliche Prämissen, die für die Hauptfigur sowie die anderen Figuren zu beachten sind, um besser den Bedürfnissen einer dramatischen Handlung zu entsprechen.

Zumeist ist die Figur im Kern moralisch gut und setzt sich für Familie und Vaterland ein. Um ein großes Publikum anzusprechen, ist die Hauptfigur oftmals der Durchschnitt mehrerer Menschen und gleichzeitig ideell überhöht was ihre Fähigkeiten und moralische Haltung angeht.

Die Helden Frank Capras sind hier ein gutes Beispiel. In ‚It happened one night‘ (1934) ist Clark Gable die Projektionsfläche, des von der Wirtschaftskrise gepeinigten Publikums. Er gehört als Reporter der Klasse der Arbeiter und Dienstleister an und damit der Mehrheit des Publikums. Er ist intelligent, fähig und charmant und trotz seiner Armut hoch moralisch. Er könnte es eigentlich besser haben, aber seine Haltung sich für niemanden zu verbiegen verhindert dies. Als er ein entlaufenes Millionärstöchterchen zu Ihrem Vater zurückbringt, schlägt er sogar die 10000 Dollar Belohnung aus und fordert nur die 39 Dollar und 62 Cent, die er für sie ausgelegt hat. Kaum jemand im Publikum wird wohl den Idealen so entsprochen haben, wie Clark Gable in diesem Film, doch ist es angenehm sich so auf der Leinwand zu sehen.

Oftmals sind Figuren auch Stereotypen, besonders Nebenfiguren, da dies eine lange Exposition der Figur erspart. Wenn eine Figur beispielsweise Privatdetektiv ist, wie in ‚The Maltese Falcon‘ (1941, John Huston) oder ‚The Big Sleep‘ (1946, Howard Hawks) nehmen wir an, dass die Figur wahrscheinlich Einzelgänger ist, misstrauisch und ein „zäher Knochen“, noch ohne den Film gesehen zu haben. Im Fall der beiden genannten Filme ist es sogar so, dass wir es mit ein und der selben Figur zu tun haben, obwohl es sich im Fall von ‚Maltese Falcon‘ bei der Hauptfigur um Sam Spade handelt und bei ‚The Big Sleep‘ um Philip Marlowe. Tatsächlich sind die Figuren aber als Charaktere absolut gleich angelegt, handeln gleich und werden von Humphrey Bogart auch absolut gleich gespielt.

Um als Figur schnell erfassbar zu werden, muss jede Handlung der Figur Bedeutung haben, da wir nur so etwas, also handelnd, über sie erfahren können. In Einklang mit den Prinzipien des klassischen Hollywood-Kinos wird daher der Charakter auf ein artifizielles Niveau gehoben. Alltagshandlungen werden entweder nicht gezeigt, oder Ihnen wird etwas exemplarisches verliehen, was der weiteren Exponierung des Charakters dient.

Innerer und äußerer Konflikt

Wie bereits erwähnt, hat die Hauptfigur einen **äußeren** Konflikt, der sich aus dem bewussten Wunsch ergibt, ein bestimmtes Ziel zu erreichen oder ein Problem zu lösen. Gleichzeitig hat die Hauptfigur aber auch einen **inneren** Konflikt, der in der Regel den äußeren Konflikt spiegelt. Der innere Konflikt hat zwei Funktionen.

- 1) Die erste dient der Handlung. Der innere bewusste oder unbewusste Wunsch,

veranlasst den Charakter in einer Weise zu handeln, die nachvollziehbar ist. Wenn beispielsweise, das unbewusste Problem eines Charakters ein Mangel an Selbstachtung ist, wird er wahrscheinlich eine dramatische Handlung durchlaufen, an deren Ende er, durch die bewältigten Probleme, ein neues Selbstbewusstsein erlangt hat. Einen inneren Konflikt möchte ich an folgendem Filmbeispiel erläutern.

In ‚Angels with dirty Faces‘ (1938, Michael Curtiz) geht es um zwei Jungen, Rocky Sullivan und Jerry Connolly, die in New Yorks übelstem Viertel aufwachsen. Beide sind in ihrem Herzen zwar grundanständig, aber die Umstände zwingen sie auf die schiefe Bahn. Nachdem Rocky erwischt wird, weil er Jerry geholfen hat dem Arm des Gesetzes zu entkommen, muss er in eine Besserungsanstalt und wird dort zu einem richtigen Gangster. Jerry hingegen, schafft den Ausstieg aus der Kriminalität und wird Priester. Als die beiden sich als Erwachsene wiedertreffen, sind sie zwar immer noch Freunde, aber an verschiedenen Enden der Gesellschaft. Rocky wird sofort zum Idol einer Jugendgang des Viertels, auf die Pater Jerry einen positiven Einfluss auszuüben versucht, um diese vor einer Verbrecherlaufbahn zu bewahren. Rocky hat inzwischen Ärger mit seinem alten Mob, der ihm Geld schuldet. Jerry versucht seinen alten Freund davon abzuhalten, sich mit den Gangstern anzulegen und ihn stattdessen für seine Jugendarbeit zu gewinnen. Doch Rocky schafft es nicht, sich aus seiner gewohnten Welt zu lösen. Zwar setzt er sich im Alleingang gegen alle Gangster durch, wird aber von der Polizei gestellt und später zum Tode verurteilt. In einem letzten Akt aber, zerstört Rocky bewusst das Heldenbild, das die Jungen von ihm haben, indem er bei seiner Hinrichtung jammert und weint. In der letzten Szene folgen die Jungen Pater Jerry aus dem Keller, welcher ihr Versteck ist, ins Licht am Ende der Treppe.

In diesem Film ist der **äußere** Konflikt Rockys der Kampf gegen die Polizei, die ihm ständig etwas anhängen will und dem Mob, der ihm nach dem Leben trachtet. Sein **innerer** Konflikt ist, dass er einen anständigen Charakter hat und sich für andere opfert, diese Eigenschaften aber unterdrückt und in sich vergräbt, um in der rauen Welt der Gangster bestehen zu können. Diese innere Einstellung Rockys, motiviert sein Handeln. Er fordert vom Mob, der ihn hintergangen hat, das Geld, das ihm zusteht. Er kann die Sache nicht auf sich beruhen lassen, weil die harte Jugend in den Slums ihn darauf konditioniert hat zu fordern was sein ist und weil er nicht damit umgehen kann verraten zu werden, da er selbst so etwas nie tun würde. Das Verhalten Rockys wirkt dadurch glaubwürdig.

- 2) Die zweite wichtige Funktion, die der innere Konflikt erfüllt, ist den Zuschauer für die Figur einzunehmen. Er fühlt von Anfang an mit Rocky, da dieser von der Polizei erwischt wird, weil er seinem Freund Jerry geholfen hat. Später in der Handlung rettet Rocky Jerry abermals, als dieser in das Fadenkreuz des Mobs gerät. Und am Ende opfert er sich, um die Straßenjungen vor einem Schicksal wie dem seinen zu bewahren. Das sind alles selbstlose Handlungen eines Gangsters, die man kaum von einem anständigen Bürger erwarten würde. Es nötigt dem Zuschauer Respekt für diesen Charakter ab und sorgt dafür, dass ihm dessen Schicksal nicht egal ist.

Charakterbogen

Der innere Konflikt einer Figur steht in Wechselbeziehung zu ihrem Charakterbogen. Der Charakterbogen ist die innere Entwicklung, die eine Figur über den Lauf der Handlung erfährt. Der gängigste Verlauf ist, dass eine Figur einen Reifeprozess durchläuft, d.h. durch die bewältigten äußeren Konflikte überwindet die Figur auch ihre inneren Ängste und ist am Ende der Handlung ein abgeschlossener Charakter. Im Fall von ‚Angels with dirty faces‘ beschreibt Rockys Charakterbogen wie er zurück zu seiner unterdrückten Moral findet und diese am Ende vollständig wiedererlangt.

III

Die Erfinder des „American Dream“

Bereits zuvor habe ich beschrieben, dass der amerikanische Film durch das Studiosystem geprägt wurde und damit auch das Bild des Amerikanischen Helden durch die Studios bestimmt wurde. Der amerikanische Animationsfilm entwickelte sich als Teil des Studiosystems und steht damit ebenfalls unter dessen Einfluss. In dem nun folgenden Teil möchte ich darlegen, welche Ursachen dafür sorgten das 5 Major Studios und 3 Minors ein, in seiner Morphologie, solch uniformes Werk geschaffen haben, dass die darin proklamierten Werte heute als die traditionellen Amerikanischen Werte gelten.

Adolph Zukor (1873-1976) wird in einem kleinen Bauerndorf in Ungarn geboren. Als er ein Jahr alt ist, stirbt sein Vater, als er acht ist, seine Mutter. Er kommt zu seinem Onkel, einem strengen Talmudgelehrten. In einer Familie, in der Anerkennung von dem religiösen Eifer abhängt, den man aufbringt, eckt Zukor bald an. Während sein älterer Bruder schließlich vom Onkel adoptiert wird, bleibt Adolph Waise. Als er eine Lehre bei der Familie Blau beginnt, erfährt er durch die Groschenromane der Blau Kinder von Amerika. Nachdem seine Lehrzeit beendet ist, bittet der nun sechzehnjährige Zukor den Ausschuss für Waisenkinder um eine Schiffspassage nach Amerika. Es gibt nichts was ihn in Ungarn halten würde; er ist völlig allein.

Zukor erlebt die Ankunft in Amerika als neue Geburt. Er beschließt die entbehrungsreiche Vergangenheit in Ungarn und sein Judentum tief in seinem Selbst zu vergraben und macht sich mit Feuereifer daran, sich in die neue Umgebung zu assimilieren. Er besucht die Abendschule, er geht boxen, spielt Baseball und mit knapp 30 ist er bereits ein wohlhabender und erfolgreicher Geschäftsmann im Pelzhandel.

Es ist nicht klar was Zukor dazu veranlasst seinen erfolgreichen Pelzhandel aufzugeben und stattdessen sein Geld in Arcades und Vaudvilles zu stecken, die erste Filme zeigen. Der Film übt etwas magisches auf ihn aus. Nachdem er ‚The Great Train Robbery‘ (1903, Edwin S. Porter) erworben hat und diesen in den Kinos, die er in die Arcades eingebaut hat, mit großem Erfolg zeigt, wird ihm klar, dass dem Film, nur besser und länger, die Zukunft gehört. Zukor wird der Vorkämpfer für Niveau und Ruf des jungen Mediums Film, in dem er namhafte Theaterleute verpflichtet. 1916 wird er seinen Filmverleiher, die 1914 gegründete **Paramount**, übernehmen und in ein Major Studio verwandeln.²³

Carl Laemmle (1867-1939) wird im deutschen Laupheim geboren, als Sohn eines bei seiner Geburt 47 Jahre alten Grundstückmachers, der keine großen Ambitionen hatte und auch gelegentlich als Verkäufer arbeitete. Seine Eltern sind, wie die anderen Juden in Laupheim, weitestgehend assimiliert und er erfährt in seiner Jugend kaum Diskriminierung aufgrund seiner Religion. Als Laemmlers geliebte Mutter überraschend im Oktober 1883 stirbt, hält ihn nichts mehr, seinen lang gehegten Traum nach Amerika zu gehen, zu erfüllen und er wandert aus. Anders als Zukor, setzt er sich aber nicht von Anfang an in der neuen Heimat durch. Vielleicht liegt es an seinem Naturell.

23 Gabler s.23-73

Laemmle ist zwar ein zähes Stehaufmännchen, aber freundlich und humorvoll und der wahrscheinlich umgänglichsste aller zukünftigen Hollywood Mogule. Es dauert beinahe bis er vierzig Jahre alt ist, bevor sich doch der lang ersehnte Erfolg einstellt. 1906 investiert er seine Ersparnisse von 2500 Dollar in ein Kino. Er wird 1914 **Universal** gründen.²⁴

William Fox (1879-1952) wird als eines von 13 Kindern einer deutschsprachigen, jüdischen Familie im ungarischen Tulchva geboren. Die Familie emigriert nach New York, als er noch im Kindesalter ist. Mit 11 verlässt er die Schule, um seine Eltern zu unterstützen, da sein Vater träge und verantwortungslos ist. Bei der Begräbnisfeier des Vaters wird William auf dessen Sarg spucken.²⁵ Nach einigen Fehlstarts in der Textilbranche, kauft William 1904 seine erste Penny Arcade.

Er wird 1915 die **Fox Film Corporation** gründen, die 1935 zur **Twentieth Century Fox** fusioniert.²⁶

Louis B. Mayer (1884-1957), geboren im russischen Minsk, übersiedelt mit 4 Jahren nach Amerika, in die Stadt St. John, New Brunswick. Louis verlässt mit zwölf Jahren die Schule und beginnt zu arbeiten. Sein Vater Jacob Mayer, beschrieben als habgierig und tyrannisch, ist Hausierer und sammelt und verkauft Altmittel. Als Unternehmer, wie als Familienvater versagt er und beutet den jungen Louis aus, den er quer durch Kanada schickt, um auf Auktionen für Bergungsgut zu bieten. Die Anfeindungen der örtlichen Antisemiten tun ihr übriges, dass Louis aus seiner Not und Unzufriedenheit heraus stark, fleißig und selbstgenügsam wird. Die Religiosität seines Vaters teilt er nicht. Mit 19 verlässt er St. John und zieht nach Boston. Über seine Kindheit wird er später kaum noch sprechen. Er wird seine jüdischen Wurzeln verdrängen und da sein Geburtsdatum nie klar war, den 4. Juli, den Amerikanischen Unabhängigkeitstag, zu seinem Geburtstag machen.

1907 kauft er in Haverhill ein Kino, das er „Orpheum“ nennt; der Anfang seines Imperiums. 1913 gründet er die Louis B. Mayer Film Company und hat 1915 den ersten Megahit der Filmgeschichte mit D.W. Griffiths ‚The Birth of a Nation‘. Nach vielen weiteren Gründungen und Übernahmen, steht er schließlich 1924 der **Metro-Goldwyn-Mayer** als Studioboss vor.²⁷

Harry (1881-1958) und **Jack Warner** (1892-1978), die beiden Grundpfeiler von Warner Bros., hassen sich und wechseln am Ende ihres Lebens kein Wort mehr miteinander. Beide liegen charakterlich so weit auseinander, wie nur denkbar. Harry ist ein strenger Moralist (ähnlich Zukor oder Mayer), den nur das Geschäft interessiert, während Jack, ein schriller Clown, seinen ältesten Bruder ständig von einer peinlichen Situation, in die nächste bringt.

Ihr Vater, Benjamin Warner, ein gottesfürchtiger jüdischer Bauer, der 1883 aus Polen nach Amerika auswanderte, hatte insgesamt elf Kinder, von denen neun überlebten. Leider, war er ein schlechter Geschäftsmann und so scheiterten seine Unternehmungen, was die Warner Kinder zu einem Leben in Armut verdammt. Hinzu kommt die strenge Religiosität des Vaters, die eine Bruchkante quer durch die Familie erzeugt. Während

24 Gabler s.73-112
25 Gabler s.14
26 Belton s.63
27 Gabler s.113-166

die älteren Brüder Harry und Albert die Werte des Vaters übernehmen, werden sie von den jüngeren Samuel und Jack rundheraus abgelehnt. Es ist Sam, der den Einstieg ins Filmgeschäft vorschlägt und die Familie überzeugt, all ihre Ersparnisse in einen Projektor zu stecken. Der erste Film, den die Warners vorführen, ist ebenfalls ‚The Great Train Robbery‘. 1923 werden die Brüder Harry, Albert, Sam und Jack die **Warner Brothers Pictures, Inc.** gründen.²⁸

Harry Cohn (1891-1958) beschließt, der Welt den Krieg zu erklären und übt jeden Tag Rache an ihr. Frank Capra, Cohns wichtigster Regisseur, wird zitiert: „Seine Gegenwart allein, brachte einen auf hundertachtzig und ließ die Adrenalinpumpe rotieren. Er reizte und demütigte einen solange, bis man ihn hasste.“

Harry Cohn wird als Sohn eines deutschstämmigen jüdischen Schneiders in New York geboren. Cohn empfindet eine tiefe Bewunderung für seine Mutter, die treibende Kraft der Familie, die auch die Geschäftsschulden eintreiben muss, da Harrys Vater zu weich ist. Harry beendet mit 14 die Schule und versucht sich erfolglos als Broadway-Sänger, doch bis er 21 ist um so erfolgreicher als Trickbetrüger und Pelzhehler. Über seinen älteren Bruder Jack, der 10 Jahre für Laemmle gearbeitet hat, kommt er schließlich mit dem Film in Berührung und übernimmt das L.A. Büro der jungen Firma seines Bruders, C.B.C., während dieser zunächst in New York bleibt. In der „Poverty Row“ von Hollywood, abseits der großen Studios, fühlt sich Cohn in seinem Element. Ungebildet, vulgär, grausam und clever bringt er die nötigen Eigenschaften mit, um sich in diesem Dschungel durchzusetzen und bald hat er die alleinige Kontrolle über C.B.C., die er 1922 in **Columbia Pictures** umbenennen wird.²⁹

Augenfällig an dieser Gruppe ist ihre Homogenität. Hollywood wurde von jüdischen Emigranten der zweiten Generation gegründet, die alle im Elend aufgewachsen waren und deren Väter entweder nicht da waren, oder schlicht Versager. Die Hollywood Juden wendeten sich von allem ab, was zur Welt ihrer Väter gehörte, ihrer Herkunft, ihrem Judentum (obwohl keiner zu einer anderen Religion konvertierte, wohl aus Schuldbewusstsein) und sie verachteten beinahe pathologisch die Schwäche der Väter. Die innere Leere, die durch das Auslöschen ihrer Vergangenheit entstand, füllten sie mit dem verzweifelt Wunsch nach Assimilation an ihre neue Heimat Amerika. Sie waren von dem tiefen Wunsch getrieben, ein anerkannter Teil der Amerikanischen Gesellschaft zu werden, die ihnen aber den Zugang zur Industrie und den besseren Kreisen verwehrte.

Und dann kam der Film. Ein junges und zunächst leicht anrühiges Medium, das offen war für Emigranten und mit seiner Formbarkeit den Bedürfnissen dieser Männer entgegenkam, die gerade dabei waren sich neu zu erfinden. Zwar lagen zunächst auch beim Film die Patente in den Händen weißer Protestanten (Der Edison Trust), aber die Hollywood Juden, allen voran Laemmle und Fox, bekämpften den Trust und es gelang ihnen dessen Zerschlagung. In den zehner und zwanziger Jahren gingen alle Filmjuden nach Hollywood, um dort zu produzieren. Hollywood wurde zu einem magischen Ort für sie, denn dort waren sie vor dem Zugriff des Trusts sicher (Patentrechte wurden zu dieser Zeit auch mit Schlägertrupps durchgesetzt), die Gesellschaft war durchlässig und ermöglichte auch Emigranten den Aufstieg. Das

28 Gabler s.167-216

29 Gabler s.217-233

Land war billig und das Licht für Außenaufnahmen blieb immer gleich. An diesem, noch ungeformten Ort, konnten die Filmjuden eine Welt nach ihren Vorstellungen errichten und leben wie der protestantische Geldadel der Ostküste. Sie lebten ihre Fiktion des „American Dream“ mit einer solchen Vehemenz in ihrem Alltag und in ihren Filmen, dass diese Fiktion schließlich die ganze Welt in ihren Bann schlug und zur Wirklichkeit wurde. Sie kreierte ihr idealisiertes Amerika auf der Leinwand und so waren es die von ihnen produzierten Filme, die die amerikanischen Werte überhaupt erst definierten. Sie erschufen Amerikas Mythen, Traditionen und Archetypen. Ein Amerika in dem die Väter stark, die Familien stabil und die Menschen anständig sind.

Walter Elias Disney (1901-1966) kommt als viertes Kind eines, wie Leonard Maltin ihn bezeichnet „itinerant ne'er-do-well“ (herumziehender Taugenichts), in Chicago zur Welt, aber den Großteil seiner Jugend verbringt er auf einer Farm in Missouri. Walt ist noch zu jung, aber die drei älteren Söhne müssen schwer und ohne Lohn auf der Farm arbeiten, bis die beiden mittleren Brüder Herbert und Ray eines Nachts aus dem Fenster klettern und nach Chicago flüchten. Nach einer schweren Krankheit des Vaters, die weitere Farmarbeit verhindert, zieht die Familie 1910 weiter nach Kansas. Kaum angekommen, übernimmt Walts Vater zwei Zeitungsrouen mit seinen Söhnen als unentgeltliche „Angestellte“. Fortan muss der neunjährige Walt jeden morgen um vier Uhr, ob Sommer ob Winter, aufstehen, um vor der Schule Zeitungen auszutragen. Für die nächsten sechs Jahre. Zeichnen ist für Walt die einzige Möglichkeit, der harten Realität seines Lebens zu entkommen.

Als Walt sechzehn ist, möchte er, aus Patriotismus oder jugendlichem Leichtsinn, im ersten Weltkrieg kämpfen. Da bei den Sanitätern bereits Rekruten von siebzehn Jahren genommen werden, fälscht er sein Geburtsdatum und schiff nach Frankreich aus. Glücklicherweise ist der Krieg bereits vorbei, als er ankommt.

Zurück in den U.S.A. entscheidet er sich, gegen den Willen des Vaters, seinen Lebensunterhalt als Künstler zu verdienen. Er fängt 1919 bei Pesmen-Rubin Commercial Art Studio an, wo er **Ub Iwerks** (1901-1971) kennen lernt. Bald wechseln beide zur Kansas City Film Ad Company, wo sie das erste mal mit Animation in Berührung kommen und danach ihr Glück auf eigene Faust versuchen. Mit ins Team kommen **Hugh Harman** (1903-1982) und **Rudolph Ising** (1903-1992). Sie produzieren zunächst Werbung, die im Newman's Theater als ‚Newman's Laugh-o-Grams‘ laufen. Walt geht bald darauf pleite, da er die Angewohnheit hat mehr für Filme auszugeben, als sie einbringen können. Doch er geht nach Hollywood, kommt wieder auf die Beine, und hat erfolgreiche Serien mit ‚Alice's Wonderland‘ und ‚Oswald the Lucky Rabbit‘. Seine fähigen Leute, Iwerks, Harman und Ising hat er zu sich nach Hollywood geholt, ebenso seinen Bruder Roy. 1923 gründen Walt und Roy das „Disney Brothers Cartoon Studio“, das 1928 in **Walt Disney Studio** umbenannt werden wird.³⁰

Walt Disney unterscheidet sich augenscheinlich von den anderen Studiogründern in der Beziehung, dass er kein Jude war, sondern weißer Protestant, was ihn automatisch in die Mitte der amerikanischen Gesellschaft setzte. Ansonsten teilte Disney aber ähnliche Kindheitserfahrungen. Auch er erlebte den schwachen Vater, die zerfallende Familie, die harte Arbeit von Kindesbeinen an. Sein späteres Leben kann als Antwort auf diese Erfahrungen gewertet werden. Er wurde zum arbeitswütigen Diktator (wie auch die anderen Studiogründer), der den Animationsfilm weiterbrachte als jeder vor

oder nach ihm. Die Weltflucht und das Happyend wurden die Markenzeichen der Disney Unterhaltung.³¹ Er sah sich, wie die anderen Studiogründer auch, als Patriot und Antikommunist.

Cartoons für die Studios

Während der Zeit des klassischen Hollywood-Kinos, waren die Studios vertikal verflochten, d.h. die Studios kontrollierten den gesamten Markt, von der Produktion bis zur Aufführung, da den Majors zu dieser Zeit eigene Kinoketten gehörten. Eine typische Vorstellung in einem Kino der Warner Bros. um 1930, bestand aus einem Cartoon, der Wochenschau, einem Kurzfilm und dem Hauptfilm. Alle Studios hatten Cartoons im Programm, die entweder direkt vom Studio produziert oder von Animationsstudios angekauft wurden.

Für Paramount produzierten zunächst **J.R. Bray** (1879-1978) und später **Max Fleischer** (1883-1972) Cartoons. Unter Fleischer wurden ‚Betty Boop‘, ‚Popeye the Sailor‘ und ‚Superman‘ zu den erfolgreichsten Figuren. Auch zwei Animationsfilme in Feature Länge wurden von ihm produziert.³²

Für Universal produzierte **Walter Lantz** (1899-1994) Cartoons. Die bekannteste Figur wurde ‚Woody Woodpecker‘.³³

Für Fox produzierte erst **Raoul Barre** (1874-1932) u.a. ‚Mutt and Jeff‘, dann **Paul Terry** (1887-1971) u.a. ‚Heckel und Jeckel‘.

Für M-G-M arbeiteten erst **Ub Iwerks**, dann **Hugh Harman** und **Rudolph Ising**, alle Disney Veteranen, und am erfolgreichsten schließlich **William Hanna** (1910-2001) und **Joseph Barbera** (1911-2006), sowie **Tex Avery** (1908-1980). Die bekanntesten Figuren wurden ‚Tom & Jerry‘ unter Hanna und Barbera.³⁴

Für Warner Bros. produzierte Leon Schlesinger (1884-1949) Cartoons. Für sein Studio arbeiteten u.a. zunächst **Hugh Harman**, **Rudolph Ising** und **Tex Avery** bevor er zu M-G-M ging, **Friz Freleng** (1905-1995, er kam auch von Disney), **Chuck Jones** (1912-2002, er kam von Walter Lantz Productions), **Bob Clampett** (1913-1984) und **Frank Tashlin** (1913-1972). Diese Truppe schaffte für Warner mehr bleibende Cartoonstars, als selbst die Disney Studios im Gedächtnis des Publikums verankern konnten, u.a. Porky Pig, Daffy Duck, Bugs Bunny, The Road Runner, Wile E. Coyote, Tweety, Sylvester, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Pepe LePew, Foghorn Leghorn und Speedy Gonzales.³⁵

Für **Columbia** produzierte zunächst Charles Mintz (1889-1939, seine animations-historische Funktion beschränkt sich allerdings weitestgehend darauf, dass er Disney

31 Maltin s.30

32 Maltin s.83-124

33 Maltin s.162

34 Maltin s.281-309

35 Maltin s.223-230

1928 um die Rechte an ‚Oswald the Rabbit‘ betrogen hat, was noch am selben Tag zur Entwicklung von ‚Micky Maus‘ führte) ‚Krazy Kat‘. Später produzierte das von Ex-Disneyzeichnern gegründete UPA Studio für Columbia.³⁶

Walt Disney wechselte seinen Verleiher sehr häufig. Zunächst produzierte er ‚Oswald the Lucky Rabbit‘ für Universal, dann wurde 1928 Columbia sein neuer Verleih, 1932 United Artists, 1937 RKO und schließlich gründete er 1953 mit **Buena Vista** seinen eigenen Verleih.³⁷

Es wird schnell ersichtlich, dass die treibenden Kräfte im amerikanischen Animationsfilm über drei Dekaden die immer selben Animatoren blieben, die fast alle am Anfang für Disney gearbeitet hatten. Wenn ein Studio Arbeitskräfte brauchte, wurden diese aus anderen Studios abgeworben. In den Dreißigern war Disney das erste und einzige Studio, das Leute gezielt ausbildete. Somit konnte sich der homogene Stil inhaltlich, wie technisch, weiter verfestigen. Der einheitliche Stil, den wir im klassischen Hollywood-Kino ausmachen können, findet sich im klassischen Hollywood-Cartoon um ein zifaches potenziert. Gerade die Figuren der verschiedenen Studios, sahen sich zu Anfang zum verwechseln ähnlich. ‚Micky Maus‘ und ‚Foxy‘, eine frühe Figur bei Warners ‚Merry Melodies‘, sahen absolut gleich aus. Gleichzeitig besaßen Cartoonfiguren in den frühen Dreißigern noch kaum spezifischen Charakter. In der Regel waren sie nur in eine Abfolge szenischer Witze (Gags) involviert, da Storys in den Anfängen des Cartoons nur grob besprochen und dann die Sequenzen des Films an einzelne Animatoren gegeben wurden (der Cartoon wurde damals als bewegter Zeitungsstrip gesehen). Das führte dazu, dass besonders Cartoons aus der Stummfilmzeit nicht einmal grundsätzliche dramaturgische Segmente, wie Anfang, Mitte und Schluss, aufweisen.

Gezeichnete Bewegung wird zum Charakter

In den Anfängen des amerikanischen Cartoons gab es bereits erste „Stars“, wie ‚Gerti the Dinosaur‘ von **Winsor McCay** (1871-1934). McCay, ein begnadeter Comicstrip Zeichner, gelang es, dass Gerti, obwohl nur aus Linien bestehend, dem Publikum Wesenszüge ihres Charakters vermitteln konnte. McCay tritt in diesem Cartoon selbst auf, als Gertis Dompteur. Er fordert sie zu kleinen Kunststücken auf. Gerti ist jedoch schüchtern und verspielt, und lässt sich erst mit einem Kürbis überzeugen.

In den von **Otto Messmer** (1892-1983) geschaffenen ‚Felix the Cat‘ Cartoons, gibt es zum ersten mal so etwas wie einen konstanten Charakter in der Figur und Gags die aus dem Charakter der Figur hervorgehen. Messmer hatte, bevor er Felix erfand, Charlie Chaplin Cartoons gezeichnet und daher, Frame für Frame, dessen Manierismen und Pantomime studiert. Diese Erfahrungen wendete er bei der Animation von Felix an und schuf so die erste „Personality Animation“ in einer Cartoonserie. Einer von Felix außergewöhnlichsten Manierismen, ist das Nachdenken. Wenn er vor einem Problem steht, verschränkt er die Arme hinter dem Rücken und geht grübelnd auf und ab. Felix hat Eigenschaften, die konstant durch seine Cartoons der Stummfilmzeit bleiben, wie

36 Maltin s.209-221

37 Maltin s.26-82

beispielsweise seine Angriffslust, die dafür sorgte, dass das Publikum zum ersten mal nicht eine bewegte Zeichnung auf der Leinwand sah, sondern einen animierten Charakter. Die Leute waren begeistert und Felix wurde der größte Cartoonstar der Stummfilmära.

Den nächsten großen Schritt in der Charakter Animation wird allerdings Walt Disney vollziehen.

Charakteranimation

Durch seinen Innovationsgeist und den Weitblick, der ihn abhob von den anderen Produzenten seiner Branche, war Disney zwar nicht der Erste, der Animation mit Sound synchronisierte, aber der, der es am konsequentesten einsetzte (es gab zuvor schon Cartoons, die Soundeffekte nutzten, wie ‚My Old Kentucky Home‘ (1926) von Max Fleischer, allerdings im Phonofilm-Verfahren, das nicht so ausgereift war, wie das von Disney eingesetzte Vitaphone-Verfahren). ‚Steamboat Willie‘ (1928) war ein technischer Triumph, da Bild, Sprache, Soundeffekte und die nachträglich komponierte Musik, komplett miteinander synchron waren (die Synchronizität der Musik wurde dadurch erreicht, dass deren Rhythmus vorher festgelegt und mathematisch in Bezug zum Filmbild gesetzt wurde).

Einer Cartoonfigur eine Stimme zu verleihen, war der nächste Schritt in der Kreierung eines unverwechselbaren Charakters und der Erfolg der Hauptfigur des Cartoons, Micky Maus, war phänomenal, obwohl die Figur als eigenständiger Charakter um einiges hinter seinem Vorgänger Felix zurückbleibt. Es wurde Disney und dem Hauptanimator Up Iwerks schnell klar, dass der undefinierte Charakter Mickys sich zum Problem auswachsen würde. Die Cartoons mit Micky verließen sich auf Gags, von denen viele von grober Natur waren (Micky Maus fällt in ‚Steamboat Willie‘ besonders durch seine Tierquälerei auf, oder in ‚The Gallopin Gaucho‘ durch Saufen und Rauchen). Bereits Anfang der Dreißiger hatte Disney Schwierigkeiten mit Elternvereinigungen, die die Gewalttätigkeit Mickys anprangerten, noch bevor der Hays Code von 1934 installiert wurde. Dass fortan die Figur weichgespült werden musste, befeuerte das Problem. Zwar blieb Micky der größte Star von Disney in den Dreißigern, aber bereits anfang der Vierziger hatte ihm Donald, ausgestattet mit einem definitiven Charakter, den Rang abgelassen. Interessanterweise legte Donald in punkto Fehlverhalten noch mehr an den Tag als Micky in seinen frühen Cartoons, was aber weder von Elternvereinigungen, noch den Zensoren des Hays Codes beanstandet wurde. Möglicherweise lag es daran, dass Donalds wesentlicher Charakterzug der Jähzorn ist, der seine Gewalt gegen andere motiviert und damit nachvollziehbar erscheinen lässt. In dem Cartoon ‚Donalds Pinguin‘ (1939) ärgert ein kleiner Pinguin Donald so lange, bis dieser in seinem Jähzorn ein Gewehr holt und den Pinguin exekutieren will. Als der kleine Pinguin vor Angst zittert und weint, meint Donald: „Hast Du etwa Angst?“, dreht diesen mit dem Gesicht zur Wand und legt an. Das ist sicherlich grausamer, als alles was Micky jemals seinen Nebencharakteren angetan hat. Allerdings ist das verstörende bei Micky, dass alles durch eine dauerlächelnde Maus geschieht und ohne erkennbare Motivation, außer dem Spaß an der Sache selbst. Zunächst behelfen sich die Animatoren bei Disney indem sie Micky immer eine Vielzahl an Nebencharakteren zur Verfügung stellten,

aber Walt Disney selbst blieb unzufrieden. Er sah, dass dieser Weg in das Laufrad der Selbstwiederholung führen würde. Um dem zu entkommen, bewirkte er entscheidende Änderungen in der Arbeitsteilung. Ein Teil der Animatoren wurde in eine Storyabteilung abkommandiert. Webb Smith war dort der erste, der Storyboards verwendete. Zwar wurden Skizzen bei der Entwicklung von Geschichten bereits zuvor verwendet, aber noch niemand brachte ein gesamtes Projekt erst als Zeichnungen auf Papier bevor die Produktion begann.³⁸

Der verbesserte Produktionsprozess ermöglichte es komplexeres Storymaterial in den sieben Minuten Handlung zu erzählen und Disney wurde anspruchsvoller was seine Figuren anging. Er wollte, dass seine Figuren eine Bandbreite an Emotionen beim Publikum auslösen können und nicht nur Gaggelächter. Diesen Ansatz verfolgt er besonders in den 'Silly Symphonies', einer Reihe musikalischer Cartoons, die er mit 'Skeleton Dance' (1929) begann und die mit 'Flowers and Trees' (1932) den ersten Cartoon in Technicolor hervorbrachte. Der erste große Triumph in der Charakteranimation gelingt mit der Silly Somphonie 'The Three little Pigs' (1933). Chuck Jones erinnert sich: "That was the first time that anybody ever brought characters to life. There were three characters who *looked* alike and *acted* differently." Tatsächlich unterscheidet sich nur das dritte Schwein, das sein Haus aus Ziegeln mauert, in seinen Bewegungen deutlich von den beiden anderen, aber trotzdem ist der Schritt gewaltig. In allen vorangegangenen Cartoons bewegten sich die Figuren absolut gleich, sogar trotz physischer Unterschiede.

Fortan wurden spezifische Bewegungsmuster und Posen für die Disney Figuren entwickelt und mit Argusaugen darüber gewacht, ob eine Figur sich ihrem Charakter entsprechend bewegte oder verhielt. Eines der typischen Memos, die die Story- und Animationsabteilung zu beachten hatten, war über Goofy und lautete: „The Goofs dumbness is of different type from Pluto's. He is on the silly side, and always harmless. He tries to do things in a way he considers clever. He always does them wrong, and ends up with a foolish apologetic laugh. He seldom loses his temper. This makes him a good foil for the hot-headed duck (Donald). In handling the Goof, we can take liberties inanimate objects can have more life — they may be exaggerated and humanized when connected with the Goff, as we feel he sees them that way.”³⁹

Durch Disneys eisernen Willen, das Medium Animation voranzutreiben, war es ihm und seinen Leuten im Verlauf der dreißiger Jahre gelungen, eigenständige Charaktere auf die Leinwand zu bringen, die das Publikum vergessen ließen, dass sie eigentlich nur aus Tinte und Farbe bestanden.

Die konkurrierenden Studios rätselten ständig, was den großen Erfolg von Disney ausmachte und viele gingen davon aus, dass es wohl nur ein Trick wäre, der wenn sie ihn kennen würden, ihre Cartoons genauso gut machen würde. Eine Zeit lang galten die Storyboards als das Geheimnis, aber natürlich sind sie nur Teil der Wahrheit. Abgesehen von den technischen Innovationen, war es die größte Stärke der Disney Studios, Handlung und Figuren eine höhere Bedeutung beizumessen und dadurch zu mehr dramatischer Tiefe zu gelangen. Alles in der Handlung greift logisch ineinander, es gibt keine Anschlussfehler und die Höhepunkte sind bewusst gesetzt. Die Figuren

38 Maltin s.38

39 Maltin s.46

sind innerlich mehrdimensional und verhalten sich entsprechend ihrem Charakter.

Die Cartoonfigur als Star

Luis B. Mayer kultivierte das Star System bei M-G-M (M-G-Ms Slogan: „More stars than there are in heaven.“) Sinn und Zweck dieses Systems, ähnlich dem Genre System, auf das ich später eingehe, ist es dem Publikum Marken zu präsentieren, so dass es einschätzen kann, was ein Film ihm bieten wird. Dadurch wird der Werbeaufwand des Studios pro Film verringert. Tatsächlich verkörpert aber kein Mensch jemals so treffend die Idee, die hinter dem Starsystem steht, wie der Cartoonstar.

Wenn wir James Stewart auf der Leinwand sehen, sehen wir zum einen die Figur, die er verkörpert, was der Sinn seines Schauspiels ist, aber wenn er so in der Figur aufgehen würde, dass wir nicht mehr James Stewart erkennen und den, ihm typischen Charme, müssten wir uns auf einen neuen Menschen einlassen, den wir vielleicht nicht mögen. Daher ist James Stewart in jedem seiner Filme mehr er selbst, der Star, den wir lieben, als die Figur, die er gerade verkörpert. Der Cartoonstar stellt hierbei das Extrem dar, da der Cartoonstar überhaupt keine Figur spielt, sondern immer er selbst ist. Nur der Star. Wenn Micky in 'Fantasia' (1940) den Zauberlehrling gibt, ist er trotzdem „nur“ Micky Maus, wie wir ihn kennen. Hier liegt aber auch das Problem mit dem Cartoonstar. Dadurch, dass er immer er selbst ist, kann er kaum in andere Rollen schlüpfen. Micky Maus kann vielleicht noch das tapfere Schneiderlein in 'Brave Little Tailor' (1938) geben, aber für eine Rolle, wie der schöne Prinz in Schneewittchen, ist er nicht geeignet. Hierdurch fehlt den abendfüllenden Animationsfilmen der Star als Marke und Verkaufsargument. Animationsstudios versuchen in jüngster Zeit verstärkt das Werbepotenzial des Stars auch für den Animationsfilm zu nutzen, indem berühmte Schauspieler als Sprecher gebucht werden und den Figuren auch äußerlich deren physische Merkmale verliehen werden (Woody/Tom Hanks in Toystory).

Allerdings eignet sich der Cartoonstar hervorragend für die weitere Vermarktung außerhalb des Kinos. Bereits bei der Kunstfigur 'Felix the Cat' zeigte sich das enorme Potential eines Cartoonstars. Felix zierte mit seinem Konterfei bald, nicht nur die Kinoleinwände, sondern auch die Lunchboxen der Kinder. Er wurde der erste Cartoonstar, der durch Merchandising weiter zu Geld gemacht wurde, doch war er nichts als ein kleiner Vorgeschmack auf den ersten Cartoonstar der Soundära, Micky Maus.

Nach dem ersten Talkie mit Micky, 'Steamboat Willie', brach eine landesweite Begeisterung für Micky Maus aus, und 1931 zählten die Micky Maus Clubs mehr als eine Million Mitglieder. Mitte der dreißiger Jahre spülte die Figur Millionen von Dollars an Lizenzgebühren in Disneys Kasse. Es gab Micky Maus Puppen, Uhren, Briefpapier, Kleidung, Tapeten, usw. Als Mary Pickford, einer der ersten Stars der Filmgeschichte, nach ihrem Lieblingsstar gefragt wurde, nannte sie Micky Maus.⁴⁰ Ein weiterer wesentlicher Vorteil eines Cartoonstars, gegenüber einem menschlichen Star, ist seine Haltbarkeit. Eine Zeichentrickfigur altert nicht (bzw. kann mit einer Überarbeitung des Charakterdesigns an eine neue Zeit angepasst werden).

40 Belton s.91

Ein Choleriker im Matrosenanzug

Mickys Ablösung als Disneys Star Nummer Eins kündigte sich 1934 mit einem Quaken an, dem Quaken einer Nebenfigur in der Silly Synphonie ‚The Wise Little Hen‘. Im Fall von Donald Duck war das erste, was von ihm vorhanden war, die Stimme. Diese gehörte einem Radiokomiker namens Clarence Nash. Die Leinwandpersönlichkeit Donalds wurde hauptsächlich von **Dick Lundy** (1907-1990) geschaffen, der sich von der Stimme Nashs inspirieren ließ und im zweiten Cartoon, in dem Donald auftrat, sein Verhalten und seinen Charakter festlegte. In ‚The Orphans Benefit‘ (1934) tritt Donald Duck neben Micky und weiteren Figuren auf, stiehlt aber allen anderen die Show.

Die aggressive und bombastische Persönlichkeit der Figur Donald Duck wurde zur Sensation und vom Publikum begeistert aufgenommen, das bisher in tragenden Rollen immer nur glückselige Leichtfüße zu sehen bekommen hatte. Donald hingegen ist ein arroganter Angeber, der gerne austeilt, aber nichts einstecken kann und falls es gegen seinen Willen läuft, völlig ausrastet und sich in die, für ihn typische, Boxerpose wirft. Wo Micky undefiniert oder langweilig war, ist Donald auf den Punkt und wütend. Außerdem hatten die Animatoren das Gefühl, dass Micky zu einer Anomalie geworden war, da die Cartoons immer realistischer wurden was Gestaltung und Physik anging. Micky wirkte als eine Ein-Meter-Maus mit Kugelohren seltsam darin. Zwar blieb Micky für die nächsten zwanzig Jahre ein Star in den Kurzfilmen, aber Ende der Dreißiger hatte Donald ihm längst den Rang abgelassen.

Was Donald nach wie vor interessant macht, ist die Tatsache, dass das Publikum ihn umso mehr mochte und noch heute mag, je aggressiver und angeberischer er agiert und mit Drohungen um sich wirft, sobald er eine auf den Deckel bekommt. Es ist ein Genuss dieser Figur beim ständigen Scheitern zuzusehen und es relativiert die eigenen alltäglichen Malheurs. In einem der wunderbarsten Cartoons ‚Don Donald‘ (1937) tritt Donald als ein Don-Juan-Verschnitt auf, der sein Liebesinteresse Daisy Duck (hier Donna Duck) für sich gewinnen möchte, diese allerdings herzlich auslacht, nachdem sie bei ihrem Auftritt einen äußerst uneleganten Abgang hinlegt. Daraufhin, ohrfeigt sie ihn. Anstatt nun aber um Entschuldigung zu bitten und einzusehen, dass sein Verhalten völlig Fehl am Platz war, geht Donald in Boxerpose und möchte Daisy eine reinhauen. Daraufhin, vermöbelt sie ihn richtig. Kurz darauf sehen wir Daisy in ihrem Haus beim Zerreißen von Donalds Bildern, als Donald mit einem neuen Auto vorfährt, das er für seinen Esel getauscht hat. Aufgrund des schönen Autos wird Donald sofort wieder attraktiv für sie und nach einem dicken Schmatzer machen die beiden eine Spritztour. Diese endet natürlich im Desaster und Daisy landet in einer Schlammputze, woraufhin Donald wiederum das Letzte tut, was er in dieser Situation machen sollte, und sie auslacht, was natürlich mit Prügeln für ihn endet. Die Satire, die in diesem Cartoon steckt, ist wirklich beißend.

Keine Cartoonfigur vor Donald wäre in der Lage gewesen, diese ziemlich traurigen menschlichen Wahrheiten über Dummheit, Gewalttätigkeit und Käuflichkeit zu präsentieren und gleichzeitig ein anziehender Charakter zu bleiben. Donald lernt überhaupt nichts. Er hat keinerlei Charakterbogen und vollzieht keine Entwicklung. So funktioniert Donald am besten und durch das kurze Format kann auf Entwicklung verzichtet werden. In Cartoons wie ‚Donalds Better Self‘ (1938) muss Donalds guter

Engel ihm selbst noch in der letzten Szene in den Hintern treten, damit er wirklich in die Schule geht und sich korrekt verhält.

Die Ganze Bandbreite der Gefühle

Disneys Kurzfilme wurden von Presse wie Publikum mit Lob überhäuft und von der Konkurrenz beneidet, aber er hatte bereits den nächsten Quantensprung geplant. Über zehn Jahre hatte er auf eigene Kosten Leute ausgebildet und vor allem mit den ‚Silly Symphonies‘ die Messlatte immer höher gelegt, indem er hier seine Animatoren auf etwas anders ansetzen konnte, als die typischen Mäuse und Enten. Mit den Kurzfilmen konnte Disney schon lange kein Geld mehr verdienen, da er grundsätzlich mehr für sie ausgab, als er mit ihnen direkt einnehmen konnte. Das Studio finanzierte sich über das Merchandising. Die einzige Möglichkeit, die Disney sah, mit Animation mehr Geld als die schmalen Margen für Kurzfilme zu erwirtschaften, war ein abendfüllender Film, eine Unternehmung, die alle außer ihm für unmöglich hielten. Das war der Beginn von ‚Schneewittchen‘ (1937).

Disney war nicht der erste, der einen abendfüllenden Animationsfilm produzierte. Lotte Reiniger hatte das schon mit ihrem Scherenschnittfilm ‚Die Abenteuer des Prinzen Achmed‘ (1926) getan, aber er war der erste, der es in dem aufwändigen Prozess der Hollywoodstudios schaffte. Mittlerweile war klar, dass man den Zuschauer für sieben Minuten vergessen lassen konnte, dass er bewegte Zeichnungen ansah und er stattdessen Charaktere wahrnahm. Niemand wusste aber, ob dies auch über siebzig Minuten erreicht werden könnte.

Am Anfang stand der Stab vor dem Problem, dass niemand wusste wie man einen 70 Minuten Film überhaupt konstruieren sollte. Im Versuch-und-Irrtum-Verfahren tastete man sich heran. Vieles, was man in den Kurzfilmen gelernt hatte, lies sich verwenden, allerdings merkte man bald, dass das Tempo, im Gegensatz zum Kurzfilm, reduziert werden musste. Die Charakteranimation, die 1933 mit den drei kleinen Schweinchen begann, findet hier einen weiteren Höhepunkt mit den sieben Zwergen. Das Verhalten eines jeden unterscheidet sich völlig von dem der anderen.

Was auch heute noch erstaunlich ist, ist der Wille Disneys, dem Zuschauer alle Emotionen abzuverlangen, nicht allein die, die wir von einem Animationsfilm erwarten und die heute, mehr als damals, vom Disney Studio bedient werden. Auf ‚Schneewittchen‘ liegt eine bedrückende Düsternis, die im grausigen Tod der bösen Hexe ihren Höhepunkt findet. Wir erleben nicht nur beschwingten Humor mit den sieben Zwergen, sondern erleben durch die Königin richtigen Horror. Darin liegt die Besonderheit des Films, denn er bietet uns ein abgerundetes Erlebnis, da die animierten Figuren in den Szenen, in denen es nötig ist, die Tiefe und Ernsthaftigkeit menschlicher Schauspieler erreichen. Ausführlich möchte ich aber erst Disneys zweiten Film, ‚Pinocchio‘ (1939), besprechen, da die Hauptfigur Schneewittchen keinen großen Charakterbogen besitzt und eher als Katalysator für die sieben Zwerge wirkt.

‚Schneewittchen‘ wird ein fulminanter Erfolg und spielt mehr als 8 Millionen Dollar ein.⁴¹ Der Erfolg ist zwar beeindruckend, aber nur ein anderes Studio, nämlich Paramount,

versucht es Disney gleichzutun. Paramount drängt Max Fleischer ebenfalls dazu, einen animierten Langfilm zu produzieren. Doch Max Fleischer und sein Bruder Dave, der Regie führt, konzentrieren sich zu wenig auf Figuren und Dramaturgie, und produzieren mit 'Gulliver's Travels' (1939) ein Desaster. Sicherlich waren die Disney Studios weiter in der Animationstechnik, doch auch bei Fleischer herrschte ein starker Innovationsgeist und es gibt einige gelungene Sequenzen in Gulliver. Zwar fällt der rotoskopierte Gulliver doch stark mit den handanimierten Liliputanern auseinander, aber darüber ließe sich noch hinwegsehen. Was Disney verstanden hatte und die Fleischers nicht, war, dass die Charaktere vielschichtig sein mussten und Entwicklungen durchlaufen. Die Fleischers produzierten den Langfilm wie einen Kurzfilm, daher vergriffen sie sich dramaturgisch völlig. Die Hauptfigur des Films, Gulliver, wird am Anfang der Handlung an Land gespült und bleibt für eine halbe Stunde bewusstlos, während wir uns am ehesten mit dem König von Liliput als neuem zentralen Charakter arrangieren müssen, da seine Tochter und der junge Prinz bis Ende des Films nur in Liedform kommunizieren und keinerlei Charaktereigenschaften besitzen, außer die, die wir in die Archetypen Prinz und Prinzessin automatisch implizieren. Nachdem Gulliver aufgewacht ist, lächelt er die meiste Zeit und erklärt am Ende den Liliputanern, dass ihr Streit über ihre Nationalhymne unnötig ist. Der Zuschauer bleibt in den 73 Minuten Film gelangweilt zurück und bekommt keine Figur als Anknüpfungspunkt geboten. Die Fleischers etablierten Gulliver als zentrale Heldenfigur in einem klassischen Abenteuer, aber behandeln ihn dann für eine halbe Stunde nicht mehr. Stattdessen, eröffnen sie einen neuen Handlungsbogen, dessen zentrales Problem, ein Streit über ein Lied, zu banal ist um Interesse zu wecken. Keine der Figuren besitzt eine tiefere Glaubwürdigkeit, die vergessen ließe, dass wir es hier mit einer animierten Figur zu tun haben. Es fehlt die Geschlossenheit von Charakter und Motivation, dementsprechendes Charakterdesign und daraus resultierende Animation, welche jede einzelne Disney Figur unverwechselbar macht.

Nach dem schwachen Gulliver, machte sich das Fleischer Studio an seinen zweiten abendfüllenden Film, 'Mr. Bug goes to Town' (1941). Bei diesem Film verlassen sich die Fleischers wieder mehr auf ihre eigenen Innovationen der Trickfilmtechnik und versuchen nicht mehr Disney nachzulaufen und so gelingt ihnen, was Produktionsdesign und Animation angeht, ein detailverliebtes und zuweilen brillantes Werk. Der Film spielt in der Welt der Insekten, in die wir mit einer fantastischen und technisch hervorragend umgesetzten Sequenz aus Kamerafahrten eingeführt werden: vom Weltall, entlang der Skyline New Yorks, bis in das Gras eines kleinen Stadtparks (der Film ist wohl auch für 'Antz' und 'A Bug's Life' (beide 1998) das Vorbild gewesen). Leider leidet aber auch dieser Film darunter, dass die Fleischers als Handlungsträger eindimensionale Charaktere präsentieren. Die Hauptfigur Hoppity ist ein immer fröhlicher Grashüpfer, der gerne singt und sich keine Sorgen über das Leben macht. Einzig die liebevolle Ausführung der Insektenwelt, hält das Interesse des Zuschauers wach.

'Mr. Bug goes to Town' entsprach abermals nicht dem, was Paramount sich erhofft hatte und das Studio drehte den Fleischers den Geldhahn zu, warb die führenden Leute ab und firmierte diese neu, als Famous Studios. Die Fleischers arbeiteten fortan für andere Studios, fanden aber nie mehr zur alten Größe zurück, was wirklich schade ist, denn in ihren Kurzfilmen gingen ihre Konzepte sehr wohl auf. In den sieben

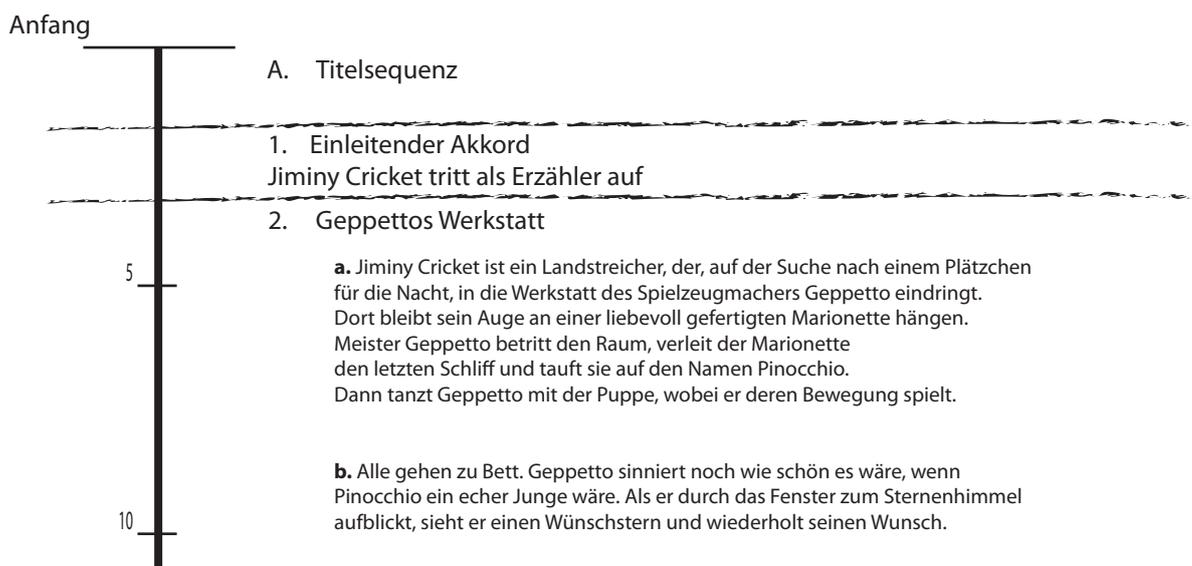
Minuten langen Superman Episoden, die sie ebenfalls ab 1941 produzierten, störte die Eindimensionalität Clark Kents nicht im geringsten, denn es gab hier für die knappe Zeit überbordende Action und famose Grafik zu bestaunen. Nur für die Langfilme der Fleischers hätte es eben mehr bedurft.

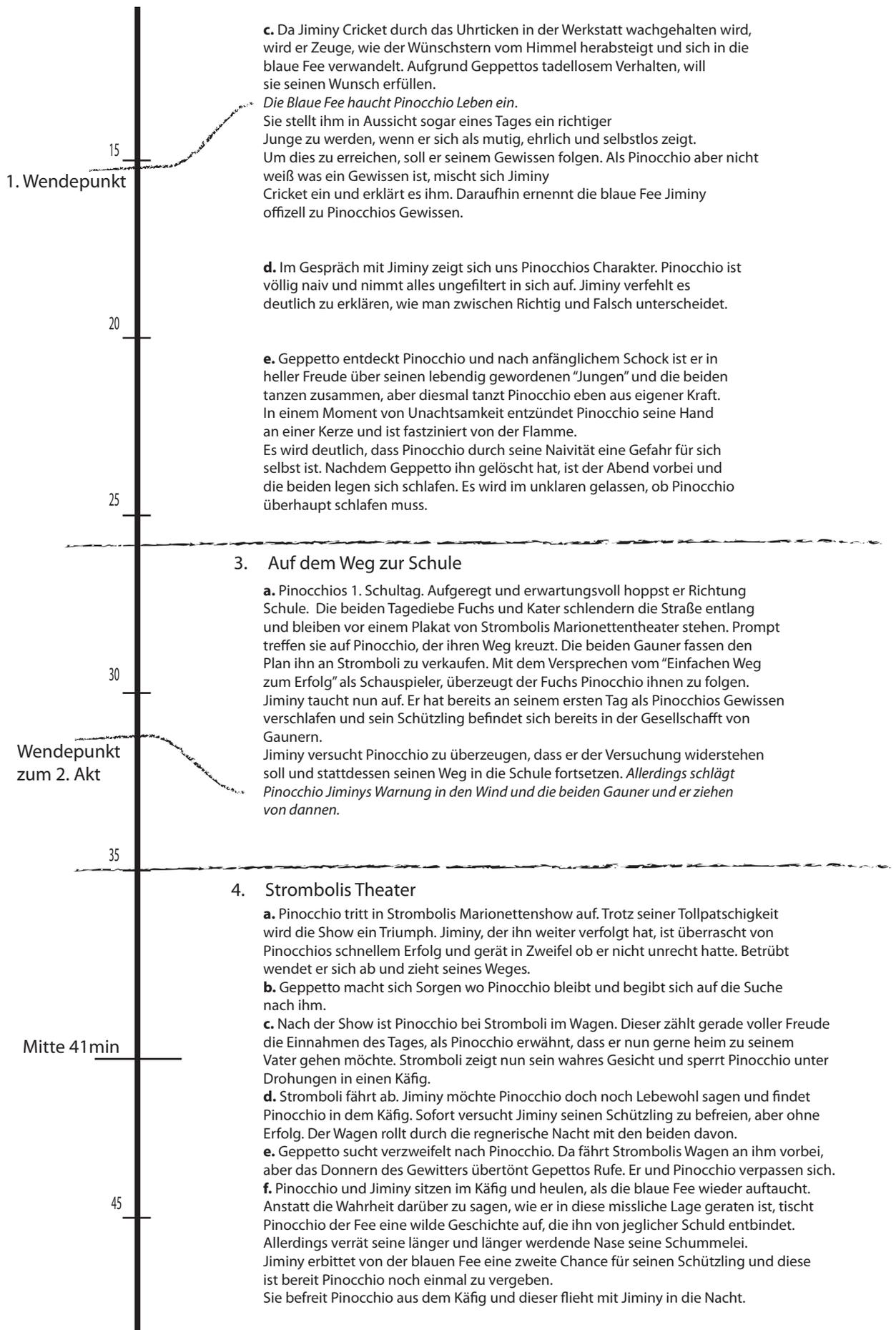
Zwar ist auch bei Disney die Hauptfigur Schneewittchen eher unspektakulär, aber die sieben Zwerge und die böse Königin können diesen Mangel ausgleichen. In seinem zweiten abendfüllenden Film allerdings, gelingt es Disney, Pinocchio zu einer spannenden und schließlich rundherum befriedigenden Hauptfigur zu machen.

Im Bauch des Walfischs

„Pinocchio“ (1940) war der zweite abendfüllende Animationsfilm der Disneystudios und nach dem phänomenalen Erfolg von Schneewittchen, argwöhnten viele Kritiker, Disney könnte nicht noch einmal einen solchen Hit nachlegen. Doch Disney war gewillt den Vorgänger künstlerisch und technisch deutlich zu übertreffen. Ähnlich Schneewittchen, legte er auch hier wieder einen allgemein bekannten Stoff zugrunde und baute, von ihm ausgehend, seine eigene Geschichte. Auch diesmal verlief der Produktionsprozess nicht reibungslos und als es Schwierigkeiten bei der Storyentwicklung gab, verwarf Disney sogar fünf Monate Arbeit, inklusive Animation, um dem Film den richtigen Ton zu verleihen.⁴²

Zunächst eine Segmentierung des Films Pinocchio:





50	<p>5. Zweite Begegnung mit Fuchs und Kater</p> <p>a. Fuchs und Kater feiern gerade im Wirtshaus "Zum roten Krebs" ihre Schandtat mit der Marionette, als sie von einem zwielichtigen Gast, dem teuflischen Kutscher, ein noch besseres Angebot für den leichtgläubigen Holzjungen bekommen.</p> <p>b. Kaum mit seinen guten Vorsätzen im Dorf angekommen, schnappen die Gauner auch schon Pinocchio, ohne das Jiminy etwas merkt. Diesmal redet der Fuchs ihm ein, er sei krank und bräuchte Erholungsurlaub auf Pleasure Island. Pinocchio lässt sich abermals übertölpeln. Nachdem er die Abstinenz seines Schützlings bemerkt, verfolgt Jiminy die drei.</p>
55	<p>6. Pleasure Island</p> <p>a. Eine Kutsche voller ungezogener Jungen polteret durch die Nacht. Pinocchio sitzt vorne auf dem Kutschbock und freundet sich mit einem Rotzlöffel namens Lampwick an. Jiminy versteckt sich bei der Hinterachse.</p> <p>b. Ankunft auf Pleasure Island, einem Paradies für kleine Jungen, wo diese machen dürfen was sie wollen und wo es Kuchen, Bier und Zigarren im Überfluss gibt. Jiminy sucht Pinocchio und findet diesen beim Rauchen und Billard spielen mit Lampwick. Er hält ihm einen Vortrag darüber, dass er mit diesem Verhalten nie in einen richtigen Jungen verwandelt werden wird. Lampwick beginnt Pinocchio damit aufzuziehen, dass er auf eine Grille hört. Als Pinocchio zu Jiminy meint, Lampwick sei sein bester Freund, ist Jiminy tief verletzt und verlässt Pinocchio.</p> <p>c. Als er die Insel verlassen möchte, entdeckt Jiminy das düstere Geheimnis von Pleasure Island. Die Jungen werden in Esel verwandelt und verschifft. Er rennt zurück um Pinocchio zu warnen.</p> <p>d. Lampwick und Pinocchio beginnen sich gerade in Esel zu verwandeln. Lampwick ist nicht mehr zu retten. Aber der halbverwandelte Pinocchio schafft es mit Jiminy, durch einen beherzten Sprung ins Meer, von der Insel zu fliehen.</p>
65	<p>7. Im Bauch des Walfischs</p> <p>a. Pinocchio und Jiminy schaffen es völlig erschöpft bis ans Festland, doch als sie bei Geppettos Werkstatt ankommen, ist diese völlig verlassen. <i>Durch eine Botentaube der blauen Fee erfahren sie, dass Geppetto auf der Suche nach Pinocchio von dem Wal Monstro verschluckt wurde und nun in dessen Inneren gefangen ist.</i> Pinocchio zögert nicht eine Sekunde und macht sich daran seinen Vater zu retten.</p> <p>b. Pinocchio steht auf einer Klippe über der Brandung. Jiminy weißt ihn auf die ganzen möglichen Gefahren hin, doch Pinocchio lässt sich nicht beirren. Als er sich von Jiminy verabschieden will und alleine den Kampf mit Monstro aufnehmen, steht Jiminy allerdings doch zu ihm und die beiden springen von der Klippe.</p> <p>c. Mit einem Stein beschwert, wandert Pinocchio über den Grund des Meeres auf der Suche nach seinem Vater. Die Fische, die ihnen begegnen, geraten bei der Erwähnung Monstros sofort in Panik und fliehen.</p> <p>d. Monstro liegt auf dem Grund des Meeres und schläft. Geppetto sitzt an der Reling seines Bootes in Monstros Magen. Es ist kalt und er ist hungrig. Dann erwacht Monstro um zu fressen.</p> <p>e. Als Monstro einen Schwarm Thunfische verschlingt, befindet sich zwischen diesen auch Pinocchio.</p> <p>f. Wiedervereinigung von Vater und Sohn im Bauch des Wals. Als Geppetto die Eselsohren an Pinocchio entdeckt, fragt er ihn was denn passiert ist. Pinocchio kommt nicht gleich mit der Wahrheit heraus, aber er erzählt auch keine Lüge. Geppetto ist es egal was vorgefallen ist, ihm ist nur wichtig, dass er seinen Sohn wieder hat.</p> <p>g. Pinocchio hat die Idee, den Wal niesen zu lassen um zu entkommen, daher entzündet er ein Feuer im inneren des Wals. Dieser niesst tatsächlich und so schaffen es Pinocchio und Geppetto aus dem inneren des Wals zu entkommen.</p> <p>h. Monstro ist nun allerdings wirklich wütend. Er jagt das Floss auf dem Vater und Sohn verzweifelt paddeln und zerstört dieses mit einem Hieb seiner Schwanzflosse. Geppetto sinkt bewusstlos ins Meer, aber Pinocchio zieht ihn wieder nach oben. Unter Aufbietung all seiner Kräfte und mit dem bewusstlosen Geppetto im Arm schafft es Pinocchio an die Küste, bevor Monstro sie zermalmt.</p> <p>i. Geppetto kommt wieder zu Bewusstsein. Jiminy kommt in einer Flasche ebenfalls angetrieben. Pinocchio hat Geppetto gerettet, doch wie nun alle geschockt feststellen müssen, unter Aufopferung seines eigenen Lebens. Er liegt leblos im Küstenwasser.</p>
70	<p>8. Geppettos Werkstatt</p> <p>a. Zurück in der Werkstatt beweinen alle den aufgebahrten Pinocchio, als das Licht der Fee erscheint. Die Schandmahle der Eselsohren verschwinden und Pinocchio erwacht zu neuem Leben, aber diesmal als richtigeiger Junge.</p> <p>b. Geppetto und Pinocchio tanzen wieder.</p>
80	<p>Ende</p>

Wendepunkt
zum 3. Akt

Ende 84 min

Ende

Die „liebenswürdige“ Hauptfigur Pinocchio

Wie eingangs erwähnt, führte mich die Beschäftigung mit dem Modell Heldenreise zu dieser Arbeit. Daher, werde ich die Hauptfigur hauptsächlich mit ihr untersuchen (ich gehe hier von Campbell aus, ziehe aber manchmal Voglers, für Film interpretierte, Begriffe hinzu, wenn diese es einfach besser treffen). Durch die fundamentalistischen und patriarchalen Tendenzen, die dieses Modell des Werdegangs einer Figur aufweist, passt es gut in die, von Disney kreierten, restaurativen Filmwelten. Gleichzeitig versuche ich zu beleuchten, durch welche weiteren Kniffe die Figur für uns sympathisch gehalten wird, selbst wenn sie falsch handelt.

Die Figur Pinocchios in Disneys Film hat bereits in ihrer Anlage einige äußerst spannende Aspekte, die sie im Gegensatz zu andern Hauptfiguren relativ ungewöhnlich macht. Zwar sehen wir seine Hülle bereits bei Minute vier im Film, aber den Charakter lernen wir erst nach 15 Minuten kennen. Bis Pinocchio lebendig wird, ist unsere Bezugsfigur Jiminy Cricket, der auch als Erzähler auftritt und der Rahmen der Handlung ist. Dadurch das Jiminy von der blauen Fee zu Pinocchios Gewissen ernannt wird, wird er nicht nur Pinocchios Mentor, sondern tatsächlich ein Teil von dessen Persönlichkeit. Dadurch ist Jiminys eigene Heldenreise Teil von der Pinocchios. Disney gelingt es so, die inneren Vorgänge der Figur Pinocchio nach außen sichtbar zu machen und die internen Entwicklungen in Wort und Handlung zu verdeutlichen.

Das erste Gespräch zwischen den beiden dient dazu, den Charakter der Figur Pinocchio zu zeigen, noch bevor diese lange handeln muss, bevor der Charakter sich vor dem Zuschauer entfaltet. Da die Welt von einem Moment auf den andern auf ihn hereinstürmt, nimmt Pinocchio alles völlig ungefiltert wahr. Er wird von allem begeistert, denn seine Lebenserfahrung steht bei Null. Seinen äußeren Konflikt bekommen wir mitgeteilt, nämlich ein richtiger kleiner Junge zu werden, nicht nur eine belebte Holzpuppe. Pinocchios innerer Konflikt hängt mit diesem zusammen. Er möchte akzeptiert werden und sein wie alle anderen, daher möchte er es jedem Recht machen. Diese Eigenschaft wird ihn später, zusammen mit seiner Naivität und Leichtgläubigkeit, in Bedrängnis bringen. All das bekommen wir in diesem Film, allerdings auch relativ direkt per Dialog, mitgeteilt, durch den nach außen verlagerten inneren Monolog. Das macht die inneren Vorgänge der Figur auch für Kinder leicht verständlich.

Im amerikanischen Dramaturgieverständnis ist es schwer für den Zuschauer sich mit einer Figur, die keinerlei Charakterstärke besitzt, zu identifizieren, daher schafft Disney Zugänge, die es dem Zuschauer erleichtern.

Zunächst verfehlt Pinocchios ausgelagertes Gewissen, Jiminy, ihm verständlich zu erklären, was der Unterschied zwischen Gut und Böse ist und nimmt somit bereits Schuldfähigkeit von Pinocchio. Des Weiteren, soll die überzeugend dargestellte Naivität eines kleinen Kindes, den Beschützerinstinkt im Zuschauer wecken. Besonders deutlich wird dies in der Szene, in der Pinocchio sich selbst in Brand steckt und dies überhaupt nicht als Gefahr wahrnimmt, sondern interessant findet. Die Intention hier ist wohl, dass der Zuschauer sich um ihn sorgt, da klar wird, dass er eine Gefahr für sich selbst darstellt. Zum anderen, erhält der Zuschauer hier einen Ausblick auf den weiteren Verlauf der Handlung und die zu erwartenden Konflikte. Da es sich bei

Pinocchio um eines der bekanntesten Werke der Weltliteratur handelt, wird durch die implizite Dramaturgie, bei den meisten Zuschauern, sogar eine konkrete Vorstellung ausgelöst was nun folgen wird.

Die Figur Pinocchio erlebt die *Begegnung mit Göttin* mehrfach; das erste mal wenn sie ihm Leben einhaucht und klare Bedingungen (*Ruf des Abenteurers*) dafür stellt. Nachdem er lebendig geworden ist, wird er für 10 Min. in der *gewohnten Welt* der Spielzugwerkstatt etabliert. Danach kennt der Zuschauer nicht nur das äußere Ziel der Figur, sondern auch seinen inneren Konflikt. Gleichzeitig ist im Zuschauer der Wunsch erzeugt worden, dass Pinocchio zu Charakterstärke und Lebenserfahrung findet, um in der Welt alleine bestehen zu können, um so den Zuschauer aus seiner Sorge um ihn zu entlassen. Die anfänglich erwähnten 5 Monate Arbeit, die verworfen wurden, rührten daher, dass man sich zunächst mehr an Carlo Collodis 1883 erschienenen Roman hielt und die Figur viel selbstüchtiger und frecher angelegt hatte.⁴³ Disney erkannte wohl, dass so der Zuschauer zu wenig Empathie für die Holzpuppe aufbringen würde und verwandelt diese, von Anfang an, in einen lebenswerten kleinen Jungen, der aber eben noch aus Holz besteht. Dadurch wirken seine Verfehlungen weniger böswillig.

Nach der Exposition der Figur, sehen wir Pinocchio wieder am nächsten Morgen, auf dem Weg zur Schule. Der *Weg der Prüfungen* beginnt mit dem Zusammentreffen mit zwei negativ besetzten Herolden, nämlich Fuchs und Kater. Diese erzählen Pinocchio vom „Einfachen Weg zum Erfolg“ als Schauspieler und nach kurzer *Weigerung*, weil er eigentlich zur Schule wollte, lässt sich Pinocchio für die Idee begeistern. Wiederum wird die Charakterschwäche Pinocchios für den Zuschauer dadurch relativiert, dass sein offizielles Gewissen, Jiminy Cricket, verschlafen hat und nicht von Anfang an zur Stelle ist, um seinen Schützling vor der Versuchung zu bewahren. Die Zuneigung des Zuschauers für Pinocchio leidet dadurch nicht zu stark, da ein Teil der Schuld abermals Jiminy zufällt. Zwar warnt Jiminy Pinocchio noch und dieser stimmt auch der Grille zu, wie er es immer tut, zieht aber dann doch mit den Gaunern unter fröhlichem Gesang weiter zu Strombolis Theater und überschreitet somit *die erste Schwelle*. Interessant ist hier, dass Pinocchios *Überschreiten der ersten Schwelle* nicht auch den ersten Wendepunkt darstellt. Das liegt daran, dass es in diesem Film zwar drei Akte gibt, die auch in ihren Längen dem Syd Field Paradigma entsprechen, aber Akt 1 und Akt 2 aus jeweils zwei deutlich unterschiedlichen Hälften bestehen, welche auch von eigenen Wendepunkten angekündigt werden. Jiminy Cricket, der im Verlauf der Handlung eine eigene Heldenreise durchlebt, überschreitet tatsächlich die *erste Schwelle* kurz nachdem der *Ruf des Abenteurers* an ihn ergangen ist, in der Mitte des ersten Akts, als die Blaue Fee ihn zu Pinocchios offiziellem Gewissen macht. Im weiteren Verlauf der Handlung ist Jiminys Heldenreise der von Pinocchio immer etwa einen halben Akt voraus. Sein Ziel als „Gewissen“ ist es, dass Pinocchio die richtigen Entscheidungen trifft und dieses Ziel hat Jiminy, bereits Anfang des dritten Aktes, erreicht.

Als Stromboli Pinocchio einsperrt, nachdem dieser geäußert hat er wolle zurück zu seinem Vater, ist er völlig hilflos und ihm fehlt die Fähigkeit sich zu wehren. Er ist nicht in der Lage die *zweite Bewährungsprobe* zu bestehen und auch Jiminy Cricket, der wieder seiner Aufgabe nicht gerecht wurde, kann ihn nicht befreien. Pinocchio hat die *zweite Begegnung mit der Göttin*. Die Blaue Fee erscheint abermals und fragt wie er

sich in diese Lage bringen konnte. Hier nun, tischt Pinocchio eine wilde Lüge auf, die seine Nase enorm wachsen lässt und die Fee verärgert. Für den Zuschauer wird das Lügen Pinocchios dadurch abgeschwächt, dass es das unbeholfene und putzige Lügen eines kleinen Kindes ist und eher aus Angst, als aus Täuschungsabsicht entsteht.

Da die Forderungen der Fee an Pinocchio verletzt wurden, hätte sie nun Grund genug ihm das Geschenk des Lebens wieder zu entziehen, aber da mischt sich Jiminy ein und leistet Abbitte für seinen Schützling, auch um an seinem eigenen Ziel nicht zu scheitern. Die Fee lässt sich erweichen und gibt Pinocchio noch ein Chance. Er erhält von ihr *übernatürliche Hilfe*. Das Schloss seines Käfigs öffnet sich und er ist frei. Gleichzeitig befindet sich hier auch der Mittelhöhepunkt des Films, an dem der Konflikt eine neue Qualität annimmt, denn jetzt kann Pinocchio nicht mehr auf die Hilfe der Fee hoffen und kann sich keine Verfehlungen mehr leisten.

Pinocchio wird bei seinem Versuch der *Rückkehr*, abermals von den antagonistischen Kräften übertölpelt, da seine Heldenreise noch nicht zu Ende ist, denn er ist noch nicht weit genug gereift. Er landet auf *Pleasure Island*, wo es alle Versuchungen für einen kleinen Jungen gibt, die er sich nur wünschen kann. Auf *Pleasure Island* findet eine weitere *Initiationsprüfung* für Pinocchio statt, die sich am ehesten mit dem Vergleichen lässt, was Campbell *Das Weib als Verführerin* nennt, nur dass hier die Sünde nicht in Form einer Frau auftaucht, was vorpubertäre Jungs vielleicht nicht so sehr reizen würde, wie ungehindert Fenster zu demolieren und Zigarren zu Rauchen. Campbells Beschreibung hierzu: „Nicht länger kann der Held in Unschuld bei der Göttin des Fleisches ruhen; sie ist zur Königin der Sünde geworden.“⁴⁴ Auch Pinocchio, der dachte, er hätte das Paradies gefunden, muss nun das Gegenteil erfahren. Aber diesmal ist es seine eigene Verfehlung gewesen und er trägt einen weithin sichtbaren Makel davon, indem ihm Eselsohren und Eselsschwanz wachsen.

Er wird durch sein Gewissen Jiminy, der obwohl Pinocchio diesen scheinbar endgültig vergrault hatte, gerettet. Hier sollte erwähnt werden, dass es gelingt Pinocchio trotz allem nicht zu unsympathisch werden zu lassen, da er sich weiterhin einfach wie ein kleiner Junge verhält und so glaubwürdig seinen Spieltrieb einfach nicht unter Kontrolle hat. Pinocchio und Jiminy retten sich mit einem Sprung ins Meer von der teuflischen Insel. Mit einer Abblende wird die vergangene Zeit verdeutlicht, bis Pinocchio am Festland völlig erschöpft ans Ufer kriecht. Die Schrecken, die er auf *Pleasure Island* erlebt hat, sind für ihn zur Katharsis geworden und die gewaltige Strecke, die er durchs Meer schwimmend zurücklegen musste, unterstreicht den Gedanken der Reinigung noch mal.

Abermals tritt er die *Rückkehr* nach Hause an, aber schließlich dort angekommen, muss Pinocchio feststellen, dass sein „zu Hause“ wie er es verlies, nun Teil der *anderen Welt* geworden ist. Die Werkstatt ist verlassen und Geppetto nicht dort. Als Pinocchio durch einen Brief der blauen Fee erfährt, dass sich sein Vater im Bauch eines Walfischs befindet, zögert er nicht einen Moment und folgt bewusst dem *Ruf des Abenteurers*, der den Wendepunkt zum dritten Akt bildet. Endlich ist er nun nicht mehr Spielball von äußeren Kräften, sondern tut das Richtige. Jiminys Heldenreise erfüllt sich, während er und Pinocchio zur Rettung eilen. Er weist Pinocchio auf all die Gefahren und die Unmöglichkeit hin und schlägt somit indirekt den einfacheren Weg vor, dem Pinocchio bisher immer so selbstverständlich gefolgt ist. Doch dieser lässt sich nicht beirren und hat somit ein eigenes Gewissen entwickelt, das ihn auf dem richtigen Weg hält. Jiminy hat seine Aufgabe erfüllt. Als Pinocchio, mit einem Stein beschwert, von einer Klippe

44 Campbell s.121

ins Meer springen will, möchte er sich von Jiminy verabschieden, doch dieser ist vom Mut seines Schützlings angesteckt worden und trotz all der Zweifel, die er angemeldet hat, will er nun doch mitkommen.

Die beiden springen nun als Verbündete von der Klippe und somit über die *Schwelle* zu dem Abenteuer, dass das alte Gleichgewicht wiederherstellen soll. Diese Minute, in der Pinocchio anfängt unbeirrt zu handeln und selbst sein skeptisches Gewissen Jiminy inspiriert, dem er zuvor soviel abverlangt hat, ist von einer ungemein tiefen Befriedigung und Befreiung für den Zuschauer. Endlich handelt dessen projiziertes Selbst auf der Leinwand so wie er es sich wünscht und wie es ihm 55 Minuten vorenthalten wurde. Damit wird das zuvor im Zuschauer erzeugte Bedürfnis nach Pinocchios Charakterstärke befriedigt. Auch kann man den ganzen zweiten Akt als eine lange *Weigerung* Pinocchios ansehen, dem *Ruf des Abenteurers*, der durch die blaue Fee an ihn ergangen ist, nachzukommen.

Nun beginnt auf dem Grund des Meeres das, was Vogler von Campbell als *Vordringen zur tiefsten Höhle* abgeleitet hat. Pinocchio und Jiminy dringen immer weiter in die Unterwasserwelt ein, auf der Suche nach Monstro dem Wal. Schließlich erwacht Monstro und mit einem Schwarm Thunfische verschlingt er auch Pinocchio, der sich nun, im wahrsten Sinne des Wortes, *im Bauch des Wals* befindet. Dort findet dann die *Versöhnung mit dem Vater* statt. Er trifft auf Geppetto und dieser akzeptiert ohne nachzufragen Pinocchio, sogar mit den Eselohren. Dadurch kommt Pinocchio auch nicht in die Bedrängnis seinen Vater anzulügen. Stattdessen hat er gleich eine Idee, wie sie Monstros Magen entkommen können. Pinocchio ist nun wahrlich zur Triebkraft der Ereignisse geworden. Insgesamt kann man den ganzen dritten Akt als „Pay off“ dafür sehen, was dem Zuschauer zuvor verweigert wurde.

Pinocchio und Geppetto fliehen (*Rückweg*), doch bei dem Versuch dem Einzugsbereich Monstros zu entkommen, bietet dieser nochmals gebündelt alle antagonistischen Kräfte auf. Dadurch verliert Geppetto das Bewusstsein und wird von Pinocchio unter Aufopferung seines Lebens gerettet. Durch das opfern seines eigenen Lebens, offenbart sich uns Pinocchio nun eindeutig als Held.

Der Holzjunge hat alle Forderungen der blauen Fee nach Mut, Wahrheit und Selbstlosigkeit erfüllt und so erweckt sie ihn abermals zum Leben, aber diesmal als richtigen Jungen. Vogler nennt dies *Resurrektion*, Campbell *Herr der zwei Welten*. In diesem Fall trifft es beides gut.

Pinocchio hat nun die *Freiheit zu Leben* .

Pinocchio ist über weite Teile keine handelnde bzw. aktiv gestaltende Hauptfigur, was im Sinne des Hollywood-Kinos zunächst ungewöhnlich ist, sich aber im Verlauf der Handlung doch auflöst. Da Pinocchio, ohne eigene Backstory in den Film tritt, muss er sein Verhalten gegenüber der Welt erst noch definieren. Solange er nicht handelt und willensschwach bleibt, ist er den Versuchungen und damit den antagonistischen Kräften in der Welt ausgeliefert und wird zu deren Spielball.

Im dritten Akt wird dann der andere Weg aufgezeigt, den seine Persönlichkeit anstreben kann. Den Weg des handelnden Helden, der aktiv sein Schicksal gestaltet und letztendlich den Sieg davonträgt. Die Hauptfigur ist schließlich, zumindest aus amerikanischer und christlicher Sicht, rund heraus befriedigend für den Zuschauer. Wir bekommen in der Figur des Pinocchios den Saulus, wie auch die Wandlung zum Paulus zu sehen und am Ende steht er sogar buchstäblich von den Toten wieder auf. Der gerade mal zwölfjährige Weg von einer dauerfröhlichen und moralisch nicht

immer einwandfreien Maus in ‚Steamboat Willie‘ zu dieser Figur Pinocchio, in der am Ende die amerikanisch christlichen Werte triumphieren, ist bemerkenswert.

Disney webt eine moralische Lehrstunde geschickt in eine spannende Handlung ein, die aber trotzdem nicht überfrachtet wirkt, da er nicht der Versuchung erliegt alle Handlungsfäden zum Ende aufzulösen. Augenfällig ist, dass Disney auf ein Vernichten oder Unschädlich machen der antagonistischen Kräfte verzichtet. Fuchs und Kater gaunern sich weiter durch die Welt, Stromboli und der Kutscher, die das personifizierte Böse darstellen, treiben weiter ihr Unwesen und Monstro wartet als Urgewalt immer noch auf dem Grund des Meeres. Vielleicht wollte Disney damit der pädagogischen Intention von Collodis Roman nachkommen und den Kindern zeigen, dass diese Gefahren auch auf sie lauern oder er war einfach der Meinung, dass es so glaubwürdiger wäre. In seiner Konsequenz fühlt es sich in jedem Fall richtig an.

Dieser Film ist sicherlich Disneys künstlerisch größte Leistung. Er bietet alles, von hoher Kunst für das Bildungsbürgertum, bis moralische Bibelstunde für die einfache Bevölkerung. Der Film Pinocchio meistert das weite Spannungsfeld zwischen kafkaeskem Alptraum und Proklamation der amerikanischen Werte. Die Handlung erreicht einen hohen Grad an Komplexität, der sich schwer in gängige Muster einordnen lässt. Es lässt sich nicht abschließend festmachen, ob es sich bei dem Film um einen Dreiakter oder Fünfakter handelt. Für beides gibt es Belege. Campbells flexibles Modell der Heldenreise bietet gerade im christlichen Kontext ein Erklärungsmodell, aber auch dessen gängiger Ablauf wird gehörig durcheinander gewirbelt.

Der Film behält trotz der Spielzeit von nur 84 Minuten immer eine epische Qualität, die sich einer einfachen Formel entzieht.

Disney und die Folgen des Streiks

Nach dem Erfolg Pinocchios, wurde es wieder schwieriger für Disney. Der Krieg hatte ihm den europäischen Markt zur weiteren Auswertung seiner Filme abgeschnitten und bereits Pinocchio konnte er dort nicht mehr auswerten. Die Einnahmen von Schneewittchen hielten vorerst das Studio am Leben. Disney hatte aber schon wieder ein ambitioniertes Projekt ins Auge gefasst: ‚Fantasia‘ (1940), ein musikalischer Episoden- und Experimentalfilm.

Da in ‚Fantasia‘ nur in einer Episode, ‚Der Zauberlehrling‘, eine Hauptfigur auftritt, will ich diesen Film zwar erwähnen, ihn aber nicht weiter analysieren. Ich möchte jedoch anmerken, dass es sich um einen großartigen Film handelt. Bis heute ist Fantasia der unkonventionellste Animationsfilm, der je von einem großen amerikanischen Studio produziert wurde (‚Fantasia 2000‘ ist in weiten Teilen nur eine Wiederaufführung). In Fantasia zeigte sich abermals, was Walt Disney als Animationsfilmproduzenten über all seine Konkurrenten hob und noch heute hebt. Er war als Person konservativ und teilte die Werte der christlichen Mehrheit was Moral, Familie und Patriotismus anging und traf so inhaltlich den Geschmack des Publikums seiner Zeit. Als Künstler war er experimentierfreudig, ein Visionär, der das Ergebnis über die Kosten stellte und dadurch die, für den Animationsfilm, bis heute allgemein gültigen Formeln schaffte.

Zunächst folgten weitere Filme, wie ‚Dumbo‘ (1941) und ‚Bambi‘ (1942), die heute Klassiker sind. 1941 musste Disney sich aber mit einem erbitterten Streik in seinem Studio auseinandersetzen, der letztlich dazu führte, dass er viele fähige Leute verlor. Einige von diesen, Zachary Schwartz, Dave Hilberman und Stephen Bosustow gründeten bald darauf das UPA Studio⁴⁵, das für seinen reduzierten grafischen Stil noch heute verehrt wird.

Geldmangel, Auftragsarbeiten für das Militär, verkleinerter Absatzmarkt und Verlust an Talenten führte im Verlauf der vierziger Jahre zu schwächeren Produktionen, wie ‚Drei Caballeros‘ (1944, wobei es aber in dem Film einige Sequenzen mit brillanter Art Direktion gibt). Erst 1950 schaffte es ein Disneyfilm wieder, das, was mittlerweile als „Disney Magic“ bezeichnet wurde, auch zu versprühen. ‚Cinderella‘ wird ein enormer Erfolg und leitet die nächste Dekade erfolgreicher Disney Hits ein. Ich persönlich finde Cinderella nicht besonders außergewöhnlich, da der Film arg an seinen rotoskopierten Figuren leidet. Der nächste Film, ‚Alice im Wunderland‘ (1951), läuft schwächer an der Kasse. Der Film hat eine stark episodische Natur, in der manche Sequenzen, anderen gegenüber, deutlich herausstechen. Mir scheint aber, dass heute dieser Film besser erinnert wird, aufgrund seiner überbordenden Phantasie in der Gestaltung. ‚Peter Pan‘ (1953) wird ein Erfolg, genauso wie ‚Susi und Strolchi‘ (1955).

Mittlerweile besaß der Disney Stab eine routinierte Perfektion, welche vom Publikum nicht mehr als große künstlerische Anstrengung wahrgenommen wurde und die Filme simpel aussehen lies. Einem Film sollte Disney nochmals seine ganze Aufmerksamkeit widmen und sein Studio damit an den Rand des Ruins führen. ‚Dornröschen‘ (1959) war für beinahe eine Dekade in Produktion und verschlang mehr als sechs Millionen Dollar. Der Film sollte Disneys Opus Magnum werden und flopte. Die Kritik nannte den Film schwerfällig und das Publikum tat sich mit dem rechtwinkligen und hochstilisierten Produktionsdesign schwer. Aus heutiger Sicht muss man den Film als Meisterwerk bezeichnen. Er markiert stilistisch den Übergang zum modernen Zeichentrickfilm und verabschiedet sich von den, aus Kugeln aufgebauten, Figuren der Vergangenheit. Nach dem Scheitern mit ‚Dornröschen‘ wendete sich Disney hauptsächlich seinen Themenparks zu, bis er 1966 an Lungenkrebs starb.

The Nine Old Men

Mittlerweile hatte sich bei den Disney Studios eine feste Truppe beim Produktionsablauf etabliert, die heute als die „Nine old men“ bekannt sind. Von ‚101 Dalmatiner‘ (1961) bis ‚Winnie Puuh‘ (1977), führte Wolfgang Reitherman (1909-1985) Regie, Ken Anderson (1909-1993, er wird nicht zu den „Nine old man“ gezählt) diente in Doppelfunktion als Art Director und Character Designer, später auch als Drehbuchautor. Milt Kahl (1909-1987), Frank Thomas (1912-2004), Ollie Johnston (1912-2008) und John Lounsbery (1911-1976) wurden „directing animators“. (Die anderen Mitglieder der „nine old men“ hatten die Feature Produktion verlassen.)

Diese Ära bringt einige der bekanntesten und entspanntesten Disney Meisterwerke

hervor. Filme wie das 'Dschungelbuch' (1967) wurden weltweite Kritiker- wie Publikumserfolge. Es ist aber nicht zu übersehen, dass es zwischen diesen Filmen keine Entwicklung mehr gibt. Sie wurden von alternden Männern auf dem Höhepunkt ihres Könnens geschaffen und strahlen diese Selbstsicherheit auch aus. Die Geschichten treten in den Hintergrund und die Filme werden mehr zu einer Show, in der einige der besten Animationsleistungen in der Geschichte dieses Mediums zu sehen sind.⁴⁶

That's all folks

Die Geschichte der Warner Cartoons beginnt bei Disney. Die Animatoren Harman und Ising, die 1928 bei Disney desertierten waren, als dieser 'Oswald the lucky rabbit' verlor, fanden sich bald darauf ohne Job wieder und begaben sich auf die Suche nach einem Distributor für ihre Serie 'Bosko the Talk-ink Kid'. Dabei trafen sie auf Leon Schlesinger, der kein Künstler sondern Geschäftsmann war, und einen guten Draht zu den Warners hatte. Dort konnten sie Bosko unterbringen und Schlesinger machte Warner auch noch gleich den Vorschlag die Lieder, welche für die Warner Filme komponiert wurden und dann auf Platte herausgebracht, mit Cartoons zu bewerben. Diese Cartoons wurden 'Loony Tunes', in Anlehnung an Disneys 'Silly Symphonies', benannt.

Die Warner Cartoons bleiben zunächst mittelmäßig, bis 1933 Harman und Ising sich mit Schlesinger überwerfen, da sie mehrfach höhere Budgets gefordert hatten, die Schlesinger verweigerte. Damit stand er ohne Regisseure da und so engagierte Schlesinger Jack King und Tony Palmer um Regie zu führen. Die Cartoons wurden noch schlechter und erreichten mit 'Buddy's Garage' (1934) den Tiefpunkt. Schlesinger war verzweifelt und so gab er einem jungen Typen, der sich ihm als Regisseur präsentierte, die Chance einen Cartoon für ihn zu produzieren. Dieser junge Mann kam von Walter Lantz's Studio und hieß **Tex Avery**. Als Mitarbeiter gab Schlesinger Avery drei andere junge Männer an die Hand, die sich nicht in die bestehenden Teams integrierten und dort Streit verursachten. Diese Männer waren **Chuck Jones**, **Bob Clampett** und Bob Cannon. Schlesinger quartiert das neue Team aus, in eine Bruchbude auf dem Warner Gelände, die bald auf den Namen „Termite Terrace“ getauft wurde. Dort zündete eine spezielle Chemie zwischen Avery, Jones und Clampett und sie erfanden einen neuen Cartoonstil, der wenige Jahre darauf selbst Disney im Kurzfilmbereich auf Platz zwei verweisen würde. Die Warner Figuren waren von ihrer Anlage witzig statt süß! Die Figuren, die das Publikum zuvor gesehen hatte, waren stark Disney beeinflusst und besaßen zumeist eine kindliche Niedlichkeit, die mehr zum Schmunzeln anregte, als zu herzhaftem Gelächter.

Zunächst versucht sich Avery an Porky Pig, aber der erste Charakter, der deutlich ankündigt wohin die Reise geht, ist Daffy Duck (1937), eine geistesgestörte Ente. Diese Figur hat nichts niedliches mehr an sich. Ein Novum in den Cartoons dieser Zeit. Sie bietet dem Publikum keinen Zugang zu ihrem Charakter an, sondern schockt mit immer noch irrerem Verhalten. 1938 beginnt auch Bugs Bunny sich äußerlich, über mehrere Cartoons, zu der Figur zu entwickeln, die wir heute kennen. Als Charakter ist er zunächst auch als aggressiv-irre angelegt, ähnlich Duffy, entwickelt sich aber

46 Maltin s.75

später, vor allem unter Chuck Jones, zu einem lässig schelmischen Trickster. In den vierziger Jahren unterscheiden sich Daffy und Bugs auch in einem weiteren Punkt von den Figuren der anderen Studios. Sie sind sich selbst bewusst, das sie Cartoonfiguren sind! In ‚Duck Amuck‘ (1953) kämpft Duffy gegen einen unbekanntes Zeichner, der immer wieder mit großem Pinsel ins Bild pfuscht und Props, Landschaft oder ihn selbst umpinselt. In der letzten Szene sehen wir, dass Bugs Bunny am Zeichenbrett sitzt und seinen alten Kontrahenten Duffy ärgert.

M-G-M war das einzige Studio, das seiner Cartoonabteilung Bedeutung beimaß, aus dem Willen heraus in jedem Bereich das beste Studio zu sein. Also auch besser als Disney. Harman und Ising erhielten dort erheblich höhere Budgets als zuvor bei Warner.⁴⁷ Allen anderen Studios war die Cartoon Abteilung nicht wichtig und im Fall von Warner interessierte sich nicht einmal Leon Schlesinger dafür was seine Animatoren machten, solange sie nicht das Budget überzogen und die Abgabetermine einhielten. Es dauerte mehr als fünfzehn Jahre, bis Chuck Jones seinem obersten Produktionschef Jack Warner das erste mal begegnete. Jones erinnert sich: „He (Jack Warner) couldn't even remember my or Friz's name. When he saw us together, he'd call us Mutt and Jeff because I was tall and Friz was short.“⁴⁸ Möglicherweise war es diese Nichtbeachtung seitens ihrer Produzenten, die es den Animatoren von „Termite Terrace“ erlaubte, ihre außergewöhnlichen Ideen unbehelligt umzusetzen.

In den folgenden Jahren perfektionierte Chuck Jones, zusammen mit seinem Autor **Michael Maltese** (1908-1981), den Formelcartoon. Für diese Formelcartoons stellten sie strenge Regeln auf und hielten sich diszipliniert an diese. Ein Formelcartoon ist beispielsweise die ewig währende Jagd auf den „Road Runner“ (*Accelerati incredibus*) durch „Wile E. Coyote“ (*Carnivorous vulgaris*). Ein weiteres Beispiel, ist das französische Stinktief „Pepe le Pew“, das immer die Katze umgarnen möchte, die durch einen zufällig zugezogenen weißen Streifen, ihm als Stinktief erscheint. Mit ihren Formelcartoons haben Jones und Maltese ein klassisches Cartoonformat geschaffen, das noch heute genutzt wird.

1969 entschied Warner Brothers keine weiteren animierten Kurzfilme mehr zu produzieren.⁴⁹ Damit endete die Ära, die am nachhaltigsten den Humor im Cartoon definiert hat. Auch in den Disneyfilmen ab den Neunzigern orientieren sich die lustigen Tier-Sidekicks mehr an den Warnerfiguren wie Bugs Bunny, als an Klopfer aus ‚Bambi‘. Bei dem später folgenden Filmbeispiel ‚Herkules‘ von Disney, ist die Sidekick Figur Pegasus deutlich mit dem „Wacky Humor“ versehen, der eine Warner Figur auszeichnet.

47 Maltin s.284

48 Maltin s.256

49 Malin. s.277

IV

New Hollywood färbt auf den Animationsfilm ab

Nochmals zur Erinnerung:

1967 markierte ‚Bonnie und Clyde‘ von Arthur Penn den Beginn der „New Hollywood“-Ära. Der Film wurde ein Erfolg bei Kritik und Publikum und beerdigte den bereits ausgehöhlten Hays Code durch seine offene Darstellung von Gewalt und Sexualität. Im selben Jahr erschien außerdem ‚Die Reifeprüfung‘ von Mike Nichols. Das Kino des New Hollywood reicht bis zu ‚Raging Bull‘ (1980) von Martin Scorsese und seinen Endpunkt markiert ‚Heaven’s Gate‘ (1980) von Michael Cimino, einer der größten Flops der Filmgeschichte. Diese Filme sind von der französischen „Nouvelle Vague“ (Neue Welle) beeinflusst, in der die kreative Freiheit des Regisseurs an erster Stelle steht. Ciminis ‚Heaven’s Gate‘ wurde für die Hollywood Studios zum Mahnmal, da Cimino 40 Millionen Dollar in den Sand setzte und das Studio United Artists ruinierte, so dass es von M-G-M aufgekauft wurde.

Der Geist der Gegenkultur in den Hollywood Filmen währte kurz. In den amerikanischen Animationsfilmen währte er noch kürzer.

Der erste abendfüllende Animationsfilm, der diesem Geist entsprang, war 1968 ‚Yellow Submarine‘. Durch seine psychedelischen Bilder und nicht zuletzt durch die Musik der Beatles wurde der Film beim jugendlichem Publikum ein Erfolg. Die Disney Studios brachten kurz darauf, 1969, ‚Fantasia‘ wieder in die Kinos und diesmal war dem Film ein größerer Erfolg beschieden. Bei einer der Aufführungen wurde Animator Art Babbit von einigen Jugendlichen gefragt, ob er und seine Kollegen Drogen genommen hätten, als sie den Film dreißig Jahre zuvor gemacht hatten. Babbit bejahte dies und meinte, er wäre zu dieser Zeit auf Abfuhrmitteln gewesen.⁵⁰ (Fast alle Disney Klassiker erfuhren mehrere Wiederaufführungen im Kino und wurden so eine wesentliche finanzielle Stütze des Studios. Es spricht für die enorme Qualität dieser Filme, dass sie das Publikum dreißig, manchmal fünfzig, Jahre nach ihrer Entstehung noch so faszinieren.)

Alle großen Studios hatten während der sechziger Jahre ihre Cartoonabteilungen dicht gemacht und die Produktion animierter Kurzfilme für das Kino eingestellt. Animierte Langfilme kamen alle drei bis vier Jahre mal von den Disney Studios. Kurz zuvor hatte ein junger Animator namens **Ralph Bakshi** (geb. 1938) seine Karriere bei Terrytoons begonnen. Ab 1967 fungierte Bakshi als Studiochef von Famous Studios, aber bereits zwei Jahre nachdem er dort begonnen hatte, verließ er Paramount und gründete sein eigenes Studio Ralph’s Spot. In Bakshi setzte sich die Erkenntnis durch, dass Walt Disney die Animationsindustrie durch die hohen Standards die er gesetzt hatte, gleichzeitig paralyisiert hat. In einem Interview, das er 2008 auf der „San Diego Comic Con“ gegeben hat, erklärt Bakshi wie kleingeistig er es damals von seinen Kollegen empfand, dass jeder in der Industrie glaubte, nur mit einem riesigen Budget und den „Nine old men“ könnte man einen abendfüllenden Animationsfilm produzieren. Bakshi machte sich daran das Gegenteil zu beweisen und zusammen mit seinem Produzenten

50 Maltin s.347

Steve Krantz, sollte es ihm 1971 auch gelingen. ‚Fritz the Cat‘, eine Adaption des Comics von Robert Crumb, wurde ein Hit. Der Film kostete weniger als 1 Million Dollar und spielte als erster unabhängig produzierter Animationsfilm überhaupt mehr als 100 Millionen Dollar ein.⁵¹ Außerdem erlangte der Film Berühmtheit aufgrund seiner Tabubrüche und fing sich umgehend eine X-rated Bewertung ein. Damit wurde er zum ersten Animationsfilm der nicht jugendfrei war.

In seinem zweiten Film ‚Heavy Traffic‘ von 1973 gelang Bakshi eine Fokussierung auf die Themen, die er bereits bei ‚Fritz the Cat‘ angeschnitten hatte. Er zeigte ein persönliches Porträt der sechziger Jahre und porträtiert das Leben in der New Yorker Gasse. Bakshi selbst war in einem New Yorker Problemviertel aufgewachsen, dessen ethnische Zusammensetzung in erster Linie aus Afroamerikanern und russischen Juden bestand. In dem Film versucht Bakshi, durch harsche Karikatur und extreme Überzeichnung, ein ehrliches Porträt der Bewohner eines solchen Viertels zu kreieren. ‚Heavy Traffic‘ gilt als einer von Bakshis gelungensten Filmen.

Heavy Traffic

Der Film ‚Heavy Traffic‘ beachtet keine der Lehren, die man aus dem Studium der Disney Filme ziehen kann. Bakshi findet in diesem Film zu einer eigenen Stimme, zu einer eigenen Auffassung von Animation und zu einer eigenen Auffassung davon, was mit Animation erzählt werden kann. Sein Film ist kein Märchen, das durch Animation zum Leben erweckt wird, sondern ein, sich aus Fragmenten zusammensetzendes, Abbild einer Gesellschaft die längst zerfallen ist und nicht mehr weiß wohin sie geht. ‚Heavy Traffic‘ besitzt die direkte, ungeschliffene Art eines Graffitis und ist die authentische Wiedergabe eines Lebensgefühls.

Zunächst eine Segmentierung des Films:

51 [http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_(film))

Anfang

A. Titelsequenz

(Realaufnahme) Ein Pinnball wird in einem Flipperautomaten hin- und hergeschossen.

1. Einleitender Akkord

(Realaufnahme) An dem Flipperautomaten spielt Michael.

Michaels Stimme ist aus dem off zu hören:

„Wo führt das alles hin?“

2. Stadt am Abgrund

a. Das Flipperspiel blendet zu animierten Stadtimpressionen über. Über der gesamten Sequenz hören wir Michaels Stimme aus dem off und diese ist mit den *Flipperszenen aus der Rahmenhandlung unterschritten*.

Die Stadtszenen werden immer apokalyptischer.

Zwei schwarze Obdachlose beginnen zu musizieren.

Eine fehlgeleitete Bleirohrbombe tötet einen der beiden, ohne dass sein Kompagnon es überhaupt bemerkt.

3. Eine Lange Nacht

a. Ein Straßenkreuzer gleitet durch die Nacht. Darin sitzen ein schäbiger Mann, Angelo, und eine Prostituierte namens Molly. Durch Michaels Voiceover erfährt man, dass Angelo sein Vater ist. Er ist Mafioso und brüstet sich damit, wie er die Dockarbeiter klein hält. Als er an einer Ampel stoppen muss, schlägt er nebenbei einen Obdachlosen nieder, während Molly ihn befummelt. Angelo verkündet weiter, dass er den Respekt des Paten genießt.

Als Molly ihm unverhohlen in den Schritt greift, stößt er sie aus dem Wagen.

b. Michael, nun als Trickfilmfigur, sitzt an seinem Zeichentisch.

Seine Mutter Ida lässt sich darüber aus, was für ein Abschaum sein Vater ist.

Michael meint hingegen: „Paps ist ok.“

c. Angelo kommt nach Hause und Ida verübt einen Mordanschlag auf ihn.

Sie stopft Angelo in den Ofen und dreht den Gashahn auf.

Doch Angelo überlebt. Während der Auseinandersetzung, erfährt man,

dass Angelo Italiener, Ida aber Jüdin, ist.

Angelo stürzt zu Michael ins Zimmer und steckt seinen Kopf durch das geschlossene

Fenster, um frische Luft zu schnappen. Angelo versucht bei dem fortwährenden

Familienstreit Michael auf seine Seite zu ziehen. Angelo ist außerdem verstört darüber,

dass er Michael nie mit einem Mädchen sieht, wo dieser doch schon 22 ist.

Angelo findet das nicht italienisch.

d. Die Eltern prügeln sich. Michael aber, reagiert gar nicht darauf,

sondern bringt die Szene als Karikatur zu Papier.

4. Michaels Karikaturen- Riesenbusenpinball

Seine Zeichnungen erwachen zum Leben.

Die Karikaturen werden mit den Spielhallenszenen unterschritten.

5. Die Freilassung der Taube

a. Michael ist auf dem Dach des Hauses. Dort trifft sein Kumpel Moe auf ihn, ein leicht irrer Schwarzer.

Michael und Moe rauchen Marihuana. Moe redet darüber, wie alle Tod spielen,

selbst Michaels Taube, die auf dem Dach in einem Käfig lebt.

Michael lässt die Taube frei, aber erst als sie diese verjagen,

fliegt sie auch wirklich weg.

6. Michael und die Frauen

a. (Realfilmaufnahme)

Albtraumhafte Szenen von Unterwäschemodels, die durch einen Negativeffekt verfremdet sind.

(Animation) Ein Fotoshooting für Unterwäsche, das von Michaels Onkel Jerry fotografiert wird.

Michael taucht auf. Seine Mutter hat ihngeschickt um für den Onkel zu arbeiten.

Als er daran scheitert, den BH eines dicken Models zu öffnen, lachen ihn Alle aus,

worauf Michael sich verzieht.

b. Michael sitzt völlig alleine in einem riesigen alten Filmopalast und

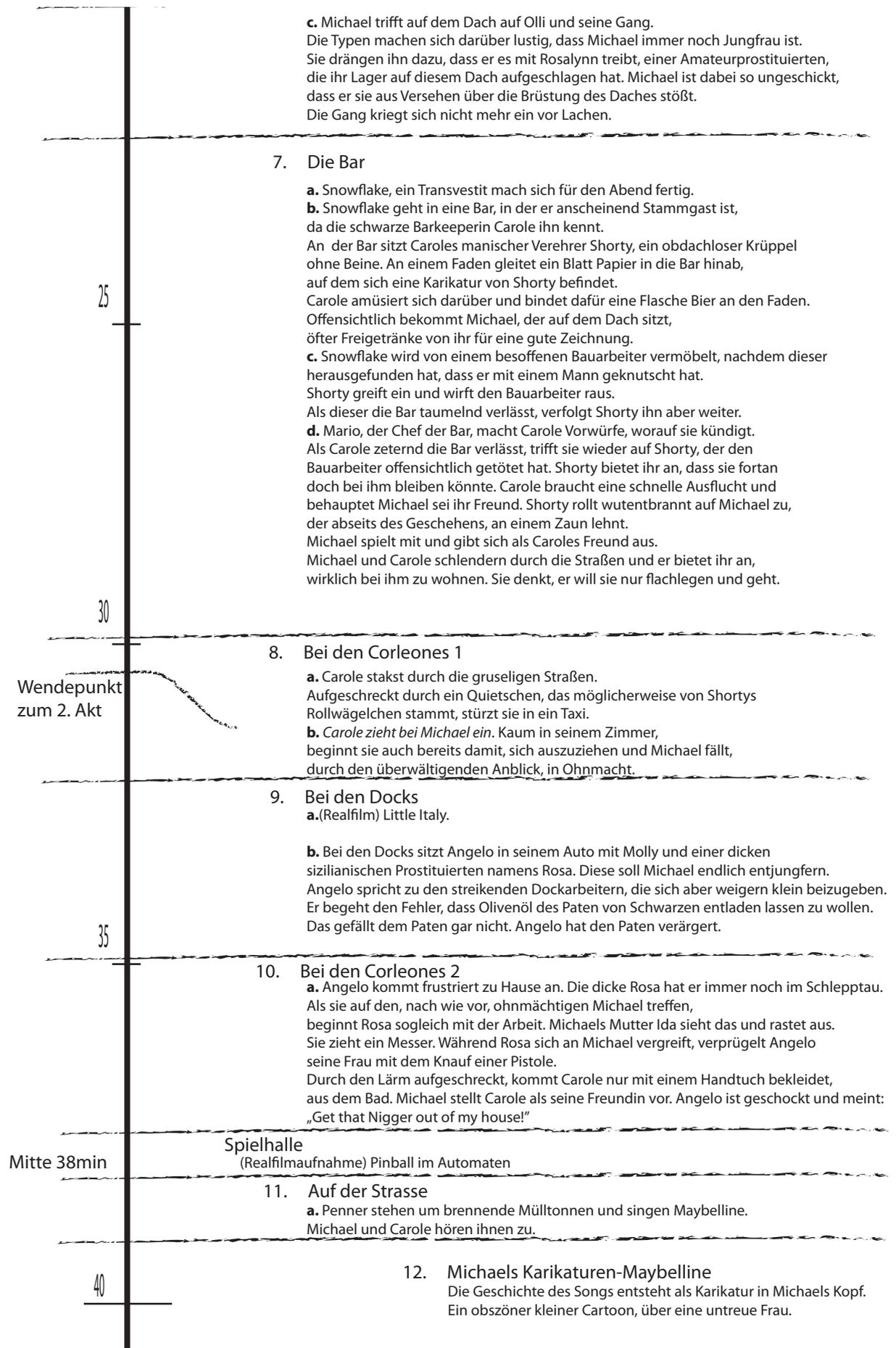
sieht sich einen alten Film mit Jean Harlow an. Michael scheint Jean Harlow attraktiv zu finden.

Spielhalle

(Realfilmaufnahme) Wir sehen wieder den echten

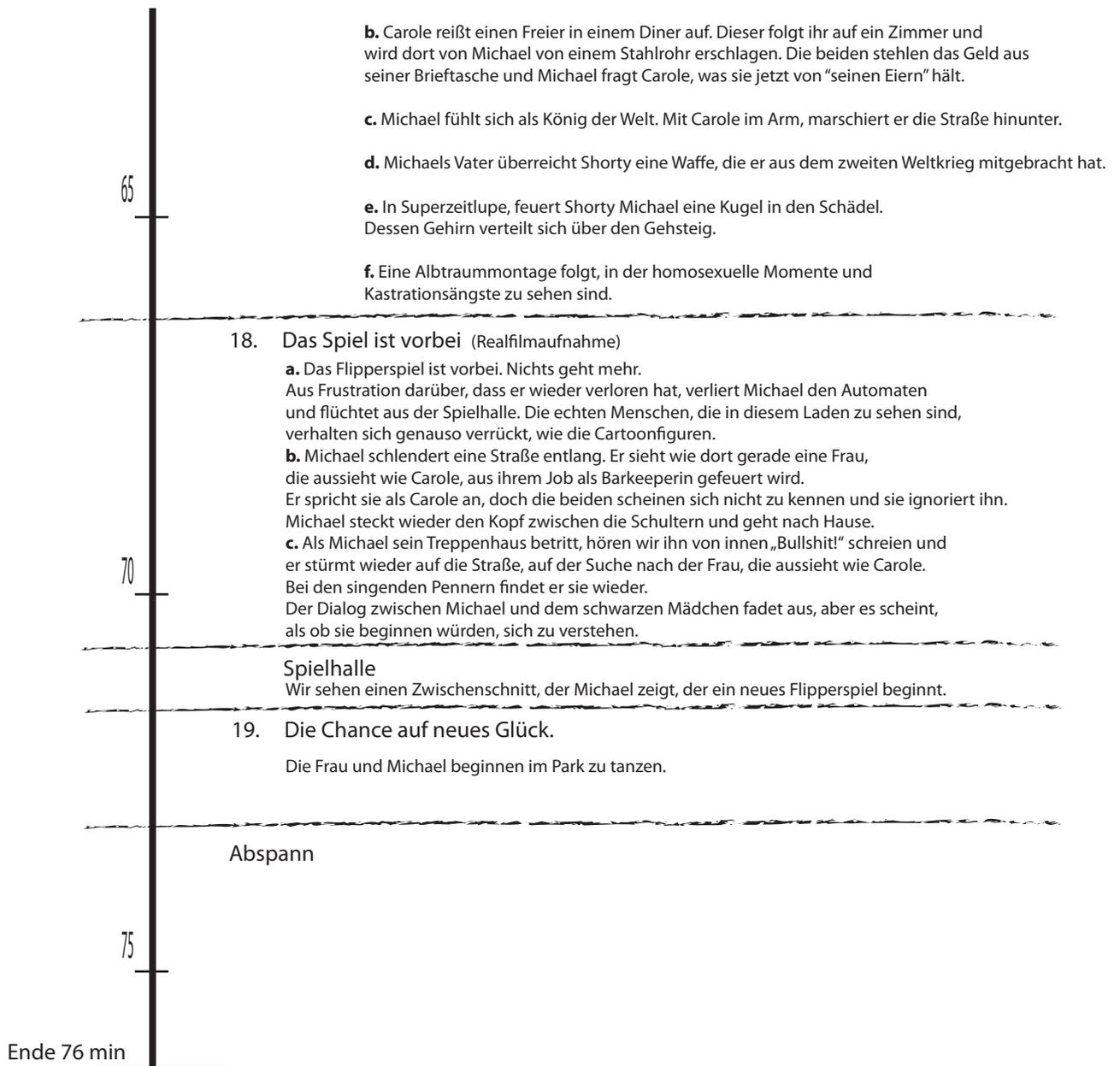
Michael beim Spielen am Automaten

20



	<p>13. Auf Jobsuche</p> <p>a. Michael sucht einen Job. Er pitcht einem, im Sterben liegenden Filmproduzenten, eine Geschichte, die er sich ausgedacht hat.</p>
45	<p>14. Michaels Karikaturen-Wanda</p> <p>Die Geschichte handelt von Wanda, der letzten Frau der Erde, welche, nach dem nuklearen Holocaust, als Jahrmarktattraktion auftritt. Die Männer haben damit begonnen, einem weiblichen Müllwesen zu huldigen. Gott schwängert Wanda und ein neuer Messias wird geboren. Gott lehrt den Messias, die Wahrheit. Der Messias zieht sich für drei Monate in eine Höhle zurück, um über die Wahrheit zu meditieren. Schließlich hat er die Wahrheit gefunden und schießt Gott ins Gesicht. Der Messias meint, die Wahrheit sei, dass Gott sie (wohl die Menschen?) die ganze Zeit gelenkt habe.</p>
	<p>b. Die Geschichte ist ein Schock für den alten Mann und er stirbt. Michael und Carole ziehen weiter durch die Strassen.</p> <p>c. Sie treffen auf vier schwarze Prostituierte, denen Carole bekannt ist. Diese fragen Carole, ob sie nicht bei ihnen mitmachen will. Carole fragt, ob sie denn noch andere Jobvorschläge hätten. Nach einer kurzen Handgreiflichkeit, weisen die Prostituierten Carole darauf hin, dass eine Stelle als <i>Taxidancer</i> (Frauen die für Geld mit Männern tanzen, aber nicht mehr) in einem Nachtclub frei ist.</p> <p>d. Michael und Carole ziehen weiter. Michael muss erkennen, dass sie nichts schnell oder einfach erreichen werden.</p>
50	<p>15. Angelos Alptraum</p> <p>a. Angelo taumelt betrunken durch den Hafen. In seinem Rausch erlebt er eine alpträumhafte Vision. Er trifft zwischen den Docks auf den Paten, der dort sitzt, isst und Gefallen verteilt. Er bittet den Paten, einen Mordanschlag gegen seinen eigenen Sohn Michael durchzuführen, da dieser die Familienehre mit einer Schwarzen befleckt hat. Während der gesamten Szene, wird der Körper des Paten von Maschinengewehrsalven durchsiebt. Der Pate weigert sich. Die Sequenz wird immer verstörender für Angelo, bis er sich vor Angst in die Hosen macht und gegen einen Laster stolpert.</p> <p>b. In diesem Laster hat der Transvestit Snowflake gerade ein Schäferstündchen mit zwei anderen Typen. Snowflake verführt Angelo dazu, an der homosexuellen Orgie teilzunehmen und dieser kriecht in den Laster.</p>
55	<p>16. Ein Nachtclub aus einer anderen Zeit</p> <p>a. Im Nachtclub. Carole und Michael sind beim Manager für den Taxidancerjob. Carole stellt Michael als ihren Zuhälter vor. Sie bekommt den Job.</p> <p>b. (Realfilm) Wir sehen Nachtclubaufnahmen die aus einer vergangenen Zeit stammen müssen.</p> <p>c. Michael bietet einem älteren Herrn Carole zum Tanzen an. Als sie dem älteren Mann aber, ihren Slip zeigt, stirbt dieser vor Aufregung.</p> <p>d. Michael trifft auf seine betrunkene Mutter in dem Club, die zu allem Überfluss nichts unter dem knappen Kleid trägt.</p> <p>e. Ida taumelt in die Dunkelheit davon und dort werden Erinnerungen an die Immigrationsvergangenheit ihrer Familie wieder wach. Anscheinend stammt die Familie aus Russland, wie auch bakshis eigene Familie. Sie unternimmt eine sentimentale Reise, wie es anscheinend alle tun, die diesen Club aufsuchen.</p> <p>f. Der Abend ist gelaufen, der Zauber vorbei. Carole wurde gefeuert und nun stehen sie und Michael in dem leeren Club. In Wut darüber, dass sie wieder nichts verdient habe, gibt Michael Carole eine Ohrfeige. Daraufhin sagt sie ihm, dass er einfach nicht „die Eier“ für das Zuhältergewerbe besitzt.</p>
60	<p>17. Der väterliche Auftragsmord</p> <p>a. Auf der Suche nach Angelo, kommt Shorty an dem Laster vorbei, der den Homosexuellen als Liebesnest dient. Er hat gehört, dass Angelo seinen Sohn töten lassen will. Angelo ist immer noch bei den homosexuellen im Laster. Er gibt Shorty den Auftrag und die beiden machen sich auf, die Waffe dafür zu holen.</p>

Wendepunkt
zum 3. Akt



Die Hauptfigur Michael in Heavy Traffic

Durch die Verschachtelung des Films lernen wir die Figur des Michael Corleone in drei verschiedenen Erzählebenen kennen. Die erste Ebene ist die Rahmung des Films, in der Michael von dem Schauspieler Joseph Kaufmann gespielt wird. Hier agiert er als extradiegetischer Erzähler. Die zweite Ebene ist Binnenerzählung des Films, in der uns Michael als animierte Figur begegnet. Michael ist hier der intradiegetische Erzähler. Die letzte Ebene schließlich, sind Michaels Geschichten, die in eingeschobenen Cartoons lebendig werden und dem Zuschauer die Welt aus Michaels Sicht zeigen. Diese sind metadiegetische Erzählungen.

Den größten Handlungsanteil hat die Binnenerzählung, in der Michael als Cartoonfigur agiert.

Michael wird in der Rahmenhandlung beim Flipperspielen eingeführt. Die Rastlosigkeit der umherirrenden Kugel wird mit Stadtszenen überblendet und erfährt damit einen Bezug zur Binnenerzählung. Die Stadtszenen mit verschiedenen Figuren verbinden sich zu einem Bild einer Stadt „am Rande des Nervenzusammenbruchs“. Fortan wird dies der Ort der Binnenhandlung sein.

Michael als Zeichentrickfigur wird am Zeichentisch eingeführt, der Tätigkeit, der er in dieser Handlungsebene hauptsächlich nachgeht. Er hat einen italienischen Mafioso als Vater und eine russische Jüdin ist seine Mutter. Michael hat gelernt mit dem ständigen Streit, der ihn umgibt, zu leben. Der Zuschauer erfährt, dass Michael, obwohl schon 22 Jahre, noch Jungfrau ist. Für seinen italienischen Vater, der ständig Affären hat, eine untragbare Situation.

Nach dem Porträt der New Yorker Gosse, welche die Szenerie von Rahmen wie Binnenhandlung stellt, wird hier das tieferliegende Thema des Films eingeführt.

Es geht um die männliche Sexualität und ihre Fehlleitung, die in Gewalttätigkeit resultiert. Zunächst stehen sich Michael und sein Vater als grundverschiedene Archetypen gegenüber. Der Vater präsentiert sich als Übermann, der ständig von willigen Frauen umgeben ist und als Mafioso etwas darstellt im Viertel. Tatsächlich aber, verweigert er der Prostituierten Molly, den Geschlechtsverkehr. Sie dient nur der Bestätigung seiner Männlichkeit. Jede Beziehung, die Michaels Vater im Verlauf der Handlung zu einer Frau hat, ist gewalttätig. Seinen einzigen sexuellen Akt in der Binnenhandlung vollzieht er mit einem Transvestiten. Dieser Akt ist also homosexuell.

Michael wird zunächst als Gegenteil seines Vaters gezeigt. Er kann mit Mädchen nicht umgehen und diese nehmen ihn nicht ernst, weshalb er versucht ihnen auszuweichen. Der Zuschauer erfährt aber, dass sich Michael sehr wohl für Frauen interessiert, da er sie in weniger bedrohlicher Form, nämlich in zweidimensionaler Form auf der Leinwand, doch attraktiv findet. Michaels äußerer Konflikt ist also, dass er noch Jungfrau ist. Sein innerer Konflikt ist, dass er Angst vor Mädchen hat und sich nicht männlich fühlt.

Michael schwärmt für die schwarze Barkeeperin Carole, kommuniziert aber nur über Karikaturen mit ihr. Durch eine Umstandskette wiederfährt Michael das Glück, dass Carole bei ihm einzieht. Doch mit der selbstbewussten Frau ist er überfordert und er verpasst die Chance auf seine Entjungferung durch Carole.

Nachdem sein Vater die beiden vor die Tür setzt, weil Carole schwarz ist, nimmt Michaels Beziehung zu dieser eine falsche Richtung. Anstatt seinen Gefühlen für sie zu folgen, verhält sich Michael immer mehr wie sein Vater. Michael versucht sich mehr und mehr die eigene Männlichkeit zu beweisen, wie dies sein Vater tut. Anstatt mit

Carole die Liebe kennen zu lernen, wird Michael ihr Zuhälter und schlussendlich führt sein fehlgeleiteter Sexualtrieb dazu, dass er einen Mord begeht um sich in seiner Männlichkeit zu bestätigen.

Nun schreitet er durch die Straßen mit Carole im Arm, wie zuvor sein Vater im Straßenkreuzer mit Molly fuhr. Er ist zum Spiegelbild seines Vaters geworden. Da er den falschen Instinkten gefolgt ist, ist er nun in dessen Welt der Gewalt eingetreten und stirbt kurz drauf durch Shorty, der bereitwillig den väterlichen Mordauftrag an ihm ausführt. Das Spiel ist aus. Der Pinball im Flipper hat die falsche Richtung genommen.

Die Rahmenhandlung wird wieder aufgegriffen. Michael verlässt die Spielhalle. Als er auf dem Heimweg auf eine Frau trifft, die aussieht wie Carole, lässt er zunächst die Chance verstreichen diese kennen zu lernen. Im letzten Moment, bevor er in seiner Wohnung verschwindet, entscheidet er sich aber anders. Er läuft ihr nach und findet sie. Ein neues Spiel beginnt. Michael hat die Chance sich dieses mal richtig zu entscheiden.

Ralph Bakshi hat sich über viele Filme an einen ganz persönlichen Stil herangetastet, der einen hohen Wiedererkennungswert in Gestaltung, wie Handlung aufweist. Er fing bei einem klassischen Cartoonstudio an und hat klassische Cartoons produziert, bis er merkte, dass die Erzählformeln des Mediums nicht mehr die rapiden gesellschaftlichen Veränderungen spiegelten, die ihn umgaben. Als er anfang seine eigenen Filme zu produzieren, geschah das nicht, um ein Rebell zu werden oder ein Anti-Disney, sondern aus dem Bedürfnis heraus, mit dem Medium Animation, etwas wahrhaftiges zu erzählen und Aussagen von gesellschaftlicher Relevanz zu machen.

Um dies zu erreichen, musste Bakshi sich von den durch Disney etablierten Manierismen, die er als verlogen empfand, lösen.

Der Handlungsverlauf und die Mise-en-scene von ‚Heavy Traffic‘ legt einen Film der offenen Form nahe und ist damit dem epischen Film zuzurechnen, im Gegensatz zum dramatischen Film, den ich bei Disney und dem klassischen Hollywoodkino vorgestellt habe. Feststeht, dass Bakshi als erster die epische Form im amerikanischen Animationsfilm einführte. Ob es aus dem gleichen Willen, wie dem von Berthold Brecht, geschah, als dieser die epische Form im Theater etablierte, kann ich nur annehmen. Mit der Einführung der epischen Form wollte Brecht erreichen, dass der Zuschauer quasi eine Art wissenschaftliche Haltung einnimmt. Er sollte nicht bevormundet oder vergewaltigt werden, wie er es ausdrückt, „sondern einfach menschliches Material vorgeworfenen bekommen, *um es selber zu ordnen*“. Um den Menschen in Situationen zu sehen, die nicht ohne weiteres klar sind, benötigt der Dramatiker nach Brecht weder die logischen Begründungen noch die psychologischen Motivierungen des alten Theaters – oder der klassisch geschlossenen Form. Sein Interesse bestand darin, Menschen in Situationen zu zeigen, die nicht von vornherein klar sind.⁵² Dieser Ansatz, den Zuschauer selbst einordnen zu lassen und ihn damit nicht zu bevormunden, findet sich in jedem Fall auch bei Bakshi.

Bei Brecht sind die Hauptfiguren keine aus der Gesellschaft herausgelösten Einzelgänger oder besondere Individuen, denen ein einzelnes und nur sie ausschließlich betreffendes Schicksal widerfährt. Die *Mittelpunktfiguren*, wie Brecht sie

nennt, sind Teil einer gesellschaftlichen Gruppe. Ihnen widerfährt etwas, was sie in den Mittelpunkt stellt und so, zwar aus der Gruppe heraus hebt, aber nicht von ihr isoliert. Durch ihre Charaktereigenschaften, eine zufällig erscheinende Begebenheit, die allerdings aus konkreten historischen Umständen erwächst, treten sie in den Mittelpunkt der erzählten Geschichte. Diese Mittelpunktfiguren sind nicht zwingend positive Helden⁵³

Die von Bakshi beschriebene Figur des Michael Corleone entspricht dieser Definition genau. Michael Corleone besitzt keine besonderen Eigenschaften wie Heldenmut, gutes Aussehen oder übermäßige Stärke. Seine Kunst als Karikaturist ist Ausdruck seiner Individualität. Es ist nicht seine besondere Gabe, die ihn im Verlauf der Handlung Hindernisse überwinden lässt. Vielmehr stellt ihn seine Kunst in eine Reihe von jungen Menschen, die während der sechziger Jahre eine eigene Individualität anstreben und sich von der Generation ihrer Eltern und deren Uniformität lösen möchten. Der Begriff *Mittelpunktfigur* trifft ebenfalls zu. Die Handlung ist in ‚Heavy Traffic‘ in drei Erzählebenen getrennt und diese beherbergen abermals einzelne Nebenhandlungen. Michael ist die zentrale Figur, die den Fluchtpunkt der Filmerzählung bildet, auf die sich alle Teile beziehen.

Das Zentralthema des Films, *Die fehlgeleitete männliche Sexualität*, ist bis in jede der metadiegetischen Erzählungen abgeleitet.

Obwohl das epische Theater Brechts mit einigen Regeln des klassischen Theaters bricht, so behält er doch viele Regeln bei und nutzt eine dramatische Binnenhandlung.⁵⁴ Auch Bakshi möchte in erster Linie sein Publikum unterhalten, aber eben auf eine zeitgemäße und seiner Meinung nach ehrlichere Art. Auf den einzelnen Handlungsebenen des Films findet sich daher ein übergeordneter linear-kausaler Handlungsverlauf, dem der Zuschauer folgen kann. Allerdings wird durch die Verschachtelung, sowie Verfremdungseffekte, für den Zuschauer immer eine Distanz zu den Figuren und der Handlung aufgebaut. Die Verfremdungseffekte, die Brecht für sein episches Theater nutzte, sind einzigartig und können beispielsweise im Spielfilm nicht nachvollzogen werden. Bakshi findet für seine Animationsfilme eigene einzigartige Verfremdungseffekte, die nur dieses Medium ermöglicht. Beispielsweise wird der Zuschauer immer daran erinnert, dass er animierte Figuren betrachtet. Dieser Effekt wird durch die Verwendung gefilmter Hintergründe, mit echten Menschen darin, erzielt. Nie entsteht die Glaubwürdigkeit einer animierten Figur als echte Person, wie Disney das in seinen Filmen anstrebt und auch erzielt.

Die Figur des Michael in ‚Heavy Traffic‘ ist nie darauf angelegt vom Zuschauer ins Herz geschlossen zu werden oder dessen Wünsche zu befriedigen. Vielmehr schafft er im Verlauf der Handlung eine immer größere Distanz zum Zuschauer, die das Augenmerk auf die Handlung lenkt. Im Sinne des Geistes der sechziger Jahre, geht es um die Wahlmöglichkeit, entweder den Weg der Väter oder den Weg der Liebe zu beschreiten. Diese Wahlmöglichkeit spiegelt den Zeitgeist und steht entgegengesetzt zum „kosmogonischen Zyklus“ nach Campbell, der besagt, dass die Söhne und Väter eins sind und sich dadurch immer die selbe Geschichte wiederholt.

53 Stutterheim s.191

54 Stutterheim s. 193

Im Sinne der Auteur-Theorie schrieb Bakshi das Drehbuch selbst. Er wählte als Sujet für 'Heavy Traffic' Themen zu denen er einen Bezug hatte und verlegte die Handlung an den Ort, an dem er selbst aufgewachsen war, nach Brooklyn.

Nach 'Fritz the Cat' und 'Heavy Traffic' war Bakshi zur großen neuen Hoffnung des Animationsfilms geworden und war davon auch selbst überzeugt. Doch ähnlich den Regisseuren von 'New Hollywood', brachten die nachfolgenden Filme nicht mehr den selben Erfolg und Bakshi verzettelte sich mit halbgaren Produktionen wie 'Herr der Ringe' (1978).

V

Disneys Renaissance

Wie die meisten Menschen, hatte auch Walt Disney eine Abneigung gehabt, sich mit seiner eigenen Sterblichkeit auseinander zu setzen. Und wie die meisten Unternehmensgründer hatte er es versäumt, einem Nachfolger den Weg zu ebnen. Nach seinem Tod führte sein Bruder Roy das Studio, aber er starb kurz darauf, 1971.

Es fehlte an geeigneten Nachfolgern, denn zu Lebzeiten hatten Walt und Roy alle Aspekte des Studios und der Gesellschaft überwacht. So wurde Walt Disney Productions nach dem Tod seiner Gründer, zum Gefangen der eigenen Vergangenheit. Besonders auffällig wurde dies, wie zuvor erwähnt, in der Filmproduktion. Nach Walts Tod wurde Card Walker als Leiter der Filmproduktion eingesetzt. Obwohl sich Hollywood in einer Phase der Veränderung befand, war Walker der Meinung, dass die Leute immer noch die gleiche Art Filme sehen wollten, die Disney dreißig Jahre zuvor gemacht hatte. Mangels der Kreativität eines Walt Disney, agierte Walker mehr als eine Art Nachlassverwalter, als ein in die Zukunft blickender Unternehmensführer.

Der im Studio am häufigsten verwendete Satz wurde: „Was hätte Walt getan?“⁵⁵ Solange die „Nine old men“ noch aktiv waren, ging die Rechnung noch auf. Als diese sich aber nach und nach in den Ruhestand zurückzogen, wurde die Lage problematisch.

1977 verließ Roy E. Disney, der Sohn von Walts Bruder, die Gesellschaft, da Ron Miller zum neuen Produktionschef ernannt worden war. Das Duo Card Walker und Ron Miller behielt zunächst die Oberhand und steht heute für den Tiefpunkt der Disney Company. Nicht nur, dass sie während ihrer Zeit als Studioleiter zunächst Don Bluth und später Brad Bird, Tim Burton und John Lasseter entweder verloren oder feuerten, sondern sie zeichnen sich auch verantwortlich für die schwächsten Filme, welche die Disney Studios je produzierten. Den absoluten Tiefpunkt markiert hierbei 'Taran und der Zauberkessel' (1985, Ted Berman/ Richard Rich). Der Film leidet an einfallslosen Charakterdesigns, unfreiwilliger Komik, schwacher Art Direktion und für die Handlung unnötigen Figuren. Gleichzeitig besitzt er keinen Wiederaufführungswert wie die früheren Filme und die Figuren sind zu unakzentuiert, um sie weiter zu vermarkten.

All das sollte sich aber 1984 ändern. Das Jahr ist für die Disney Studios von einer komplexen Übernahmeschlacht gekennzeichnet, die sich im einzelnen in Ron Grovers Buch „Die Disney Story“ nachlesen lässt. Am Ende hatte sich Roy E. Disney mit den richtigen Investoren arrangiert und die Macht über den Konzern gewonnen. Nun mussten ein neuer CEO und ein neuer Präsident bestimmt werden. Für den Posten des CEOs konnte Michael Eisner und für den des Präsidenten Frank Wells verpflichtet werden. Eisner hatte zuvor das Paramount Studio zum erfolgreichsten Hollywoodstudio der letzten Jahre gemacht und den Megahit 'Beverly Hills Cop' (1984) verantwortet. Doch da er bei der Vergabe des Chefpostens des Paramount Studios übergangen wurde, wollte er den Arbeitgeber wechseln. Nachdem er zum CEO von Disney gewählt wurde, bestimmte er als neuen Produktionschef den erst 31 jährigen Jeffrey Katzenberg, der schon bei Paramount für ihn gearbeitet hatte.

Eisner und Katzenberg machten sich daran Disney grundlegend umzukrempeln, mit der Mischung aus innovativen Ideen und harter Arbeit, die sie bereits bei Paramount zum Erfolg geführt hatte. Die Arbeitsmoral hatte unter dem laschen Management von Walker und Miller arg gelitten. Ron Miller selbst, verlies regelmäßig das Büro um 15 Uhr, um sich auf den Golfplatz zu begeben. Die Angestellten folgten seinem Vorbild. Auf dem Disney Studiogelände herrschte die Atmosphäre eines Universitätscampus. Der Belegschaft stand ein Schock bevor. Eisner und Katzenberg erschienen jeden Tag um Punkt sieben im Studio und der Arbeitstag dauerte mindestens bis 22 Uhr, bis zur Jeffrey Katzenbergs Drehbuchbesprechung, bei der Anwesenheit Pflicht war. Die Botschaft, die damit ausgesandt wurde, war klar: Wer nicht bereit war, ebenso hart zu arbeiten, wie die neuen Manager, würde sich bald nach einem neuen Job umsehen müssen. Viele im mittleren Management hielten den Druck nicht aus und gingen. Insgesamt feuerten Eisner und Katzenberg bis 1985 vierhundert Leute aus allen Bereichen des Unternehmens und stellten Leute ihres Geschmacks neu ein.

Katzenberg brachte zunächst die Spielfilmproduktion wieder zum Laufen und Roy E. Disney wurde, auf eigenen Wunsch, zum Chef der Trickfilmabteilung. Dort wurde zunächst noch die Altlast ‚Taran und der Zauberkessel‘ fertig gestellt, die über zehn Jahre beinahe 40 Mio. Dollar verschlungen hatte. Neue Filme wurden unter Roy E. Disney entwickelt, wie ‚Basil der Mäusedetektiv‘ (1986) und ‚Oliver Twist‘ (1988). Als Eisner und Katzenberg klar wurde, dass Roy E. Disney nicht unbedingt eine glücklichere Hand für Stoffe hatte als seine Vorgänger, fing Katzenberg an sich mit der Trickfilmabteilung zu beschäftigen. Bei einer Besprechung mit Katzenberg erwähnte Ron Clements das Hans Christian Andersen Märchen ‚Die kleine Meerjungfrau‘. Katzenberg witterte sofort, dass dies der richtige Stoff war. Ein Märchen, wie es oft den Disney Klassikern als Grundlage gedient hatte. Der Film wurde produziert und Katzenberg holte die Broadway Komponisten Howard Ashman und Alan Menken, um Songs für den Film zu produzieren (Alan Menkens Songs werden fester Bestandteil der Disneyfilme für die nächsten zehn Jahre). ‚Arielle, die Meerjungfrau‘ (1988, John Musker, Ron Clements) wurde der Beginn der Renaissance der Disney Zeichentrickfilme. Weitere Hits folgten mit ‚Die Schöne und das Biest‘ (1991, Gary Trousdale, Kirk Wise), der erste Zeichentrickfilm, der jemals eine Oscar Nominierung als bester Film erhielt, ‚Aladdin‘ (1992, John Musker, Ron Clements) und dem, bis dato erfolgreichsten Trickfilm aller Zeiten, dem ‚König der Löwen‘ (1994, Roger Allers, Rob Minkoff).

Wiedergeburt und Niedergang

Roy E. Disney fühlte sich für das Erbe seines Onkels Walt verantwortlich und hatte die Disney Company 1984 gerettet. Er hat mit Micheal Eisner, zu diesem Zeitpunkt sicherlich dem richtigen Mann, den CEO Posten anvertraut. Doch über die Zeit entwickelte sich Eisner zum Problem. Zum ersten mal wurde dies sichtbar, als sich Eisner 1994 mit Katzenberg überwarf, als er diesen nicht auf den Präsidentenposten des Unternehmens befördern wollte, der, durch den tragischen Tod von Frank Wells bei einem Helikopterunfall, vakant geworden war. Die außergerichtliche Einigung mit Katzenberg kostete das Studio 280 Mio. Dollar und die wichtigste Triebkraft in der Kreativ Abteilung. Nachdem die Disney Studios unter Katzenberg ihre Renaissance erlebt hatten, drifteten sie bereits nach seinem Weggang, in den Manierismus ab.

Unter Katzenberg hatte man zu alten Stärken und dem früheren Anspruch an sich selbst zurückgefunden, aber auch frische Ideen für die Produktion gesucht. Nun aber war wieder Roy E. Disney der Mann, der kreativ den Ton angab, bis er den Head of Feature Animation Posten 1999 an Tom Schumacher abgab. Die Verdienste dieser Leute sollen nicht geschmälert werden, da Roy E. Disney wirklich viel Positives für die Disney Studios bewirkt hat, aber niemand auf der Produktionsseite des Studios hatte ein so gutes Gespür für Stoffe wie Katzenberg. Dadurch folgte man nun den Rezepten, die die Filme Anfang der Neunziger zu Megahits gemacht hatten. Am augenfälligsten ist hier das Musical Element, welches unabhängig ob zum Thema passend oder nicht, übergestülpt wurde und bereits Ende der Neunziger einen Anachronismus in den Filmen darstellte.

Filmbeispiel Herkules

I will beat the odds / I can go the distance

I will face the world / Fearless, proud and strong

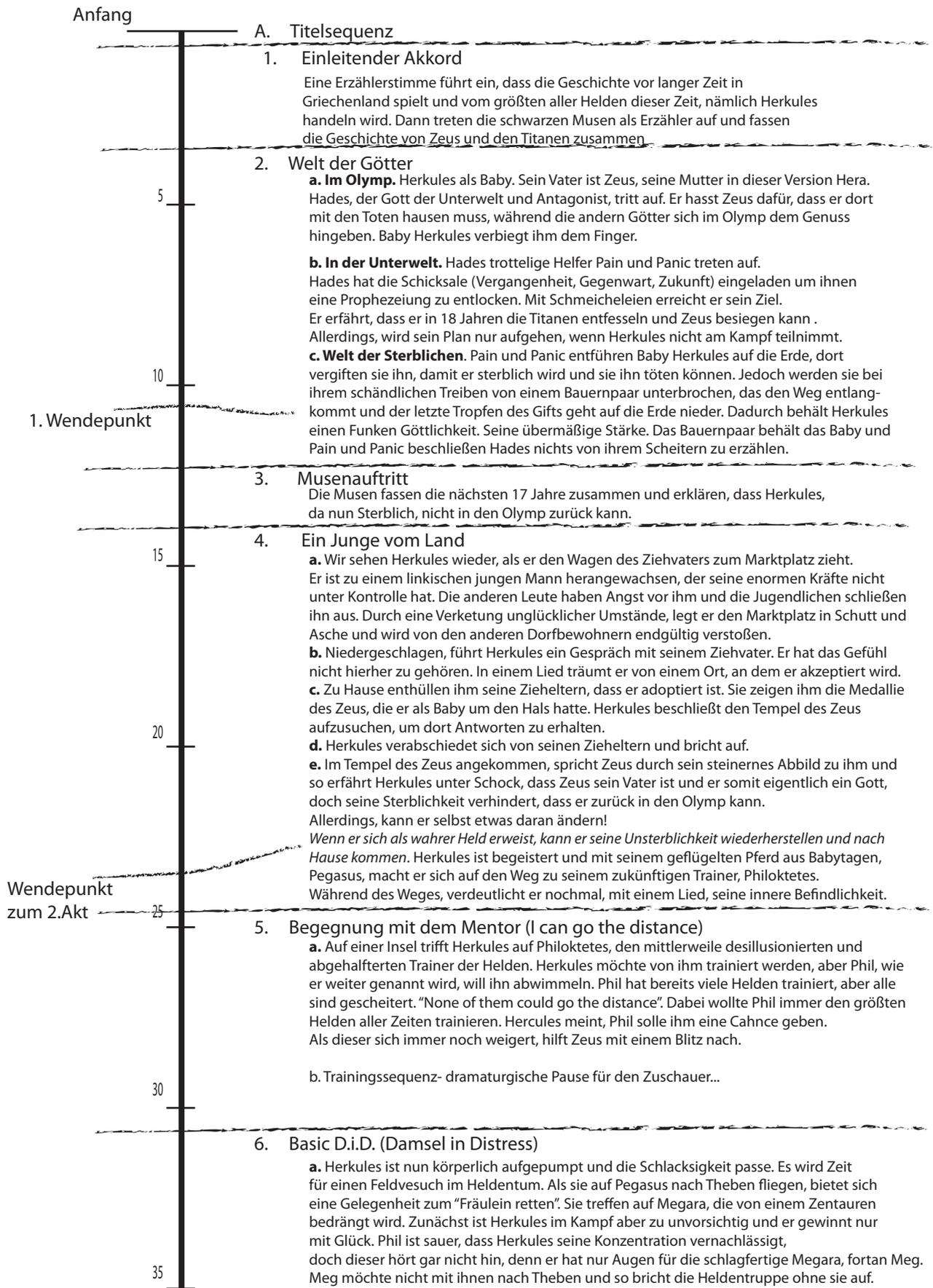
I will please the gods / I can go the distance

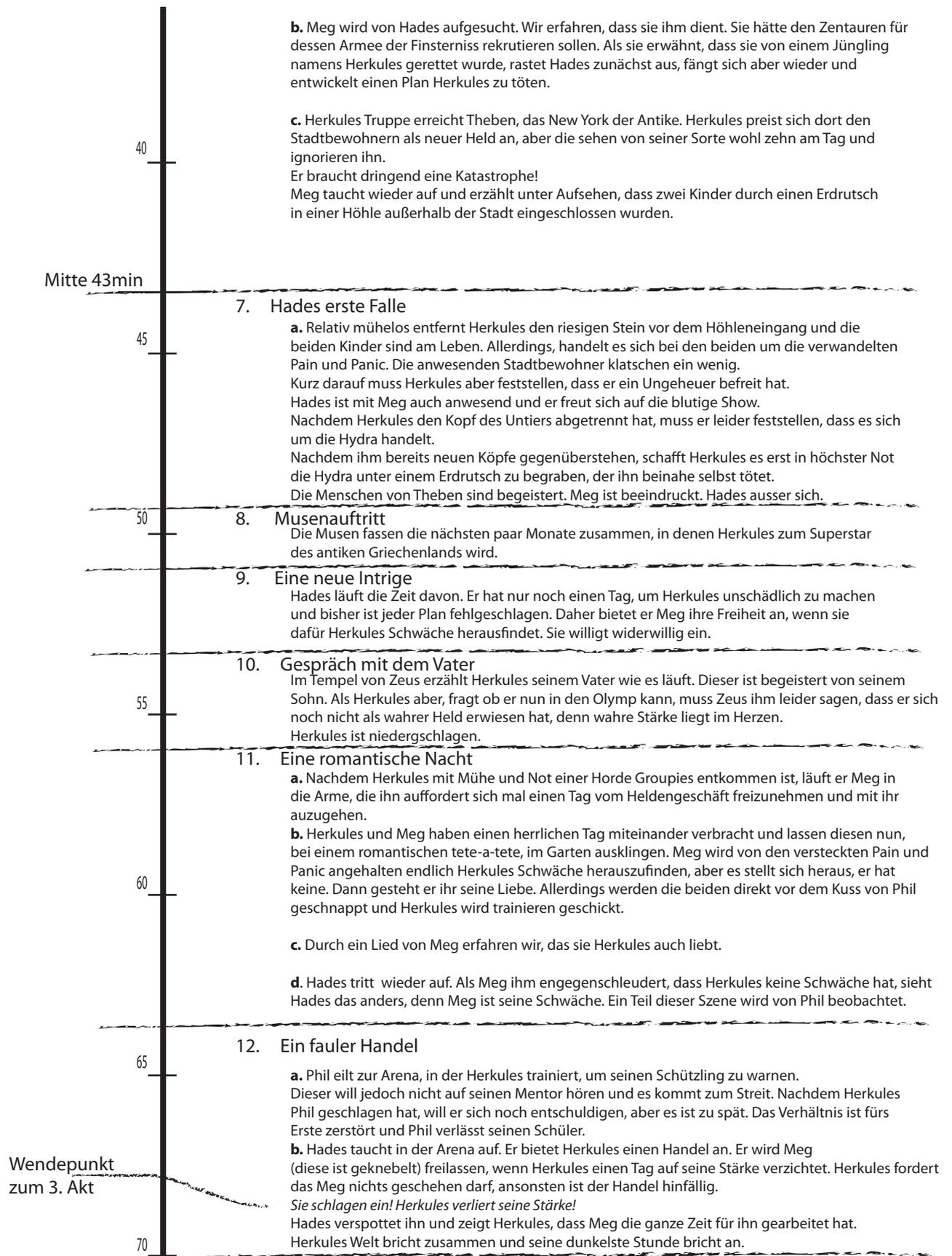
Till I find my hero's welcome / Right where I belong

(Songtext aus Herkules, geschrieben von David Zippel, Musik von Alan Menken)

Da ich Disney anhand der Campbellschen Heldenreise untersuche, die in den Neunzigern offizieller Bestandteil der Disney Dramaturgie wurde, möchte ich als nächsten Film ‚Herkules‘ (1997, John Musker/ Ron Clements) nehmen. Ich habe diesen Film aus mehreren Gründen gewählt. Zum einen natürlich, da dieser, dem Film zugrundeliegende griechische Heldenmythos, wunderbar den Ansatz, Disney Filme nach dem Monomythos zu beleuchten, entspricht. Zum anderen bin ich der Meinung, dass sich an diesem Film gut zeigen lässt, wo der Heldenreise durch ihre Erwartbarkeit Grenzen gesetzt sind und wie grotesk es werden kann, wenn Figuren und Handlung in Muster gepresst werden, die sich nicht aus ihnen ergeben. Herkules gehört wahrscheinlich zu den meistverarbeiteten Figuren in der Geschichte der abendländischen Kultur. In der griechischen Mythologie Herakles genannt, taufen ihn die Römer später in Herkules um. Auch hier greifen die Disney Studios auf eine Figur zurück, die allgemein geläufig ist, deren heroische Taten aber so zahlreich sind, dass kaum jemand alle im Kopf haben dürfte. Eine gute Ausgangsbasis, um eine Geschichte zu entwickeln

Zunächst folgt eine Segmentierung des Films ‚Herkules‘:





75
80
85
90

13. Kampf um den Olymp

- a. Hades befreit die Titanen und sie marschieren gegen den Olymp. Für den Zyklopen hat Hades allerdings die spezielle Aufgabe Herkules zu finden und zu töten.
- b. Herkules stellt sich dem Zyklop, obwohl ohne seine Kraft, entgegen, um die Bewohner von Theben zu schützen.
- c. Zeus wird bei dem Kampf auf dem Olymp besiegt.
- d. Meg sucht und findet Phil. Sie überzeugt ihn, dass er Herkules beistehen muss.
- e. Herkules leidet schwer in dem Kampf gegen den Zyklopen. Nachdem Phil zu ihm zurückkehrt und ihm eine Motivationsrede gibt, schafft es Herkules ohne seine Stärke, nur durch Geschick, den Zyklopen zu besiegen. Als allerdings eine umstürzende Säule ihn zu erschlagen droht, stößt ihn Meg zur Seite und wird selbst schwer durch die Säule verletzt. Damit ist der Handel mit Hades hinfällig. Herkules erhält seine Stärke zurück.
- f. Herkules vertreibt Hades und die Titanen aus dem Olymp. Doch ein Triumph bleibt Hades.
- g. Meg stirbt. Herkules will sich nicht damit abfinden, jetzt nachdem er weiß, dass sie ihn wirklich liebt.

14. In der Unterwelt

- a. Herkules steigt in die Unterwelt hinab. Dort gleitet Megs Seele im Tartaros (schätzungsweise). Diesmal bietet Herkules Hades ein Handel an. Er bietet an, an Megs Stelle zu treten und ihren Platz in der Unterwelt einzunehmen. Hades nimmt an, allerdings unter der Bedingung, dass Herkules sie selbst aus dem Tartaros holt, der den sicheren Tod bedeutet. Herkules springt in den Strudel und altert binnen Sekunden um Jahre. Die Schicksale machen sich bereit seinen Lebensfaden zu durchtrennen. Doch als die Schere zuschnappt, glüht der Faden golden und teilt sich nicht. Herkules ist wieder ein unsterblicher Gott. Er verlässt die Unterwelt mit Megs Seele, während Haades in den Tartaros stürzt.

15. Verzicht auf den Olymp

Herkules steigt mit Meg in den Olymp auf. Er ist nun wieder ein Gott. Doch er verzichtet auf die Unsterblichkeit und entscheidet sich für ein Leben auf der Erde mit Meg.

16. Musen singen wieder.

Herkules Abbild entsteht im Sternenhimmel, so wie Phil es sich immer für einen seiner Schüler hatte.

Ende

Abspann

Ende 92 min

Analyse der Figur Herkules

Bereits im einleitenden Akkord wird der Zuschauer darauf eingestimmt, dass es um Helden im alten Griechenland geht und zwar um den größten von ihnen, Herkules. Dann wird Herkules als niedliches und leicht dämliches Baby eingeführt, jedoch kann man der infantilen Figur kaum Charakterzüge entnehmen, die später in dem jungen Mann Herkules noch zu finden sind. Der erste Teil der Exposition dient mehr der Einführung des Verhältnisses zwischen Zeus im Olymp und Hades in der Unterwelt, und der Intrige Hades, die Macht im Olymp an sich zu reißen. Der erste Kontakt des Zuschauers mit der Figur Herkules, wie sie uns im weiteren Verlauf der Handlung begegnen wird, haben wir erst in Filmminute 14. Bis dahin weiß man nur, dass die wesentliche Eigenschaft von Herkules seine übermenschliche Stärke ist.

Der siebzehnjährige Herkules wird als Figur in dem Umfeld eingeführt, in dem er bei seinen Zieheltern aufgewachsen ist. Er ist, ähnlich Superman, ein vom Himmel gekommenes Überwesen, das von einem gutmütigen und bodenständigen Paar Bauern großgezogen wurde und damit das Wertesystem von ‚Smallville‘, Supermans Heimatort, als moralische Grundlage für seine zukünftigen Entscheidungen und Handlungen besitzt. Anders als Superman, schafft es Herkules aber nicht, sich in die Gesellschaft zu integrieren und das einfache Farmleben als Ideal zu erfahren. Er kann seine Stärke nicht kontrollieren und wird von den anderen Menschen als Bedrohung gesehen. Der junge Herkules macht die Erfahrung ein Ausgestoßener zu sein. Durch ein Lied, das er singt (der zu dieser Zeit bei Disney obligatorische ‚What I want Song‘; Andrew Stanton und Brad Bird erregen sich sehr amüsant darüber in ‚Pixar/A Human Story of Computer Animation‘⁵⁶), erfährt der Zuschauer, dass er von einem Ort träumt, an dem er willkommen ist. Herkules wünscht sich nichts sehnlicher als akzeptiert und in die Mitte der Gesellschaft aufgenommen zu werden. Diesen inneren Konflikt des Charakters, sich während der Adoleszenz fremd und unverstanden zu fühlen, kennen wir aus vielen ‚Coming of Age‘ Filmen, wie beispielsweise aus Mike Nichols ‚The Graduate‘ (1967) oder aus ‚Rebel Without a Cause‘ (1956, Nicholas Ray). Durch die sehr direkte Präsentation des Innenlebens der Figur, durch ein in die Nacht hinausgesungenes Lied und implizite Dramaturgie, die durch die Referenzen an andere Filme entsteht, reichen dem Film ‚Herkules‘, um die Figur zu erklären, fünf Minuten. Diese fünf Minuten sind die schwächsten im Film und fügen diesem und der Hauptfigur einen großen Schaden zu. Abgesehen davon, dass hier im Film der größte geschlossene Block an schwacher Animation und Layoutleistung liegt, hält die Figur Herkules den Spannungsbogen von Superkräften auf der einen Seite, über den liebenswerten Tollpatsch, bis zum entfremdeten Jugendlichen, der seinen Platz in der Welt sucht, einfach nicht aus (dabei gibt es Filme, die immerhin den Bogen von Superkräften zu nicht akzeptierter Jugendlicher gelungen bewältigen, wie in ‚X Men 2‘ von Brian Singer). Musker und Clements versuchen hier zu viele Wege gleichzeitig zu beschreiten, um den Charakter dem Publikum nahe zu bringen. Gleichzeitig verschenken sie die Möglichkeit für eine größere emotionale Entwicklung von Herkules im Verlauf der Handlung. Er ist von vorn herein bereit alle Opfer zu bringen, die nötig sein werden. Ein weiteres Problem ist die Figur des Babyherkules, da zwar ein Junge von siebzehn in Wirklichkeit völlig anders sein kann als er als Baby war, aber im Film die beiden nur einen Schnitt auseinanderliegen. Das unbekümmerte selbstzentrierte

56 Computer History Museum 01:00:50

Baby, das seine Superkräfte völlig unter Kontrolle hat und der Jüngling, der das genaue Gegenteil darstellt, ist dadurch schwer miteinander zu verknüpfen. Hier liegt auch ein Problem in der Nutzung impliziter Dramaturgie um die siebzehn Jahre Backstory, sowie die Charakter Motivation zu erklären, die übersprungen wurden. Ein Zuschauer dem zufällig der Herkules Mythos geläufig ist, der aber nicht die, zu Hilfe gezogenen, popkulturellen Werke kennt, wird sich wundern plötzlich diesen unbeholfenen Tollpatsch zu sehen, der keiner Fliege etwas zu leide tut. Im griechischen Mythos ist Herkules zweite berühmte Eigenschaft sein Jähzorn, der seinen Musiklehrer sogar das Leben gekostet hat. Meiner Meinung nach, wurde hier gegen die Figur Herkules und ihre glaubwürdige Anlage, wie ich sie aus ihrem kulturellen Hintergrund heraus erwarten würde, angearbeitet um sie in das klassische Disney Schema des „liebenswerten“ Charakters zu pressen. In dem Versuch Empathie im Zuschauer für den Charakter Herkules zu erwecken, wurde ein zusätzliches Standardrezept mit in die Figur gemischt, das nicht zu ihrer zu erwartenden Anlage passt, oder nicht gut genug eingewoben ist. Dadurch verliert die Figur ihre Glaubwürdigkeit.

Für den Helden Herkules bietet es sich natürlich an, das Campbell Modell „Heldenreise“ zu verwenden und so hat die Storyabteilung auch ausgiebig Gebrauch davon gemacht.

Als Herkules erfährt, dass er adoptiert wurde und das Amulett bekommt, das er als Baby trug, beginnt seine Heldenreise. Das Amulett ist der erste *Ruf des Abenteurers*. Er verlässt seine *gewohnte Welt*, überschreitet damit die *erste Schwelle* und geht zum Tempel des Zeus. Dort trifft er in Zeus seinen leiblichen Vater, allerdings bleibt ihm die *Versöhnung mit dem Vater* noch verwehrt. Erst muss Herkules ein wahrer Held werden und dadurch wieder unsterblich. Dies ist nochmals der *Ruf des Abenteurers*. Sogleich erhält Herkules *übernatürliche Hilfe* und einen neuen *Verbündeten* (Vogler) in Pegasus, seinem Flügelpferd. Er sucht Philoktetes auf und wird zum Helden ausgebildet (*Die Begegnung mit dem Mentor*, Vogler) und so beginnt der *Weg der Prüfungen*. Zunächst besiegt er einen Zentauren, lernt Megara (Archetypus *Gestaltwandler*) kennen und hat seine erste Nahtoderfahrung als ihn die Hydra verschlingt (*Im Bauch des Walfischs*). Dies ist der Mittelhöhepunkt des Films und das Wiederaufflammen des Konflikts mit Hades, der kurz zuvor erst erfahren hat, dass Herkules noch lebt. Nach dem Etappensieg (Campbell nennt es *Raub des Elixiers*, aber es kann einfach als Belohnung verstanden werden), geht es für Herkules bergauf, er wird zum anerkannten Helden und Hades läuft die Zeit davon. So schickt Hades Megara, um Herkules Schwäche herauszufinden (*Das Weib als Verführerin*), doch beide verlieben sich ineinander. Kurz bevor sie sich küssen können (*Heilige Hochzeit*), werden sie unterbrochen. Herkules verschließt sich gegenüber dem Hinweis seines Mentors, dass Megara Teil der antagonistischen Kräfte ist. In einem Handel mit Hades, gibt er für Megaras Freiheit, für einen Tag seine Stärke auf. Der Verlust der Stärke ist der Wendepunkt, der den dritten Akt einleitet. Als Herkules erfährt, dass Megara ihn doch hintergangen hat, beginnt sein Opfergang. Er stellt sich in einem aussichtslosen Kampf dem Zyklopen in den Weg. Er ist nun bereit sein Leben aufzugeben, jedoch mehr aus gebrochenem Herzen, als aus dem Versuch heraus, die Leute Thebens zu retten. Megara und Phil tauchen wieder auf, Herkules überwindet den Zyklopen ohne seine Kraft (eine weitere wichtige *Prüfung* auf dem Weg zum wahren Helden) und Megara wäscht sich rein, indem sie ihr Leben aufs Spiel setzt (und wenig später auch verliert), um Herkules vor der umstürzenden Säule zu retten. Herkules rettet zunächst den Olymp und steigt dann in die Unterwelt hinab,

um Megaras Seele dort auszulösen, im Tausch für seine eigene. Allerdings muss er sie selbst aus dem Tartaros holen, was den sicheren Tod bedeutet. Herkules opfert sich für seine Liebe und haucht im Totenstrudel sein Leben aus, doch als die Schicksale seinen Lebensfaden durchtrennen wollen, ist dieser unzertrennbar geworden. Mit der Bereitschaft, sein eigenes Leben für seine große Liebe zu geben, ist er zum „wahren Helden“ geworden und somit wieder ein Gott (*Apotheose*). Er ist nun unsterblich und die Unterwelt hält keine Schrecken mehr für ihn bereit. So kann er diese mit Megaras Seele verlassen (*Magische Flucht mit dem Elixier*, wobei er so mächtig ist, dass er nicht direkt fliehen muss, sondern schreiten kann). Dann steigt er mit Megara in den Olymp auf, wo die endgültige *Versöhnung mit dem Vater Zeus* und die *heilige Hochzeit* mit Megara in einem Atemzug erledigt wird. Allerdings, entscheidet er sich gegen ein Leben im Olymp und opfert dafür seine Unsterblichkeit für ein Leben in der *gewohnten Welt* mit Megara (*Rückkehr*). Herkules ist nun *Herr der zwei Welten* und hat die *Freiheit zu Leben*.

Der Film folgt Campbells Modell nahezu nahtlos. Das führt zu einer Vorhersagbarkeit der Ereignisse, aber ein Teil der Zuschauer kann das durchaus als angenehm empfinden. Obwohl im dritten Akt alle mit „sich selbst opfern“ beschäftigt sind (hier möchte ich noch mal auf die Funktion des Helden nach Vogler verweisen: Der Figur des Helden liegt der Opfergedanke (*sacrificium* bedeutet „heilig machen“) und die Auseinandersetzung mit dem Tod zugrunde), befindet sich hier der gelungenste Teil des Films. Das liegt in erster Linie daran, dass das Drama sich emotional zwischen den Figuren entfaltet und der vorher farblose und eher unglaubwürdige Held endlich ein wenig Tiefe bekommt. Eine gelungene Idee der Story Abteilung ist es, Herkules am Ende Hades mit dessen eigenen Mitteln schlagen zu lassen. Einem Handel. So ist Herkules letzte Konfrontation mit dem Antagonisten ein Kampf der geistigen Stärke und nicht der physischen. Außerdem, wird Herkules zum Katalysator, der positive Veränderung in Megara und Phil bewirkt, die den Glauben an das Gute schon aufgegeben hatten.

Unter einem religiösen Aspekt betrachtet, durchlebt Herkules im letzten Akt eine Passionsgeschichte. Dadurch „funktioniert“ hier die Figur Herkules in ihrer Anlage zum ersten Mal im Kontext zur Handlung. Es stört nicht mehr, dass sie nur positive Eigenschaften besitzt, wie Jesus oder Superman, was den Charakter in den 67 Minuten davor so flach wirken lässt. Ich kann nicht abschließend festmachen, ob eine Passionsgeschichte die Intention für den letzten Akt des Films wahr, da der Eindruck auch einfach durch die Benutzung der „Heldenreise“ entstehen kann. Campbell bezieht sich in seinem Buch ebenfalls stark auf die Jesusgeschichte. Allerdings, wäre es für die werteorientierte Unterhaltung der Disney Studios durchaus denkbar. Es würde auch eine Erklärung liefern, wieso die Disney Studios eine Figur wie Herkules so völlig ohne negative Eigenschaften anlegen. Eine Figur, die den griechischen Mythen entstammt, in denen selbst die Götter sich mit den eigenen Charaktermängeln herumschlagen müssen.

Der Film ist deutlich ein „Kind“ der Postmoderne. Bruchstücke der griechischen Mythologie erfahren einen Mix mit Superman, Rocky, Merchandisingssatire und Broadwaymusical. Ansonsten werden im Film oftmals Witze geboten, die ihren Humor aus dem Ansatz beziehen, Zeitebenen miteinander zu vermischen und modernen

Alltag ins alte Griechenland zu verlegen. Theben ist das New York des Altertums und Megara, die aus der großen Stadt kommt, verhält sich wie eine der desillusionierten, schlagfertigen Protagonistinnen aus ‚Sex and the City‘. Andere Witze, vor allem für die erwachsenen Zuschauer, erhalten ihre Komik durch implizite Dramaturgie, wie beispielsweise wenn Herkules, nachdem er im Theater den Ödipus gesehen hat, meint „Mann, und ich dachte ich hätte Probleme“. Leider erhält der Film dadurch im selben Maß eine unfreiwillige Komik. Herkules große romantische Liebe im Film, Megara, wird auch im griechischen Mythos seine erste Frau. Allerdings, erschlägt er sie und ihre drei Kinder in einem Wutanfall.

Abschließend lässt sich sagen, dass ‚Herkules‘ ein, mit vielen gelungenen Aspekten, durchaus sehenswerter Film ist. Besonders die Figur des Hades, im Zusammenspiel der Animation von Andreas Deja und der Stimme von James Woods, ist hervorragend. Der Film ‚Herkules‘ ist von seiner Anlage, eine junge und unerfahrene Figur zu präsentieren, die sich als „wahrer Held“ erweisen muss, dem Film Pinocchio nicht unähnlich und lädt zum direkten Vergleich ein. Doch, wo Pinocchio dem Zuschauer viel abverlangt, bleibt Herkules seicht. Pinocchio ist ebenfalls ein angenehmer oder „liebenswürdiger“ Charakter, hat aber trotzdem Charaktermängel in seiner unfertigen Persönlichkeit. Pinocchio durchläuft eine gewaltige Entwicklung, mit vielen Fehlritten, bis zu seiner Wandlung zum Helden und schließlichen Wiederauferstehung. Er erzeugt als Figur beim Zuschauer am Ende eine größere Befriedigung.

Die Hauptfigur in den Computeranimationsfilmen

Durch den Blick auf Disneys frühe Erfolge, dem Misserfolg Bakshis und den Erfolg der Disney Filme unter Katzenberg, etablierte sich eine feste Formel für den Animationsfilm. Ein amerikanischer handgezeichneter Film konnte kaum daraus ausbrechen, jedoch andere Tricktechniken konnten den Rahmen mehr dehnen.

Tim Burton's ‚Nightmare before Christmas‘ (1993), das die Stopmotion Technik nutzt, konnte von seiner Ausstrahlung weit morbider und ungewöhnlicher ausfallen. Über einen von Disneys Filmverleihern herausgebracht, nämlich Touchstone, wurde dem Film auch die Bürde des Namens Disney erspart. Bei genauem Hinsehen sind die Unterschiede aber nur oberflächlicher Natur. Das Produktionsdesign ist ungewöhnlich und trägt deutlich die ästhetische Handschrift Tim Burtons. Die Witze fallen makaberer aus als bei den Zeichentrickfilmen des Disney Studios. Der Film ist ebenfalls ein Musical, wie die Disney Zeichentrickfilme, allerdings auch gleichzeitig eine Musicalpersiflage auf diese. Das unterliegende Muster, was die Anlage des Charakters Jack und den Handlungsverlauf angeht, ist aber durchaus gewöhnlich. Am Ende triumphiert die Liebe, Jack hat Oogie Boogie besiegt und die alte Ordnung ist wiederhergestellt.

Eine neue Chance zur Erweiterung der dramaturgischen Palette bot sich mit dem Aufkommen des Computeranimationsfilms. Die junge Computeranimationsfirma „Pixar“ hatte bereits für das neue Disney Management gearbeitet und 3D Effekte für ‚Rescuers down under‘ (1990) und ‚Die Schöne und das Biest‘ erstellt und nun Disney erfolgreich einen ersten eigenen Film gepitcht: Toy Story. Das Ziel des Kreativen Kopfes von Pixar, John Lasseter, war es, einen Film zu machen, der das Märchenschema der

Disneystudios verlies und einen eigenen Ton besaß. Das Disney Management kam ihm bei diesem Ziel entgegen und sogar mehr als er wollte. Nach Lasseters Aussage, wollte Disney den Ton von Toy Story möglichst „edgy“ anlegen, also eher etwas für Erwachsene mit schneidendem Dialogwitz. Jeffrey Katzenberg war die treibende Kraft in den Storymeetings mit Pixar, die den Film in diese Richtung bringen wollte.

Das Ergebnis war ein furchtbares Animatic. Die Hauptfigur „Woody“ war, nach Aussage des späteren Disney Feature Animation Chefs Tom Schumacher, eine der abstoßendsten Figuren, die er je auf einem Bildschirm gesehen hat. Die Figur war durchweg negativ und verhinderte den Zugang zur Handlung. Das Ergebnis war zwei Stunden Langeweile und Disney forderte Pixar auf die Produktion zu beenden.

In einem gewaltigen Kraftakt legte Pixar, in nur drei Wochen, ein neues Animatic vor, bei dem sie die Vorschläge Katzenbergs über Bord geworfen hatten und ihrem eigenen Bauchgefühl gefolgt waren. Das Animatic war noch nicht perfekt, aber gut. Der Woody Charakter entsprach nun der Leinwandpersönlichkeit Tom Hanks, den das Publikum bereits weltweit ins Herz geschlossen hatte. Seine Versuche, das neue Spielzeug Buzz Lightyear loszuwerden, wurden dadurch weniger hinterhältig und besser aus der Figur heraus erklärt, die zunächst offen für das neue Spielzeug ist, aber bald die eigene Position in Andys Herzen gefährdet sieht.

Das Pixar Team machte die selbe Erfahrung wie Disney, mehr als sechzig Jahre zuvor, bei Pinocchio. Ein unangenehmer Charakter der Figur würde beim Zuschauer eine innerliche Ablehnung der Figur bewirken. Dadurch wird die nachfolgende Handlung untergraben, weil dem Zuschauer das Schicksal der Hauptfigur egal ist. Auch ein Plotpoint im Verlauf der Handlung, der die Entwicklung des Charakters in eine neue Richtung lenkt, so dass er vielleicht angenehmer wird, schafft nicht unbedingt Abhilfe. Die grundlegenden Charaktereigenschaften kann man bei einer Figur nicht ändern, ohne dass sie unglaublich wird. Daher kann ein unangenehmer Charakter zwar im Verlauf der Handlung dazu lernen und sich später vielleicht sozialer verhalten, aber er kann nie seine vorangelegten Charaktereigenschaften ganz ablegen. Das Pixar Team stampfte den vorlauten und unangenehmen Charakter Woody ein und veränderten ihn in einen „liebenswerten“ Charakter.⁵⁷

Die Veränderungen, die Pixar in den amerikanischen Animationsfilm einbringt, sind mehr wie Neudefinitionen innerhalb eines Genres, als Neudefinitionen eines Filmtyps. In den Pixarfilmen müssen die Figuren nicht singen, um ihr Innenleben dem Zuschauer zu vermitteln und 'Wall•E' und 'Findet Nemo' kommen, über einen weiten Teil ihrer Laufzeit, ohne Bösewicht aus. Die interessanteste Figur im Pixar Portfolio ist, meiner Meinung nach, Bob Parr, als personifizierte Midlife Crisis. Grundlegende Änderungen, wie die entfremdeten Antihelden, die sie nicht aus ihrem Schicksal befreien können, wie sie ab den Vierzigern den Film Noir prägen, sucht man vergeblich.

Einer der Filme, die ich mir vorgenommen hatte für diese Arbeit zu untersuchen, war 'Antz' (1998, Eric Darnell, Tim Johnson). Nachdem sich Katzenberg mit Eisner entzweit hatte und mit der gewaltigen Abfindung von Disney, Mitbegründer von Dreamworks wurde, fing er zunächst an, den Zeichentrickfilm 'Der Prinz von Ägypten' (1998), für Dreamworks Animation zu produzieren. Dieser lief allerdings nicht besonders gut und mit Antz brachte man im selben Jahr den ersten Computeranimierten Film des Studios heraus. Was mich an 'Antz' interessierte war die Tatsache, dass die Hauptfigur Z von

Woody Allen gesprochen wurde und im Trailer auch als typischer, von Neurosen geplagter, Allen Charakter präsentiert wurde. Daher segmentierte ich den Film, wie ich es mit den anderen Filmbeispielen gemacht habe.

Am Anfang des Films wird die Hauptfigur Z beim Psychiater eingeführt. Er redet schnell und viel und hat Probleme damit, dass seine Mutter ihn nie beachtet hat. Wie auch, bei sechs Millionen Kindern?! Danach beschreitet der Film und seine Figur ungemein konventionelle Pfade. Den besten Moment hat der Film als sich Z für einen Tag in die Armee des Ameisenhügels einschleicht, um die Prinzessin des Baus wiederzutreffen. Gerade an dem Tag wird die Armee in den Krieg geschickt. Z ist der einzige Überlebende der Schlacht und wird zum Kriegshelden. Kurz darauf wird er als Arbeiter enttarnt und zum Tod verurteilt, worauf er die Prinzessin als Geisel nimmt und flieht. Alle drei Wendepunkte folgen innerhalb von fünf Minuten. Danach wird der Film völlig belanglos. Die Figur Z hat nichts von einer Woody Allen Figur, außer die selbe Stimme. Der Ansatz Kriegsheld-wider-Willen ruft unweigerlich den Vergleich mit ‚Die letzte Nacht des Boris Gruschenko‘ von 1975 hervor. Bei diesem Film führte Allen Regie, schrieb das Drehbuch und spielte die Hauptrolle. Boris Gruschenko wird von den andern Figuren im Film vorhergetrieben und zum Schluss, von seiner großen Liebe Sonja, zu einem schwachsinnigen Attentat auf Napoleon überredet, das mit seiner Hinrichtung endet. Die Figur Z hingegen, rettet am Ende den ganzen Bau, erwirbt den Respekt der Soldatenameisen und bekommt die Prinzessin. Die Figur Z wirkt wie eine ärgerliche Mogelpackung.

Keine der Hauptfiguren der Studios Pixar, Dreamworks Animation, Blue Sky und Sony Imageworks verzichtet wirklich auf die Muster, die sich hauptsächlich durch die Disney Studios herausgebildet haben. Shrek mag zunächst ein Antiheld mit ein paar unappetitlichen Angewohnheiten sein, aber im Grunde ist er von Anfang an ein guter Kerl, der sich im Verlauf der Handlung zum gemeinschaftsorientierten Helden wandelt.

VI

Animation als Genre

Animation ist eine Filmtechnik. Ein Animationsfilm kann ein animierter Dokumentarfilm sein („Waltz with Bashir“, 2008, Ari Folman) oder ein Lehrfilm („A is Atom“, 1953, Carl Urbano). Er kann ein Experimentalfilm („Dots“, 1940, Norman McLaren), oder Propagandafilm („Hell bent for Election“, 1944, Chuck Jones) sein.

Der narrative Animationsfilm ist ein Filmtyp wie der Spielfilm. Trotzdem wird der narrative Animationsfilm oftmals als Genre bezeichnet. Wenn wir den Spielplan eines Kinos aufschlagen, gibt es dort Thriller, Komödien, Horrorfilme, Liebesfilme, etc. und Animationsfilme.

“I’m going to punch the next guy, who calls animation a genre.” Diesen Satz sagt Brad Bird im Zusatzmaterial auf der DVD seines großartigen Films ‘The Incredibles’. In ‘Pixar - A Human Story of Computer Animation’⁵⁸ erregen sich er und Andrew Stanton ebenfalls über Leute, die Animation als Genre bezeichnen. Doch wenn man den amerikanischen Feature Animationsfilm betrachtet, wie er sich heute präsentiert, unterliegt dieser sehr wohl Genrekonventionen. Wie konnte es soweit kommen?

Da das Starsystem, wie ich zuvor gezeigt habe, kaum greift, da nur die Stimme des Stars zu hören ist und der Cartoonstar in keine Rolle, außer die eigene, schlüpfen kann, muss sich der amerikanische Animationsfilm ausschließlich auf das Genresystem stützen.

„Genre“ ist ein Wort aus dem Französischen und bezeichnet eine Art, Typ oder Kategorie eines bestimmten Ereignisses oder Dings. Im Kino wird der Begriff dazu verwendet, verschiedene Kategorien von Filmtypen zu bezeichnen. Genres dienen dazu, die ansonsten instabile Filmindustrie zu stabilisieren.⁵⁹ Durch die hohen Produktionskosten entsteht mit jeder Filmproduktion ein enormes finanzielles Ausfallrisiko. Im Gegensatz zu anderen Konsumprodukten aber, wie Autos, Haushaltgeräten und Mode, die in erster Linie über ihre Markenbekanntheit Produkte verkaufen, sind Filme im wesentlichen Unikate. Notwendigerweise unterscheidet sich jeder Film von allen anderen Filmen. Es gibt so keine Garantie für den Erfolg eines Films im Markt, da er keinen „Markennamen“ Status besitzt. Das Genresystem dient dazu, wie das Starsystem, das ich zuvor vorgestellt hatte, zu versuchen, die Gefahren dieses Prozesses, abzufedern. Es dient dazu den Produzenten, soweit wie möglich, gegen die Risiken, die jede neue Filmproduktion mit sich bringt, abzusichern. Das Genresystem bietet dem Zuschauer Orientierungsgrößen, was wohl von einem Film zu erwarten sei und mindert die Hemmnis des Zuschauers sich auf etwas Neues einzulassen.

Genres resultieren aus der Art eines bestimmten Films, der im Filmmarkt Erfolg hatte. Die Elemente, die diesen Film Erfolgreich gemacht haben, werden in folgenden Filmen nachzuahmen versucht. Dadurch ähneln die folgenden Filme, in Bezug auf

58 Computer History Museum 01:01:12

59 Belton s.115

Handlungsverlauf und Figurentypen, dem vorangegangenen Film. Die Filmindustrie nimmt an, dass das, was das Publikum bei dem vorangegangenen Film angezogen hat, dieses wieder in einen Film von ähnlicher Natur locken wird. Was bedeutet das aber für eine Art Film, wie den Feature Animationsfilm, der für die ersten dreißig Jahre seit seiner Entstehung nur von einem Studio, dem Disney Studio, erfolgreich im Markt platziert wurde und immer deutlich die typischen Stilelemente dieses Studios besaß? Es bedeutet für den Amerikanischen Feature Animationsfilm, dass er zum Genre wird! Über die Zeit seiner Entstehung bis heute, erfährt er inhaltlich nur Änderungen innerhalb seiner Genrekonvention. Die Grundlegenden Elemente haben sich nicht geändert seit Walt Disney sie festgelegt hat. Alle die versucht haben, Feature Animation außerhalb dieser Konventionen anzulegen, sind letztendlich gescheitert und dienen heute der Bestätigung dieser Konventionen.

Der amerikanische abendfüllende Animationsfilm unterliegt Genrekonventionen. Damit unterliegen auch die Hauptfiguren dieser Filme Genrekonventionen. Diese Genre Konventionen lauten wie folgt:

- 1) Um die enormen Kosten für die Herstellung eines Animationsfilms wieder einzuspielen, muss er eine niedrige Altersbeschränkung bekommen, am besten keine. Er muss also „Familien Unterhaltung“ sein, um eine möglichst große Zielgruppe zu erreichen. Wenn die Zielgruppe möglichst groß sein muss, entspricht diese beinahe dem Durchschnitt der Gesellschaft (außer älteren Menschen, die seltener ins Kino gehen). Wenn ein Animationsfilm erfolgreich sein will, muss er den Normen und Wertesystem dieser Gesellschaft entsprechen. In einer stark religiös geprägten Gesellschaft, wie der amerikanischen, sind die wichtigsten Werte: Familie, Patriotismus und Streben nach Glück. Ein amerikanischer Animationsfilm bestätigt dem Publikum diese Werte. Er hinterfragt diese Werte nicht.

Die Grundstimmung im Film Noir ist, wie die Genrebezeichnung schon sagt, düster. Die Grundstimmung in einem amerikanischen Animationsfilm ist positiv. Selbst wenn das Umfeld zunächst düster sein sollte, hat die Hauptfigur eine positive Grundeinstellung, oder wird diese im Verlauf der Handlung erhalten und damit auch das Umfeld verwandelt.

- 2) Die Handlung spielt selten in der Gegenwart, sondern zu einer andern Zeit und oft an einem fernen Ort (Schneewittchen, Robin Hood, Aladdin, Wall•E, Shrek). Falls sie doch in der Gegenwart spielt, wird in Übereinstimmung mit Campbells Heros, ein Bereich *Übernatürlicher Wunder* aufgesucht, der die Alltagswelt zunächst ablöst (Findet Nemo, Incredibles, Madagascar).
- 3) Die Hauptfigur wird einen oder mehrere „witzige“ Nebencharaktere haben, oder im Verlauf der Handlung finden, der sie begleitet. Einen Sidekick (nur bei Alice im Wunderland konnte ich das nicht feststellen. Allerdings begegnet Alice ständig neuen „witzigen“ Nebencharakteren.)

- 4) Es gibt immer ein Happy End

Über die Hauptfigur können wir in jedem Fall, noch bevor wir den Film gesehen haben, sagen:

- 1) Die Hauptfigur ist in jedem Fall „liebenswert“. Damit meine ich, sie hat in jedem Fall einen angenehmen Charakter und einen guten Kern. Im Verlauf meiner Arbeit habe ich gezeigt, dass Disney bei ‚Pinocchio‘ fünf Monate Arbeit verwarf, um die Hauptfigur für das Publikum liebenswerter zu machen. Er machte die selbe Erfahrung, die später auch Lasseter mit Woody bei der Entwicklung von ‚Toy Story‘ durchlebte: ein unangenehmer Charakter bewirkt im Zuschauer Distanz zur Handlung. Das kann durchaus beabsichtigt sein, besonders in Filmen der offenen Form. Aber in Feature Animationsfilmen ist eine kritische Auseinandersetzung mit der Handlung und der Hauptfigur unerwünscht. Die Filme dienen der Wertebestätigung der Gesellschaft, welche das Publikum dieser Filme stellt.
- 2) Die Hauptfigur ist ein Held im Sinne der amerikanischen Gesellschaft und vertritt deren Werte. Falls er ein Rebell ist, der sich im Film gegen die Gesellschaft stellt, stimmt etwas mit den Werten, der im Film porträtierten Gesellschaft nicht, z.B. bei ‚Horton hört ein Hu‘. Die Hauptfigur im Feature Animationsfilm wird in keinem Fall ein Rebell sein, der im Film gegen eine Gesellschaft ankämpft, die den Werten der amerikanischen Mehrheit entspricht oder diese darstellt, z.B. wie ‚Larry Flint‘.
- 3) Die Hauptfigur hat keinen fatalen Charaktermangel, der schlussendlich zum eigenen Untergang führen würde.
- 4) Die Hauptfigur wird ihr Ziel erreichen.
- 5) Die Hauptfigur stirbt nicht.
- 6) Im, von Lucas und Spielberg erschaffenen, Blockbusterkino, nutzten diese zum ersten mal verbucht das Campbell Modell, da dessen restaurative Haltung ihren Filminhalten entgegenkam. Feature Animationsfilme ab den neunziger Jahren entstammen dem Geist des Blockbusterkinos. In diesen Animationsfilmen durchlebt die Hauptfigur immer eine Heldenreise, an deren Ende eine höhere Stufe im eigenen Sein steht.

Die einzige amerikanische Studioproduktion, die im Punkt „Die Hauptfigur überlebt immer“ aus dem Rahmen fällt, ist ‚Beowulf‘ (2007, Robert Zemeckis). Da der Film aber im Motion Capture Verfahren hergestellt wurde und den Photorealismus anstrebt, wird er vom Zuschauer nicht als Animationsfilm in der Disneytradition wahrgenommen, sondern kann funktionieren wie ein Spielfilm. Amerikanische Studios, deren Animationsfilme von der äußeren Stilistik dem klassischen Zeichentrickfilm entsprechen, werden auf absehbare Zukunft keine Hauptfigur wie „Taxidriver“ oder „Scarface“ präsentieren.

Die Schließung des Kreises

Am Anfang der Arbeit schrieb ich über das klassische Hollywoodkino, das fünf große und drei kleinere Studios, einen stilistisch einheitlichen Körper an Filmen geschaffen haben. Im Fall des Feature Animationsfilms, hat über 70 Jahre nur ein einziges Studio kontinuierlich abendfüllende Animationsfilme produziert. Disney ist das einzige amerikanische Animationsstudio, das seit dem Beginn des Studiosystems bis heute besteht und erfolgreich abendfüllende Animationsfilme produziert. Die Fleischers sind mit Animationsfeatures in den Vierzigern gescheitert. Ralph Bakshi scheiterte nach einem anfänglichen Erfolg in den Siebzigern, in den frühen Achtzigern. Don Bluth scheiterte, nach anfänglichen Erfolgen in den Achtzigern, anfang der Neunziger. Die einzige Formel für den abendfüllenden Animationsfilm, die sich für ein amerikanisches Studio nachhaltig als erfolgreich erwiesen hat, hat Walt Disney mit seinen Filmen festgelegt. Gleichzeitig ist Walt Disney der einzige, der mit ‚Fantasia‘ jemals einen Film außerhalb dieser Formel produzierte.

Die neugegründeten Computeranimationsstudios arbeiten klar in der Tradition der Disney Filme. Im Fall von Pixar (Lasseter), wie auch Dreamworks (Katzenberg), hat der kreative Hauptverantwortliche seinen ersten Job im Animationsbereich sogar bei den Disney Studios absolviert. Es wirkt wie die Schließung eines Kreises, dass der neue kreative Hauptverantwortliche bei Disney nun ebenfalls John Lasseter ist, der mehr als jeder andere in der Tradition Walts steht (auch er ist ein Animationspionier und Studiogründer. Gleichzeitig ist Lasseter ein glühender Verehrer Walts⁶⁰). Roy E. Disney stürzte das „Regime“ Eisners 2004, da dieser sich mit Pixar überworfen hatte. Bob Iger wurde als neuer CEO von Disney berufen, mit der Aufgabe, das angeschlagene Verhältnis zu Pixar, zu kitten. 2006 kaufte Disney Pixar für 7,4 Milliarden Dollar, aber die tonangebende Firma in diesem Aufkauf war Pixar, die fortan Disney kreativ führen wird.

Wie der Heros im Campbellschen Monomythos folgt der Amerikanische Feature Animationsfilm und damit dessen Hauptfigur, einem Kreisdiagramm und kehrt am Ende immer in seine *gewohnte Welt* zurück. Diese *gewohnte Welt* war, ist und bleibt Disney.

Anhang

Literaturverzeichnis

1. Belton, John
American Cinema / American Culture
New York, McGraw-Hill, Inc., 1994.
2. Bordwell, David; Thompson, Kristin
Film Art – An Introduction (fifth edition)
New York, McGraw-Hill, Inc., 1997.
3. Campbell, Joseph
Der Heros in tausend Gestalten
Baden-Baden, Suhrkamp Taschenbuchverlag, 1978.
4. Field, Syd; Meyer, Andreas; Witte, Gunther; Henke, Gebhard
Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film
München, Econ Taschenbuch, 2001.
5. Gabler, Neal
Ein eigenes Reich – Wie jüdische Emigranten Hollywood erfanden
Berlin, Berlin Verlag, 2004.
6. Grover, Ron
Die Disney Story – Wie der Medienmarkt funktioniert
Berlin, Ullstein, 1994.
7. Isbouts, Jean-Pierre
Discovering Walt – The Magical Life of Walt Disney
New York, A Roundtable Press Book, 2001.
8. Maltin, Leonard
Of Mice and Magic – A History of American Animated Cartoons
New York, A Plume Book, 1987.
9. Vogler, Christopher
Die Odyssee des Drehbuchschreibers
Frankfurt am Main, Zweitausendeins, 1998.

Liste der zitierten Filme

1. The Pixar Story
Produktion: Pixar Animation Studios,
Walt Disney Pictures
Land / Jahr: USA / 2007
Regie: Leslie Iwerks
2. Pixar – A human story of computer animation
Produktion: Computer History Museum,
Land / Jahr: USA / 2005

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich diese Arbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der ausgewiesenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe.

Berlin, den 16.03.2009 Stephan Sacher

Danksagung

Besonderer Dank gilt meiner Verlobten Ivana Čeko. Ohne ihre Unterstützung beim Tippen, Editieren und Kaffee kochen, hätte ich diese Arbeit niemals rechtzeitig fertig bekommen.