

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino

Herausgeber: Stiftung Filmbulletin

Band: 49 (2007)

Heft: 283

Artikel: "Du lebst und tust mir nichts" : ein Beitrag zur Theoriefindung animierter Bilder

Autor: Basgier, Thomas

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-864395>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 27.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



1 LUXO JR. Regie: John Lasseter; 2 Alexandre Alexeieff; 3 TIN TOY Regie: John Lasseter; 4 THE TRIAL Regie: Orson Welles

“Du lebst und tust mir nichts”

Ein Beitrag zur Theoriefindung animierter Bilder

Grundsätzliches

Der 1901 in Russland geborene Regisseur *Alexandre Alexeieff* liess im hohen Alter verlauten, der Realfilm sei für ihn nie etwas anderes gewesen als eine spezielle Abart des Animationskinos, ein billiges, industriell produziertes Substitut, bestimmt dazu, die Kreativität von Künstlern durch Fotografien menschlicher Modelle in Bewegung zu ersetzen. In ihrer pointierten Zuspitzung des Gegensatzes von Warencharakter und Kunstcharakter haftet dieser Aussage etwas Anachronistisches an. Dennoch ist sie – wie zu zeigen sein wird – filmhistorisch nicht völlig von der Hand zu weisen. Ausserdem stammt sie von einem der ganz Grossen des Meisters: Mit seinem Debütwerk *LA NUIT SUR LE MONT CHAUVE* sorgt Alexeieff 1933 in Paris für Furore. Der gemeinsam mit seiner Lebenspartnerin *Claire Parker* realisierte Film, inspiriert von einer lyrischen Symphonie des Komponisten Modest Mussorgsky, basiert erstmals auf der sogenannten Pin-Screen-Technik, deren Ziel es war, grafische Spezifika von Stichen und Radierungen fürs Kino adaptieren zu können. Tausende von versenkbaren Nadeln werden senkrecht auf eine weisse Leinwand montiert. Zwei Lichtquellen an der Seite bedingen einen Schattenwurf der Nadeln, der sich als umso kürzer erweist, je geringer diese aus der Oberfläche ragen. Auf diese Weise lassen sich nicht nur figurative helle und dunkle Flächen modellieren, es steht auch die gesamte Palette von Grauabstufungen zur Verfügung. *LA NUIT SUR LE MONT CHAUVE* leistet etwas, das es zuvor – trotz zahlreicher Bemühungen – im Film nicht gab: die totale Gleichberechtigung zwischen Bild und Musik; mehr noch: die ästhetische Verschmelzung von beidem zu einem visuell-akustischen Ereignis. Die grafischen Motive, Darstellungen eines Hexensabbats, speisen sich einzig aus der Intuition und sind rein assoziativ aneinandergereiht. Mit seinem Pochen auf uneingeschränkter ästhetischer Autonomie, mit seiner Bereitschaft, dafür auch einen maximalen Aufwand in Kauf zu nehmen, schliesst Alexeieff eine schmerzhaft

Lücke innerhalb der Animation. Im zu Beginn der dreissiger Jahre vorherrschenden Spagat zwischen abstrakten nicht-narrativen und figürlich-erzählerischen Produktionen verdeutlicht der Exilrusse konsequent, dass sich auch gegenständliche Bilder nicht notwendigerweise einem Handlungszusammenhang unterordnen müssen. Im Übrigen sollte man dessen Spitze gegen die industrielle Fertigung von Spielfilmen differenziert auffassen. Alexeieff steht den Filmen des deutschen Expressionismus, steht Wiene und Murnau, aber auch Eisenstein und Chaplin weit näher als den infantilen Amüsierszenarien Disneys. 1962 gestaltet Alexeieff mittels Pin-Screen-Technik den Vorspann zur Kafka-Verfilmung *DER PROZESS* unter der Regie von Orson Welles.

Das Schreiben über Animationsfilm als eigenständiges künstlerisches Ausdrucksmittel ist nach wie vor fast ausschliesslich identisch mit dem Schreiben über Animation in ihrer kurzen Ausprägung, das heisst als Kurzfilm. Auch *LA NUIT SUR LE MONT CHAUVE* dauert nur acht Minuten, für die Alexeieff/Parker über drei Jahre Arbeit investieren mussten.

Dessen ungeachtet sind wir heutzutage von animierten Bildern quasi umzingelt. Sie bevölkern das Internet, die Werbung, Musikclips sowie Computerspiele und so manchen Hollywood-Blockbuster. Obwohl aber im Zeitalter der Digitalisierung und einer sich globalisierenden Mediengesellschaft die Animation als filmische Gattung sowie als Produktionsverfahren omnipräsent ist, existieren in Bezug auf sie weder fundierte theoretische Auseinandersetzungen noch tiefer greifende historische Abhandlungen. Die offiziöse Filmtheorie und -geschichtsschreibung haben bisher vom Animationskino allenfalls als Randerscheinung Notiz genommen. Jene bedenkliche Kluft zwischen quantitativem Vorkommen und qualifizierter Reflexion, die ihrerseits wiederum historisch begründbar ist und zu der die Marke Disney indirekt ebenfalls ihren Teil beigetra-

gen hat, lässt sich nur mühsam schliessen. Es ist jedoch höchste Zeit, endlich das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass eine der relevantesten Fabrikationsmethoden für Bewegtbilder bis dato weitgehend vom theoretischen Diskurs ausgeschlossen wurde und dass es dringend geboten erscheint, jenen Diskurs anzustossen.

Darüber hinaus müsste zugleich eine breitere Öffentlichkeit für die ästhetische Beschaffenheit einer wesentlichen Strömung jener Bilderflut sensibilisiert werden, die täglich über sie hereinbricht. Eine Beschaffenheit, von der die meisten Leute kaum ahnen, dass sie sich aus elaborierten und bemerkenswerten, aus historisch benennbaren Quellen speist. Denn in der Animation ist es wie in anderen Medien auch: Was der Mainstream sich als Innovation oder Selbstverständlichkeit einverleibt, wurde vorher von kreativen Freigeistern in irgendeiner künstlerischen Nische ausgedacht und ausformuliert.

Was ist überhaupt unter einem Animationsfilm zu verstehen? Herkömmlicherweise wird die Art der Produktionsweise als Definition bemüht: die Einzelbildtechnik. Das aber ist in etwa damit vergleichbar, als wenn man die Ästhetik des Spielfilms durch eine Beschreibung der Kamertechnik für ausreichend erläutert hielte. Eine andere Möglichkeit zur definitiven Klärung führt über die Annäherung an die Intermedialität der Animation: Sie kann verortet werden an einer imaginären Grenzlinie zwischen Bildender Kunst und Film, unter Berücksichtigung weiterer ästhetischer Komponenten wie Grafik, Karikatur, Theater, Poesie. Ein Ansatz, der vor allem im angloamerikanischen Raum gepflegt wird, der aber vernachlässigt, dass das Ganze mehr darstellt als die Summe seiner Teile. Ein relativ bekanntes Bonmot stammt von dem genialen Exzentriker und Hobbyaphoristiker *Norman McLaren*: «What happens between each frame is more important than what happens on each frame. (...) Therefore, animation is the art of manipula-



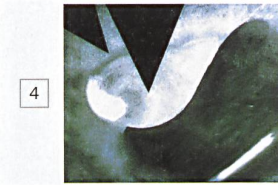
1



2



3



4

1 LES CONSPIRATEURS DU PLAISIR Regie: Jan Svankmajer; 2 LA NUIT SUR LE MONT CHAUVE Regie: Alexandre Alexeieff, Claire Parker; 3 WALLACE & GROMIT Regie: Nick Park; 4 LICHTSPIEL OPUS 2 Regie: Walter Ruttmann; 5 Norman McLaren; 6 Norman McLaren animiert LE MERLE; 7 LE MERLE Regie: Norman McLaren
8 PRINZ BAJAJA Regie: Jiri Trnka; 9 Jan Svankmajer beim Animieren von ALICE; 10 Kameramann bei der Aufnahme eines Jiri-Trnka-Puppenfilms



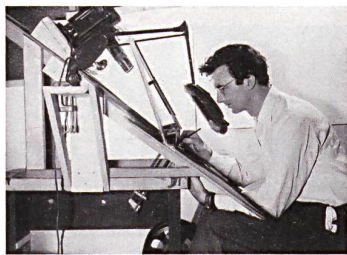
5



8



5



6



7

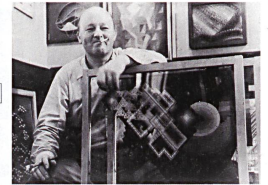
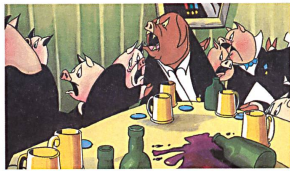


9



10





1 ANIMAL FARM Regie: John Halas, Joy Batchelor; 2 WALLACE & GROMIT Regie: Nick Park; 3 Norman McLaren; 4 SYNCHROMY Regie: Norman McLaren; 5 DEMON Regie: Kihachiro Kawamoto; 6 DIE HAND Regie: Jiri Trnka; 7 Oskar Fischinger

ting the invisible interstices between frames.» Bei McLaren wird dem Zuschauer das eigentliche künstlerische Geheimnis der Animation weitgehend vorenthalten, es erscheint hauptsächlich als Bestandteil der Produktionsästhetik, nicht der Rezeptionsästhetik. Diesem Geheimnis kommt man jedoch am ehesten auf die Spur, wenn man vom Wortstamm des Gattungsbegriffs ausgeht: Anima = Seele. Indem in und mittels der Animation die Besetzung des Unlebendigen, die Bewegung des Unbewegten vollzogen wird, repräsentiert sie wie kein anderes Medium einen Schöpfungsakt, der eben nicht nur ein artifizierender ist. Die Gleichsetzung von Künstler und Schöpfer klingt idealistisch verstaubt, liegt hier aber quasi in der Natur der Sache. Viele Filmschaffende haben sich exakt deshalb der Animation zugewandt, weil der Akt der Beseelung sie fasziniert. Und sie haben diesen Akt oft ins Zentrum gerückt, um ihr Metier auch unter einem metaphysischen Aspekt vom Realfilm abzugrenzen. Beispielhaft dafür ist eine Aussage der britischen Trickfilmer John Halas und Joy Batchelor (ANIMAL FARM, 1954): «If it is the live-action films job to represent physical reality, animated film is concerned with metaphysical reality – not how things look, but what they mean.»

Ein erstes Zwischenfazit: Animation bezeichnet zwar ein bestimmtes Produktionsverfahren, ist aber nicht mit diesem Produktionsverfahren gleichzusetzen, weil genau dieses Verfahren dazu angetan ist, im filmischen Endresultat weit über sich hinauszudeuten. Nämlich in Richtung auf einen eigenständigen filmischen Kosmos, der in keinem anderen Medium, das auf Bewegtbildern beruht, so kreiert werden kann. Man könnte auch sagen: eine Technik transformiert sich hier exemplarisch in Ästhetik.

Theoretisches

Wie lässt sich die Eigenständigkeit des Animationskosmos beschreiben? Mit dieser Frage stossen wir zunächst an eine Grenze, die mit den verschieden-dimensionalen Ausprägungen der Animation zu tun hat. Natürlich kann zum Beispiel die Puppenanimation mit dem gängigen Instrumentarium der Filmästhetik und -theorie analysiert werden. Nicht dass damit vollständig das Wesen der Puppenanimation erfasst würde, aber es ist freilich massgeblich, dass hier genuin filmischen Parametern wie Schnitt, Lichtsetzung, Kamerae-

wegung eine konstituierende künstlerische Bedeutung zukommt. Und zwar eine Bedeutung, die sich direkt aus dem realen filmischen Produktionsprozess ableiten lässt. Dies wiederum verhält sich mehr oder weniger antagonistisch zu Animationen im zweidimensionalen Raum, also zum so genannten Zeichentrick etwa. Denn hier existiert im Grunde kein filmischer Produktionsprozess im eigentlichen Sinn, vielmehr existiert er vorwiegend als Simulation. Auch beim Zeichentrick wird geschnitten, man kann das Licht unterschiedlich setzen, man kann die Kamera bewegen. Aber in der Hauptsache sind diese formalen Aspekte zugleich Elemente des Inhalts. Heisst: es wird nicht geschnitten, sondern es wird quasi vor der Kamera durch Bildwechsel ein Schnitt simuliert. Oder: Es wird nicht ausgeleuchtet, sondern es wird vor der Kamera innerhalb der Bilder oder besser – um mit McLaren zu sprechen – zwischen den Bildern ein Wechsel von Lichtquellen nachgeahmt. Die Differenz von realem filmischem Prozess in der 3D-Animation und von der Simulation dieses Prozesses in der 2D-Animation bedeutet, dass beide Animationsformen nicht ohne weiteres miteinander vergleichbar sind, dass sie eigentlich keinen gemeinsamen Kosmos bilden, dass man womöglich die These verfolgen muss, ob die gesamte Gattung nicht aus (mindestens) zwei verschiedenen Medien besteht. Gleichzeitig handelt es sich eben bei einem Puppenfilm, sofern animiert, dennoch nicht um einen Realfilm: Hier werden nicht einfach reale Schauspieler durch Puppen substituiert.

Animationspuppen sind nämlich in erster Linie Gebrauchsobjekte. Sie sind Mittel zum Zweck, nach getaner Arbeit werden sie verhältnismässig oft auf den Müll. Was zählt, ist nicht die Puppe, sondern ihr filmisches Abbild, genauer formuliert: ihr filmisches Abbildungspotenzial. Damit jenes Potenzial aus geschöpft werden kann, bedarf es einiger Voraussetzungen, die zugleich die Wesenheit der Animationspuppe definieren. In aller Regel ist sie beliebig reproduzierbar, besitzt Doppel- und Dreifachgänger, und wenn nicht sie selbst, dann vielleicht ihr Kopf, ihr Gesicht, das sich einmal lachend, ein andermal griesgrämig präsentiert. Im Regelfall (der immer von Ausnahmen bestätigt wird; eine dieser Ausnahmen heisst Jan Svankmajer) ist die Animationspuppe freistehend, das heisst, sie ist ganzkörperlich, sie ist plastisch derart intakt, dass sie Körpergefühl erzeugen kann, auch wenn dieser Körper

nicht komplett ins Bild gerückt wird. Und natürlich ist die Puppe folglich dreidimensional, sie ist quasi begehrbar, man kann sie umrunden und umkreisen – dadurch, dass die Puppe wenigstens als Puppe funktioniert, wird eine der wesentlichsten Grundbedingungen der Puppenanimation überhaupt erfüllt: Kameratauglichkeit der Akteure. Idealerweise resultiert aus dem filmischen Verständnis für die Dreidimensionalität der Puppe ein echtes Begreifen für die Interaktion der Puppe mit dem sie umgebenden Raum und bezüglich der Tatsache, dass Film im Grunde nichts weiter darstellt als die Aneinanderreihung von Räumen in Zeit. Animationspuppen sind deshalb nicht nur als dreidimensionale, sondern als vierdimensionale Wesen zu betrachten – wie jeder andere Schauspieler auch und im Gegensatz zu dem, was wir eine Skulptur nennen würden. Darüber hinaus haben diese Puppen ein verbindendes Charakteristikum – diesmal ohne Ausnahme: sie bewegen sich, weil die Trägheit des menschlichen Auges und weil der Lichtstrahl des Projektors es so will. Sie hängen nicht an Fäden, diese Puppen sind Persönlichkeiten in Eigenexistenz, sie brauchen menschliches Zutun, aber sie leben nur, wenn dieses Zutun kaschiert und eliminiert wird. Animierte Puppen insistieren auf die Abwesenheit des Menschen (selbst wenn sie mit ihm gemeinsam auftreten), weil die Zurschaustellung manchmal plumper, manchmal genialer humanoider Eingriffe jeden Zauber des Puppenseins zerstören würde. Somit lässt sich konstatieren: Die Ästhetik des Puppenfilms muss von einem Ausgangspunkt her gedacht werden, nämlich von der Puppe selbst.

Unter den Händen von Meisterregisseuren wie dem Tschechen Jiri Trnka oder seinem japanischen Schüler Kihachiro Kawamoto werden die Puppendarsteller zu höchster Expressivität getrieben, und zwar interessanterweise ohne über irgendein Meinenspiel zu verfügen. Aus dem bisher Gesagten wird unter anderem auch deutlich, warum es sich zum Beispiel bei KING KONG von 1933 keinesfalls um einen Animationsfilm handelt. Die hier auftretende Puppe repräsentiert etwas völlig anderes als sich selbst. Die Puppe in KING KONG soll keinen Gorilla darstellen, sie soll ein Gorilla sein. Das heisst in erster Linie, Filme, die den Puppencharakter wegzusenzenieren, sind keine Puppenfilme mehr. Und das bedeutet im Umkehrschluss: Zur Definition eines Puppenfilms gehört es, dass Puppen zwar als Darsteller von etwas fungieren

können, was keine Puppe sein muss, dass aber gleichzeitig ihre Identität als Puppe niemals verleugnet wird.

Ein zweites Zwischenfazit: Offenbar beruht Animation gar nicht auf einem einheitlichen Produktionsverfahren. Offenbar setzt sich Animation aus verschiedenen Verfahren zusammen, die aber ein gemeinsames Prinzip eint, nämlich das Prinzip der Erstellung und Montage von Einzelbilddarstellungen.

Animation nicht als eine Technik, sondern als Prinzip (und ebenso als Geisteshaltung). Von diesem Ansatz her lässt sich eine Theorie der Animation überhaupt erst denken. Alles andere führt dazu, dass man entweder ganz schnell beim Jargon der Macher landet («Line Tests») oder sich heillos in unterschiedlichsten Gattungen, Bildsprachen, Anwendungsgebieten und medialen Ausformungen verzettelt.

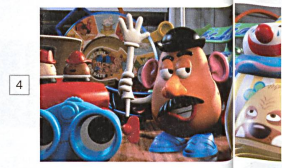
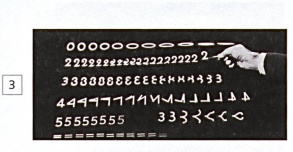
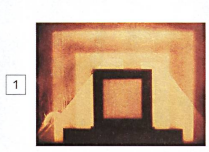
Die nächste Frage, die sich aufdrängt, lautet: Was hat der unmittelbare Zugriff, was hat der Gestaltungszwang bezogen auf jedes einzelne Filmbild für Konsequenzen? Neben einer manchmal absurd anmutenden Ausdehnung des Produktionszeitraums, der oft in keiner Relation zur Projektionszeit steht, folgt aus diesem direkten Zugriff zunächst ein weit klarerer Umgang von Künstlern und Künstlerinnen mit der Bildgestaltung als im Realfilm. Animation ist sozusagen die Negation des Zufalls. Oft ist es nicht besser gekonnt, aber alles ist gewollt. Im besten Falle kann diese absolute Kontrolle über das eigene Tun zu einer hohen medienästhetischen Bewusstheit führen, zu einem fundierten und kritischen Umgang mit dem Material, zum Ausschluss von Beliebigkeit und ästhetischer Willkür. Damit wird auch dem Filmbetrachter eine andere Art von Beurteilungsmaßstab an die Hand gegeben. Anders als im Spiel- oder Dokumentarfilm sieht man in der Animation stets genau, wo sich jemand künstlerisch momentan befindet.

Es gibt gute Gründe, den im Deutschen geläufigen Terminus «Trickfilm» weitestgehend zu vermeiden. Animation ist prinzipiell nicht darauf aus, eine äussere Wirklichkeit abzubilden, auch dann nicht, wenn sie mit fotografischem Realmaterial operiert. Animation verhält sich eher kontrapunktisch zu jenen medialen Ausdrucksformen, die zu einer mimetischen Wirklichkeitsablichtung tendieren. Das

heisst, im Gegensatz zum Realfilm war es nie ein Anliegen des Animationsfilms, die eigenen künstlerischen Mittel zum Zwecke der Erzeugung einer Realitätsillusion zu kaschieren, was nicht impliziert, Animation würde sich deshalb aus sämtlichen Bezügen zur äusseren Realität ausklinken. Wenn es sich aber so darstellt, dass zum Beispiel der Spielfilm als Resultat der historisch bedingten Normierung und Konventionalisierung seiner Bildsprache zur Illusionsstiftung neigt, zum Vortäuschen von Wirklichkeit, dann wirft das eine weitere Frage auf: nämlich die, ob nicht der Spielfilm als der eigentliche Trickfilm tituliert werden muss. Definitiv spekuliert Animation nicht mit der Option, dem Zuschauer eine empirisch geprägte Wirklichkeitsillusion vorgaukeln zu wollen. Dies hatte im Übrigen auch filmgeschichtliche Auswirkungen. Im narrativen Realfilm entwickelte sich ein Primat der Erzählung, der Handlung, des Inhalts heraus, dem sich die ästhetischen und formalen Parameter in der Regel unterordnen müssen. In der Animation gab es dieses Primat so nie. Hier herrschte von Beginn mehr Ausgewogenheit. In der Animation existiert eine Art Gleichgewicht zwischen der Narration und der Formensprache. Hier wird wesentlich direkter auf die Konstituierung einer Inhalt-Form-Totalität abgezielt. Insofern fällt es dem Animationsfilm auch leichter, seine ihm eigenen Mittel zum Thema zu erklären. Während also beim Realfilm ein Antagonismus entstand zwischen narrativem und nicht-narrativem (sprich: experimentellem) Kino, lässt sich eine solch dualistische Struktur innerhalb der Animation nicht diagnostizieren. Handlung und Experiment, filmische Mittel und das filmische Nachdenken über sie, Narration und die komplette Verneinung einer Erzählstruktur sind selbst heute noch innerhalb der Animation relativ versöhnt, funktionieren nicht in Gegnerschaft zueinander, sondern sind gleichberechtigte Möglichkeiten für die Artikulation ein- und desselben Prinzips.

Ein drittes Zwischenfazit: Animation hat mit dem Begriff «Trickfilm» wenig zu schaffen und lässt sich prinzipiell abgrenzen zu allen anderen Sparten von Film. Woraus folgt, dass so heterogen sich die Erscheinungsweisen und «Macharten» der Animation auch präsentieren, so sehr scheint das dahinter steckende Prinzip von Homogenität geprägt.

Einen weiteren Ausgangspunkt, um in einen Diskurs über Animation einzutreten, können die kulturtheoretischen Überlegungen des Kunstwissenschaftlers Aby Warburg bilden. Für Warburg definiert sich jegliche kulturelle Ausererung in einem Spannungsfeld zwischen ekstatischen Angsteffekten und der Neutralisierung jener Affekte mittels Vernunft: Der Mensch findet sich ursprünglich in einer chaotischen Welt vor, in der alles sich unabhängig Bewegende einen «phobischen Reflex» auslöst. Die Reaktionsweisen auf diese Situation heissen Verkörperung, Gestaltung und Abstraktion, denen die semiotischen Typen Fetisch/Totem – Bild/Symbol – Zeichen/Zahl entsprechen. Insbesondere im Fetisch wird der Angst auslösende Affekt unmittelbar vergegenständlicht, es kommt zu einer Verschmelzung von Subjekt und Objekt und damit zu einer magischen Aufladung (Animation) des Gegenstands. Bildwerke und Symbole dagegen fungieren als Sicherheit verheissendes Medium, das alles Lebende, das «als feindlich sich fortbewegend und verfolgend angenommen wird» in «Freude über das ungefährlich Bewegte» (Ernst H. Gombrich) verwandelt. Indem Bildwerke laut Warburg gewaltige Affektschübe quasi speichern und diese durch Formgebung auf Abstand halten, werden sie zu beseelten Gefässen von Lebenskraft, ohne verletzend wirken zu können («Du lebst und tust mir nichts»). Animierte Bilder verkörpern diese Lebenskraft sozusagen in Reinkultur, sie geben ihre Beseeltheit unmittelbar preis, indem sie die visuelle Rhetorik von körperlichen Ausdrücken und Dynamiken, die eingefrorenen «Pathosformeln» (Warburg), eins zu eins in Bewegung transformieren. Gleichzeitig wohnt ihnen durch die kinetische Komponente eine offensichtlichere magische Qualität inne als statischen Bildwerken. So wie in jedem Bild die Spuren seiner fetischistischen Herkunft nicht komplett auslöschar sind, so synthetisieren animierte Bilder analogen Ursprungs die rituelle Fernhaltung sowie Vergegenständlichung des Erregungsobjekts und den symbolisch-gestalterischen Formwille künstlerischer Bildwerke mittels direkter Darstellung des «ungefährlich Bewegten». Das bedeutet, animierte Bilder weisen eine doppelte Struktur analogie auf: zum einen zum Semiotiktyp Fetisch/Totem, zum zweiten zum Typ Bild/Symbol. Erst durch diese doppelte Analogie wird nicht nur das ästhetische Potenzial der Animation fassbar, sondern auch ihre Magie, die zugleich die Magie des Kinos ist. Darüber

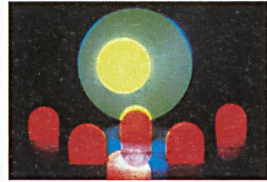


1 OPUS 3 Regie: Walter Ruttmann; 2 COLOR CRY Regie: Len Lye; 3 Norman McLaren animiert RYTHMETIC; 4 TOY STORY Regie: John Lasseter; 5 SYNCHROMY Regie: Norman McLaren; 6 DOJOJI Regie: Kihachiro Kawamoto; 7 Jiri Trnka beim Animieren; 8 ALICE Regie: Jan Svankmajer; 9 A BUG'S LIFE Regie: John Lasseter





2



3



4



1 Emile Reynauds *Théâtre optique*; 2 KOMPOSITION IN BLAU Regie: Oskar Fischinger; 3 James Stuart Blackton erscheint selbst in *THE ENCHANTED DRAWINGS*
4 *LE ROMAN DE RENARD* Regie: Ladislav Starewitch; 5 *A BUG'S LIFE* Regie: John Lasseter; 6 *HUMOUROS PHASES OF FUNNY FACES* Regie: James Stuart Blackton
7 Guionne Leroy bei der Animation von MAX & CO Regie: Frédéric und Samuel Guillaume; 8 *WALLACE & GROMIT: A CLOSE SHAVE* Regie: Nick Park

hinaus kommt man dem Umstand auf die Spur, weshalb die digitale Generierung von Bildern zugleich mit einem Prozess der Entzauberung von Bildern verknüpft ist.

Ein viertes Zwischenfazit: *Es gibt keinerlei Begründung, warum eine Theoriebildung zur Animation bereits gewonnene Erkenntnisse der Kultur-, Kunst- und Filmwissenschaft nicht auf höchstem Niveau adaptieren sollte.*

Historisches

Ab zirka 1830 lässt sich ein sprunghafter Anstieg bei der Fabrikation optischer Apparaturen und Spielzeuge beobachten. Ihnen allen ist fast durchgängig gemein, dass sie nicht fotografische Wirklichkeitsabbilder verwenden. Die Auflösung kinetischer Vorgänge durch die serielle Fotografie wurde erst ab 1873 von Eadweard Muybridge etabliert. Zuvor beruhte die Suggestion von (künstlicher) Bewegung auf der Verwendung von gezeichneten oder malerischen Darstellungen, die sämtlich Bild für Bild einzeln gefertigt werden mussten. Die «Frame by Frame»-Technik, der schon erwähnte (künstlerische) Zugriff auf die kleinste visuelle Einheit, verbindet die präkinematografischen Verfahren, repräsentiert durch die damaligen optischen Apparaturen, im Gegensatz zum Realfilm hauptsächlich mit der Animation, was zugleich bedeutet: Animation ist keineswegs eine Marginalie der Filmgeschichte. Vielmehr steht sie für deren Ursprung und ist für mehrere Jahrzehnte identisch mit ihr. Des Weiteren repräsentiert die Animation im Prinzip quasi idealtypisch die spezifisch filmische Produktionsweise sowie Produktionsästhetik, den Übergang vom statischen Bild zu einer bewegten Visualisierung.

Ein fünftes Zwischenfazit: *Offenbar ist es so, dass durch Animation jener historische Moment markiert wird, an dem sich präkinematografische Techniken in genuin filmische Produktionsverfahren transformieren.*

Auffälligerweise spielen Puppen bei diesen präkinematografischen Verfahren wie etwa Emile Reynauds «*théâtre optique*» (1888) kaum eine Rolle. Das Primat des Zweidimensionalen ist offenkundig, konnte auch durch die Fotografie überhaupt nicht durchbrochen werden, weil erst der Film selbst – durch Abbildung bewegter Objekte im Raum und später mittels der Bewe-

gung der Kamera im Raum – in der Lage war, eine Wahrnehmungserfahrung zu schaffen, die plötzlich zu einem Wahrnehmungsbedürfnis wurde: nämlich nach dem ersten Schock (man denke an die Legende von der Publikumsreaktion auf das Filmchen der Brüder Lumière, welches einen einfahrenden Zug zeigt) die scheinbare Dreidimensionalität fotografischer Bewegtbilder auch auskosten zu dürfen. In Folge jenes Prozesses, bei dem man quasi auf den Geschmack kam, wurde die Objektanimation entwickelt, die untrennbar mit zwei Namen verbunden ist: mit *Segundo de Chomón* (*EL HOTEL ELÉTRICO*, Spanien, 1905) und mit *James Stuart Blackton* (*THE HAUNTED HOTEL*, USA, 1907).

Die direkte Konfrontation mit dem filmischen Material, die Ursprünglichkeit der Produktionsweise bedingen zu bestimmten kinohistorischen Zeitpunkten die künstlerische Nähe von Animation und Avantgarde, von Animationsfilm und von Filmen, die Film selbst thematisieren, indem sie die eigenen ästhetischen Komponenten zum Gegenstand erheben.

Anders gesagt: Animation und Avantgarde treffen sich dort, wo es darum geht, die naturalistische Abbildhaftigkeit des fotografischen Aufnahmeverfahrens zu überwinden. Zum Beispiel durch Etablierung eines malerischen Films, zum Beispiel im Deutschland der zwanziger Jahre. Die Überwindung des Mimetischen führt also geradewegs zur besagten Thematisierung filmästhetischer Mittel, weil plötzlich Dinge wie Rhythmus und Bewegung zum alleinigen Inhalt eines Films werden können.

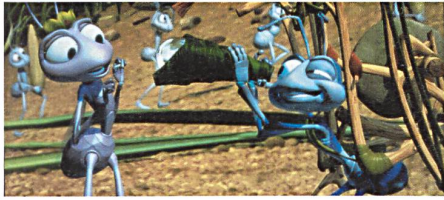
Malerischer Film – der Begriff taucht zu Beginn der zwanziger Jahre auf und meint zum einen Versuche, Synthesen zu verwirklichen, also Analogien zu schaffen zwischen musikalischen Tönen und visuellen Zeichen. Zum zweiten verweigern sich die hier beteiligten Künstler (Viking Eggeling, Walter Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger und andere) der Auffassung, dass das fotografische Abbildungsverfahren des Films zwangsläufig ein Verfahren sein muss, das die naturalistische Abbildung der empirischen, äusseren Wirklichkeit mehr oder weniger suggeriert. In dem Sinn, dass die vermeintliche Realitätsablichtung des Films bewusst negiert wird, werden im malerischen Film Tendenzen aufgegriffen, die zuvor schon in der Bildenden Kunst virulent waren.

Malerisches oder absolutes Kino war per definitionem immer abstrakter Film. Und weil er sich abstrakt gab, war er vor dem geistes- und kulturgeschichtlichen Zeithintergrund auch bereits künstlerisch wertvoller, zumindest handelte es sich um eine Filmform, deren Kunstcharakter man nicht kurzerhand negieren konnte. Aus heutiger Sicht lassen sich zum Beispiel viele Arbeiten von *Oskar Fischinger* weit unproblematischer als kunstgewerblich entlarven. Zugleich verband sich die ästhetische Favorisierung des Abstrakten mit einer künstlerischen Abwertung des Figurativen. Anders ausgedrückt: In der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts steckt die gegenständliche oder eben figurative Kunst in einer schweren Krise. Und damit sind wir wieder bei den Puppen. Die mussten sich nicht nur ihres Images als Akteure für ein kindliches Publikum erwehren, sie mussten zudem mit der Tatsache leben, dass sie das Figurative per se repräsentieren und dass somit ihr künstlerisches Potenzial als zweitklassig oder gar als nicht vorhanden eingestuft wurde. Sehr erfolgreich waren die Puppen in diesem Erwehrungsprozess nicht. Es ist relativ aufschlussreich, dass bis in die vierziger Jahre hinein Animationsregisseure, die sich dezidiert als Künstler verstanden, fast nur dann zum Mittel des Puppenfilms griffen, wenn es angesagt war, Werbung zu produzieren. Eines der geläufigsten Beispiele: *THE BIRTH OF THE ROBOT* (1936), ein Reklamestreifen für Shell des auf Abstraktes spezialisierten und in England arbeitenden Regisseurs *Len Lye*. Die bemerkenswerte Ausnahme: Der wie *Alexei* vor den Wirren der russischen Revolution nach Frankreich geflohene Ahnherr der Puppenanimation *Ladislav Starewitch*.

Ein sechstes Zwischenfazit: *Beinah sämtliche Auseinandersetzungen mit der Materialästhetik des Films und somit relevante kinoavantgardistische Bewegungen lassen sich auf animierten Film zurückführen.*

Noch zwei Fussnoten zur filmhistorischen Relevanz der Animation:

– Die Ausformung der Gattung Kurzfilm ist ganz wesentlich Animationsfilmkünstlern zu verdanken. Und zwar gerade nicht im Sinne einer Normierung, eines narrativen Regelwerks, wie es im Bereich des abendfüllenden Spielfilms von Regisseuren wie Griffith, Murnau, Pabst, Wegener, Wiene vollzogen wurde.



5



6



7



8

– Bis gegen Ende der zwanziger Jahre existierte keine exakte terminologische Trennung zwischen Trickfilm und Filmtrick (Special respektive Visual Effects). In dieser Zeit fungierte die Animation auch als eine Art «Kinolabor», war Experimentierbühne für filmtechnische und folglich filmästhetische Neuerungen genereller Art. Signifikant lässt sich dies an Hand einer Person zeigen: Der deutsche Animationsfilmpionier Guido Seeber (DER STREICHHOLZKÜNSTLER, 1910) war zugleich Kameramann bei den frühen Produktionen Paul Wegeners (DER STUDENT VON PRAG, 1912), für die er zahlreiche technische Verfahren wie zum Beispiel die Doppelbelichtung perfektionierte. 1925 drehte Seeber für Julius Pinschewer *DU MUSST ZUR KIPHO*, einen sechsminütigen Werbefilm für die Berliner Kino- und Photoausstellung, der alle bis dato bekannten «Filmtricks» zusammenfasste.

Ein vorläufig letztes Zwischenfazit: *Das Animationskino verfügt nicht nur über eine eigene Filmgeschichte, auch die Historie des Realfilms, des fiktionalen Kinos verdankt der Animation zahllose Impulse und Innovationen.*

Digitales

Die klassische Animation gehört womöglich alsbald zu den abgeschlossenen Kapiteln der Kinogeschichte. Über achtzig Jahre nach dem Kipho-Film von Pinschewer/Seeber beginnen die Grenzen zwischen Trickfilm und Filmtrick erneut zu verschwimmen genauso wie die zwischen realen und animierten Bildern. Die Digitalisierung hat im Bereich der Folienanimation bereits bewirkt, dass Folien und Tricktische so gut wie ausgestorben sind. Materielle Bilder überhaupt, fixiert auf einem Zelluloidstreifen, sind im Verschwinden begriffen. Das digitale Bild ist kein Bild im herkömmlichen Sinne mehr, es besteht lediglich aus Daten im Computer, was die Frage nach dem Wahrheitsgehalt von Bildern, nach der Beschaffenheit von Realität an sich dringlicher werden lässt. Dennoch gleicht ein digital erstellter Zeichentrickfilm einem Zeichentrickfilm analoger Herstellungsweise. In der Puppenanimation funktioniert das anders: Ein Puppenfilm kann nicht am Computer fabriziert werden und zugleich wie ein Puppenfilm aussehen. Die Puppe vermag nur ersetzt zu werden, nämlich durch einen virtuellen Charakter. Und genau das fängt das Problem an: Manche Geschichten verlangen gerade-

zu danach, sie mit Puppen zu erzählen. Die Annahme (hauptsächlich eine an Filmhochschulen weit verbreitete Annahme), es sei gleichgültig, ob man besagte Geschichten mit Puppen oder per Computeranimation realisiert, ist ein fataler Irrtum und resultiert aus einem Nicht-Bewusstsein über die ästhetischen Differenzierungen innerhalb der Animation.

Es sind die Puppen, die oft mühelos die Distanz zwischen Leinwand und Betrachter überwinden. Weshalb? Weil sie materielle Wesen sind und keine virtuellen. Weil sie ihre Materialität ungeschminkt offenbaren und wirken, als könne man sie jederzeit anfassen, im besten Sinne also: begreifen. Anders als im Cartoon und im Gegensatz zu sämtlichen anderen filmischen Gattungen basiert der Reiz der Puppenanimation auch auf diesem Kitzel des potenziell Haptischen, auf der Kombination verschiedenster Materialien, die ihren Materialcharakter mal offenlegen, mal nicht, die aber generell für eines sorgen: dass sich über die Leinwand so etwas wie Stofflichkeit vermittelt. Die Präsenz des Stofflichen verleiht dem Puppenfilm medienhistorisch und -ästhetisch betrachtet im Zeitalter der Digitalisierung eine gewisse altmodische Note. Was daher rührt, dass die Stofflichkeit eindeutig auf den manuellen Charakter des Herstellungsverfahrens verweist. Puppenfilm ist unter anderem auch ein Medium zur Demonstration handwerklicher Fertigkeiten.

In den siebziger Jahren bestand die Computeranimation noch aus rotierenden Kegeln und Kugeln. Erst John Lasseter mit seiner Produktionsfirma Pixar wagte ab Mitte der achtziger Jahre den Schritt, dem Hyperrealismus und Anthropomorphismus Disneys per digital generierten Bildern nachzueifern – allerdings ohne schlüssig erläutern zu können, worin denn exakt der Mehrwert einer virtuell erstellten Schreibtischlampe gegenüber einer gezeichneten liege (LUXO JR., 1986). Eher stirnrunzelnd musste man zur Kenntnis nehmen, dass das erfolgreichste Puppenfilmstudio der Welt, *Aardman Animation*, 2006 mit dem Computerspektakel *FLUSHED AWAY* auf den Markt drängte. Der Schritt der Briten schürte die Vermutung, gewichtige Gründe würden dafür sprechen, von der analogen zur digitalen Produktionsweise zu wechseln: künstlerische, technische, Zeitersparnis, Kostenersparnis, was auch immer. Um es deutlich zu sagen: Diese vermeintlich zwingenden Gründe entstammen dem Reich der Phantasie. Es ist ein Ammenmärchen, durch

den Computer würden die Herstellungszeiten verkürzt. Ab einem bestimmten ästhetischen Niveau dauert die Produktion eines abendfüllenden Studiostreifens nach wie vor zirka vier Jahre – egal, ob er analog oder digital realisiert wird. Und im ambitionierten Kurzfilmbereich verhält es sich nicht anders. Die Revolution durch den Einsatz von Bits und Bytes in der Animation hat nicht zu mehr Qualität, sondern allein zu mehr Quantität geführt. Vor zehn bis fünfzehn Jahren wurden aus Südkorea maximal zwanzig Shorts zu internationalen Festivals eingereicht. Wenn es hoch kam, fanden drei davon ihren Weg in den jeweiligen Wettbewerb. Inzwischen bestückt Südkorea die Festivals für jede Ausgabe mit bis zu zweihundert Filmen – in den entsprechenden Wettbewerbsprogrammen tummeln sich aber weiterhin höchstens drei bis fünf Arbeiten. Für die allermeisten der etablierten Animationsfilmfestivals ergibt es folglich keinen Sinn, vom obligatorischen Zweijahresauf einen Einjahresrhythmus umzustellen. Und wenn es doch Sinn ergeben sollte, dann nur um den Preis einer erheblichen inhaltlich-künstlerischen Verflachung.

Sind also die Tage der klassischen Animation unwiderruflich gezählt? Nun, man darf noch auf Hoffnungsträger bauen. Die Leitfigur des japanischen Anime, *Hayao Miyazaki*, Regisseur des Berlinale-Gewinners *SPIRITED AWAY* (2001), insistiert weiterhin auf der traditionellen Machart seiner Filme. Und jüngst feierte auf dem Festival in Annecy die teuerste Schweizer Produktion aller Zeiten Weltpremiere und wurde prompt mit einem Publikumspreis geehrt: *MAX & CO* ist ein Puppenfilm alter Schule, ist ein Werk zum Anfassen und Begreifen, das den Reiz des Haptischen voll auskostet. Auf dem Regiestuhl sassen die Fribourger Zwillingbrüder *Guillaume*. Ein anderes männliches Zwillingpaar, *The Brothers Quay*, entfachte 1986 mit *STREET OF CROCODILES* einen wahren Boom der surreal-morbiden Puppenanimation. Und 1990 heimsten die Zwillinge *Lauenstein* für die Puppenparabel *BALANCE* gar einen Academy Award ein. Woher stammt bloss diese Affinität von eineiigen Brüderpaaren zu animierten Puppen? Aber das ist ein anderes Kapitel, eine ganz andere Geschichte ...

Thomas Basgier