

Gehen Machen.

Der Einbruch des Zeichentrickfilms in den Realfilm

An der Universität Erfurt, Philosophische Fakultät
im **Masterstudiengang Literaturwissenschaft**
(*Texte. Zeichen. Medien.*) eingereichte

Masterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades
Master of Arts (M. A.)

vorgelegt von:

Elena Stirtz, B. A.

Erstprüfer: Prof. Dr. Wolfgang Struck
Zweitprüfer: Dr. Jan Henschen

urn:nbn:de:gbv:547-202200317

Leipzig, 23.08.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Eins plus Eins gleich größer Zwei	7
2.1. <i>The Enchanted Drawing</i> (J. Stuart Blackton, 1900)	17
2.2. <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (J. Stuart Blackton, 1906)	23
2.3. <i>Fantasmagorie</i> (Émile Cohl, 1908)	26
2.4. <i>Gertie the Dinosaur</i> (Winsor McCay, 1914)	31
2.5. <i>Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum</i> (Earl Hurd, 1918)	39
2.6. <i>The Tantalizing Fly</i> (Max Fleischer, 1919)	43
2.7. <i>Alice's Wonderland</i> (Walt Disney, 1923)	46
2.8. <i>Comicalamities</i> (Pat Sullivan/Otto Messmer, 1928)	50
3. Zwischenspiel: Unbeaufsichtigt	55
3.1. <i>Steamboat Willie</i> (Walt Disney, 1928)	63
3.2. <i>The Skeleton Dance</i> (Walt Disney, 1929)	67
4. "And now, Donald, would you mind helping with a demonstration?"	69
4.1. <i>The Reluctant Dragon</i> (Walt Disney, 1941)	85
4.2. <i>The Story of the Animated Drawing</i> (Walt Disney, 1955)	91
4.3. <i>A Day in the Life of Donald Duck</i> (Walt Disney, 1956)	94
4.4. <i>The Plausible Impossible</i> (Walt Disney, 1956)	97
5. Zusammenfassung	101
6. Quellenverzeichnis	105
7. Abbildungsverzeichnis	109

1. Einleitung

*Machst ja manchmal schlimme Sachen, über die wir trotzdem lachen.
Denn du bist, wir kennen dich, doch nur Farb- und Pinselstrich.
(Der rosarote Panther-Intro)*

Gleich zu Beginn ein Bruch – was macht er hier, dieser rosarote Inbegriff einer Unmöglichkeit, wo er sich in gezeichneter Form zwar durchaus in den Vorspann gleichnamiger Realfilme mischte, aber auf der von Disney und seinen Vorgängern bevölkerten Besetzungsliste dieser Arbeit vergeblich zu suchen ist? Es gilt, ihn als Ursprung eines roten Fadens zu missbrauchen – oder dazu zu erheben –, der das entscheidende Stichwort bereithält: *Illusion*. Die Grundlage für die Bereitschaft, sich ihr hinzugeben, *trotz* – und hier käme erneut der Panther ins Spiel: Was hat es mit dem Einwand, dem Eingeständnis des *Trotzdem-Lachens* auf sich, des Status der Negation des Uneingeschränkten beraubt durch eine fröhliche Einspielmelodie, die in ihrem Pochen auf Wiedererkennungswert dazu neigt, auf ihr Vermögen, zu einem Ohrwurm zu avancieren, reduziert zu werden? Was aber mitschwingt, ist – der Semantik des Einzelwortes geschuldet – ein Zugeständnis, ein Kompromiss, ein vorgelagerter bzw. vorweggenommener Einwand, das Bedenken und Abdecken zweier Seiten und letzten Endes – versehen mit etwas Kontext – moralische Überlegenheit. Denn trotz des Wissens um sittliche Zweifelhaftigkeiten (bzw. um die Darstellung selbiger) darf offenbar gelacht werden, da, so die Implikation, die Quelle des Amüsemments etwas der Künstlichkeit Entsprungenes darstellt und die entsprechende Reaktion darauf somit nicht in die Gesamtwertung einzugehen hat. Man könnte nun meinen, diese Beurteilung sei gleichzusetzen mit der Aberkennung einer potenziellen Belebtheit von Zeichentrickfiguren. Dennoch ließe sich aus dem beinahe freundschaftlich anmutenden und im Normalfall nicht für Unbelebtes reservierten „Wir kennen dich“-Bekenntnis, das Hand in Hand mit jovialen „Typisch Soundso“-Phrasen zu gehen scheint, eine großzügige Beurteilung möglicher, aber letztendlich nur unwesentlicher Fehler – in diesem Fall die schlichte Tatsache des Gezeichnet-Seins – herauslesen.

Daher soll das *echte* Lachen im Zuge eines *unechten* Panthers die Grundlage bilden für das Nebeneinander vom Erkennen und Anerkennen der Illusion, vom (vermeintlichen) Offenlegen von Herstellungsprozessen und der Beibehaltung aller illusionären Bestrebungen, wobei weder illusionsfördernden noch -zerstörenden Aspekten Vorrang gewährt werden soll, als vielmehr jener Schnittmenge, innerhalb derer beides plausibel erscheint und dadurch plausibel wird, und den Mechanismen, die die Aufrechterhaltung einer solchen Balance begünstigen.

Diese Beobachtungen wiederum leiten schließlich über zur Film- bzw. Szenenauswahl, die sich im Wesentlichen dadurch auszeichnet, dass sich der Zeichner an die Seite seiner Figuren ins Bild drängt und der Zuschauer Zeuge eines vermeintlich authentischen Animationsprozesses wird. Real- und Zeichentrickfilm vermengen sich und gehen eine Verbindung zu Hybridgebilden unterschiedlicher Gewichtungen ein, deren Kategorisierungsmöglichkeiten, Definitionsansätze und Funktionsvariationen hier lediglich einen Nischenplatz einnehmen werden. Vielmehr sollen sie unter dem Gesichtspunkt der Produktivität betrachtet werden und ausgehend davon, dass die „Fusion mehrerer Medien zu einem neuen Medium, dem *Intermedium*, [...] mehr wäre als die Summe seiner Teile“ (Schröter 1998: 130).

Situationen, die sich daraus ergeben, sind oftmals inszeniert als Akt des *Erzeignens*, des In-Bewegung-Versetzens, der Animation im Sinne einer Belebung und Beseelung. Eine realfilmische Hand zeichnet einige Linien, die die Grundlage für eine potenzielle Verselbstständigung der da-

raus erwachsenden Figur bildet. Hinzu kommt bei einigen Beispielen außerdem die Platzierung auf einer Bühne, womit auf etwas zurückgegriffen wird, das älter ist als der Film, nämlich Kunstzeichner, die auf einer leeren Tafel und vor Publikum Zeichnungen anfertigten, die sich vor aller Augen (wie) von selbst zu verändern schienen, wobei zu fragen wäre, worin der Reiz einer solchen Bühnenstruktur besteht. Ebenso zu untersuchen wären die Beschaffenheit und Besonderheit der Konstellation Zeichner/Zeichentrickfigur, das Ausmaß und der Status entsprechender Interaktionen und ebenso der Umstand der Dressur bzw. Unterwerfung der Figur durch den Zeichner, zuweilen sogar das scheinbare Vergnügen an der Zerlegung und erneuten Rekonstruktion selbiger, in Verbindung mit ihrer Auflehnung, die als anarchische Komponente hinzukommt und sich offenbar als konstitutives Merkmal für die Herausbildung einer authentischen Persönlichkeit einordnen lässt.

Als Beispiele (nicht jedoch als Repräsentanten einer Chronologie des Mischfilmgenres) bieten sich die zum Großteil amerikanischen Trickfilmpioniere samt ihren frisch den Zeichenfedern entsprungenen Figuren an, die allein zu lassen sie offenbar (noch) nicht übers Herz brachten und daher noch eine Weile mit ihnen zusammen im Bild blieben. Diese Kreationen gilt es unter Berücksichtigung der genannten Aspekte Detailanalysen zu unterziehen, dankbarerweise handelt Disney zudem einige von ihnen in *The Story of the Animated Drawing* (1956) ab und gibt dadurch die Grundlage für eine systematische Auswahl vor. Ins Rennen gehen daher J. Stuart Blacktons *The Enchanted Drawing* (1900) und *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), Émile Cohls surrealistische *Fantasmagorie* (1908), Winsor McCays Vaudeville/Zelluloid-Hybrid *Gertie the Dinosaur* (1914), dem sein Vorgänger *Little Nemo* (1911) hilfreich zur Seite stehen soll, Earl Hurds *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum* (1918), Max Fleischers *The Tantalizing Fly* (1919) mit Koko the Clown in der Hauptrolle, aber auch Walt Disneys eigene Anfänge in Form von *Alice's Wonderland* (1923) und Pat Sullivans *Comicalamities* (1928). Diese Filme repräsentieren dadurch, dass die gezeichneten Wesen, die sie beherbergen, ihren Schöpfern zur Seite gestellt werden, jenes Neue, das sich – ausgehend von der Zeit, in der sie sich ansiedeln – vom Bisher-Filmischen abhebt, und jenen (auch historischen) Einbruch von Zeichentrickfiguren in den Realfilm, den es im Rahmen dieser Arbeit nachzuvollziehen gilt.

Diese Bewegung des Eindringens, Besiedelns, in letzter Konsequenz Annektierens soll ihre Entsprechung in einer Exkursion finden, die es dem Zeichner trotz thematischer Abgrenzung erlaubt, sich für kurze Zeit aus dem Filmbild zurückzuziehen. Daraus ergibt sich wiederum die Möglichkeit, eine bestimmte Lesart bzw. Entwicklung zu behaupten und nachzuzeichnen, Linearität naheulegen. Denn im Grunde erscheint es nur wie die logische Reaktion auf die Unterdrückung durch den Zeichner auf dem Zeichenbrett, dass die Figuren – nun sich selbst überlassen und vermeintlich unbeaufsichtigt – als Gipfel der erlittenen Qualen und aus der Unfähigkeit heraus, dieses Negativerbe zu überwinden, die bereits im Beisein des Zeichners begonnene Revolution in Gewalt gegen ihresgleichen umschlagen lassen. Jedoch lässt sich die Linie, die ihren Ursprung im Zusammenspiel zwischen Zeichentrick und Realfilmischem fand, dennoch insofern fortführen, als dass sich auch im „reinen“ Zeichentrickfilm ohne realfilmische Gastauftritte gewisse Überreste der Omnipräsenz des Zeichners ausmachen lassen, sei es durch den Blick in die Kamera oder das Nahelegen einer höheren schöpferischen Macht. Diese Elemente gilt es auszumachen und einzuordnen, nach ihrer Funktion und Wirkung zu befragen. Als exemplarische (und erneut nicht repräsentativ chronologische) Beispiele sollen Disneys *Steamboat Willie* (1928) und *The Skeleton Dance* (1929) herangezogen werden.

Was sich zudem anbietet, wenn keine störenden Status- und Gewichtungsfagen (bezüglich des Verhältnisses zwischen Real- und Zeichentrickfilm, qualitativ wie quantitativ) im Raum stehen,

sind stattdessen solche nach der Spezifik und Logik des Zeichentrickfilms, nach seinen signifikanten Möglichkeiten, seiner Behauptung, alles tun zu können – die einzige Einschränkung: es muss sich zeichnen lassen –, aber ebenso nach den Regeln und Verpflichtungen, die mit einem solchen Überangebot an Freiheit einhergehen. Womöglich ließe sich sogar von Verantwortung sprechen: Können Zeichentrickfiguren für sich selbst stehen und sprechen, darf man sie allein lassen, sich selbst überlassen? Darf alles gezeigt und gesagt werden, und für den Fall, dass dem nicht so ist – was ist erlaubt, was übertritt nicht nur gezeichnete Grenzen? Und lässt sich wirklich alles durch den schlichten Ausspruch, es handle sich „doch nur [um] Farb- und Pinselstrich“, relativieren?

Dadurch, dass der Zeichentrickfilm grundsätzlich *mehr* abzubilden vermag, als das echte Leben bereithält, muss ab einem bestimmten Punkt, dem unter anderem über die Themenwahl, das Referenzpotenzial, intertextuelle Relationen und Zitationen und die allgemeine „Reichweite“ gezeichneter Filme definitorisch beizukommen ist, auch alles über diese Barriere des – je nach Blickpunkt und -richtung – (Nicht-)Fiktiven Hinausgehende mitverhandelt werden. Da ist es nicht allzu verwunderlich, dass der Zeichentrickfilm seinen Vorstoß in Richtung Wirklichkeit anstandslos realisiert und das entsprechende Gebiet um eigentümliche Vermischungen und ontologische Grenzüberschreitungen erweitert: “One man wrote that Disney should pay the costs of an appendix operation, because, so the man stated, his case was seriously aggravated by overlaughter caused by a Mickey Mouse comedy!” (Fidler 1935: 51) Es scheint sich eine neue Art von Freiheit, mit dem Zeichentrickfilm umzugehen, herauszubilden – sowohl auf Rezipienten- als auch Produzentenseite, also sowohl auf der Seite derer, die *glauben*, als auch derjenigen, die *glauben machen* –, was wiederum die Notwendigkeit neuer Beobachtungsmodi und Bewertungsmaßstäbe nach sich zieht.

In den Untersuchungsradius begeben sich nun Filme, die sich abheben vom bloßen (und wenn auch berechtigten, weil wesentlichen) „Sieh zu, wie ich mich bewege!“ der Zeichentrickfiguren aus dem ersten Teil dieser Arbeit. Vielmehr werden sie eingespannt in einen filmischen Produktionsprozess, der seinerseits als Film inszeniert wird und behauptet, kleinschrittig und authentisch vorzugehen, dabei aber zugunsten einer Romantisierung der einzelnen Arbeitsschritte jene entscheidenden Minimalbewegungen ausspart. Zu fragen wäre nach dem Verhältnis zwischen „Dokumentarischem“ und Fiktivem bzw. „Auffüllendem“ jener Leerstellen, die nach Abzug der monotonen Elemente innerhalb des *tatsächlichen* Herstellungsprozesses von Zeichentrickfilmen zurückbleiben, aber auch nach der Rolle der gezeichneten Akteure inmitten solch eines filmischen Erzeugnisses. Denn man mag sie zwar – ähnlich wie bei Bobby, Koko und Co. – ebenfalls dabei beobachten, wie sie durch einige schnell ausgeführte Handbewegungen und unter Zuhilfenahme von etwas Tinte „gestaltlich“ werden, dennoch schwingt stets das eigentümlich klare Bewusstsein mit, dass es sie bereits gibt und es sich hier lediglich um eine Materialisation handelt, um den Auftritt eines Schauspielers, der auf die Bühne tritt, aber natürlich auch abseits dieser Bühne existiert, und dass der Zeichner womöglich doch nicht ganz der gottgleiche Schöpfer ist, sondern Angestellter derer, denen er zu einem Körper verhilft. Mithilfe welcher Verfahren und Tricks gearbeitet wird, um diese Überzeugung zu manifestieren, gilt es zu ermitteln (nur einige Beispiele: Walt Disneys Beharren auf Charakteranimation – “After all, [...] you can’t expect charm from animated sticks.” [Maltin 1980: 40] –, die Verschleierung des Zusammenhangs zwischen Zeichentrickfiguren und Synchronsprechern im Filmabspann, als Cameo inszenierte Auftritte von Zeichentrickstars).

Automatisch stößt man in diesem Zusammenhang außerdem auf Disney als Marke und sich ständig und unvermeidlich potenzierenden Mythos, als Werbemaschinerie mit dem Ziel “the

consumption of further Disney texts, further Disney products, further Disney experiences" (Anderson 2000: 30/31) zu begünstigen, und auf ins beinahe Endlose reproduzierte und beliebig reproduzierbare Legenden, die sich um all den Zauber und Glitzerstaub des Disney-Imperiums ranken und aus denen Zeichentrickfiguren als eigenständig denkende und handelnde Wesen erwachsen, die ermüden können, fehlerbehaftet und damit einer Negativdefinition nach menschlich sind. Diese Störmomente (bzw. „Störmomente“, weil sie natürlich nicht minder der Kontrolle eines Zeichenstifts unterliegen und damit jeder auch als noch so beglaubigt markierten Zufälligkeit entbehren) – etwa die Unterbrechung einer technischen Demonstration durch den vermeintlich zufälligen Beseelungsausbruch einer Zeichentrickfigur – sind besonders ins Auge zu fassen.

Die ausgewählten Filme bestehen zu einem Großteil aus Episoden der *Disneyland*-Serie, die die Finanzierung von Disneyland, dem Vergnügungspark, garantieren sollte, hier jedoch nicht den Status eines Kompromisses innehaben soll – genauer: *The Story of the Animated Drawing* (1955), *A Day in the Life of Donald Duck* (1956), *The Plausible Impossible* (1956) und als „Ausreißer“, da nicht Bestandteil der Filmreihe, *The Reluctant Dragon* (1941). Diese Filme sollen nicht in ihrer Gesamtheit betrachtet werden, sondern im Hinblick auf jene Szenen, die Hinweise zur Beantwortung der genannten Fragen bereithalten. Zusätzlich unterstützt werden sie von weiteren vereinzelt Beispielen, die aufgrund des produktiven Nebeneinanders von Real- und Zeichentrickfilm Aussagen über selbige bzw. über den Status der entsprechenden Akteure zulassen; auch hier einige Beispiele: *Where Do the Stories Come From?* (1956) und *Tricks of Our Trade* (1957) als weniger umfangreiche Ergänzungen zum *Disneyland*-Ansatz, Mickey Mouse, der 1988 als Laudator bei den Oscars an der Seite von Tom Selleck auftritt, Goofy als Schauspieler in *A Goofy Success Story* (1955), Riese Willie zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion in *Mickey and the Beanstalk* (1947) und die – spricht man von Hybridfilmen und deren Eigenheiten – inzwischen obligatorische lobende Erwähnung von Roger Rabbit im namensgebenden Film *Who Framed Roger Rabbit?* (1988).

Die Hauptdarsteller sowohl der zu untersuchenden Filme als auch dieser Arbeit sind zweifellos Zeichentrickfiguren. Sie sind es, die die Grundlage für die Entstehung eines anderen Genres bilden, sie sind das, was *hinzukommt*, und es erscheint beinahe überflüssig zu betonen, dass sie über ein Bewusstsein verfügen, wobei die Rezeption natürlich nicht zwischen Faktizität und ihrer Behauptung unterscheidet. Mickey Mouse und Donald Duck *sind* Greta Garbo und Charlie Chaplin, entsprechen all den anderen sich durch ihre Fleischlichkeit profilierenden Menschenstars. Sehen wird zu Glauben wird zu tiefverwurzelten Überzeugungen. Und obwohl all die Farbe, die Zweidimensionalität und Künstlichkeit geradezu ausgestellt werden, verkehrt sich dieser vermeintliche Makel in skrupellose Entwaffnung, die keinen Zweifel mehr am *Trotzdem-Leben* lässt, sodass sich der Prozess des *Gehen-Machens* als lediglich erster Akt, aber auch als erste Voraussetzung und Ursprung aller Belebung auf dem Zeichenbrett erweist. Die Frage ist allerdings, wie die gezeichneten Wesen in der Menschenwelt mit ihrem Herzklopfen und Atemholen zu-rechtkommen und wo sie nach dem finalen Abspannschatten zu suchen sind – das alte Dilemma rund um fallende Bäume und taube Ohren. Die hier besprochenen Filme spielen den großen Belebungsstrick als Daseinszustand durch: Sie, die großen Zeichentrickfilmstars, erhalten Fanpost, also sind sie. Und schließlich: das echte Lachen im Zuge eines unechten Panthers ...

2. Eins plus Eins gleich größer Zwei

Es ist eine Grenzüberschreitung, wie sie im Buche steht: Verschiedenartiges tut sich zusammen, agiert und manövriert innerhalb einer im Folgenden gemeinsam bevölkerten Welt und thematisiert diesen Einbruch durch das Auffangen des hinzukommenden Spielballs, ohne verzögernden Irritationsmoment und zuzüglich anstandsloser Akzeptanz der neuen Situation und des Fehlens jeglicher Bloßstellung als Unnatürlichkeit. Zeichner und Figur teilen sich in aller Selbstverständlichkeit das Szenenbild und zelebrieren ihre gemeinsamen Interaktionskunststücke. Der Zuschauer wohnt dabei dem Zeichenakt bei, wird Zeuge der Entstehung der Figuren, oder ist es ihre *Geburt*?

Es wird einiges mit einem Augenzwinkern bedacht und in Anführungszeichen gesetzt werden müssen, um das hier zu untersuchende Phänomen rund um jene Schnittstelle, innerhalb derer sich der *Verweis* auf Künstlichkeit und der *Beweis* einer Belebtheit vereinen, hinreichend beschreiben zu können, wobei Anführungszeichen als Gestus verstanden werden könnten, als mit der Möglichkeit versehen, Dinge auszusprechen, ohne sie dabei mit der Last absoluter Verbindlichkeit beschweren zu müssen. Es ist mehr Fantasie als Halbherzigkeit, vielleicht auch schlichtweg ein Trick, wie er nun einmal Bestandteil des *Zeichentrickfilms* ist, aber in jedem Fall jenem *Pink Panther-Trotzdem* entsprechend, das die Frage danach aufwirft, wie es sein kann, dass glaubhaft eine Kluft überwunden wird, die von ein paar Bleistiftstrichen zu einer gezeichneten Figur mit unwiderlegbar vorhandenem Bewusstsein oder – um den Anführungszeichengestus zu demonstrieren – zum Eindruck einer solchen führt. Die Zeichentrickfiguren „werden“ also und „sind“ schließlich, der Akt des Erzeichnens – wenn auch vor der Kamera angesiedelt, damit Teil des Filmbilds und außerdem Quell für alles Folgende – tritt schließlich in den Hintergrund, weil er im Hinblick auf Gewichtung und Bedeutsamkeit nicht die Tatsache zu übertreffen vermag, dass die Figuren zum Leben erwachen. Sie entziehen sich ihm, der ihm zugrundeliegenden Schöpfungstätigkeit und zugleich ihrer eigenen Vergangenheit, die jenseits des Zeichenblattes (stets: vermeintlich) nicht existierte, sodass der Zeichner – wollte man es mit einer solch unpoetischen Metapher umschreiben – durch eine nachträgliche Zuweisung vom Gott zur Hebamme wird und den Neankömmlingen „lediglich“ bei der Beförderung in die fassbare Realfilmwelt unterstützend zur Seite steht.

Dennoch soll dem Zeichner nicht Unrecht getan werden, als Repräsentant des Realfilmischen und durch den schlichten Umstand seiner Mit-Präsenz bildet er natürlich eines der beiden Elemente, die das stattfindende Wechselspiel überhaupt erst ermöglichen, das wiederum ein entscheidendes Genremerkmal darstellt und sich zudem seinen eigenen Raum der Plausibilität schafft. Im Zuge einer solchen zunächst recht simpel anmutenden Zusammensetzung stellt sich die Frage nach dem daraus neu hervorgehenden Dritten – wie lässt es sich fassen, wenn nicht als Ergebnis einer schlichten Addition zweier Elemente, was ergeben Zeichentrick- und Realfilm, wenn sie in einem filmischen Raum zusammenkommen, lässt sich von einer jeweiligen bzw. gemeinsamen Transformation sprechen?

Als Begrifflichkeiten stehen „Mischfilm“ bzw. „Hybridfilm“ zur Verfügung; um als solche klassifiziert zu werden, bedarf es jedoch offenbar einer vorherigen quantitativen Qualifizierung. Frederick S. Litten schlägt einen Zeichentrickanteil von mindestens 10% vor, räumt allerdings gleichzeitig ein, dass solch eine Vorgabe einer Ein- und Abgrenzung zweckdienlich, aber letzten Endes beliebig ist, und nennt zudem im Anschluss einige Ausnahmen, die den angesetzten Wert unterbieten, aber dennoch um ihrer selbst willen bzw. im Hinblick auf ihre Bedeutung für den Gesamtfilm einer Erwähnung für wert befunden werden können (vgl. HTTP 1: 2). Freilich besteht

sein Ansatz in einem "descriptive classification scheme" (ebd.: 1), unterfüttert mit entsprechenden Beispielen, um die Varietät aller Hybridtypen in einer Übersicht zusammenführen zu können, was hier jedoch nicht geleistet werden soll, weil der Ausgangspunkt aller Betrachtungen, statt auf einem theoretischen Raster aufzubauen, stets inmitten der primären Untersuchungsobjekte lokalisiert werden kann. Diese wiederum einem bestimmten Typ zuzuweisen (vgl. ebd.: 3 bis 6, z.B. *Gertie the Dinosaur*: "Type 1a – animation and live action kept separate, but with pretended interaction", Kokos Zusammenkünfte mit Max Fleischer und Donald Ducks Auftritt auf Walt Disneys Schreibtisch in *The Plausible Impossible*: "Type 2a – drawn and human characters interacting in a real environment", *Alice Comedies*: "Type 3 – human characters acting within a drawn environment"), wäre daher im Grunde nicht erforderlich, gleicht vielmehr einer ergänzenden Zugabe, sodass Litten und seinen Kollegen für eine sich im Hintergrund ansiedelnde theoretische Ordnung gedankt sei, ihre Texte aber vor allem hinsichtlich der Spezifik und Produktivität der Kombination von Real- und Zeichentrickfilm befragt werden sollen. Dem fassbaren Mehrwert einer solchen Wechselwirkung könnte sich mit Fragen nach ihrer Art und Beschaffenheit genähert werden, mit solchen nach den zusätzlich hinzukommenden Darstellungsmöglichkeiten, den Implikationen, Gründen, Folgen und Auswirkungen für die Rezeption und den Status der jeweiligen Einzelkomponenten. Bevor sich also nun die Aufmerksamkeit vollends auf die ausgewählten Filme und ihre jeweiligen Eigenheiten richtet, seien ihnen zuvor einige unter anderem den in aller Kürze angesprochenen Texten entstammenden Bemerkungen und Ansätze vorangestellt, die es im Zuge der noch ausstehenden filmischen Detailbetrachtungen zu berücksichtigen gilt.

Bei der zunächst nur äußeren Betrachtung besagter Hybride stellt man fest, dass es sich – unabhängig von der prozentualen Zelluloidverteilung auf Gezeichnetes und Realfilmisches – um ein recht mühseliges, wenn nicht kleinliches Unterfangen handelt, wenn es darum geht, eine eindeutige Antwort auf die Frage zu finden, wer oder was „zuerst“ da war. Ist es tatsächlich immer der Realfilm, der durch den Umstand, dass seine Akteure der „Spezies“ derer, die auf der Produktionsseite zu suchen sind, automatisch als privilegiert einzuordnen wäre und der in seiner natürlich gegebenen Überordnung und Großzügigkeit, die er sich im Zuge ersterer erlauben kann, dem Einbruch des Zeichentrickfilms in sein eigenes Terrain zustimmt? Wenn nun aber ein Zeichentrickfilm sowohl den Bewegungs- als auch den Belebungsaspekt zu speisen vermag – worin unterscheiden sich dann noch die gezeichneten Figuren im Hinblick auf ihren Belebtheitsstatus von „echten“ Menschen? Kann ihre Verselbstständigung nicht so weit gehen, dass ein Rückbezug auf den Zeichner, der sie schuf, versagt bleibt? Oder gibt schlichtweg die erste Szene Aufschluss über die Seite, der das fragwürdige Filmserzeugnis „offiziell“ zuzuordnen ist? Letztendlich handelt es sich hierbei allerdings um formalistische und katalogisierende Fragen, und obwohl es zweifellos von Interesse ist, ob angesichts eines vorprogrammierten Machtkampfes und des Gefühls von Unerträglichkeit, das oftmals mit einem undefinierbaren Schwebezustand einhergeht, irgendwann eine letzte Zuordnung und Entscheidung zugunsten einer Seite getroffen werden muss, welche Regeln – echte oder gezeichnete oder echte *und* gezeichnete – ab dem Zeitpunkt der Zusammenkunft gelten und wie zur Verfügung stehendes Potenzial der Einflussnahme und Zuschauerlenkung aufzuteilen und auszuspielen ist, werden besagte Fragen individuell zu klären sein.

Was nun aber auffällt, wenn vom (frühen) Zeichentrickfilm, der Eingang in den Realfilm fand bzw. dem von selbigem Asyl gewährt wurde, die Rede ist, ist neben der reichen Vielfalt an für den Film relevanten Funktionsvariationen – „die komische, die ludische, die medien- oder auto-reflexive und die spektakuläre Funktion sowie die Betonung des Autors, die Verdeutlichung des

Fantastischen, die Illusionsstörung, aber auch die Illusionsförderung“ (Feyersinger 2007: 115) – außerdem die Tendenz zu einer Zusammenkunft auf einem für beide Seiten höchst vertrauten Terrain, dem Zeichenblatt, -brett oder -tisch. Die Situierung auf solch einer Kreativfläche lässt unwillkürlich an eine glorifizierte und vorgeblich repräsentative Urszene der Zeichentrickkunst denken, an geneigte Tischplatten, überfüllte Aschenbecher, flinke Hände und die durch ein offenes Fenster deutlich vernehmbare Stimme eines schieberbemühten Zeitungsjungen, der das heutige „Extrablatt!“ anpreist, all das inszeniert im Zeitraffer des Slapsticks und untermalt von fröhlicher Drehorgelmusik.

Assoziationen wie diese verweisen, wenn auch zweifellos mit von Grund auf subjektiven Mitteln, auf eine beinahe natürliche Grundnähe des Zeichentrickfilms zum frühen (und vornehmlich stummen) Film und belegen zugleich die häufigen Berichte über das im Rahmen von “action analysis classes” (Maltin 1980: 43) zugunsten von Bewegungsstudien zurate gezogene Stummfilmmaterial: “Here, animators and their assistants studied live-action film (including the work of Charlie Chaplin and other silent comedians), as well as studio cartoons, to explore the dynamics of movement.” (ebd.) Der Vergleich liegt nahe: Während der Tramp bedingt durch seine charakteristisch abgehackten Bewegungen und die Überbetonung von Körperkomik, die ihm der Slapstick vorgibt, zum Ding wird und einer Zeichentrickfigur ähnelt, vollzieht sich an Mickey und Co. im Gegenzug ein ausgereifter Anthropomorphismus – beides berichtet vom steten Reiz des Anderen, das durch die Kontrastierung zwischen Vorher und Nachher, aber natürlich, wie in diesem Fall, vor allem durch das parallele Vorhandensein in einem Filmbild umso deutlicher hervortritt.

Aus Zeichentrickperspektive gipfelt besagte Vermenschlichung jedoch nicht etwa in zunehmendem Realitätsanspruch, wie er sich vor allem in Disneys abendfüllenden Produktionen (etwa *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) entlud und den Siegfried Kracauer als Verrat am Medium scharf kritisierte – “What holds true of photographic film does of course not apply to animated cartoons. Unlike the former, they are called upon to picture the unreal—that which never happens. In the light of this assumption, Walt Disney’s increasing attempts to express fantasy in realistic terms are aesthetically questionable precisely because they comply with the cinematic approach.” (1960: 89). Vielmehr liegt das Augenmerk in der Tat auf der jeweiligen Medienspezifik und dem Mehrwert, der sich aus der Kopplung unterschiedlicher Komponenten (Real- und Zeichentrickfilm) ergibt; Lotman präzisiert es, wie folgt: „Bedeutende künstlerische Möglichkeiten birgt die Verbindung von fotografischer und Trickwelt, allerdings unter eben der Bedingung, daß jede von ihnen in ihrer Spezifik zutage tritt.“ (2004: 125) Zeichentrickfiguren leben, aber man verwechselt sie nicht mit menschlichen Schauspielern.

Die Grundlage für dieses Leben ist Bewegung bzw. das ambitionierte Bestreben der Zeichner, ihre Figuren in Bewegung zu versetzen. Mithilfe dieser Wortverbindung lässt sich wiederum das elementare Wesen von Fortschritt umschreiben, vornehmlich solchem, der auf Maschinenkraft fußt. Bestimmte Vorgänge werden angestoßen, in Gang gebracht, erleben eine Automatisierung, bis der Eindruck entsteht, dass alles wie von selbst abläuft, und schließlich aus Gewohnheit die gefestigte Überzeugung von Selbstständigkeit wird, die den Vergleichspartikel zwar nicht verschwinden lässt, aber dafür sorgt, dass er nicht mehr mitgedacht wird. Fabriken werden zu atmenden und unentwegt schnaufenden und ratternden Organismen – Chaplin berichtete in *Modern Times* (1936) von Menschen verzehrenden Maschinen –, während die aus Bleistiftstrichen zusammengesetzten Miniaturwesen auf der Zeichenfläche eigenmächtig ihre Kunststücke vollführen. Mit dem Erwerb eines Selbst gehen jedoch naturgemäß Verpflichtungen und Erwartungen einher, wie sich schon bald an Mickey Mouse – Walt Disneys Aushängeschild – zeigen sollte,

dem seine gezeichneten Grausamkeiten zum Vorwurf gemacht wurden.¹ Als Reaktion auf die Empörung, die aus der Überzeugung resultierte, dass von mit einem Bewusstsein versehenen Wesen ein gewisses Maß an Moralempfinden und das Erfüllen einer Vorbildfunktion zu erwarten wäre, formulierte Disney im Verlauf der 30er Jahre einen Kodex, der besagte, dass zugunsten des Eindrucks von Harmlosigkeit Gewalt in Zukunft nur noch gegen die durch Fettpolster geschützten Hinterteile der Figuren zu richten sei (vgl. Platthaus 2001: 49). Mit dieser Neuerung und Abschwächung von zuvor nicht Zensurwürdigem wird an dieser Stelle allerdings vorgegriffen. Statt also schon jetzt das erstaunliche Übermaß an nicht kindgerechter Unterhaltung zu bemerken, sei den Dr. Frankensteins der Zeichentrickkunst eine vorläufige Verschnaufpause gegönnt, in der sie den Spiel- und Experimentierraum, den sie sich selbst geschaffen – da immerhin eigens erzeichnet – haben, ohne Einschränkungen und Moralpredigten, die möglicherweise ohnehin auf einer falschen Vorstellung von beabsichtigten Zielgruppen gründen würden, auskosten können.

Als Setting lässt sich also eine Umgebung festlegen, die eine Inszenierung des zeichnerischen Arbeitsprozesses zulässt. Danach dürstend, die naturgegebene Statik von Papier und Bleistift zu überwinden und mithilfe dieser einfachen Mittel Bewegung erfahrbar zu machen, macht sich der Zeichner – ob nun zu sehen in voller Gestalt oder lediglich in Form einer scheinbar anonymen Hand – kurzerhand daran, in aller Schnelle und mit wenigen Strichen eine Figur zu entwerfen, die auf dem Zeichenblatt prompt zum Leben erwacht. Es ist die Bewegung der gezeichneten Wesen, die die Transformation vom Real- zum Hybridfilm einläutet und zudem Fragen nach dem Verhältnis zwischen Zwei- und Dreidimensionalität, dem Kontrast zwischen Figur und Grund stellt.

Das potenzielle Problem ist naheliegend: “Despite unstinting efforts to achieve depth and perspective, the cartoon is still a two-dimensional medium. To sustain the illusion of reality—or the suspension of disbelief—the show must be kept moving. But this must be done without the audience’s becoming conscious of the constant movement.” (Thomas 1958: 106) Und in der Tat ist die postulierte Dreidimensionalität ein fragiles Konstrukt, das jederzeit – bei jedem Standbild, jedem von Produktionsseite aus nicht kontrollierbarem Innehalten des Zuschauers – einzustürzen droht, weil ein Gewähr-Werden von Flachheit die Illusion gefährdet. Im „reinen“ Zeichentrickfilm wird bereitwillig angenommen, bei den Figuren handle es sich um Objekte *im* Raum, die sich durch ihre Fähigkeit, diesen zu durchqueren, deutlich vom starren Hintergrund abheben und als Teil des Vordergrunds qualifizieren – gegebenenfalls unter Beachtung bestimmter Hinweise: “The nature of the medium dictates the poses of the characters. The figures must stand out against the backgrounds, and they do this best in profile.” (ebd.: 106/107) Gesellt sich nun der Zeichner zu seinen Zeichentrickfiguren, werden diese um eine Ebene „zurück“ versetzt und dadurch degradiert, dass sie plötzlich jener Flächigkeit zugewiesen werden, die zuvor dem Hintergrund vorbehalten war.

Die realfilmische Hand vollführt dabei die Zeichengeste, die entweder als Ursprung des – in aller Buchstäblichkeit – belebenden Gesamtvorgangs oder aber als Rückbezug auf das Menschliche,

¹ Terry Ramsaye (*Motion Picture Herald*, 28.02.1931): “Mickey Mouse, the artistic offspring of Walt Disney, has fallen afoul of the censors in a big way, largely because of his amazing success. Papas and mamas, especially mamas, have spoken vigorously to censor boards and elsewhere about what a devilish, naughty little mouse Mickey turned out to be. Now we find that Mickey is not to drink, smoke, or tease the stock in the barnyard. Mickey has been spanked. / It is the old, old story. If nobody knows you, you can do anything, and if everybody knows you, you can’t do anything—except what every one approves, which is very little of anything. It has happened often enough among the human stars of the screen and now it gets even the little fellow in black and white who is no thicker than a pencil mark and exists solely in a state of mind.” (Maltin 1980: 37)

das durch die gestaltliche Präsenz der zeichnenden Hand wieder aufgerufen wird, gewertet werden kann. Weiterhin bildet selbige natürlich jenen entscheidenden Kontrast zu allem Gezeichneten, der dessen zweidimensionale Beschaffenheit hervorzuheben oder aber zu verschleiern vermag, indem durch die als selbstverständlich markierte Doppelpräsenz von Verschiedenartigem dazu angehalten wird, alle Elemente unter der großen Überschrift und dem allgemeinen Status der Dreidimensionalität zusammenzufassen. Warum sollten immerhin, wenn schon die Zeichnerhand in den Raum hineinragt, die Figuren, die sie streift, dies nicht auch können? Entscheidungsfragen nach endgültigen Statuszuweisungen neigen allerdings zur Unergiebigkeit und scheinen dem Typus nach auf einer klaren Positionierung zwischen Huhn oder Ei zu beharren, darin zu gipfeln, dass sich zwei Argumentationsstränge immer wieder gegenseitig einholen, sodass nun noch einmal mit allem Nachdruck festzuhalten sei, dass das als entscheidend eingestuft werden kann und soll, was sich als Ergebnis der hybriden Zusammenkunft präsentiert, nämlich Zeichner und Figur in einem Filmbild, nicht jedoch die jeweilige als gegeben angenommene Vergangenheit der Einzelakteure (Was mag die körperlose Hand sonst noch gezeichnet haben? Wo sind die gezeichneten Wesen außerdem aufgetreten?), auch nicht technische oder finanzielle Aspekte² und ebenso wenig umständliche Rekonstruktionen dessen, wie es zu solch einer Begegnung zwischen Zeichnendem und Erzeichnetem kam. Diese soll nicht als Folge, sondern als Voraussetzung betrachtet und nach den Besonderheiten der aus ihr resultierenden Interaktionen befragt werden, die wiederum jenen Zwischenraum repräsentieren, der eine Natürlichkeit heraufbeschwört, die auf eine nachträgliche Enträtselung der einzelnen Komponenten verzichten lässt und ihr Beieinander als Einheit versteht.

Fraglos existiert eine Grenze, und es ist nicht nur ihr Status als solche, sondern vor allen Dingen auch die Möglichkeit, sie zu überwinden, die auf den Umstand zurückverweist, dass es sich um „zwei unterschiedliche Medien mit je eigenen Ausdrucksformen“ (Schrey 2010: 21) handelt. Besagte Grenze „sollte jedoch graduell und nicht absolut gedacht werden und genügend Spielraum für originelle Begegnungen bieten“ (ebd.), die ihre Entsprechung in besagten Interaktionen finden und deren individuelle Besonderheiten noch im Einzelnen zu untersuchen sein werden. Diesen Detailbetrachtungen seien jedoch, da sie ihnen allen in unterschiedlichem Ausmaß eigen zu sein scheinen, zwei Merkmale in aller Kürze und mit dem Vorbehalt, sie im Folgenden anhand konkreter Beispiele auszuführen, als Leitfaden vorangestellt:

Zum einen lässt sich eine gewisse Bühnenstruktur nachweisen, die sich nicht, wie in *Gerties Fall*, in einer den Bühnenbegriff gegenständlich ausfüllenden Version mit parallel am gleichen Ort sich ansiedelndem Zuschauerraum als Gegenpol (bzw. mit einer entsprechenden und durch das Einspielen akustischer Spontanreaktionen – im Wesentlichen: Applaus – beglaubigte Implikation) erschöpft, diese aber natürlich einschließt und ihr die Rolle eines figurativen Exempels zuweist, sondern sich generell durch einen Vorführ- und Präsentationscharakter auszeichnet. Denn ebenso wie die „große“ Bühne, die mit ihren hölzernen Brettern auf alleinige Gültigkeit pocht, vermag auch die kleine papierene ähnliche Effekte zu evozieren. In diesem Fall wird nämlich das Zeichenblatt zur Leinwand und damit zur Bühne und erlaubt dadurch nicht nur eine „ironische Reflexion der Entstehung der Trickfigur und des Films selbst“ (o.V. 1982: 5), sondern schafft zugleich einen „Schauraum“, innerhalb dessen die gezeichneten Figuren ausgestellt werden, gestisch auf sie verwiesen wird. Diese Geste beschränkt sich in der Regel auf die reine Zur-

² Letztere spielten beispielsweise bei Disneys *Alice*-Filmen eine nicht zu unterschätzende Rolle: “The amount of interaction between Alice and her animated friends varied from one episode to the next—depending, no doubt, on exigencies of time and money. In some entries Alice hardly appears at all, while in others there are ingenious devices that maximize the fantasy of live and cartoon figures interacting.” (Maltin 1980: 30/31)

schaustellung von auf Körperlichkeit basierenden Aspekten, gipfelt in an die Zuschauerschaft herangetragenen Aufforderungen, Zeuge von Kunststücken zu werden, die im Wesentlichen darauf basieren, dass die betrachteten Figuren über einen Körper verfügen, über den jedoch von außen ebenfalls verfügt wird, was wiederum die Herausbildung eines eigentümlichen Besitzverständnisses und -verhältnisses bedingt.

Fragen, die sich stellen könnten, wenn man sich mit einer solchen Konstellation bestehend aus Präsentierendem und Präsentiertem konfrontiert sieht, ließen sich möglicherweise auf solche nach dem besonderen Reiz der Parallelpräsenz des Zeichners bzw. seiner metonymischen Hand festlegen. Als Beigabe zum in der Zeichentrickfigur begriffenen „Eigentlichen“ – immerhin ist sie es, die *vorsätzlich* gezeichnet wurde, um sie in filmischer Form zu präsentieren – füllt er eine Rolle aus, die nicht nur aufgrund seiner Stofflichkeit einen grundsätzlichen Kontrast zum gezeichneten Rest darstellt, sondern auch vor allem aufgrund seiner elementaren Verfügungsgewalt, und nimmt eine Position ein, die seltsam schwankt, weil unklar bleibt, ob er hinzukommt oder schlichtweg im Bild *bleibt*. Er pendelt zwischen dem Status einer Aufsichtsperson und dem eines Anstifters hin und her, oder ist es vielmehr ein Einschreiben der eigenen Person, *eine* Version einer Signatur? In jedem Fall *lässt* er geschehen – Geschehen-Lassen jedoch im Sinne einer marionettengleich auferlegten Passivität und der entsprechenden Anleitung von oben oder insofern, den Dingen und Figuren freien Lauf zu lassen?

Gleichwohl besteht der Bodensatz dessen, was auf einen „offiziellen“ gemeinsamen Nenner gebracht werden kann, abzüglich aller Freiheiten, die zudem meist nur pro forma – da nicht natürlich gegeben, sondern als Leihgabe hinzugezeichnet – als solche bezeichnet werden könnten, in der Bändigung der Zeichentrickfiguren durch den Zeichner. Aber ob nun Peitsche oder Zeichenstift, ist im Grunde einerlei, was wiederum zum zweiten sich durch alle Filmbeispiele ziehenden Merkmal überleitet: die Unterdrückung der Zeichentrickfiguren, gepaart mit der Auflehnung selbiger im Zuge der gegen sie gerichteten Gewalt.

Natürlich lässt sich gerade der frühe Film und nicht nur der Zeichentrickfilm als sehr gewalttätig (und schlichtweg körperbetont) beschreiben, sodass vielleicht vielmehr davon gesprochen werden könnte, dass sich in letzterem im Hinblick auf Gewalt ein Exzess dessen, was bereits im Realfilm vorlag, entlädt. Auch ist die Fiktion der Handlung zweifellos die gleiche, jedoch ließe sich dem Zeichentrickfilm – vor allem demjenigen, der das Szenenbild mit dem realfilmischen Zeichner teilt – insofern eine Sonderstellung zuweisen, als dass hier der grotesk anmutende Vorgang zu beobachten ist, dass etwas gezeichnet und damit erschaffen wird, nur um es anschließend zu deformieren oder zu zerstören, was in der Summe – sich um eine objektive Betrachtung bemühend – als überaus destruktiv bezeichnet werden kann. Hinzu kommt, dass in Verbindung mit der Schlichtheit der Handlung geschilderte Situationen und erdachte Rollenbilder oftmals von vornherein so angelegt sind, dass es beispielsweise auf der Basis von Missverständnissen vermeintlich spontan jederzeit zu Gewalttaten kommen könnte, die zudem als einzig mögliche und sogar sich in aller Natürlichkeit in das Gefüge der Dinge einordnende „Problemlösung“ verkauft werden.

Ein eindrückliches Beispiel und zugleich einen chronologischen Vorgriff, dessen Nutzbarmachung hier allerdings aus Gründen der Anschaulichkeit verziehen sei, stellt *Alice the Whaler* (Disney 1927) dar: Eine auf einem Walfangschiff für Küchenarbeiten eingeteilte Maus schält Kartoffeln (und erinnert dabei verdächtig an die letzte Szene in Mickeys inoffiziellen Debütfilm: *Alice the Whaler*, 00:01:55 und 00:01:59 → *Steamboat Willie*, 00:07:14 und 00:07:17), erledigt Botengänge und rekrutiert einen Vogel zum Eierlegen. Diesem Unterfangen lässt sich von Beginn an die Anwendung von Gewalt attestieren, vom generellen Beanspruchen eines Geschöpfs, das

nicht einmal zur offiziellen Schiffsbesatzung gehört, sondern lediglich um einen Mast kreist bzw. sich zu einer kurzen Rast auf selbigem niederlässt (Disney 1927: 00:02:58), über die Ausbeutung von Schwächeren in Form eines Beanspruchens von normalerweise ohne vorheriges Einverständnis nicht annekrierbaren Eigenerzeugnissen (hier: Eier), bis hin zum Einfangen (ebd.: 00:03:06), Versetzen eines Schlages auf den Kopf des Fliehenden (ebd.: 00:03:45), Zerren (ebd.: 00:03:54), Würgen (ebd.: 00:04:09) und Drohen (ebd.: 00:04:21). Hinzu kommt, dass die Szenerie samt Requisiten weitere Gewalthandlungen erwarten lässt. Im Vordergrund zeichnet sich nämlich ein Hammer ab (ebd.), der durch seine Positionierung verhältnismäßig vergrößert erscheint und allzu deutlich hervorgehoben ist, als dass es sich bei ihm um einen Zufallsgegenstand handeln und er nicht als Peinigungsinstrument zum Einsatz kommen könnte. Es erscheint ausgeschlossen, dass der Vogel von vornherein pariert, weil sein potenzieller Gehorsam die Pointierung des Hammers ad absurdum führen würde. Dieser Möglichkeit wird nicht einmal die Zeit zugestanden, die es in aller noch so unwahrscheinlichen Theorie bräuchte, um nach letztlich fruchtlosen pazifistischen Bemühungen aus dem Bild zu treten und den Hammer zu holen – der Konflikt ist vorherbestimmt. Und in der Tat benutzt ihn die Maus, um die Eier simpel und brutal aus dem Vogel „herauszudrücken“ (ebd.: 00:04:30). Es scheint die Einfachheit solcher Rohheiten zu sein, die eine Universalrechtfertigung für sie bereithält; nahegelegt wird, dass sich Dinge dadurch bewegen lassen – auch metaphorisch: dass sie dadurch in Gang gesetzt werden können –, dass man den Platz, den sie einnehmen, mithilfe eines großen Gegenstandes frei macht und sie so an die für sie vorgesehene Stelle verweist. Es handelt sich dabei um eine schlichte Umverteilung, ein Schaden (gar ein seelischer am Opfer) wird nicht einberechnet. Was dieser kurze Ausschnitt samt den vorherigen Szenen weiterhin demonstriert, ist die Potenzierungsfähigkeit von Gewalt: Die Maus erfährt selbige, als sie vom ohnehin einschüchternden Chefkochkater mit der Eierbeschaffung betraut und als Zusatz mit einem Fußtritt bedacht wird (ebd.: 00:02:54), und gibt sie in der Unverhältnismäßigkeit und Maßlosigkeit der ungerecht Behandelten an den Vogel weiter, was als Folge ineinandergreifender und sich steigernder Reaktionen auf eine Kette von Gewalttaten verweist, die, wie sich an späterer Stelle noch zeigen wird, auch ontologische Grenzen zu sprengen vermag.

Diese deformierenden Eingriffe verharren allerdings nicht unter dem Deckmantel der Geschlossenheit einer vollends gezeichneten Welt, die die gegebenenfalls sadistischen Intentionen des Zeichners zu verschleiern sucht. Der gemeinsame Auftritt von Figur und Schöpfer offenbart das scheinbare Vergnügen am permanenten Missbrauch ersterer, zuweilen sogar ihrer gewaltsamen Zerlegung und anschließenden Rekonstruktion, betont „the close connection between laughter and violence“ (HTTP 2), wobei die Rücknahme zugefügter Schäden dadurch, dass diese schlichtweg von neuen Untaten überlagert werden, eine Unverbindlichkeit nahelegt, die sich im Normalfall nur gegen Unbelebtes richten dürfte. Tatsächlich fühlt man sich an einen Baukasten erinnert, deren Einzelbestandteile nach Belieben in eine bestimmte Form gebracht, umgeformt und auch zerstört werden können, an eine Spielwiese. Zeichentrickfiguren werden animiert, *belebt*, um sie wie Dinge zu behandeln, wobei die anvisierte Schadenfreude nur dadurch zu ihrer vollen Entfaltung gelangt, dass es sich bei ihnen nun einmal *nicht* um Dinge handelt. Einer solchen Unbarmherzigkeit zuträglich erweist sich darüber hinaus der schlichte Umstand, dass sie sich innerhalb des Mediums (Zeichentrick-)Film abspielt: „For in animation, you are dealing not with pictures that will be hung on the wall and studied, but with moving figures. It is the most ephemeral of the arts.“ (Thomas 1958: 151) Die Vergänglichkeit der bewegten Bilder bedingt ein automatisches oder zumindest bereitwillig empfangenes Vergessen, jedem Szenenwechsel entspringt eine Erneuerung, die völlig unkommentiert bleibt – der von einem Felsen in den Boden

gestampfte Zeichentrickkörper ist in der Folgeszene wie durch ein Wunder aufgerichtet und frei von äußerlich sichtbaren Verletzungen, von Dynamit bis auf die Haut heruntergebranntes Fell wieder nachgewachsen.

Aber es sind nicht nur herunterstürzende Flügel, reichlich TNT und überdimensionale Hämmer, die auf fundamentale Misshandlungsintentionen rückverweisen, auch subtilere Verantwortungslosigkeiten fallen in die gleiche Kategorie und lassen sich etwa dann ausmachen, wenn der Zeichner seine Figuren sich selbst und ihrem Schicksal überlässt, sie in Situationen schickt, in denen es fast ausgeschlossen ist, dass sie *nicht* in mitten in den Raum hineingezeichnete Löcher fallen, oder sie mit Kontrahenten konfrontiert, die eine über alle Maßen ungerecht(fertig)je Übermacht verkörpern, sodass es beinahe unmöglich wird, sich *nicht* mit ihnen anzulegen. Geködert werden sie mit einem unversehrten Körper zu Beginn jeder neuen Szene, natürlich ohne Gewähr auf den jeweiligen Ausgang selbiger. Unvermittelt denkt man an Bestechung, an Gehirnwäsche und eine allumfassende Amnesie, an die Behauptung kaum erwähnenswerter Halbwertszeiten, die Beteuerung, die begangenen Gewalttaten seien lediglich kurze Attraktionen ohne Gültigkeit. Stets schwingt das Versprechen einer Läuterung mit, was die Tatsache, dass die geschilderten Gewaltszenen immer wieder aufgeführt werden, mit der Assoziation des Aufsa-gens von Büssermantras und der Bekämpfung von Quantität mit Quantität verknüpft. Dennoch sind die Rollen festgelegt, die des Peinigers und die des Gepeinigten, weshalb der Gegenschlag bzw. schlichtweg der logische Gegenentwurf im Grunde ebenso vorprogrammiert ist wie die Ursache für selbigen, und zudem letztendlich nötig, um die beschriebene Folter überhaupt zeigen zu dürfen und dennoch ein Mindestmaß an Moral- und Gerechtigkeitsempfinden speisen zu können.

Denn was die ausgewählten Filme ebenfalls allesamt gemeinsam haben, ist die Unabwendbarkeit aufkeimender Rebellion, die nicht nur als Ausgleich zu den erlittenen Torturen fungiert, sondern zugleich als Beweis für das Vorhandensein einer Persönlichkeit, eines Lebenshauchs, vielleicht sogar *Lebenslaufs*, dient und entsprechende Merkmale hervortreten lässt, denn (nur) wer aufbegehrt, so scheint es, hat (eine) Persönlichkeit. Ihre einzelnen Aspekte – wobei jene anarchischen besonders deutlich mit Individualität und spezifischen Eigenheiten in Verbindung gebracht werden können und auch von vornherein entsprechend besetzt sind – müssen *plötzlich* hervorbrechen, der Zeichner muss – *vermeintlich!* – von ihnen überrascht werden, sodass die Überlegenheit, der er sich sicher glaubte, plausibel untergraben werden kann.

Die Schwierigkeit besteht nun in einer glaubwürdigen realfilmischen Überraschungsbekundung, die natürlich im Gegensatz zu allen beliebig formbaren gezeichneten Elementen nicht ohne Weiteres zeichnerisch behauptet werden kann. Überlegungen wie diese führen weiterhin zu der Erkenntnis, dass die Tendenz zur Auflehnung bzw. deren authentische Umsetzung eng verknüpft ist mit dem Beharren auf und der überzeugenden Belegung von Zufällen, auf die es entsprechend unvorbereitet zu reagieren gilt, was zu realisieren sich als umso kniffliger erweist, weil der Zeichentrickfilm bekanntermaßen vollständig intellektueller Kontrolle unterworfen ist und im Normalfall nicht mit zufälligen und vom unmittelbaren Auge der Kamera unkontrollierbaren „Wirklichkeitseinsprengeln“ aufwarten kann, wie sie etwa in *Le Repas de Bébé* (Lumière, 1895) in Form von wehenden Blättern im Hintergrund die Zuschauerschaft begeisterten und die Kra-cauer als Indiz dafür einordnete, dass der Film der ungestellten Realität zustrebe (vgl. 1960: 60). Als Folge dessen darf der Zeichner *im* Zeichentrickfilm sein Wissen um das Schicksal der Figuren nicht ausspielen, seine Hellsicht nur eine Szene überdauern lassen, er darf der noch ausstehenden Handlung und etwaigen Pointen nicht voraus sein, darf zwar den Lauf der Dinge mithilfe seines Zeichenstifts nach Belieben ändern, aber die daraus erwachsenden Folgen nicht abschät-

zen können – so jedenfalls die offizielle Version. Dennoch schwingt natürlich das Bewusstsein mit, dass er zuweilen in einem Kontext auf bestimmte Situationen vermeintlich spontan reagieren muss, den er selbst erdacht hat, was, sobald auch nur die vage Möglichkeit aufkeimt, dass diese Vorkenntnisse den Ausgang der Geschichte entscheidend mitbestimmen, sogleich den Wegfall der Bereitschaft, sich auf das konstruierte Illusionsgebilde einzulassen, bedingt. Dieses erweist sich in seiner Gesamtheit als ebenso fragil wie die als gegeben markierte Dreidimensionalität der Figuren, und auch die bereits gestellte Frage nach dem Grad „zulässiger“ Gewalttaten leitet direkt über zu jener übergeordneten nach Störfaktoren, die den bereitwilligen Glauben an die Echtheit des Gezeigten – gegebenenfalls nur für die Dauer des unmittelbaren visuellen Konsums der Filmbilder – gefährden können.

Daraus folgt unvermeidbar die Notwendigkeit einer fundierten Auseinandersetzung mit potenziellen Problemen, etwa in Form des Ausmachens von Kippmomenten, die beispielsweise dann eine Rolle spielen, wenn aus der Befriedigung heimlich gelebter Schadenfreude auf Seiten der Zuschauer, die als Gegenentwurf zu allzu misstrauenserweckenden Happy Ends fungiert, moralische Entrüstung wird.

Hierbei handelt es sich allerdings nicht um ein Problem, das die Anwesenheit gezeichneter Wesen voraussetzt, immerhin muss jedes Fiktiverzeugnis ein gewisses Grundmisstrauen bedienen und im besten Fall minimieren. So können sich auch die besten Absichten, wenn es darum geht, sich auf die *Illusion Film* einzulassen, wandeln, wenn etwa Dinge gezeigt werden, die in irgendeiner Weise Anstoß erregen. Als besonders interessant erweist sich hier aber der Unterschied zu körperliche Empathie hervorrufenden Gewaltdarstellungen, sodass gesagt werden könnte, dass die optische Sensation keine Kritik an der Zumutung des Sehen-Müssens und anschließenden Gesehen-Habens von Untaten bedingt, sondern am Zeigen selbiger, also nicht am Voyeurismus, sondern am Exhibitionismus, obwohl eines das jeweils andere speist. Nun ist der aufgeklärte und auf politische Inkorrektheit geeichte Zuschauer ohnehin für die Entlarvung entsprechender Unstimmigkeiten prädestiniert; da jedoch filmisch Behauptetes bzw. dessen potenzielle reale Grundlage nicht unmittelbar verifiziert werden kann, findet eine Verlagerung dessen statt, was das Filmerlebnis in diesem Moment stört, und die spontane Empörung richtet sich nicht gegen vorgebliche Tatsachen, sondern deren Darstellung, was wiederum eine Konfrontation mit dem Film als Produkt bewirkt und ihn als künstliches Erzeugnis ausweist. Grundsätzlich besteht, sobald das Medium als solches hervortritt, immer die Gefahr einer Illusionsstörung, die von moralischen Fragwürdigkeiten zusätzlich begünstigt wird.

Wenn also in dem Imagefilm *How Walt Disney Cartoons Are Made* (Disney 1939), den Leonard Maltin als „early infomercial“ (ebd.: 00:00:12) bezeichnet und der erneut einen chronologischen Vorgriff zu punktuellen Demonstrationen darstellt und daher eine gewisse Entfernung zur Themenstellung zulässt, ein körperloser Erzähler verlauten lässt, dass „hundreds of pretty girls in a comfortable building all their own, well-lighted, air-conditioned throughout“ (ebd.: 00:05:26) und „more pretty girls“ (ebd.: 00:06:02) bestimmte Arbeiten verrichten, ist es natürlich die Art der Charakterisierung, die einer beliebigen oberflächlichen Zuschreibung ohne jeden Gehalt gleichkommt, die aufmerken lässt und unangenehm aufstößt; dass im *Inking/Painting Department* tatsächlich nur Frauen arbeiteten, ist dabei für eine Bewertung unerheblich. Ohnehin lässt sich als wirklich *filmisch* nur die Art der Präsentation bezeichnen, mehr der Erzählfluss als die Erzählung selbst. Zwar könnte natürlich an der bewussten Auswahl oder dem Verschweigen von Informationen Kritik geübt werden, auch am grundsätzlichen Nennen *bestimmter* Informationen, dennoch ist die Reichweite eines Films, der sich wie der genannte die Nachbildung eines tatsächlichen Ablaufs auf die Fahnen geschrieben hat, dabei aber offensichtlich Kanten

glättet und Probleme negiert, begrenzt. Was er im Höchstfall erreichen kann, ist eine interne Plausibilität, ein „Es *könnte* wirklich so sein!“, nicht jedoch eine dokumentarische Glaubwürdigkeit. Als realistisches Ziel lässt sich ein solider, gewissermaßen beglaubigter Konjunktiv festlegen, der allerdings an Bedingungen geknüpft ist und zumindest aus der Sicht heutiger Zuschauer von einem in aller Selbstverständlichkeit vorgetragenen „pretty“ zum Einsturz gebracht werden kann.

Filmintern jedenfalls überlagern Möglichkeiten entsprechende Tatsachen, und auch für diese Arbeit stellen sie in erster Linie den entscheidenden Faktor dar, verfügen aber unter Umständen über das Vermögen, übergriffig zu werden, ihren Wirkungsradius um die Realität zu erweitern. Voraussetzung dafür ist aber natürlich zunächst die Untermauerung all der *Könnte*- und *Hätte*- und *Wäre*-Formen, erst dann kann man sie ausschicken, die Leinwand zu durchbrechen. So endet also dieser kleine Exkurs mit einer Rückbesinnung auf die Zeichentrickfiguren, denen ein so entscheidender Anteil an den hier zu untersuchenden Filmen zuzuschreiben ist und deren Beglaubigung und Authentifizierung besonderer Manöver bedarf. Es gilt, Fragen danach zu klären, wie weit man gehen kann, was gezeigt und – vor allen Dingen aus dem Nichts – *herbeigezeichnet* werden darf, welche und wie viele „Zufälle“ zumutbar sind, wie viel Input riskiert werden kann, denn zweifellos gilt – je mehr Eindrücke, desto höher das Identifikationspotenzial und die Wahrscheinlichkeit einer Übereinstimmung mit eigenen Erfahrungen, was wiederum automatisch einen Abgleich des Bekannten mit dem auf der Leinwand Präsentierten nach sich zieht und Zweifel hervorruft, natürlich das Filmische betreffend, da die Realität ein zu hohes Ansehen genießt, als dass sie Probleme hätte, sich in Vertrauensfragen gegen Zelluloid zu behaupten. Ward Kimball betont entsprechend: „As long as we deal in fantasy, we are on safe ground. The eye has no basis for comparison. But the more we try to duplicate nature realistically, the tougher our job becomes. The audience compares what we draw with what it knows to be true. Any false movement is easily detected.“ (Thomas 1958: 147)

Demnach käme Glaubwürdigkeit dadurch zustande, dass die Wahl der Protagonisten auf Fantasiegestalten fällt. Allerdings ist es die Alternativversion dieser These, die im Wesentlichen weiterverfolgt werden soll: dass sich nämlich Glaubwürdigkeit *trotz* Fantasiegestalten einstellt. Dadurch lassen sie sich nicht auf einen fantastischen Raum festlegen und tendieren zu räumlichen und stofflichen Übergriffen, von deren Möglichkeit die Anwesenheit des Zeichners im gleichen filmischen Bild wie seine Schöpfungen berichtet. Aber unabhängig vom Setting und den ihnen zur Seite gestellten Co-Artisten erwächst für sie aus der von außen an sie herangetragenen Beliebtheitszuschreibung die Notwendigkeit zur Verantwortungsübernahme und adäquaten Reaktion auf das Wissen um ihre Wirkung auf den Rezipienten, was bereits an Mickey's an früherer Stelle erwähnten Diskreditierung durch besorgte Eltern deutlich geworden sein dürfte. Dennoch trägt der peinigende Zeichner die Urschuld, schließlich begann er mit den Ungerechtigkeiten, sodass den unter Umständen ebenfalls aus der Reihe tanzenden Zeichentrickfiguren grundsätzlich großzügiger begegnet und ihnen ihre Rebellion gegönnt wird.

Hinzu kommt, dass eine Auflehnung der gezeichneten Wesen natürlich ohnehin ein gefälliges Mittel darstellt, um der Gefahr eines Illusionsbruchs als „Rache“ am zeichnenden Übeltäter vorzubeugen und die Aufmerksamkeit von seinen Zweifelhaftheiten abzulenken – es soll der Eindruck eines adäquaten Gegengewichts zur erduldeten Schikane entstehen. Im Zuge dessen stellt sich jedoch die Frage, ob es sich bei diesen immerhin *eingezeichneten* Erhebungsbewegungen um vom Zeichner hingeworfene Brotkrumen handelt, die unter Beibehaltung aller Handlungsmacht lediglich den Schein tatsächlicher Freiheit wahren sollen, diese allerdings nur leidlich repräsentieren, oder aber seine Kontrolleinbußen manifest werden und nicht mehr ohne Weiteres

in eine positive Bilanz offiziell zulässiger Befugnisse umgewandelt werden können, weil bestimmte Vorgänge angeregt worden sind, die auch ein Zeichengott nicht aufhalten kann. Wenn beispielsweise Frederick S. Litten Filme, um sie als Hybride einzuordnen, innerhalb derer gezeichnete und menschliche Charaktere in einer realfilmischen Umgebung interagieren, danach befragt, ob sich bei der Zeichentrickkomponente “any ‘impact’ on its real environment” (HTTP 1) in Form von sichtbaren Spuren ausmachen ließe, könnte mit dem Wissen um eine gewisse ab einem bestimmten Punkt sich einstellende Unerreichbarkeit ausschwärmender Zeichentrickfiguren “real” semantisch erweitert und nicht nur auf die vorliegende Kontextbedeutung, die lediglich die filminterne realfilmische Welt umfasst, reduziert werden, sondern stattdessen mit der darüber hinausgehenden, die Leinwand hinter sich lassenden *echten* Welt in Einklang gebracht werden, auf die der Zeichner keinen Einfluss mehr hat, weil er sie nicht mit der Kraft seines Zeichenstifts umformen, keine Löcher als Falle für die Flüchtenden in sie hineinzeichnen kann. Einmal in diese Welt entkommen, verfügen „seine“ Zeichentrickfiguren über einen fundamentalen Vorsprung, der nicht in quantitativen Maßeinheiten angegeben werden kann und sich schlichtweg als uneinholbar bezeichnen lässt. Das Bild, das die Welt – die *echte* Welt – fortan von ihnen hat, rangiert in Kategorien des Realen und lässt sich nicht leichtfertig von Bleistift und Radiergummi aufheben. Dies und alles Weitere wird im Folgenden allerdings am besten „vor Ort“ zu klären sein, sodass sich nun der Vorhang für die ausgewählten Filmbeispiele hebt.

2.1. *The Enchanted Drawing* (J. Stuart Blackton, 1900)

Gleich der hier an erster Stelle aufgeführte Film befördert eine Kontroverse an die Oberfläche, die aus der Frage hervorgeht, wem die Ehre zusteht, den ersten Zeichentrickfilm der Geschichte zu Papier und auf die Leinwand gebracht zu haben. Die Chronologie ist auf Seiten von Blacktons *The Enchanted Drawing*, ein Argument, dem Film diese Ehre abzusprechen, besteht dagegen in der Tatsache, dass „noch keine Einzelbildschaltung verwendet wird“ (Schrey 2010: 8). Dieses für den Zeichentrickfilm übliche Verfahren beschreibt das Erstellen, Montieren und Abspielen von Einzelbildern zu dem Zweck, dass der Eindruck einer (je nach Anzahl der Bilder pro Sekunde mehr oder weniger) flüssigen Bewegung entsteht. In diesem Sinne könnte man den animierten Film als ins Endlose übersetzten Stopptrick bezeichnen.

Die wenigen Stopptricks, die in *The Enchanted Drawing* das Bild einer statischen und ohne Unterbrechung gnadenlos weiterfilmenden Kamera untermauern, sind realfilmischer Natur – man kann sich vorstellen, dass Blackton in seiner Position verharret und in der Zwischenzeit die Zeichnung vor ihm ausgewechselt wird. Hinzu kommt, dass sich bei den gezeichneten Elementen dieses Films in der Tat keine echte Bewegung nachweisen lässt, stattdessen ließe sich von einem Bildwechsel sprechen, der entscheidende Bruchteile ausspart, einem Vorher/Nachher; die potenzielle Bewegung, die den entsprechenden Zwischenraum ausfüllen *würde*, muss vom Zuschauer gedanklich ergänzt werden. Immerhin verspricht der Titel zunächst aber auch nur eine Zeichnung (“drawing”), der Zusatz, dass sie zudem “enchanted”, also verzaubert oder verwunschen, ist, lässt nicht zwangsläufig auf Bewegung schließen, als vielmehr auf eine unbesetzte Veränderung. Dennoch legt der filmische Kontext die Wahrscheinlichkeit nahe, dass besagte Zeichnung ihrer absoluten Statik enthoben wird.

Ohnehin täte man diesem Frühwerk Unrecht, würde man darauf beharren, er *verharre* in einem Umblättern. Es mag sein, dass man sich durch die Überschaubarkeit unterschiedlicher Zeichnungen an die in den verschiedensten Verklärungsabstufungen vielfach reproduzierte und als

typisch markierte Animatorengehalte erinnert fühlt, die darin besteht, eine Zeichnung hochzuheben, sodass darunter eine weitere zum Vorschein kommt. Unter der Voraussetzung, diesen Ablauf mit einer gewissen Geschwindigkeit zu realisieren, lassen sich rudimentäre Anfänge und Anklänge von Bewegung ausmachen, die auf einer Täuschung des Auges beruhen, für die selbige aufgrund des beschriebenen Entwicklungsstandes jedoch in der Tat zugedrückt werden müsste.

Faktisch spart der Film den „Lösungsweg“ aus, vereint in einer kurzen Episode lediglich Ausgangspunkt und Endergebnis (eine beispielhafte Wandlung ohne Zwischenschritte, vereint in derselben Filmsekunde: Mann ist zufrieden → Mann ist erbost, Blackton 1900: 00:01:18), dennoch liegt Bewegung in der Luft, nur ist sie vielleicht „ursprünglicher“, nicht vollends ausgereift, mehr Daumenkino als Filmrolle. *The Enchanted Drawing* trägt Bewegung als Möglichkeit in sich, als Potenzial, das über die eigenen filmischen Grenzen hinausgeht, weil zugleich auf alles noch Kommende, alles im Zeichentrickbereich noch Ausstehende verwiesen wird, wodurch Blacktons nur anderthalbminütiges Werk zur selbstreferentiellen Urszene auf den animierten Film und die Animierung von vormals unbelebten Figuren wird und seinen Platz an der Spitze verdient. Dass sein Ursprung in einer älteren Kunstform zu suchen ist, sogenannten live vor Publikum aufgeführten *lightning sketches* – “a hybrid of graphic and performing art” (Crafton 1987: 48)³ –, der Film aber zusätzlich die Aussicht auf die Zukunft des Zeichentrickfilms, auf Wandlung und Veränderung bereithält, er also Altes mit Neuem bzw. Neuem *in spe* verbindet, macht ihn zum Wegbereiter der neuen Kunst des gezeichneten Bewegtbildes und zugleich zu einem Vertreter derselben. Diese Sonderstellung inmitten eines Zwischenraums, der zu beiden Seiten hin offen ist, bewirkt, dass er auch noch nach 118 Jahre zu erheitern vermag.

Zudem steht – unabhängig von der letzten Beantwortung dieser Frage, um die es hier ohnehin nicht gehen soll – nun einmal die Möglichkeit im Raum, dass es sich bei ihm um den ersten Zeichentrickfilm handelt, was als Anhaltspunkt dafür gewertet werden soll, dass realfilmische Komponenten bei dieser Zuschreibung kein Ausschlusskriterium darstellen, und dies wiederum betont die Tatsache, dass es sich bei Filmen wie *The Enchanted Drawing* zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung um etwas handelte, das es zuvor in dieser Form noch nicht gegeben hatte. Daher konnte nicht auf vorgefertigte Definitionen oder gar Anleitungen zurückgegriffen werden, und es gab – bis auf den ebenfalls noch recht neuen Realfilm – nichts, an dem man sich hätte orientieren können, was möglicherweise auch die Kombination aus Bekanntem (Realfilm, *lightning sketches*) und noch Unerprobtem (Zeichentrickfilm) erklärt.

Dennoch kann erneut nicht von einer simplen Übertragungsleistung gesprochen werden, bei der bereits Vorhandenes additiv mit dem neu zu Verarbeitenden verbunden wird, wobei eines das jeweils andere unangetastet lässt. Immerhin berichtet die Tatsache, dass *lightning sketches* die Grundlage für Blacktons Erstling in dieser neuen Kategorie bilden, nicht etwa davon, dass das Ergebnis eine abgefilmte Version und damit schlichte Kopie selbiger darstellt, sondern vielmehr eine filmische Umarbeitung dessen, was schon in der Realität funktionierte und sich eine gewisse Popularität erarbeitet hatte. Darüber hinaus sind es zweifellos auch die Trickaufnahmen in

³ “The artist Edwin G. Lutz has left us a record of how lightning sketches were typically presented in 1897 [...]. The artist would stand by his blank easel and deliver an illustrated monolog. Here [Verweis auf von Lutz angefertigte Zeichnungen, die den “lightning sketcher” bei der Arbeit zeigen, zugleich die aus dieser Kunstform erwachsenden Metamorphosen eindrücklich demonstrieren und vor allem zu der Überzeugung gelangen lassen, dass diese Wandlungen auch vor Live-Publikum und abseits aller filmischen Trickaufnahmen realisierbar sind], he first draws a marine landscape, then adds details to transform it successively into a winter sunset, a bicycle, and finally a ‘snorcher’ (cyclist). The novelty arose both from the unexpected alterations produced by only a few lines and from the speed of the drawing, indicated by the sketcher’s dynamic poses.” (Crafton 1987: 48)

Form von klassischen Stopptricks, die *The Enchanted Drawing* als filmisch auszeichnen, wenn es denn eines solchen Beweises bedürfte. Was im Zusammenhang mit „Statuszuweisungen“ außerdem zu erfragen wäre, ist, ob sich die Tatsache, dass es sich beim potenziell ersten Zeichentrickfilm zugleich um einen Hybridfilm handelt, als *Zufall* bezeichnen lässt. Aber auch ohne auf die pragmatische Erklärung, dass durch das Heranziehen von Altbekanntem inmitten von noch Unerschlossenem eine gewisse Sicherheit zu erlangen ist, zurückgreifen zu müssen und ausgestattet mit dem Wissen um die heikle Beziehung des Zeichentrickfilms zum Zufälligen, leitet der Umstand, dass hier ein Mischfilm die Ära des gezeichneten Films einläutet, in aller Direktheit zu der besonderen Beziehung zwischen Zeichner und animierten Figuren über und lädt ein zu einem unmittelbaren Hinabtauchen ins Filminnere.

Die Geschichte, wenn man sie denn als solche bezeichnen wollte – “basic narrative structure” (Crafton 1987: 50) wäre wohl treffender –, ist schnell erzählt: Ein Zeichenkünstler, gespielt von Blackton, skizziert auf einer anfangs leeren Staffelei das Gesicht eines Mannes (Blackton 1900: 00:00:22), zudem eine Kombination aus Weinflasche und -glas (ebd.: 00:00:41). Letztere entreißt er dem Bild und damit dem Mann wieder, indem er augenscheinlich in die Zeichnung eingreift und anschließend die gezeichneten Elemente als dreidimensionale Realobjekte in Händen hält (ebd.: 00:00:45). Es folgt ein Hin und Her bestehend aus Geben und Nehmen, begleitet von den sich entsprechend verändernden Gesichtszügen des papierenen Mannes. Diese Konstellation vereint die drei für einen Film wie diesen üblichen Komponenten: “an artist, ostensibly the protagonist of the film and invariably played by the filmmaker himself; a drawing surface (sketch pad, blackboard, or canvas), always initially blank; and the drawings, shown being executed by the artist with the appropriate implements, such as pens, brushes, and chalks” (Crafton 1987: 48 + 50). Weiterhin sind allgemeine Merkmale aufgeführt, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auf die meisten Begegnungen zwischen Zeichner und von ihm gezeichneten Figuren anwendbar sind und in einer Rebellionsbewegung kulminieren, auf die bereits im Vorfeld verwiesen wurde: “The artist makes his drawings and they become endowed with the magic ability to move, spontaneously change their shape, or become ‘real’ (three-dimensional). They may attempt to assert their independence from the artist by teasing him or by refusing to be eradicated.” (ebd.: 50)

Diese letzten Hinweise erklären, weshalb der Zeichner als nur vorgeblicher Hauptakteur bezeichnet wird; immerhin muss er sich diese Rolle mit der zum Leben erwachten Zeichentrickfigur teilen, wobei es in diesem Fall *erweckt* wohl besser beschreibt als *erwacht*, weil der Fokus augenscheinlich noch auf den außergewöhnlichen Fähigkeiten des Zeichners liegt. Betont wird nämlich mehr der Akt des Beseelens als die Möglichkeit des Beseelt-Seins, den Figuren wird die Passivform zugewiesen: Sie *werden* ausgestattet mit der wundersamen Fähigkeit der Bewegung, und zwar vom Zeichner, der vom Zeichenkünstler zum Zauberkünstler avanciert. Diese Rolle wird ihm trotz deutlich hervortretendem Performance-Charakter und des Wissens um die Trickhaftigkeit des Filmischen bereitwillig zugesprochen, weil – um nun wieder weniger allgemein zu sprechen – *The Enchanted Drawing* das Erbe seiner durch Live-Auftritte automatisch beglaubigten Vaudeville-Vorgänger in sich trägt, das im Genuss der Illusion einer Welt besteht, “in which an artist’s drawings could become real” (ebd.: 57).

In der Tat erinnert vieles an eine Zaubervorführung: Blacktons Aufzug, bestehend aus einem schwarzen Frack, lässt an einen Illusionisten des 19. Jahrhunderts denken, die Schlichtheit der Szenerie – schwarzer Hintergrund, weiße Staffelei – soll den Eindruck von Offenheit und der Unmöglichkeit manipulativer Täuschungen vermitteln: Blacktons “initial appearance beside his blank blackboard or sketch pad is the equivalent of the magician’s opening his act by proving

that his hat and sleeves are empty” (ebd.). Weiterhin fällt auf, dass er, als er im Begriff ist, den ersten Trick vorzubereiten, indem er Flasche und Glas skizziert (die anschließend das Bild verlassen und dreidimensional werden sollen), mit seinem Körper das Gesicht des gezeichneten Mannes verdeckt (Blackton 1900: 00:00:41). Zu diesem Zeitpunkt steht noch nicht im Raum, dass sich dieses bewegen könnte, dennoch erreicht Blackton dadurch, ebenso wie ein Zauberer, der sein Publikum dazu bringt, dort hinzuschauen, wo der eigentliche Trick *nicht* stattfindet, dass Aufmerksamkeiten und Blicke umgelenkt werden. Was ebenfalls zu einem solchen Effekt beiträgt, ist die parallele Veränderung zweier Elemente – Blackton hält plötzlich Flasche und Glas als dreidimensionale Objekte in Händen *und* das Gesicht des Mannes verändert sich im Schock über den Verlust (ebd.: 00:00:45) –, was zur Folge hat, dass der Blick nicht durchgängig auf einen der beiden Vorgänge gerichtet ist, sondern hin und her wechseln muss, was automatisch eine großzügigere Beurteilung potenzieller Schnittstellen und Überreste des Trickhaften mit sich bringt.

Als weitere Auffälligkeit lassen sich Blacktons die vierte Wand durchbrechende Blicke in die Kamera und damit in den theoretischen Zuschauerraum bezeichnen, die insofern erneut den Charakter des Magischen unterstreichen, als dass der Eindruck eines tatsächlich adressierbaren Publikums zu der Überzeugung gelangen lässt, dass es sich hier mehr um einen authentischen Bühnenauftritt handelt denn um einen Film, der als Medium die Bürde des Trickhaften trägt. Unabhängig von dieser Funktion, den filmischen Raum zu öffnen, zeichnen sich besagte Blicke außerdem dadurch aus, dass sie überspitzt und überfröhlich erscheinen, gleichfalls an eine Zeichentrickfigur denken lassen, die angesichts begrenzter Nuancierungen für die Ausarbeitung von Gesichtszügen übertreiben muss, um Gewünschtes zu verdeutlichen. Aufgrund der Entscheidung (?), den Film schneller ablaufen zu lassen, berichten Blacktons Blicke zudem von Übereifer und dem verzweifelten Bemühen, die Zuschauer „bei der Stange zu halten“, sie davon zu überzeugen, diesem neuen Medium eine Chance zu geben, aber auch unter Umständen von der Notwendigkeit, sich selbst der Anwesenheit und Aufmerksamkeit des Publikums zu vergewissern – Blacktons Überspielen im Sinne einer Überakzentuierung von Emotionen wird zu einem Lückenfüller, der die Zeit bis zur tatsächlichen Attraktion rafft, die übersteigerte Geschwindigkeit der Filmbilder verkürzt ebenfalls die Zeit und dient als Versicherung gegen den potenziellen Überdross der Zuschauer.

Während seine Blicke in den Zuschauerraum anfangs – noch vor Vollendung der Ausgangszeichnungen (Mann, Flasche, Glas) (ebd.: 00:00:13, 00:00:23) – zu verkünden scheinen, dass es *das* selbstverständlich noch nicht gewesen ist, dass der Clou noch aussteht und das Warten sich lohnt⁴, dienen sie im weiteren Verlauf einer Bestätigung der einzelnen Tricks bzw. Pointen, wobei sich pro Trick im Schnitt eine physische Zuwendung zum Publikum verzeichnen lässt, deren jeweilige Dauer sich nach dem Ausmaß von Blacktons (Schaden-)Freude am Vorangegangenen richtet. Dieser Ablauf ist zuweilen eingeleitet bzw. unterbrochen und dadurch zusätzlich untermauert von einer demonstrativen Handgeste in Richtung der Staffelei (ebd. 00:01:19), um der magischen Veränderung Nachdruck zu verleihen. Die Einzelpointen wiederum sind angesichts der Gesamtspielzeit zahlreich, die Abstände zwischen zweien entsprechend kurz, was für eine ebenfalls recht kurze Halbwertszeit solcher Tricks spräche. Allerdings entspricht die Tatsache, dass

⁴ Im Gegensatz zum ersten Blickkontakt (ebd.: 00:00:13), der von purer Begeisterung kündigt und Assoziationen wie Kurzweile zu wecken versucht, scheint Blackton mit jenem nach Vollendung des Männergesichts und vor den ersten Strichen, aus denen sich Weinflasche und Glas zusammensetzen werden (ebd.: 00:00:23), andeuten bzw. vielmehr mimen zu wollen, selbst gespannt zu sein, was der weitere Verlauf mit sich bringen wird, was es mit dem gezeichneten Gesicht auf sich hat und inwiefern es die Grundlage für einen Trick bildet, um möglicherweise die Zuschauer zu animieren, sich ein Beispiel an seiner gespannten Erwartungshaltung zu nehmen.

es keine große Schlusspointe bzw. „Auflösung“ gibt, sondern viele gleichwertige und über den Gesamtfilm verteilte Höhepunkte, dem Wesen und Zauber der Bewegung, die sich stets als fließend und nie als punktuell beschreiben lässt.

Wenn nun überdies vom Akt des Zeichnens, vom Zeichner beim Zeichnen, die Rede ist, stellt sich trotz der Schnelligkeit seiner Arbeit und der zusätzlichen Zeitraffung die Empfindung ein, dass sich Blackton besondere Mühe bei der Ausformung der Elemente gibt, die für eine noch offenstehende Veränderung auserkoren sind – hauptsächlich also die einzelnen Bestandteile des Gesichts des Mannes –, er nimmt sich sogar zuweilen, etwa nach erfolgter Ausarbeitung der zweiten Augenbraue, die Zeit für eine kunstvolle kleine Zusatzgeste, die in einem kurzen Ausschütteln der Zeichenhand besteht und zum einen ein Zeichen für angestrebte Entspannung im Zuge vorangegangener Präzision (zugleich eine Werbung für selbige!) darstellt, aber auch an das Wedeln eines Zauberstabes – oder in diesem Fall: eines Zauberstiftes – erinnert und dem Zeichner erneut magische Fähigkeiten zuspricht. Besondere Aufmerksamkeit kommt aber auch jenen Objekten zu, die dafür bestimmt sind, Einzug in die realfilmische Welt des Zeichners zu halten – hier also Weinflasche und Glas, wobei erstere sogar mit Ansätzen von Schattierungen bzw. Lichtreflexen versehen wird (ebd.: 00:00:44). Diese Genauigkeit lässt sich womöglich mit der Absicht erklären, ein unzweifelhaftes Wiedererkennen der gezeichneten Objekte nach Erlangung von Dreidimensionalität und dem Eingehen in den realfilmischen Raum zu gewährleisten. Zugleich wird betont, dass der Trick nicht darin besteht, die gezeichnete Flasche verschwinden und im Gegenzug eine echte erscheinen zu lassen, sondern dass die gezeichnete und reale ein und dieselbe Flasche sind, lediglich in Form unterschiedlicher Materialisationen.

Hier deutet sich bereits ein Manöver zur Beglaubigung einer möglichen Übergriffigkeit von Gezeichnetem an, das als solches zu erkennen einer simplen Übertragungsleistung bedarf: Wenn eine gezeichnete Flasche in echtes Glas verwandelt und mit echtem Wein gefüllt werden kann, kann ebenso eine Zeichentrickfigur mit echtem Leben „gefüllt“ werden. Erstere geht sogar weiter, als es von letzterer erwartet wird, deren Besonderheit und Anspruch natürlich darin bestehen, gezeichnet zu bleiben und *trotzdem* zu leben. Insofern lässt sich von einem geschickten Schachzug sprechen, wenn Blackton den gezeichneten Mann aus der echten Weinflasche trinken lässt (ebd.: 00:00:57); diese Interaktion lässt beide Welten – die des Zeichners und die seiner gezeichneten Figuren – zusammenkommen, durcheinandergeraten. Aber auch darüber hinaus ergreift Blackton in der Rolle, die er sich für *The Enchanted Drawing* aneignet, Maßnahmen zur Belebung des Unbelebten. So inszeniert er sich selbst als Übeltäter und ruft dadurch Sympathien für den vermeintlich Unbelebten hervor, der seines Trunks beraubt wurde und nun des Mitgefühls der Zuschauer bedarf, das sich als durchaus angemessen erweist. Immerhin wird die geschilderte Situation zum Abbild der Widersinnigkeit gehaltloser Schikane. Der Zeichner stellt seinem zweidimensionalen Protagonisten bestimmte Dinge nur zu dem Zweck zeichnerisch zur Verfügung, um sie ihm im nächsten Atemzug wieder zu entreißen. Der Genuss, den er im Folgenden in Form von übersteigertem Gelächter (ebd.: 00:00:48) und einer grundsätzlichen Attitüde des Überschwangs zelebriert, beruht darauf, dass ebendieser Genuss nun der Gegenseite abgeht.

Es wird deutlich, dass Blacktons Taten nicht nach dem Prinzip einer realfilmischen Überführung und Verwandlung von Gezeichnetem funktionieren, es geht nicht um einen zu Papier gebrachten Goldschatz, der durch einen Griff ins Bild real wird und echten Reichtum beschert. Dennoch ist natürlich auch dieses Kunststück nicht zu verachten: Es vollzieht sich hier gewissermaßen mehr und zugleich weniger als eine klassische zeichentrickfilmische Beseelung. Flasche, Glas, Hut und Zigarre werden nicht auf dem Papier lebendig, beginnen zu sprechen, zu denken und zu fühlen,

sondern *werden* zu einer echten Flasche, einem echten Glas, echten Hut und einer echten Zigarre, wodurch sie der Welt des Zeichners so nah wie nur möglich kommen, aber ebenso einen deutlichen Kontrast zum schier unermesslichen *Fantasieraum Papier* bilden, auf dem immer mehr möglich sein wird als im echten Leben. Entscheidend ist aber dennoch vielmehr der Umgang mit den Figuren, der mit der Bemühung, sie mit einem Bewusstsein auszustatten, beginnt und darin gipfelt, sie – wie zum Beweis, dass die Einpflanzung erfolgreich war – Leid und Verlust zu lehren. Blackton zeichnet und erschafft, um seine Zeichnung anschließend zu dekonstruieren und ihr die ursprünglich überlassenen Einzelelemente wieder zu entreißen, wodurch sein Schöpfungsakt, als den sich der Zeichenprozess im gegebenen Kontext beschreiben ließe, seltsam leer wird. Zugleich speist diese Vorgehensweise erneut das unbeständige und vergängliche Wesen von Bewegung, indem sie sich dem natürlichen filmischen Fluss widersetzt; Blackton gibt der Leinwand Bilder und entzieht sie ihr, bevor sie selbst sie durch die schlichte Chronologie des Szenenlaufs zum Verschwinden bringen kann.

Er überlistet das Medium, jedoch auf Kosten des gezeichneten Mannes, dem nichts als die stumme – tatsächlich kommt Blackton der Stummfilm zugute, weil er lautstarke Beschwerden ausschließt – Zurschaustellung seiner Emotionen bleibt: Blackton nimmt Flasche und Glas an sich, woraufhin der Mann entsetzt Mund und Augen aufreißt (ebd.: 00:00:45), Blackton lässt ihn aus ebendieser Flasche trinken, was ihn sofort wieder glücklich stimmt (ebd.: 00:00:57), der Verlust des Hutes bleibt dagegen unbeachtet (ebd.: 00:01:14), die fehlende Zigarre hinterlässt erneute Unzufriedenheit (ebd.: 00:01:19). Nach der finalen Wiedereingliederung der Gegenstände in ihre papierene Umgebung, die nach dem Prinzip vorheriger Aktionen Wohlgefallen auslösen sollte, nimmt das Gesicht des Mannes einen eigentümlich verschlagenen Ausdruck (ebd.: 00:01:30) bis hin zur grotesken Verzerrung (ebd.: 00:01:31) an. Womöglich ist nach dieser letzten Verwandlung die Darstellung von Freude und Missmut bereits ausgereizt und muss daher in einer weiteren – sichtbaren – Übertreibung gipfeln.

Nun könnte man Blackton zugutehalten, er schaffe ein Gleichgewicht, indem er der Zeichnung die ihr zuvor entrissenen Objekte zurückgibt – immerhin trägt der so gepeinigte Mann am Ende seinen Hut, weiß Weinflasche und Glas in greif- und sichtbarer Nähe und pafft halb genüsslich, halb toll seine Zigarre –, jedoch ist die Geste des Gebens eingeklemmt zwischen zwei Missetaten, ihr geht eine Geste des Nehmens voraus und es folgt ihr eine ebensolche nach. Auch die letzte von Überfluss kündende Einstellung und Blacktons abschließende Handbewegung, die einfältig und anmaßend diesen vermeintlich zufriedenstellenden Endstand lobt (ebd.: 00:01:32), vermögen das Urteil gegen den Zeichner nicht abzumildern. Jeder seiner Handgriffe zeugt von einer hemmungslosen emotionalen Ausbeutung, einer Ausstellung von Glück und Leid und Glück und Leid und Glück und Leid, wobei dieser Vorgang – so die Implikation – beliebig reproduzierbar ist, weil die gezeichnete Figur zwar über Gefühle verfügt, diese sich aber punktuell hervorrufen lassen.

Die dem Mann vom Zeichner zu „guter“ Letzt zugeführten Objekte repräsentieren einen Köder oder vielmehr – aus einer nachträglichen Perspektive heraus – Schweigegeld und veranlassen ihn aufgrund der Tatsache, dass *The Enchanted Drawing* als der erste Film seiner Art keine Vergleichsmöglichkeiten zulässt (und daher auch noch keinen Anlass zu einer Zeichentrickfigurengewerkschaft gibt), womöglich tatsächlich zu Diskretion und vorgeblicher Zufriedenheit, fingierter Glückseligkeit, gegründet auf vermeintlicher Käuflichkeit durch erzeichnete Oberflächlichkeiten. All dies täuscht jedoch nicht über die vom Zeichner anmaßend als fundamental markierte Gewissheit hinweg, er könne alles Gezeichnete *besitzen*, darüber verfügen, beliebig damit verfahren. Die Rebellion der Zeichentrickfiguren steht hier noch aus, aber ihr Grundstein ist gelegt.

2.2. *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Blackton, 1906)

Blacktons sechs Jahre jüngeres Animationswerk – im Gegensatz zu *The Enchanted Drawing* ein gemeinhin anerkannter Anwärter auf den Posten des Zeichentrickfilmerstlings – macht bereits in den ersten Sekunden der Titeleinblendung deutlich, dass diese Zuschreibung gerechtfertigt ist: Vom dunklen Grund einer Tafel heben sich – vom Zauber der Zeichentrickkunst angestoßen und in Bewegung versetzt – nach und nach einzelne Kreidestriche ab (Blackton 1906: 00:00:13), die als Gesamtbild den Schriftzug *Humorous Phases of Funny Faces* samt Copyright-Angabe und dekorativer Schnörkel ergeben (ebd.: 00:00:29).

Die Hand des Zeichners kommt hinzu und skizziert einen Mann (bis zur Brust, ebd.: 00:00:49), dabei vollführt sie neben den für die Zeichnung notwendigen Bewegungen erneut kleine Zusatzgesten, die daran denken lassen, dass etwas auf denkbar einfache Weise „aus dem Ärmel geschüttelt“ wird, was die Idee schnell hervorgebrachter einfacher Zeichnungen speist, die sich auf den Anspruch beschränken, *humorous* zu sein. Würde der Eindruck von mühevoller Kleinarbeit, Umständlichkeit und Bildern, die sich der im Titel ausgewiesenen Leichtigkeit versperren, vorherrschen, müsste möglicherweise die Forderung nach einer Einbettung der gezeichneten Figuren in eine schlüssige Geschichte bedient werden. Im gegebenen Fall kann jedoch das geboten werden, was erwartet wird: simple Bewegungsphasen und visuelle Spielereien. Diese stößt der Zeichner mit seiner Anfangszeichnung an, zieht sich jedoch, nachdem er sich selbst – dem Setzen einer Signatur oder eines Wasserzeichens gleich – als Ursprung des Gezeichneten markiert hat, aus dem Bild zurück und lässt die noch ausstehenden Elemente (vermeintlich) sich selbst vervollständigen.

So entsteht neben dem noch manuell angefertigten Mann automatisch und Strich für Strich eine Frau (ebd.: 00:00:53). Als die beiden der Anwesenheit des jeweils anderen gewahr werden, zwinkern sie einander zu (ebd.: 00:01:02), offenbar erfreut über die Zweisamkeit oder aber in heimlicher Übereinkunft darüber, über ein gemeinsames Wissen und Erfahrungen auf dem Gebiet solch übergriffiger Vorgehensweisen zu verfügen – sie scheinen sich nicht einmal (mehr) darüber zu wundern, ohne vorheriges Einverständnis in eine beliebige Umgebung und Gesellschaft hineingezeichnet worden zu sein. Sie reagieren lediglich, indem sie die ihnen möglichen Justierungen an ihrer Mimik vornehmen, auf das, was ihnen widerfährt. So verfolgt der Mann mit seinen Augen die Umgestaltungen, die sich an ihm vollziehen – Brille, Zähne, mehr Haare, Hut und Zigarre – und die offensichtlich, weil zuvor vom Zeichner entsprechend festgelegt, unvermeidlicher und unabänderlicher Natur sind, nimmt beispielsweise die Brille wohlwollend zur Kenntnis (ebd.: 00:01:00), weil der Zeichner hier womöglich richtig geraten hat, er tatsächlich an einer Sehschwäche leidet und sein Gegenüber nun deutlich erkennen kann, und runzelt angesichts der Zusatzhaare, die sich auf seinem Kopf auftürmen, die Stirn (ebd.: 00:01:09), weil diese neben Fliege und Nickelbrille vielleicht zu wenig adrett erscheinen oder nicht der aktuellen Mode folgen. Gegen Zigarre und Zylinder – durchaus Symbole eines gewissen Wohlstands – scheint er, wie schon sein Alter Ego von 1900, zunächst nicht allzu viel einzuwenden zu haben, wohl aber die Frau, der der Rauch ins Gesicht geblasen wird (ebd.: 00:01:16). Hilflös muss der Mann dabei zusehen, wie sie vollständig von ihm bedeckt wird, und kann seinen Missmut allein durch eine erboste Miene ausdrücken (ebd.: 00:01:21), nicht jedoch eingreifen.

Ohnehin ist sein Blick der einzige vage Ausweg aus dem engen Korsett des im wahrsten Sinne des Wortes *Vorgezeichneten*. So beginnt er, nachdem ihm der Zeichner eine Kreidebrille auf die Nase gesetzt hat und noch während der zeichnerische Vervollständigungsprozess in vollem Gang ist, geradewegs damit, seine Augen in einer Weise zu verdrehen (ebd.: 00:00:59), die an

harmlose Neugierde denken lässt, um so die Umrisse des neuen Objekts nachzufahren, visuell zu erfassen. Mit den Augen Entwicklungen zu verfolgen, die gerade im Begriff sind, sich zu vollziehen, mit einer neuen Situation konfrontiert zu werden und sich zunächst umzuschauen, ihr mit offenen und fragenden, letztlich urteilenden Augen zu begegnen, zeugt von einer Unmittelbarkeit, die natürlich wie alles andere gezeichnet ist, aber nicht gezeichnet *erscheint*. Die Gesichtsausdrücke, mit denen der Mann den eigenen Veränderungen begegnet, verweisen auf ein fundamentales Uneins-Sein, vermitteln, dass es sich bei ihm womöglich doch um einen Nichttraucher handelt, vor allem aber, dass er sich dieser Unflätigkeit, der Dame Rauch ins Gesicht zu blasen und sie dadurch – der Fläche, auf der sich all das abspielt, geschuldet – ausgelöscht, ihre Umrisse zum Verschwinden gebracht zu haben, nicht anklagen lassen will. Erneut kann in diesem Zusammenhang nicht von echter Auflehnung gesprochen werden, wohl aber von einem maßgeblichen Grundmisstrauen und der Gewissheit, dass derartige Eingriffe in Privatangelegenheiten und Entscheidungen die Simplizität von Sein und Nichtsein betreffend nicht rechtens sind. Infolgedessen ließe sich der Wirkungsradius der Figuren als gleichsam inexistent bezeichnen, verfügen sie doch, wie in dieser ersten Szene, nicht einmal über Hände, mit denen sie eingreifen, die Zigarre gegebenenfalls entfernen könnten, und die womöglich wohlweislich nicht gezeichnet wurden. Zwar verabschiedet sich der Zeichner für eine Weile aus dem Filmbild und lässt die Figuren vordergründig gewähren, doch will sich nicht der Eindruck selbstständiger Bewegungen einstellen, vielmehr meint man, Zeuge unsichtbarer Marionettenfäden und eines Vervollständigens dessen, was ohnehin durch den Zeichner vorherbestimmt war, zu werden.

Der Zeichner seinerseits entscheidet sich für und verurteilt zu Nichtsein, wischt seine Schöpfungen gnadenlos von der Tafelfläche (ebd.: 00:01:23), die ihnen ein Daseinsraum war. Der Schwamm, den er für diesen Gewaltakt abschließender Gültigkeit nutzt und durch den die einstig sich bewegenden Figuren in Nebel gehüllt werden (ebd.: 00:01:25), betont auf rigorose Weise die Flüchtigkeit bewegter Bilder und fungiert erneut als Mittel der Vorwegnahme: Er negiert den möglichen Unterschied zwischen der aktiven Zerstörung durch die Hand des Zeichners und dem simplen Verfolgen von Filmbildern, das den Effekt mit sich bringt, dass jede Folgebewegung die vorherige durch den schlichten Umstand, dass sie sie überholt, zum Verschwinden bringt. Dennoch erweist sich der Schwamm als besonders radikal, weil die Bilder, die sich auf einer abgewischten Tafel befunden haben, nicht wiederherstellbar und archivierbar sind. Es existieren die auf Film gebannten Kopien, nicht aber die „originalen“ Figuren, die auf echtem Tafelgrund entstanden und nun restlos ausgelöscht sind.

Darin besteht in der Tat der eigentliche und entscheidende Gewaltakt, den der Zeichner gegen die von ihm Erschaffenen verübt – in der restlosen Auslöschung, die auch den Protagonisten der Folgeszenen auf die eine oder andere Weise widerfährt. So wird der dicke Mann mit Schirm zwar weder weggewischt noch mischt sich die allmächtige Zeichnerhand in seine strichweise Entstehung (ebd.: 00:01:30 bis 00:01:42) ein, die stattdessen selbstständig verläuft, dennoch scheint sein Auftritt nicht zu voller Entfaltung zu gelangen: Der Trick, den er vollführt, besteht darin, dass er seinen Schirm in die Höhe wirft (ebd.: 00:01:44) und ihn wieder auffängt, woraufhin er den Hut abnimmt (ebd.: 00:01:49) und sich anschickt – so jedenfalls eine Auslegungsmöglichkeit –, seine Darbietung zu vervollständigen, indem er das „Kunststück“ mit einem anderen Objekt wiederholt. Bevor er dies jedoch tun kann, drängt sich die nächste Szene allzu abrupt ins Bild und lässt ihn unvollendeter Dinge zurück. Es mag sein, dass er seinen Hut in Erwartung ihm zugetragener Anerkennung lediglich lüftet – was wohl sogar wahrscheinlicher wäre –, dennoch würde ihm auch in diesem Fall keine angemessene Künstlerpause zugestanden werden, die ebenfalls Teil eines Auftritts ist und deren Vollendung dem voluminösen Mann auf unangeneh-

me Weise verwehrt bleibt. Es ist, als würde er sinnbildlich mitten in seiner Show mit einem dem Klischee entsprechenden übergroßen Spazierstock von der Bühne gezogen werden, als würde sein Sendeplatz einem möglicherweise vielversprechenderen Schauspiel weichen, er wird zum potenziellen Inbegriff einer Quotenschwäche.

Noch schlimmer trifft es allerdings die Folgeakteure, die, wie sich herausstellt, zunächst nur in Form einer verschmierten Kreidespirale existieren (ebd.: 00:01:50). In dieser Szenenfolge wird nämlich ein spezifisches filmtechnisches Manöver bemüht, um bereits aufgenommene Bilder rückwärts ablaufen zu lassen. So gelangt eine verwischte Zeichnung nach und nach (ebd.: 00:01:57) wieder zu ihrer ursprünglich klaren Form und erweist sich als eine Kombination von Mann und Frau, die einander lächelnd anblicken (ebd.: 00:02:00). Der Eindruck einer großzügigen Wiederherstellung trägt jedoch, da die „Pointe“ darin besteht, dass die Einzelbilder unbarmherzig rückwärts laufen und die beiden dadurch Strich für Strich *weniger* werden lassen und schließlich ganz zum Verschwinden bringen (ebd.: 00:02:02 bis 00:02:09). Von einer Illusion *echter* Bewegung kann in dieser Episode im Übrigen nicht die Rede sein, vielmehr wird demonstriert, wie die Vollendung einer Zeichnung technisch zurückgenommen wird. Der vage Hauch von Bewegung kommt dennoch zustande, durch jenen effektvollen Bildwechsel nämlich, der den jeweilig sichtbaren Mundwinkel der beiden Figuren – erst den des Mannes, dann den der Frau – abhandenkommen lässt (ebd.: 00:02:00 → 00:02:02 und 00:02:03), wodurch der Eindruck entsteht, dass sie nacheinander realisieren, was vor sich geht und mit ihnen geschieht, und der Schock im Zuge dieser Erkenntnis ihnen das Lächeln von den Gesichtern wischt. Sie erleben eine Auslöschung *par excellence*: Es ist nicht etwa so, dass selbige, wie es anfangs den Anschein machte, widerrufen wird und die beiden dem Durcheinander vorangegangener Verwischungen enthoben werden, stattdessen wird ein Zustand herbeigeführt, der durch die Unnachgiebigkeit voranschreitender Filmbilder nahelegt, es hätte sie nie gegeben.

Auch das Schicksal des Clowns, der die letzte Szene einleitet, erweist sich letztendlich als besiegelt und die anfänglichen Tricks, bei denen er seinen Hut von einer Hand in die andere befördert, ihn mit der Fußspitze auffängt und wieder in die Luft wirft (ebd.: 00:02:16 bis 00:02:26), als Vorgeplänkel. Hoffnung auf einen Rollenwechsel macht das Hündchen, das sich an die Seite des Clowns begibt und dem gegenüber er eine gewisse Autorität behauptet, es dressiert und durch einen Reifen springen lässt (ebd.: 00:02:41), wie ein Dompteur oder Dirigent hält er dabei einen Stock in der Hand. Dennoch besteht der Schlusseffekt auch hier in einem finalen Eingreifen des Zeichners, der bis zuletzt – trotz häufiger Abwesenheit bzw. Unsichtbarkeit – die Überhand behält und damit beginnt, die Pose, in der der Clown verharrt, mithilfe des Vollstreckungsinstruments Schwamm zu zerstören (ebd.: 00:02:48), jedoch innehält, woraufhin der nur noch zur Hälfte Vorhandene (ebd.: 00:02:53) wieder in Bewegung gerät. Nahegelegt wird hier eine nur oberflächliche Auslöschung, die die Figur und ihre Handlungsfreiheit unangetastet lässt und lediglich ihre Sichtbarkeit für den Zuschauer einschränkt. Auch nach restloser Entfernung der Kreidelinien, aus denen sie sich zusammensetzte, herrscht noch immer die vage Vorstellung, dass sie trotzdem in irgendeiner Weise existieren könnte, nur nicht mehr in der ursprünglichen Form. Im Grunde basiert ihre Existenz – abzüglich aller Empathie, die verhindern könnte, dies als gegeben zu betrachten – aber zweifellos auf Sichtbarkeit, über die der Zeichner bestimmt und damit nicht (nur) dressiert, sondern über Entstehen und Vergehen entscheidet, die elementare Steuerungsgewalt von Erscheinen und Verschwinden innehat. Die Bewegung, die dem Clown im Übrigen zwischen den zwei vernichtenden Wischphasen zugestanden wird, besteht im Aufsetzen des Hutes, der auf der Spitze seines Stocks thronte und auf diese Weise auf den Clownskopf gelangt (ebd.: 00:02:54). Als würde der Zeichner ihm einen letzten, seinerseits vorausgesetzten

Wunsch vor der Exekution gewähren, der möglicherweise auf der Überzeugung gründet, dass Gentlemen wichtige Dinge, wie etwa in den Tod zu gehen, nicht blanken Kopfes in Angriff nehmen, gestattet er ihm und sich diese Unterbrechung. Ironischerweise ist es der Hut, den er beim erneuten Ansetzen des Schwamms mit einer gezielten Geste als Erstes zum Verschwinden bringt.

Der Clown ist – ebenso wie seine Schauspielerkollegen vorangegangener Szenen – ein Teil jener Figuren, die zum Vergnügen der Zuschauer, das sich als ebenso kurz wie das Dasein der gezeichneten Wesen erweist, ausgestellt werden und lediglich zwischen dem ersten Ansetzen der Kreide und dem Wegwischen des letzten Strichs existieren. Sie demonstrieren einfache und kurze Bewegungsphasen, deren Reiz und Hauptcharakteristikum die Flüchtigkeit ist, die dadurch, dass Erschaffung und Zerstörung, die Dauer der Betrachtung der einzelnen Filmbilder und die Lebensdauer der Figuren als gleichwertig markiert werden, auf besonders eindrückliche Weise hervortritt. Letztere überleben diesen Film in ihrer einstigen Form nicht, sind nicht Teil einer Serie oder dafür bestimmt, im Zuge eines detaillierten Charakterisierungsvorgangs zu wiederkehrenden Leinwandhelden zu avancieren, wie es der Anspruch bei späteren Zeichentrickfilmen werden sollte, sie sind Gebrauchsgüter der Unterhaltungsindustrie, nur die filmische Kopie ihrer selbst verweist leblos auf sie, erinnert aber zugleich daran, dass es sie zum Zeitpunkt der Rezeption nicht mehr gibt. Der Zeichner dagegen bleibt bis zuletzt, versieht die kümmerlichen Clownsreste spielerisch mit einem offenbar auf Beliebigkeit gründenden Wirbel (ebd.: 00:03:08). Im Gegensatz zu jenen, denen er mit gnadenloser Auslöschung begegnete, ist er nicht auf Sichtbarkeit angewiesen, und man kann sich sicher sein, dass er dieses realfilmische Privileg, sobald er aus *diesem einen letzten* Filmbild tritt, auch weiterhin ausspielen wird.

2.3. *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908)

Ein Titel, so fantastisch wie trügerisch – *Fantasmagorie* als Begriff lässt an das Prinzip von Veerbildern und die Mehrdeutigkeit von Traumbildern denken, an Unschärfe, Zweischneidigkeit und das Unvermögen, klare Zuordnungen vorzunehmen, an den schmalen Grat zwischen Fantasie und Wirklichkeit. Es kann sich um eine Täuschung handeln, aber ebenso um eine nur märchenhaft *anmutende* Vision, deren Reichweite zunächst nicht einzuschätzen ist, aber zumindest nicht *unterschätzt* werden sollte. Daher muss auch die hier durch die Titelauswahl vorgenommene Setzung in Bezug auf den bezeichneten Zeichentrickfilm nicht zwangsläufig zu Zuschreibungen führen, die auf negativ konnotierten Begriffen wie *Irreführung* oder *Lüge* basieren. Der Umstand, dass der Fantasieraum Zeichentrickfilm durch entsprechende Termini überdeutlich als solcher ausgewiesen wurde, macht seine Protagonisten nicht weniger *echt*, lädt nicht dazu ein, ihnen ihren Beseeltheitsstatus abzuerkennen. Auch wäre es unangebracht, sie auf das Unwirkliche zu reduzieren, besteht ihre besondere Fähigkeit doch im Wesentlichen darin, schwer zu visualisierbare Zustände und Wandlungen, ohne dabei das Groteske zu scheuen, in Bilder zu übersetzen, die die Realität nicht hervorzubringen vermag.

Als zu Aufgaben wie diesen auserkorener Hauptakteur lässt sich ein aus wenigen weißen Strichen bestehender Clown auf schwarzem Grund festlegen, der sich dem Zeichner als künstlich erschaffener Konterpart entgegenstellt. Der wesentliche Unterschied zu den beiden bereits besprochenen Blackton-Filmen besteht nun in der grundsätzlichen Herangehensweise des Zeichners an seine Figuren, im Umgang mit ihnen bzw. in der vermittelten Vorstellung von einem adäquaten Umgang. Während Blacktons Übermacht trotz häufiger physischer Abwesenheit wie

ein Fluch über dem Geschehen schwebt und man sich immerzu der Tatsache bewusst ist, dass er derjenige ist, der jede Entwicklung, jede Wendung in Auftrag gegeben hat, lassen sich in Cohls Fall keine Marionettenfäden mehr ausmachen, die den Zeichentrickfiguren von außen vorgeben, in welche Position sie sich begeben, welche Handlungen sie vollführen sollen. Allerdings lässt sich hier erneut nicht von einer aufkeimenden Rebellion gegen den Zeichner sprechen, vorgegeben ist vielmehr ein Motto des Freilaufs, den dieser gewährt, sodass eine Auflehnung gegen ihn zunächst jeder aus Rache resultierenden Grundlage entbehrt. Zwar weist auch Cohl sich selbst eine Sonderstellung zu, indem er einen direkten extradiegetischen Eingriff in die Diegese vollzieht (vgl. Feyersinger 2007: 117), sich bzw. seine zeichnende Hand an den Anfang des Films setzt (Cohl 1908: 00:00:06) und damit als Bedingung für alles Weitere markiert, jedoch beschränken sich seine Einflussnahme und Machtbehauptung zunächst augenscheinlich ausschließlich darauf, seiner Schöpfung von dieser Position aus das nötige „Rüstzeug“ mitzugeben, das wiederum erneut lediglich im Erzeichnen besteht, darin, der Figur mithilfe der entsprechenden Umrisse zu einer Existenz zu verhelfen (ebd.: 00:00:10), bevor er sich wieder zurückzieht und sie sich selbst überlässt, sie nach vermeintlich von ihm unbeeinflusstem Belieben handeln und wandeln lässt, eine Eigendynamik in Gang setzt, die ihn vorgeblich verzichtbar macht, weil die Dinge aus sich selbst heraus zu entstehen scheinen.

Zweifellos wird der Zuschauer auch hier – *vor allem hier* – Zeuge eines visuellen Exzesses, der zum hemmungslosen voyeuristischen Schauen einlädt, wodurch jene, die ihn begünstigen und bei denen es sich natürlich um die scheinbar die ihnen zugestandene Freiheit auskostenden Zeichentrickfiguren handelt, ausgestellt und für Erheiterungs- und Unterhaltungszwecke ausgenutzt werden, was wiederum einem Übergriff auf ihre Persönlichkeit gleicht. Dennoch propagiert der erste Eindruck einen auf gezeichneter Seite vorhandenen freien Willen und im Gegenzug sogar eine gewisse für den Zeichner bestehende und von seinen eigens hervorgebrachten Figuren ausgehende Gefahr, die die Notwendigkeit mit sich bringt, sich vor ihnen und all dem, was aus ihrem unvorhersehbaren und unkontrollierbaren Eigenleben erwächst, in Acht zu nehmen. Dessen scheint sich auch Cohl bewusst zu sein; es liegt an ihm, was er aus dem weißen Strich, der noch vor Einsetzen seines Zeichenvorgangs die Leinwand bevölkert (ebd.: 00:00:05), entstehen lässt, und offenbar versteht er ihn für sich zu nutzen: Er beschließt, ihn als „Stange“ zu *verstehen*, an der er den von ihm gezeichneten Clown sich mit den Händen festhalten lässt (ebd.: 00:00:08), sodass dieser, um festen Zeichenblattboden unter den Füßen spüren zu können, zualtererst den ihm auferlegten Zustand des Herunterhängens überwinden muss und der Zeichner sich dadurch eine gewisse Vorlaufzeit sichert, in der er sich aus dem Filmbild zurückziehen kann (ebd.: 00:00:10), um nicht in die folgenden grotesken Geschehnisse und Metamorphosen hineingezogen zu werden, die sich, würde man sie in Form einer Nacherzählung präsentieren⁵, an

⁵ Um den Eindruck zu komplettieren, hier nun Donald Craftons Zusammenfassung: “As soon as Cohl’s hand has completed drawing the little clown, he springs to life [...]. Immediately he is obscured by a large rectangular form (an elevator?) containing a bourgeois gentleman in a top hat carrying an umbrella. Freely floating in black space, the hat and umbrella change into a movie theater interior. As a film within the film begins, the clown pops out of one of the chairs like a jack-in-the-box and scares the man so much that his hair stands on end. The clown flies away, but the man’s troubles are not over. A woman wearing a giant feathered hat seats herself in front of him, obscuring his view of a scene of marching soldiers. Angrily he pulls the plumes out one by one and inserts them through a tear in the background. The woman seems oblivious, though, and alternately laughs and cries as she watches the film before her. When the man pulls the hat off completely, the clown rematerializes inside her head, which is swelling like a balloon. The clown engulfs the man and the theater set evaporates. Next come several picaresque scenes in which the little clown is tormented by figures as diverse as a giant toy soldier and the Michelin ‘Bib.’ An elephant changes into a house as the clown plummets through its upper-story window. The crash decapitates him, but Cohl comes to the rescue with a paste pot and the clown floats into the air with a valise, bidding the audience adieu as he rides away on a hobby horse.” (1987: 66 + 69)

Wunderlichkeit und Exzentrik kaum überbieten ließen. Und in der Tat zeichnet sich die nun einsetzende „Handlung“ durch ein irrwitziges Tempo und einen schier unendlichen Ideenreichtum aus, wodurch sie Cohls Zurückweisung klassischer Erzählschemata im Zuge eines „Incoherent [C]inema“ (Crafton 1987: 66) in Gänze speist: „Rather than relate incidents in their logical order, he preferred to let images flow in stream-of-consciousness fashion. In *Fantasmagorie*, for example, the action is so irrational and the events unfold so quickly that the ‘plot’ is difficult to decipher on first viewing.” (ebd.) Es ist vom „spirit of spontaneous invention“ (ebd.: 69) die Rede, von einem „flow of illogical imagery“ (ebd.) und einer Geschichte „that gives the impression of having been improvised drawing to drawing“ (ebd.). Das, was Crafton zeichnerische Improvisation nennt, könnte jedoch ebenso auf den freien Willen der Zeichentrickfiguren zurückgeführt werden, die im Zuge neugewonnener Freiheiten verständlicherweise zu gewissen Übertreibungen neigen.

Diese äußern sich in den unwahrscheinlichsten Verwandlungen, das letzte Element jedes Szenenbildes wird zum Anlass und Ausgangspunkt für völlig neue Objekte und Konstellationen genommen, alles entsteht „aus sich selbst“ heraus, stülpt sich gewissermaßen um, „the outlines of objects continually melt into other shapes“ (ebd.: 70). So wird der ursprüngliche Strich, an dem sich der Clown festhält, ausgefahren zu einem „Rollladen“, auf dem ein korpulenter Mann mit Zylinder und Regenschirm *abgebildet* ist (Cohl 1908: 00:00:12), der wiederum aus seiner Flächigkeit heraustritt (ebd.: 00:00:13) und eigene Handlungen in Gang setzt. Ausgestellt werden Figuren und Dinge, die ein Eigenleben entwickeln, absonderliche neue Formen annehmen und einem ständigen Wandel unterworfen sind, dessen Beschaffenheit und Ausmaß sich zu keinem Zeitpunkt im Voraus abschätzen lassen. Zudem kann oftmals von einer Doppelbesetzung von Einzel-elementen gesprochen werden: Der Clown ist nicht nur Hauptakteur des Films, sondern zugleich der Kastenteufel, der aus einer *Jack in the Box*-Box springt, ein Stuhl eine schlichte Sitzgelegenheit, aber ebenso das genannte Behältnis (ebd.: 00:00:14). Das Auge kommt mit solch einer optischen Sensation nur bedingt zurecht, zumal auch zuweilen die *filminterne Logik* und der entsprechende Fluss unterbrochen werden, wenn etwa der in seine Box verbannte Clown plötzlich aus einer in der Luft hängenden Spinne erwächst (ebd.: 00:00:15 → 00:00:16), ohne dass der entsprechende Weg dorthin nachgezeichnet wird – es bleiben logische Leerstellen, die jedoch aufgrund der Tatsache, dass der Film als Phantasma angelegt ist, nicht allzu sehr ins Gewicht fallen und sich vielmehr in die Folge vorangegangener und noch ausstehender grotesker Metamorphosen einreihen lassen.

Als weitere Besonderheit ließe sich Cohls Werk ein durchaus humorvoller Umgang mit dem eigenen Medium attestieren: Eingeführt wird „eine hypodiegetische Ebene, eine Kinoleinwand [...], die zwar nicht von den Figuren durchdrungen wird, aber im Rahmen einer Metamorphose entsteht: Das Kino, die Leinwand und der Inhalt des Film-im-Film-Bildes formen sich aus dem Hut und dem Regenschirm eines Kinobesuchers, den der Clown gerade hat erscheinen lassen. Und somit ist auch eine der ersten animierten Figuren Schöpfer seiner eigenen Geschöpfe, die ihre Welt durch Transformationen erst formen.“ (Feyersinger 2007: 128) Dadurch entsteht der glaubwürdige Eindruck, dass die anfängliche Rolle des Zeichners tatsächlich lediglich im Anbieten von zeichnerischem Ausgangsmaterial und der Anregung, dieses eigenständig weiterzuentwickeln, bestand, der weitere Verlauf dagegen vollständig auf Entscheidungen der Zeichentrickfiguren zurückzuführen sei.

In diesem Zusammenhang lässt sich weiterhin eine interessante Handhabung von Problemen beobachten: Als sich das Sichtfeld des dicken Mannes durch die überdimensionale Kopfbedeckung der Frau, die sich auf den Platz vor ihm setzt, minimiert (Cohl 1908: 00:00:23), beginnt er

kurzerhand damit, die einzelnen Hutfedern herauszureißen (ebd.: 00:00:26), wobei sich die letzte offenbar aus irgendeinem Grund nicht auf dieselbe Weise entsorgen lässt wie die vorherigen, sodass der seines ungestörten Filmerlebnisses Beraubte dem Raum einen Riss zufügt und die Feder darin verschwinden lässt (ebd.: 00:00:37). Dies erweckt den Anschein einer eigentümlichen Mischung aus dem Vermögen, in einer Zeichentrickwelt alles tun zu können, was sich vorstellen und zeichnen lässt, und der Gefahr von Platznot, Unüberschaubarkeit, der Notwendigkeit, gewisse Dinge zu ordnen, zu verstauen. Man gewinnt den skurrilen Eindruck einer Deponie, die all die erzeichneten und nicht mehr benötigten Einwegzeichentrickfilmobjekte beherbergt, über deren Halbwertszeiten nur spekuliert werden kann. Nun ist es womöglich ausgerechnet dieser im Vergleich zum völlig unkontrollierten Clown recht unscheinbare Cineast, der erste Versuche der Mülltrennung unternimmt. Sein im Verstauen der unliebsamen Feder begriffener Akt der potenziellen Wiederverwertung oder aber zumindest der fachgerechten Entsorgung erfüllt vordergründig eine humoristische, womöglich auch provokative und grenzüberschreitende Funktion, zugleich wird jedoch gezeichneten Requisiten neben ihrer Kontur eine physische Körperlichkeit/Dichte zugesprochen, sie ragen in den Raum hinein, *nehmen Platz ein*. Vielleicht geht es hier allerdings auch darum, sich gegen den Vorwurf zu wappnen – bzw. ihn vorwegzunehmen –, der Zeichentrickfilm könne alles tun, ohne Konsequenzen alles entstehen und verschwinden lassen, er wolle mit der Wirklichkeit konkurrieren, in ihr aufgehen, dabei jedoch nach seinen eigenen Regeln spielen, vom fiktiven und naturgemäß dehnbaren Charakter dieser Regeln profitieren. Natürlich kann dennoch nicht auf Stofflichkeit übergreifender und überwindender Fairness beharrt werden, da der Zeichentrickfilm nur dann seinen zeichentrickspezifischen Reiz behält, wenn er seine *Zeichentricktricks* ausspielt, was erneut umso mehr auf jenes einleitende Prinzip verweist, das in aller Einfachheit mit einem Adverb umschrieben wurde: Der Zeichentrickfilm schafft sich im Vergleich zum Realfilm künstlich ein Mehr an Möglichkeiten, einen unnatürlichen, unwahrscheinlichen, unwirklichen Vorsprung, *trotzdem* gelingt es ihm, auf plausible Weise mit dem Realen zu korrespondieren und interagieren. Und doch deutet sich trotz einer kaum noch abzusprechenden Etablierung des gezeichneten Films inmitten der Lebenswelt des realfilmischen Zeichners eine mögliche, wenn auch noch unbesetzte Grenze des Mediums Zeichentrickfilm an. Es wird deutlich, dass auch er Raum nicht beliebig nutzen kann und dass, möchte man einen Handlungsfluss gewährleisten und keinen Zweifel an der Selbstständigkeit der Figuren lassen, Blacktons Schwamm, mit dem er seine Schöpfungen zur Passivität verurteilte und sie, um Platz für die nächste Szene zu schaffen, einfach wegwischte, nicht mehr in Erwägung gezogen werden kann. Ist der Raum voll besetzt mit gezeichneten Objekten, müssen diese unter irgendeinem Vorwand des Platzes verwiesen, weggelockt, dazu *animiert* (!) werden, die Szenerie in Richtung des vom Zuschauer nicht einsehbaren Bereichs zu verlassen. Die recycelte Feder wird zum Sinnbild eines nachhaltigen Umgangs mit Zeichentrickfilmobjekten, eines Bewusstseins, das sich nicht nur auf die greifbare Realität beschränkt.

Auch an anderer Stelle lässt *Fantasmagorie* das Medium als solches bzw. dessen technische Eigenheiten hervortreten: In einer Reihe von Konfrontationen stellt sich dem Clown ein übergroßer und durchaus kampfbereiter Schwertkämpfer in den Weg, dessen Kopfbedeckung an einen Papierhut erinnert (ebd.: 00:00:55) und damit an das Ausgangsmaterial eines jeden Zeichenvorgangs gemahnt. Bezeichnenderweise gelingt es dem körperlich Unterlegenen, sich mithilfe einer Kerze, die plötzlich in seiner Hand auftaucht und die er schlichtweg in die Höhe hält, gegen seinen überdimensionierten Gegner zu behaupten. Dieser fängt offenbar Feuer (ebd.: 00:00:57), was sich angesichts seiner papierenen Beschaffenheit, auf die seine Kopfbedeckung auf plakative Weise verweist, als besonders fatal erweist, und verbrennt schließlich. Ursache und Wirkung ba-

sieren hier auf einer wörtlichen Auslegung (Papier vs. Feuer), deren Simplizität sich mit der postulierten Komplexität einer Persönlichkeit paart, wobei letztere aufgrund von ersterer umso bedeutender und beeindruckender anmutet, wenn sie nur von wenigen Konturen umgeben ist und sich dahinter kein lebender – im Sinne von: menschlicher – Organismus verbirgt. Das unverkennbare Bewusstsein der gezeichneten Figuren widersetzt sich der Einfachheit ihrer Konstruktion und Konstitution.

Auffällig ist weiterhin ein kontinuierliches Spiel mit Zweidimensionalität und vermeintlicher Dreidimensionalität. Letztere könnte ohne Weiteres *simuliert* werden, da die vorliegende Animationsform auf sich jeweils minimal voneinander unterscheidenden Einzelzeichnungen und nicht etwa auf Scherenschnitten, die für jede Szene neu arrangiert werden müssten, basiert. Dennoch erweist sich der Clown bei jeder Drehung um die eigene Achse als grundlegend flach, auf halber Strecke bleibt von ihm oftmals nicht mehr als eine perspektivisch verzerrte und komprimierte Gestalt übrig (ebd.: 00:00:44, 00:00:54, 00:01:02), bis hin zu einem kurzen Auftritt als schmaler Strich (z.B. ebd.: 00:00:54), der auf fehlende Tiefe hindeutet. Diese Entlarvung von Flachheit verweist jedoch nicht auf jene fortwährend durchschimmernde Zweidimensionalität, die darauf gründet, dass ein Film, der aus von Grund auf zweidimensionalen Zeichnungen besteht, niemals wirklich dreidimensional sein kann, und über die der Zuschauer aufgrund schneller Bildwechsel und unaufhaltsamer Bewegung bereitwillig hinwegsieht, sondern auf jene manifest werdende Zweidimensionalität, die vorsätzlich gezeichnet wurde und nun ebenso vorsätzlich ausgestellt wird. Dadurch wird das Tempo, das durch das Zelebrieren des neu erworbenen Eigenlebens der vormals unbeseelten Figuren zustande kam, etwas zurückgenommen, und aus anfänglichem Übereifer erwachsen leise Zweifel, die die Frage danach aufwerfen, ob es sich bei dem Objekt, dessen abenteuerliche Transformationen man mit Mitgefühl verfolgte, etwa lediglich um ein durch die Luft flatterndes Stück Papier handelt. Tatsächlich hat solch eine offene Zurschaustellung des Fehlens einer dritten Dimension quantitativ zur Folge, dass die Fläche, die der Clown einnimmt, der Platz, den er im Raum besetzt, minimiert wird. Durch die Drehung seines Körpers erfährt dieser eine Stauchung, wodurch sein Anteil an der Gesamtfläche sinkt und automatisch nicht nur seine Glaubwürdigkeit untergraben und seine Persönlichkeit infrage gestellt, sondern auch die Machtposition des Zeichners gestärkt wird, der – so erinnert man sich nun – immerhin auch noch da sein muss, irgendwo.

Im Zuge dieser Beobachtung ist es nur wenig verwunderlich, dass er einen weiteren Eingriff in die gezeichnete Welt unternimmt. Inszeniert wird dieser als notwendige Reaktion auf einen Unfall: Aus einer Flasche (ebd.: 00:01:10) wird eine Blume (ebd.: 00:01:12) wird ein Elefant (ebd.: 00:01:16) wird ein Haus (ebd.: 00:01:21), in das der Clown eintritt, dort von einem Polizisten eingeschlossen wird und durch ein Fenster entschwindet (ebd.: 00:01:26), jedoch stürzt und den Kopf verliert (ebd.: 00:01:27). Traurig und kopflos findet er sich auf einer erhöhten Unterlage wieder, bereits über ihm bereitstehend bzw. -schwebend ein Tiegel mit, wie sich noch herausstellen soll, Klebstoff. Der Zeichner greift ins Bild (ebd.: 00:01:28), hebt den Enthaupteten hoch, bei dem es sich im Zuge der realfilmischen Berührung und für den Zeitraum der Reparatur oder *Heilung* tatsächlich um ein auf seine aus den vorherigen Zeichnungen bekannte Clownsform zugeschnittenes Stück Papier handelt (ebd.: 00:01:29), sodass nun natürlich nichts mehr über seine erwiesene Zweidimensionalität hinwegtäuschen kann.

Nahegelegt wird, dass der erlittene Schaden nicht innerhalb der geschlossenen Zeichentrickwelt behoben, in Unordnung Geratenes allem Anschein nach nicht ohne Weiteres reguliert werden kann, es bedarf einer Anrufung des unangefochtenen und unanfechtbaren Zeichners. Dieser ist zwar nicht aktiv an der Clown'schen Deformierung beteiligt, gibt sie jedoch in Auftrag, lässt sie

zeichentrickintern ausführen, sodass ein Leugnen von Schuld vor Gericht nicht standhalten würde. Der Clown seinerseits fällt nach erfolgter und erfolgreicher Verklebung und womöglich noch benebelt von den vorangegangenen Schmerzen, der damit einhergehenden Operation und/oder den Dämpfen des Klebstoffs von seiner Liegestätte, er klappt, flach wie eh und je und nun nicht mehr gestützt von den Händen des Zeichners, einfach nach hinten um (ebd.: 00:01:35), taucht jedoch prompt wieder auf, mit einem zuversichtlichen Lächeln auf den Lippen und einer Flasche in der Hand, die ein Mittel enthält (womöglich Luft), das ihn sich aufblasen (ebd.: 00:01:36), in die Luft steigen (ebd.: 00:01:38) und in seinem verzweiferten Streben nach Dreidimensionalität jener leidigen Zweidimensionalität entfliehen lässt, die ihn so abhängig von den rettenden Zeichnerhänden machte. Fraglich bleibt, ob diese Entscheidung angesichts seines rasanten Lebensstils und der vielen körperlichen Metamorphosen und Verformungen wohlüberlegt war – immerhin lässt sich ein zweidimensionaler Zeichentrickschaden viel einfacher beheben als ein solcher, der eine zusätzliche Tiefenebene einbezieht. Der Ansatz – oder doch nur Anschein – einer Befreiung ist allerdings gegeben, er steigt in die Höhe und *erhebt* sich über seine einstige Rolle, seine einstige Flachheit.

Doch trotz neu *angeschwollener* Persönlichkeit und Körperlichkeit, trotz der Tatsache, dass der Clown als letzter und aus eigenem Antrieb aus dem Bild geht, dabei sogar von seiner erhöhten Position aus fröhlich winkt und den Hut lüftet (ebd.: 00:01:42), dass der Film mit ihm endet und nicht etwa mit dem Zeichner, der letzte Justierungen vornimmt, bleibt ein Nachhall des unwiderstehlichen zeichnerischen Einflusses. Die Rolle des Zeichners lässt sich nicht auf die des aktiven Peinigers festlegen; zwar bleibt er zweifellos erster und letzter Ansprechpartner und der finale Machtinhaber – immerhin ist er es, der das explosive Durcheinander überhaupt erst zulässt –, inszeniert wird die Handlung jedoch als Selbstläufer, als Ergebnis eines Kurbelkastens, der sich, einmal in Gang gesetzt, ohne fremdes Zutun nicht aufhalten lässt. Diese Implikation erlaubt es dem Zeichner, aus dem Hintergrund heraus Probleme zu schaffen, um sie anschließend vermeintlich spontan und unerschrocken zu lösen. Er inszeniert sich als Held, indem er den Schaden behebt, den er selbst heraufbeschwor, als er seine Zeichentrickfiguren sich selbst überließ. Dass sie dabei aufgrund der ihnen eigenen unerschöpflichen Mittel letzten Endes auf Zerstörung zusteuern müssen, lässt sich mit dem Einwand abtun, er habe sie zu Papier gebracht, ihnen alles Weitere jedoch selbst überlassen, er außerdem im Fall der Fälle immerhin zur Stelle sei, um ihre Wunden zu verarzten. So kann er sich jeder Verantwortung für die gezeichneten Wesen entziehen, für ihn ist es eine Win-win-Situation: Er lässt tanzen und verkauft Unterdrückung als Gewährung von Freiräumen und bedingungslose Aufopferung, kann aber dennoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass Unterdrückung auch hübsch verpackt Unterdrückung bleibt.

2.4. *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914)

Wie schon Blacktons namenlose Protagonisten kommt auch Gertie ursprünglich aus dem Vaudeville-Bereich, kennt sich also hinreichend mit Live-Auftritten auf der großen Varietébühne aus. Mit ihr an seiner Seite versprach McCay seinem Publikum das Wunder der Bewegung. Wohlweislich entschied er sich dabei für eine Dinosaurierdame als Hauptakteurin “so that nobody could accuse him of tracing photographs” (Finch 1983: 33). Was Gertie selbst betrifft, deutet bereits ihr Name im Titel an, dass hier die erste Zeichentrickfigur auf der Bildfläche erscheint, die weithin Anerkennung findet als zuvor unbelebtes und nun mit einer Persönlichkeit ausgestattetes Wesen, das problemlos Empathie hervorzurufen vermag. Diese Persönlichkeit hielt auch ei-

ner Überführung vom Vaudeville zum Film stand, beide Erscheinungsformen sollen im Rahmen dieses Kapitels bedacht werden, wobei erstere als *filmische* Nachstellung des bzw. *eines* möglichen Originalauftritts der *Disneyland*-Episode *The Story of the Animated Drawing* (Disney 1955a) entnommen wurde – “a vivid and accurate recreation of Winsor McCay’s vaudeville presentation of the landmark cartoon *Gertie the Dinosaur*” (ebd.: 00:01:03), wie Leonard Maltin es ausdrückt. Unterstützung erfahren soll *Gertie* außerdem an einigen Stellen vom ebenfalls aus McCays Hand stammenden *Little Nemo* (1911), der sich trotz der Tatsache, dass er ihr Vorgänger ist, hier mit der Rolle des „Sidekicks“ zufriedenstellen muss.

Gertie jedoch bleibt der Einstieg vorbehalten, der sich in der Vaudeville-Version unmittelbar vollzieht, indem „McCay“ (im Folgenden ohne Anführungszeichen, obwohl er hier nachträglich von einem Anderen verkörpert wird) die Bühne betritt und *Gertie* ohne Umschweife ankündigt. Seine Formulierung – “Ladies and gentlemen, I give you *Gertie the Dinosaur*!” (McCay in Disney 1955a: 00:18:11) – in Verbindung mit dem Enthusiasmus seines Vortrags legt nahe, dass eine zuvor bereits vorherrschende Erwartung erfüllt, dem Publikum die Begegnung mit einem Star geboten wird. In der Tat betonten auch Werbeanzeigen den Akt der Beseelung, das Vorhandensein einer Persönlichkeit – “She eats, drinks, and breathes! She laughs and cries! Yet, she lived millions of years before man inhabited this earth and has never been seen since!” (Maltin 1980: 4) –, wodurch ein gewisser Vorschuss auf noch ausstehenden Ruhm plausibel wird. Der lückenlose Wechsel vom Präsens zum Perfekt samt einen Einwand einleitendem “yet” zeigt ein Paradoxon auf, das offenbar trotz aller Rationalität überwunden und der Seite des Möglichen zugeschrieben werden kann. Es wird ein Raum geschaffen, der Vergangenheit und Gegenwart auf einen gemeinsamen Nenner bringt. Diese Überwindung von Linearität bzw. einer linearen Vorstellung von Zeit deutet eine Verlagerung an – von der Sensation, Gezeichnetes in Bewegung zu versetzen, zur Besonderheit, dass es sich dabei um einen Dinosaurier handeln würde. Das Wissen um die äußere Erscheinung des zeichnerisch zu Visualisierenden und gewisse Fertigkeiten auf diesem Gebiet vorausgesetzt, zudem ganz dem Credo folgend, dass sich alles zeichnen lässt, wenn es nur als vage Vorstellung existiert, ist es letztendlich natürlich einerlei, ob fassbare Alltäglichkeiten oder längst ausgestorbene Reptilien zu Papier gebracht werden. Dennoch erfreut sich *Gertie* einer ausgeprägten Konkretheit, die sie von ihrem drei Jahre jüngeren Vorgänger abhebt und Aufsehen erregt.

Zweifellos konnte auch *Little Nemo* aufgrund der Tatsache, dass er auf McCays zwischen 1905 und 1926 wöchentlich erscheinendem Comicstrip mit gleichnamiger Hauptfigur basierte, im Zuge regelmäßiger Erscheinungsintervalle einen seriellen Charakter ausbilden und so mit hinreichend potenziellem Raum für Persönlichkeit aufwarten. Während jedoch der Anspruch bei *Little Nemo* darin bestand, nicht näher bestimmte Zeichnungen in Bewegung zu versetzen, und McCay auf der dem Film vorangestellten Schrifftafel als “[t]he first artist to attempt drawing pictures that will move” (McCay 1911: 00:00:06) ausgezeichnet wurde, kann *Gertie* nicht nur eine fassbare Grundlage vorweisen, basiert die Idee für sie doch auf einem Dinosaurierskelett im Naturkundemuseum (McCay 1914: 00:02:22), sondern auch konkrete Wettbedingungen: “Winsor McCay bets George McManus a dinner for the party that he can make the Dinosaur live again by a series of hand-drawn cartoons.” (ebd.: 00:03:20) Hinzu kommt, dass dem Zeichentrickteil in *Little Nemo* ein Motto in Form einer geschwungenen „Überschrift“ beige stellt ist, das über der noch unbewegten Figur auftaucht und plakativ “WATCH ME MOVE” verkündet (McCay 1911: 00:09:09). Dieser zunächst etwas sperrige Imperativ illustriert im Grunde jedoch das Wesentliche: das Vergnügen an gezeichneter Bewegung ohne weiteres sichtbares menschliches Zutun bzw. an schnellen Bildwechseln, die die Illusion einer solchen Bewegung kreieren und aufrecht-

erhalten. Es folgen zweieinhalb Minuten mit zwar dürftiger Handlung, aber einem Übermaß an zum Teil surrealen Bewegungsabläufen; gezeigt wird, was möglich ist, und das ist nahezu alles: Im Zuge einer "continuous parade of movement, metamorphosis, and exaggeration" (Maltin 1980: 3) jagen (McCay 1911: 00:09:26), strecken (ebd.: 00:09:46) und stauchen Figuren einander (ebd.: 00:10:04), tauchen, indem sie sich aus in der Luft umherschwirrenden Punkten zu einer gestaltlichen Figur zusammensetzen (ebd.: 00:09:35), aus dem Nichts auf, bemächtigen sich als "the artist's alter ego" (Crafton 1987: 103) sogar selbst des Zeichenstifts und erwecken so eine eigene Figur zum Leben (McCay 1911: 00:10:22 bis 00:10:36), mit der sie schließlich auf einem in einem Drachenmaul sich befindenden Thron davonreiten (ebd.: 00:10:49). Wieder andere folgen ihnen in einem Auto (ebd.: 00:11:01), explodieren (ebd.: 00:11:11), fallen wieder vom Himmel (ebd.: 00:11:16) und stürzen dabei auf einen Mann, bei dem es sich offenbar, wie die Aufschrift seines Koffers preisgibt (ebd.: 00:11:13), um einen Arzt handelt.

Das Bild erstarrt unmittelbar in dem Moment, als die beiden Herabgestürzten gerade im Begriff sind, dem Doktor aufzuhelfen (ebd.: 00:11:20), und läutet das Filmende ein, das nach einem Zoom-Out den Blick auf die Hand des Zeichners freigibt, der dieses letzte Bild am Rand festhält, und zudem einen Vermerk am unteren Bildrand offenbart, der besagt, dass es sich bei dieser Zeichnung um die "No. 4000" handelt (ebd.: 00:11:26), was wiederum das abrupte Ende erklärt. Denn immerhin waren die Wettkonditionen eindeutig: "Winsor McCay agrees to make four thousand pen drawings that will move,—one month from date." (ebd.: 00:03:58) Daher ist durchaus vorstellbar, dass die Figuren noch nicht „fertig“ waren, ihren Bewegungswahn fortsetzen würden und könnten, würde sie der Zeichner nicht in pflichtbewusster Erfüllung seiner Wette aufhalten. Dies wiederum wirft nicht nur die Frage danach auf, ob Zeichentrickfiguren unbeaufsichtigt und unvollendeter Dinge zurückgelassen werden dürfen – ob aus Gründen der Moral, die mit einer solchen Übergriffigkeit konkurriert, oder der Schadensbegrenzung –, sondern offenbart außerdem, dass hier eine Überakzentuierung der Form vorliegt, die zugunsten einer punktgenauen Wetterfüllung einen weitgehend kohärenten Erzählfluss, der zu einer Ausbildung von Figurenpersönlichkeiten beitragen könnte, vernachlässigt. Tatsächlich wird man hier Zeuge einer Zeichentricksequenz "[that] exploits movement for its own sake in a highly exploratory way" (Crafton 1987: 103), wobei in Anlehnung an das zeichentrickfilmische Gewaltverständnis der Begriff der Ausbeutung hervorzuheben sei.

Um nun wieder auf die Balance zwischen einer potenziellen Persönlichkeitsentfaltung und einer formalen Bewegungsparade zurückzukommen, verhält es sich bei *Gertie* in Bezug auf eine entsprechende Gewichtung anders. Freilich basiert auch hier – zumindest im Falle der filmischen Variante – die realfilmische Einfassung auf einer Wette zwischen McCay und seinen skeptischen Zeichnerkollegen und auch die Pointe wird im Gegensatz zur Vaudeville-Version, in deren sensationellem Finale ein gezeichneter McCay auf Gerties Rücken davonreitet, von dieser originellen Vorführung eines Berührungspunktes zwischen Real- und Zeichentrickfilm (McCay 1914: 00:16:49) auf einen realfilmischen Epilog verlagert, der die ausgelassene Männerrunde bei jenem Dinner zeigt, das als Wetteinsatz festgelegt wurde (ebd.: 00:17:03). Unterbrochen wird dieses Bild von einigen Zwischentiteln: "Paying the bet." (ebd.: 00:17:01), "Who pays for the dinner? Let George do it!" (ebd.: 00:17:14), "And George did." (ebd.: 00:17:27) So minimalistisch und unspektakulär dieser vermeintliche Clou auch erscheinen mag, markiert er jedoch McCay als Gewinner der Wette und Zeichentrickfiguren als lebendige Wesen. Immerhin bestand die Vorgabe darin "that he can make the Dinosaurus live again" (ebd.: 00:03:20). Angewendet auf *Gertie* weist der bestimmte Artikel in Verbindung mit der Betonung einer *erneuten* Verlebendigung sie als mit einer Persönlichkeit versehene Figur, als Individuum aus, lässt plausibel werden, dass sie

die Welt des Zeichners teilt. Letzteres ist absolut gesetzt, es herrscht kein Zweifel daran, dass Gertie, wenn auch anfangs schüchtern (ebd.: 00:09:22), die Szenerie beherrscht, sich darin bewegt wie in ihrer natürlichen Umgebung. Neu sind, so scheint es, nur die Zuschauer, die ihre Befangenheit hervorrufen, aber auch ohne auf sie gerichtete Augen erscheint es durchaus vorstellbar, dass sie dann ebenfalls noch da wäre, Steine verschlucken und Bäume entwurzeln würde. Sie lässt sich nicht auf eine abschließende Zahl festlegen (obwohl diese als technische Einzelheit genannt wird: "I made ten thousand cartoons,—each one a little bit different from the one preceding it." – ebd.: 00:04:43), nach deren Erreichen Bewegungen eingestellt und Belebungsstände widerrufen werden. Die Bewegtheit der *Little Nemo*-Figuren wird hingegen zurückgenommen, sie verharren, da die Wette, auf der sie basieren, kein Einzelbild mit der Nummer 4001 vorsah, auf dem viertausendsten Blatt Papier, sind nicht mehr Teil des Films, Teil eines Bewegungsflusses, eines Beseelungsaktes. Hinzu kommt, dass sie auf einer weißen Fläche, in einem leeren Raum ohne fassbare Perspektiven und Tiefendimension dahintreiben, über keinen Orientierungspunkt verfügen und schlichtweg – wie schon an Blacktons Figuren beobachtet werden konnte – zeichnerisch an einen beliebigen Ort beordert wurden. So erscheint der Clown, der als erste Figur die *Little Nemo*-Szenerie bevölkert (McCay 1911: 00:09:12), unvorbereitet, er vollführt "tentative movements suggesting that he is gradually awakening to his new kinetic abilities" (Crafton 1987: 103). Der *Gertie*-Film verfügt dagegen über einen – zwar spartanischen, aber doch wirkungsvollen – Hintergrund, der als subtile, aber vor allem konstante Voraussetzungslosigkeit naturgemäß schon vor der Dinosaurierdame da war und ihr dadurch „Halt“ gibt, sie in perspektivische Gewissheit hüllt.

In jedem Fall hat Gertie gute Chancen darauf, zum Star mit eigener Persönlichkeit zu avancieren. Bedingt durch die Art ihrer Animierung animiert sie ihrerseits zum Mitfiebern. Dieses Potenzial an Empathie basiert auf dem Vorhandensein eines individuellen Charakters, der wiederum durch die Demonstration von Leidenschaft und die Tendenz zu einer adäquaten Reaktion des Aufbegehrens besonders deutlich hervortritt. Diese Kombination bedarf allerdings, um ein schlüssiges Gefüge aus Ursache und Wirkung zu gewährleisten, bedauerlicherweise einer vorausgehenden Peinigung durch McCay, die sich im Zuge vorgetäuschter Interaktionen ("Type 1a: animation and live action kept separate, but with pretended interaction" – HTTP 1: 3) in verschiedenen Ausführungen äußert.

Ausgestattet mit Frack und Peitsche betritt McCay als Dompteur die Bühne, (McCay in Disney 1955a: 00:18:08), deutet mit dem Schwingen des Züchtigungsinstruments an, dass hier ein wildes Tier vorgeführt wird, das in einem Ausmaß domestiziert bzw. gefügig gemacht wurde, das es erlaubt, das Risiko einzugehen, es vor einer menschlichen Zuschauerschaft zu präsentieren. Diese grundsätzliche Festlegung von Rollen in Verbindung mit der Aufmachung des Zeichners, Moderators und/oder Dinosaurierbändigers trägt bereits in allen Wesenszügen Gewalt in sich. Wie ein Wildtier in einer Zirkusmanege wird auch Gertie ein begrenzter und auf Künstlichkeit basierender Raum zugestanden, der zwar vermutlich ihrer natürlichen Umgebung bzw. der Vorstellung einer solchen nachempfunden ist und sich – wie sie selbst – aus gezeichneten Linien zusammensetzt, aber dennoch als Geste einer auferlegten räumlichen Begrenzung gleichkommt, sodass auch der perspektivische Fluchtpunkt, dem alles zustrebt, auf eine in doppelter Hinsicht nur theoretische Ferne verweist, die für Gertie unerreichbar bleibt. Die realfilmische Peitsche wiederum verbindet McCays Hand mit Gerties schuppiger Oberfläche, fördert den Interaktionsgedanken, ist effektvoller als Lob, das sie physisch nicht erreichen würde. In der Regel lassen sich die sirrenden Peitschenhiebe als Reaktion auf Gerties anfängliche Weigerungen, McCays Befehlen nachzukommen, einordnen, einmal lässt er sich jedoch dazu hinreißen, eine weitestge-

hend neutrale Ankündigung – “Well, let’s get on with the act.” (ebd.: 00:19:56) – mit der Peitsche zu begleiten, die sich in diesem Moment rhythmusgebend verhält und zu einem Teil der Performance wird, einer akustischen Gliederung gleicht und Gerties Ungehorsam als vorprogrammiert auszeichnet, den Umweg ausspart, den es bräuchte, um herauszufinden, ob sie in diesem speziellen Fall entgegen vorheriger Erfahrungen nicht vielleicht anstandslos McCays Anordnungen entsprechen würde. Ohne dass sie sich also bereits geweigert hätte, wird ihre Weigerung wie eine fehlgeleitete, in Umkehrung begriffene Konditionierungsmaßnahme mitverhandelt (an dieser Stelle wird sie „vorbeugend“ mit einem Peitschenhieb bestraft, ohne dass diesem etwas Strafwertes vorausgegangen wäre).

Weiterhin birgt der Imperativ als solcher bereits hinreichend Gewaltpotenzial, hinzu kommt außerdem die Absolutheit von McCays Erwartungshaltung, die sich durch eine entsprechende Äußerung (“I will speak to Gertie and she will do everything that I ask her to.” – ebd.: 00:18:19) automatisch auf das Publikum überträgt. Ferner lassen sich abwertende Verniedlichungen (Anspruch an Gertie: “take a pretty bow” – vgl. ebd.: 00:18:23), kindliche Schmeicheleien (McCay bezeichnet sie, je nach Ausmaß ihres Gehorsams, als “good girl” – vgl. ebd. 00:18:28 – bzw. als “bad girl” – vgl. ebd. 00:19:32), in allzu brüskem Ton vorgetragene Instruktionen (“Stop that nonsense!” – ebd.: 00:18:46) und offene Beleidigungen (“dim-witted dinosaur” – vgl. ebd.: 00:19:28) beobachten. Darüber hinaus macht McCay ihr, als sie Jumbo ins Wasser schleudert (ebd.: 00:20:14), in aller Öffentlichkeit Vorwürfe, die an zweifelhafte Erziehungsmaßnahmen denken lassen (“Aren’t you ashamed?” – vgl. ebd. 00:20:15), und impft ihr gesellschaftlich genormte Vorstellungen von Weiblichkeit und entsprechende Unsicherheiten ein. Heute würde man von *Body Shaming* (vgl. HTTP 3) sprechen, das im vorliegenden Fall nicht einmal vor Dinosauriern mit aller Wahrscheinlichkeit nach anderen Maßstäben und Ansprüchen Halt macht: Als Gertie neben dem ihr angebotenen Kürbis auch einen Baumstumpf samt Wurzeln verspeist, äußert McCay Bedenken: “My, you have an appetite today! Aren’t you afraid you’ll spoil your figure?” – ebd.: 00:19:51).

Zu fragen wäre nun, wie Gertie mit solchen Kränkungen umgeht, ob es ihr im Gegensatz zu ihren Vorgängern gelingt, nicht nur in ohnmächtiger Handlungsunfähigkeit zu verharren und ihrem Unbehagen lediglich durch eine entsprechende Mimik zu begegnen, sondern aktiv und persönlich gegen den Zeichner – *diesen* Zeichner: McCay – aufzubegehren. Ansätze einer Rebellion bestehen in ihrem Fall zunächst in einer etwas zaghaften Annäherung und darin, sich auf dem Weg in den Vordergrund, statt McCays Anweisungen unmittelbar zu folgen, einen Snack zu genehmigen (Stein und Baum – ebd. 00:18:34 und 00:18:38). Sie unterbricht vorgeblich die von ihm angestrebte Choreographie, obwohl die durch sie hervorgerufenen Verzögerungen natürlich Teil selbiger sind. Wenn es wiederum daran geht, Befehle auszuführen, scheint Gertie nicht fähig oder nicht gewillt, das rechte Maß zu halten: Die gewünschte Verbeugung vollführt sie in einer Frequenz, die den Anschein erweckt, als wäre sie aufgezogen, und McCay zum Eingreifen bewegt (“Don’t overdo it.” – ebd.: 00:19:00), einen anderen Trick (“roll over and play dead” – vgl. ebd.: 00:20:54) reizt sie zeitlich ebenfalls aus und spielt das Unpräzise der an sie gerichteten Anweisungen gegen McCay aus. Es schwingt mehr Trotz als Märtyrertum mit, wenn Gertie sich, nachdem sie bereits ihren rechten Fuß hob, nicht darauf einlässt, auch noch ihren linken Fuß zu heben.

Diese Eigenwilligkeit genügt jedoch als Persönlichkeitsmarker und beglaubigt zusätzlich die zwischen ihr und McCay stattfindenden Interaktionen, die wiederum eine gemeinsam geteilte Welt nahelegen, die von zwei Seiten aus begehbar ist. Es herrscht eine neue Wechselseitigkeit, die nicht nur Gertie die realfilmischen Peitschenhiebe spüren, sondern auch McCay zurückschre-

cken lässt, als Gertie nach ihm schnappt (ebd.: 00:19:31). Auch die Fütterungsszene stellt sich in dieser Hinsicht als sehr effektiv dar: McCay bietet Gertie einen Kürbis an (ebd.: 00:19:37) und wirft ihn gegen Leinwand, dort angekommen erinnert er vielmehr an eine Dinosauriertablette, die auf Gerties gigantischer Zunge unterzugehen droht (ebd.: 00:19:41). Als einem solchen Effekt zuträglich erweisen sich in diesem speziellen Fall der Nachbildung eines Vaudeville-Auftritts natürlich filmische Montage- und Schnitttechniken, die gänzlich darüber hinwegtäuschen, dass hier zwei Kürbisse im Einsatz sind, ein echter und ein gezeichneter, ein Szenenwechsel spart den Moment der „Verwandlung“ einfach aus. Aber auch live ließ(e) sich dieser Kunstgriff praktisch umsetzen: “[Gertie] appeared to catch [the pumpkin] in her enormous mouth just as the real prop went behind the screen.” (Crafton 1987: 111)

Ebenso verhält es sich mit dem finalen Trick, den McCay dramatisch ankündigt: “And now, ladies and gentlemen, Gertie will show you that she’s not afraid of me, and take me for a ride.” (McCay in Disney 1955a: 00:21:38) “McCay would disappear behind the screen just as Gertie seemed to scoop him up on her head. Then the beast would exit screen right with a little animated Winsor McCay cracking his whip upon her back.” (Crafton 1987: 111) Abgedeckt wäre hiermit der technische Aspekt, darüber hinaus findet seitens des Zeichners eine Annäherung an Gerties Zeichentrickwelt statt: Die von McCay gezeichnete Version seiner selbst vollführt nun ebenfalls Tricks, verbeugt sich (McCay in Disney 1955a: 00:21:47), wie es die abgerichtete Dinosaurierdame zuvor tat. Durch den Sprung auf ihren Rücken wagt er sich in Gefilde vor, in denen Gertie herrscht und sich keine schützende Leinwand mehr zwischen ihm und der vermeintlichen Bestie befindet. Dadurch, dass er sich trotzdem dieser Gefahr stellt, behauptet er, Initiator der gelungenen Dressur eines wilden Tieres zu sein, er ermöglicht eine Unmöglichkeit, die nicht nur aufgrund der Tatsache, dass Dinosaurier seit Millionen von Jahren ausgestorben sind, als solche zu klassifizieren wäre – “Winsor McCay breathed life into an inanimate character, and this was his greatest achievement.” (Maltin 1980: 5) Gerade dieser eingeflößte Lebenshauch, der “a triumphant moment for the animator as life giver” (Crafton 1987: 11) darstellt, ist es jedoch, der eine Restgefahr birgt und daran gemahnt, dass Zähmung nicht zwangsläufig mit Domestizierung gleichzusetzen ist. Gertie bewahrt sich, obwohl das Medium, innerhalb dessen sie agiert, ihr eine uneingeschränkte Zufallsfreiheit auferlegt, eine Unvorhersehbarkeit, die der Zeichner paradoxerweise zwar vorhersehen, aber nicht kontrollieren kann.

Dies wiederum verweist in aller Direktheit auf grundsätzliche Fragen nach Merkmalen, die das Medium als solches hervortreten lassen und Hinweise auf Produktionsprozesse auslegen, auf die Tendenz zur Inszenierung von Zufällen und die Möglichkeit, dass sich auch der Zeichentrickfilm unter Umständen einer vollständigen Kontrolle versperren könnte. Ein vorgeblich geschlossenes und sowohl Gertie als auch den realfilmischen Zeichner einschließendes Universum, das sich aufgrund zugrundeliegender Hybridisierung bereits von Grund auf als potenziell angreifbar für kompromittierende Fiktionseinbrüche präsentiert, erweist sich als durchlässig für gewisse Dissonanzen in Bezug auf eine filmische Ganzheitlichkeit, weiß diese aber zugleich für sich nutzbar zu machen.

Besonders deutlich tritt dieses Phänomen bei der Betrachtung der realfilmischen Rahmungen, in die *Little Nemo* als auch *Gertie the Dinosaur* eingebettet sind. In beiden Fällen inszeniert McCay sich nicht als “nineteenth-century stage magician” (Crafton 1987: 129), der die Geheimnisse der Zeichentrickkunst niemals ausplaudern würde, sondern vielmehr als “modern technician” (ebd.: 134) mit ausgeprägter “affinity for revealing the means of production” (ebd.: 129). Heldenhaft stellt er sich allen Zweiflern, wobei sich vor allem die Männer der *Little Nemo*-Gruppe vor Lachen kaum halten können (McCay 1911: 00:00:31), abwinken, sogar McCays Kopf tätscheln, sei-

ne Stirn fühlen, wegwerfende Handbewegungen machen und angesichts einer solchen Absurdität, gezeichnete Bilder in Bewegung versetzen zu wollen, sogar wütend zu werden scheinen. McCay seinerseits scheut nicht einmal davor zurück, sich auf eine Wette einzulassen, betont unentwegt die Vielzahl von benötigten Einzelzeichnungen und die beinahe unmenschliche Mühsal, die er zugunsten eines befriedigenden Ergebnisses auf sich nimmt, und behauptet, um alle Einwände vorwegzunehmen, dass die Bilder, die ihn bei der Arbeit zeigen, authentisch sind und einer Offenlegung von Produktionsprozessen gleichen. "The convention of the wager, which he used several times, was the perfect device for McCay's self-figuration, showing him first accepting the challenge and then performing the superhuman task of picturing something impossible." (Crafton 1987: 134)

Wenn nun die stete Erinnerung an die eigene Präsenz und Unabkömlichkeit auch egoistisch anmutet, lassen sich Szenen benennen, die Teilgebiete des Animationsvorgangs zeigen und als durchaus glaubwürdig einzuschätzen sind, sich zumindest bedingt von allzu romantisierenden Schilderungen unterscheiden. So macht sich McCay, um seinen skeptischen Zeichnerkollegen einen Eindruck von seinem Vorhaben zu vermitteln, in klassischer Zeichenbrettmanier daran, vor Ort zwei der zehntausend Einzelbilder anzufertigen. Beobachtet man ihn dabei, stellt sich unweigerlich die Erkenntnis ein, dass bereits die Herstellung *einer* solchen Zeichnung – trotz der äußerst geübten Hand des Zeichners und des obligatorischen Zeitraffers – viel Zeit in Anspruch nimmt, immerhin zwei Filmminuten (McCay 1911: 00:00:47 bis 00:02:35). Der Zuschauer wird sogar mehrfach Zeuge des Umstands, dass McCay den Pinsel, den er benutzt, erneut mit Tinte tränken muss, weil diese zur Neige geht (sobald der Pinsel das Bild verlässt, folgt ein Schnitt, so dass – unabhängig vom Zeitraffer – die erzählte Zeit die Erzählzeit überholt, dennoch kann in diesem Fall die Nähe zur Echtzeit als groß genug gewertet werden), was dem künstlerischen, illusorischen, magischen Effekt, der üblicherweise grundsätzlich in Verbindung mit der Belebung ursprünglich unbelebter Zeichnungen bzw. Figuren assoziativ behauptet wird, normalerweise abträglich ist. Die zweite Zeichnung wird dagegen bereits in nicht einmal der Hälfte der Zeit vollendet (ebd.: 00:02:56 bis 00:03:26), womöglich um die Geduld des Zuschauers nicht allzu sehr überzustrapazieren, aber dennoch den Fokus klar auf das Ausmaß der Arbeit, die der Vollendung eines Zeichentrickfilms vorausgeht, zu legen – wenn immerhin die Anfertigung von nur zwei Zeichnungen im moderaten Zeitraffer schon drei Minuten in Anspruch nimmt, lässt sich die benötigte Zeit für die tausendfache Entsprechung ausrechnen.

Unter Beibehaltung dieses Verständnisses gilt es nun, die anfangs eingeführte Beinahe-Echtzeit, die in diesem Fall einem angemessenen Darstellungsmodus zuwiderläuft, „auszuschleichen“. Entsprechend fallen auch die folgenden Bilder in und um McCays Zeichentrickstudio aus, sie verlangen kein geduldiges Ausharren vor Strich für Strich entstehenden Zeichnungen mehr, offenbaren stattdessen die Kurzweile humoristischer Einlagen: Große Fässer mit plakativer Aufschrift ("INK") und Pakete mit "DRAWING PAPER" (ebd.: 00:04:52) werden in Mengen angeliefert, die Cartoon-Ausmaße annehmen, McCay sitzt zwischen hochaufgetürmten Papierbergen an seinem Schreibtisch (ebd.: 00:05:33) und natürlich stößt ein ebenso neugieriger wie tollpatschiger Mitarbeiter in der Art eines Slapstick-Komikers einen der Stapel um (ebd.: 00:06:45), löst eine Kettenreaktion aus, die alle anderen Stapel ebenfalls zu Boden reißt, und bringt die bereits vollendeten und geordneten Zeichnungen durcheinander (eine ähnliche Szene kann auch *Gertie* vorweisen – vgl. McCay 1914: 00:06:04). Die dieser Szene zugrundeliegende Komik lässt den Beigeschmack trockener Akkordarbeit in Vergessenheit geraten, jedoch gelangt die vermeintliche Offenlegung von Produktionsprozessen, wenn nicht an dieser Stelle, *spätestens* mit Einsetzen der Zeichentrickhandlung zu einem Ende, deren Fokus sich wieder auf die vorgebliche Selbststän-

digkeit der gezeichneten Figuren verlagert: Um den Film zum Laufen zu bringen, muss an einer Projektionsapparatur gekurbelt (McCay 1911: 00:08:06) und das erste Bild in den dafür vorgesehenen Rahmen eingelegt werden (ebd.: 00:09:00), sodass die Figuren, einmal(ig) vom Zeichner angestoßen, anschließend „von selbst“ entstehen und eigenständige Bewegungen vollführen können. Der Mythos gilt als erfüllt, da – so der Eindruck – hier nicht etwa ein Wechsel von Einzelbildern angeregt wird, sondern vielmehr den Figuren *auf* diesen Einzelbildern zur Emanzipation verholfen wird. Diese Verschiebung lädt dazu ein, als letzte Station dieses Kapitels wieder Abstand zu nehmen von der realfilmischen Rahmenhandlung und McCay in seinem direkten Umgang mit Gertie ins Auge zu fassen, dabei subtilere Details zu extrahieren, die erst in der Distanz einen Blick auf Gerties Geburtsstätte gewähren und entsprechende Aussagen über den Zeichentrickfilm als solchen, über Strukturen und charakteristische Merkmale zulassen. Diese stellen sich mutig dem zu bezauberndem Zuschauer entgegen und vollbringen das Kunststück, Gertie – trotz allgegenwärtiger Verweise auf künstliche Ursprünge – aus der unbelebten Flachheit der mühevoll angefertigten Zeichnungen herauszuheben.

Als ein Beispiel, das verhältnismäßig wenig Aufmerksamkeit erregt, da McCay es umgehend als irrelevant abtut, wäre das unvermittelt auftauchende Seeungeheuer zu nennen, nach dem sich Gertie interessiert und dabei umgehend ihren Auftrag (das Anheben des linken Fußes) vernachlässigend umdreht (McCay in Disney 1955a: 00:19:19 [Bildnachweis: McCay 1914: 00:11:11]). Dieser vermeintlichen – da natürlich von McCay erdachten und eingezeichneten – Störung des geplanten Ablaufs begegnet er mit ebenfalls vermeintlicher Überraschung und Verärgerung. Gertie soll diese unselige Ablenkung, die sie davon abhält, seinen Befehlen Folge zu leisten, ignorieren (“Never mind that sea monster.” – ebd.), was angesichts der Tatsache, dass McCay ihr vorsätzlich einen Platz innerhalb der Szene zuwies, absurd anmutet. Der Trick besteht in der inkalkulierten Diskrepanz zwischen Ankündigungen bzw. Erwartungen (Gerties absoluter Gehorsam) und tatsächlich Eintreffendem (Unterbrechungen, Verzögerungen), was einen erstaunlichen Effekt mit sich bringt: Gertie eignet sich McCays Wirklichkeitsstatus an, erscheint plötzlich *echter* als er, der schließlich nur schauspielert, Zufälle inszeniert, Erstaunen mimit, lediglich so tut, als würde ihn das Seemonster aus der Fassung bringen. Gerties Reaktionen dagegen sind spontan und unverfälscht, obwohl es sich natürlich um eine inszenierte, imitierte Wahrhaftigkeit handelt, jedoch verhindert der Filmgenuss – die Freude an Gertie als Persönlichkeit –, diesen Gedanken zu weit zu führen, ihn gar zu einem Ende zu bringen.

Auch im weiteren Verlauf wird die Inszenierung unvorhergesehener/unvorhersehbarer Ereignisse fortgeführt: Gertie erschrickt übermäßig vor einem Mammut (ebd.: 00:20:10 [Bildnachweis: McCay 1914: 00:13:04]) und schleudert es ins Wasser (ebd.: 00:20:14), obwohl McCay sie durch die Bemerkung, es handle sich lediglich um *Jumbo* (Prinzip, Unbekanntem einen Namen zu geben und dadurch die Distanz zu ihm zu verringern; auch Gertie profitiert im Hinblick auf die Bereitschaft der Zuschauer, mit ihr mitzuleiden, von ihrem Namen), zu beruhigen versucht. Nach einer Rüge im Zuge der dennoch vollzogenen Tat wendet sich McCay, als würde er damit aus der Intradiegese heraustreten, mit einer Pointe an das Publikum: “Well, folks, that’s how dinosaurs are – unpredictable.” (ebd.: 00:20:18) Mit dieser Aussage, die in ihrer saloppen Art mutmaßlich dazu dient, ein Bündnis mit den Zuschauern einzugehen, verweist McCay in aller Direktheit auf das Medium, innerhalb dessen er tätig ist und das natürlich alles andere als *unpredictable* ist, sich vielmehr dem Zufall versperret. Zugleich verhandelt er die vage Möglichkeit einer Grenze mit, über die hinausgehend keine Kontrolle mehr durch den Zeichner erreichbar ist.

Von einem Rückbezug auf McCay als Schöpfer lässt sich Gertie trotzdem nicht völlig lossprechen: Wenn sie als “student of the dance” (vgl. ebd.: 00:20:23) angekündigt wird und McCay ihre

Tanzeinlage anerkennend hervorhebt – “Right on the beat, isn’t she?” (ebd.: 00:20:33) –, bezieht sich das Lob letztlich im Grunde auf ihn und die korrekte und präzise Aufteilung der Einzelbilder auf die Filmsekunden bzw. den gelungenen Einsatz des Orchesters, das eine Synchronizität zwischen Bild und Ton gewährleistet. Dennoch hält McCay noch einen Trick bereit, der unvermuteten Wendungen einen Platz innerhalb des Zeichentricksfilms zuzugestehen scheint. Um Gertie zum Aufstehen zu bewegen, lenkt er ihre Aufmerksamkeit um, stellt eine Attraktion in Aussicht: “Hey, Gertie, look at that four-winged lizard.” (ebd.: 00:21:09)⁶ Das Flugobjekt beansprucht alle Blicke für sich, erinnert an Lumières wehende Blätter im Wind und wird trotz der Tatsache, dass es sich im Hintergrund dessen, was eigentlich präsentiert wird, ansiedelt, zur Grundlage einer Pointe. Es ergeben sich Fragen nach Möglichkeiten der Zentrierung und Zuschauerlenkung, danach, welche Rolle Details und Hintergründe im normalerweise zufallsfreien Zeichentricksfilm spielen, ob sie zu Selbstläufern werden und sich gegen den alles kontrollierenden Zeichner wenden, ihn dazu zwingen können, mit ihnen auf eine bestimmte Weise umzugehen. Im vorliegenden Fall ist es die Etablierung eines Fokussierungspunktes, deren Aufhebung sich dem Einfluss des Zeichners entzieht; die vierflügelige Echse wurde dem Rampenlicht ausgesetzt und muss selbigem nun wieder elegant entzogen, ihre Rückstände müssen von der noch ausstehenden Handlung entfernt, Blickrichtungen neu geordnet werden. McCay deutet Zweifel an der Existenz des fliegenden Wesens an, fragt Gertie, ob sie es ebenfalls gesehen habe (Gertie nickt), vergewissert sich, dass man sich auf ihre Aussagen verlassen kann (“You’re not in the habit of seeing things, are you?” – ebd.: 00:21:17), erkundigt sich in der Filmvariante sogar *erneut* danach, ob er nicht im Begriff sei, einem Scherz ihrerseits aufzusitzen (“Are you fibbing to me?” – McCay 1914: 00:15:38), und verlagert so die Aufmerksamkeit auf Gertie als glaubhafte Zeugin – dabei ließe sich ein Dinosaurier im 20. Jahrhundert als ebenso *unwahrscheinlich* bezeichnen wie eine vierflügelige Echse. Gertie überwindet jedoch die ihr entgegenschlagende fundamentale Ungläubigkeit, sie darf aussagen, und ihre Aussage hat Gültigkeit – nicht nur auf dem (Zeichen-)Papier.

2.5. *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum* (Earl Hurd, 1918)

Auch in Bobbys Fall präsentiert sich eine klassische Zeichenbrettszene als wegweisendes Merkmal, mehr noch als Voraussetzung für alles Weitere. Die Zeichnerhand mischt sich in das unbeschriebene Weiß und skizziert den Jungen in einer liegenden Position (Hurd 1918: 00:00:07). Da seine Rückansicht dadurch für ergänzende zeichnerische Eingriffe blockiert ist, hebt dieser, noch bevor er *fertig* ist und um dem Zeichner durch Zugänglichkeit die Arbeit zu erleichtern, aber auch um selbst von Vollständigkeit zu profitieren, sein linkes Bein in die Höhe und lässt sich die noch fehlenden Linien an seinem Schuh nachzeichnen (ebd.: 00:00:08). Offenbar nun mit genügend Umrissen ausgestattet, um nicht befürchten zu müssen, den Halt zu verlieren, setzt er sich auf, noch unsicher und orientierungslos, fast wie in Trance, im Unklaren über die Umstände, die

⁶ Mit diesem Ausruf adressiert er im Übrigen nicht nur Gertie, sondern auch den Zuschauer: „Zum Zweck der Erforschung des richtigen Timings machte McCay zahlreiche Tests, z.B. um herauszufinden, über welchen Zeitraum sich eine Atembewegung vollzieht. Er rechnete seine Zeitmessungen in Einzelframes um, um der schlafenden Gertie auf diese Weise eine lebensechte Atmung zu verleihen. Sein naturwissenschaftlicher Ehrgeiz ging sogar so weit, eine Anfrage bei den Paläontologen des *Museums of Natural History* zu stellen, um herauszufinden, mit welcher Art von Bewegungsablauf ein Apatosaurus aus der Schlafposition wieder auf die Füße kommen würde. Als ihm niemand darauf eine Antwort geben konnte, erfand er die »vierflügelige Echse« [McCay 1914: 00:15:00] [...], um die Aufmerksamkeit der Zuschauer von Gertie abzulenken. Gerade als der Drache geflogen kommt, steht Gertie (unter Umständen also naturwissenschaftlich unkorrekt) auf. Kaum jemand hatte das allerdings bemerkt, weil alle Blicke der spektakulären Flugechse im Hintergrund galten.“ (Braun 2012: 253)

zu seinem gestaltlichen Dasein führten, und noch im *Erwachen* begriffen, die neue Umgebung vorsichtig taxierend (ebd.: 00:00:10), angesichts der baldigen Vollendung aber offenbar durchaus erfreut (ebd.: 00:00:19). Die Kommunikation zwischen Zeichner und Zeichentrickfigur, die für weitere schöpferische Nachträge erforderlich ist, erfolgt schriftlich: "HAT OFF" (ebd.: 00:00:12) und "TURN OVER" (ebd.: 00:00:21) notiert der Zeichner recht unsentimental auf dem weißen Grund, benutzt dabei das zuletzt verwendete Zeichenutensil bzw. das, was er ohnehin in der Hand hält, was den pragmatischen Ansatz dieser Anweisungen betont, sie als Teil der Rohfassung auszeichnet und sie, sobald ihnen entsprochen wurde, zum Verschwinden bringt. All diesen Vorgängen folgt Bobby äußerst aufmerksam, gehorcht nach kurzem Zögern und einem prüfenden Blick in die Kamera (ebd.: 00:00:13) schließlich und erfüllt so die Voraussetzungen dafür, dass sein Haarschopf mithilfe eines Pinsels (ebd.: 00:00:16) und sein Hosenboden mithilfe eines geneigten Tintenfässchens (ebd.: 00:00:24) geschwärzt werden. Auf diese Weise wird die Oberflächlichkeit, die einer zweidimensionalen Figur naturgemäß zugrundeliegt, widerrufen – sieht man sie von vorne, existiert ein Hinten nicht, eine Perspektive, die die rechte Körperhälfte zeigt, macht die linke entbehrlich, jedes Einzelbild steht für sich, auch ein Blick auf die Rückseite vermag keine Mehrdimensionalität zu offenbaren, sondern im Höchstfall die leicht durchscheinende Ursprungszeichnung, die man fälschlicherweise für eine neue Ansicht halten könnte. In Bobbys Fall werden allerdings auch Stellen bedacht, die keine Schaulust speisen, die nicht vorgeführt werden – immerhin verdeckt er durch das erneute Aufsetzen der Mütze einen Großteil der gefärbten Haare (ebd.: 00:00:22) –, sondern unabhängig davon, ob sie zur Beobachtung freigegeben werden, schlichtweg *sind*.

Zusätzlich weisen diese Maßnahmen auf Grenzen hin, die sich vor dem Zeichner auftun: Um die selbst geschaffene filminterne Kohärenz nicht zu gefährden und durch das Nichtbeachten eines höflichen Miteinanders nicht in die Rolle des Peinigers gedrängt zu werden, muss er die Einheit, als die er Bobby und dessen Mütze zeichnete, unangetastet lassen, ist hier auf seine Figur angewiesen, die stellvertretend für ihn die Kopfbedeckung abnimmt. Dieses Vorgehen speist zudem partizipatorische Ansätze, macht das Zeichenblatt zu einem Leer- und Lehrraum und die darin verlebten Momente zur Probezeit. Bobby beobachtet die einzelnen Schritte genau, wird zum Schüler, der die Regeln dieser neu zu erschließenden Zeichentrickwelt aufmerksam studiert, lernt schnell und macht den Zeichner, als dieser sich daran macht, Bobbys Hund Fido zu skizzieren, sogar auf einen Fehler aufmerksam: "HEY, YOU FORGOT FIDO'S TAIL!" (ebd.: 00:00:48) Fido seinerseits – ohnehin recht skeptisch, was seinen Komplettierungsprozess betrifft (sein Blick folgt den eigenen noch unvollständigen Linien voller Verwunderung – ebd.: 00:00:42) – probiert den neugewonnenen Schwanz sogleich aus, überprüft ihn auf seine Funktionsfähigkeit und einen guten Sitz, was offenbar, auch wenn er *nur* gezeichnet ist, nicht selbstverständlich ist. Jedoch fügt sich nicht alles so widerstandslos ineinander: Nachdem Bobby bereits gewisse Freiheiten in Form einer Beteiligung am zeichnerischen Fertigungsprozess zugestanden wurden, probiert er nun – wie ein Kind, das er immerhin ist – aus, wie weit er gehen, was er sich erlauben kann, und lässt sich auf der Hand des Zeichners nieder (setzt sich offenbar einfach, um zu sitzen – ebd.: 00:00:29). Um ihn zu vertreiben, schüttelt der Zeichner ihn nicht etwa herunter, sondern wählt den Umweg über die Schrift, notiert mit Bobby auf seiner Hand eine Anweisung auf dem Zeichenblattgrund, der auch Bobbys Heimstätte ist ("GET OFF MY HAND" – ebd.: 00:00:34). Erst als dieser sich – womöglich in Unkenntnis geltender Regeln – noch immer weigert, schnipst er ihn mit den Fingern der anderen Hand herunter (ebd.: 00:00:39). Ursprünglich bestand seine Intention aber augenscheinlich darin, sich bedeckt zu halten, auf Schriftlichkeit, die als Äquivalent für Zivilisierung und eine entsprechende Form des Miteinanders in den Ring ging, zu beharren und

Körperkontakt zu vermeiden, um Distanz wahren zu können, nicht allzu sehr auf seine Figuren abzufärben, ihnen im Zuge eines Schnellkurses nur das mitzugeben, was für einen reibungslosen Ablauf erforderlich ist, nicht jedoch in die Kritik zu geraten, sie bis zur völligen Aufgabe von Selbstbestimmung formen und versklaven zu wollen, sie stattdessen hinreichend auf das vorzubereiten, was da kommen möge, und anschließend zu entlassen, was er nach Erledigung der organisatorischen Notwendigkeiten auch tut.

Die Einbettung der kontextlosen Figuren in einen Handlungsspielraum erfolgt gewissenhaft. Hurd lässt sie nicht, wie Cohl es tat, in einem dimensionslosen Raum umherirren, sondern sorgt für eine solide kontextuelle und architektonische Grundlage: Er zeichnet für sie einen Schnellimbiss herbei ("QUICK LUNCH BEANERY" – ebd.: 00:01:05) und gibt auf diese Weise nicht nur das Setting vor, sondern auch eine mögliche Handlung, die sich im Rahmen dieses Settings abspielen könnte. Anschließend gießt er verdünnte Tinte über den mit Zusammenhängen und Voraussetzungen versehenen Grund (ebd.: 00:01:07) und erreicht dadurch nicht nur eine dunklere Tönung bzw. eine simulierte Patina – vermutlich weil das „echte“ Leben, das nach dem Rückzug des Zeichners als angebrochen gilt, nur selten so reinweiß ist wie die ursprünglichen Zeichenblätter –, sondern auch eine Anbindung der Figuren an die Szenerie. Die gemeinsame Einfärbung entspricht jedoch nicht nur einer optischen Angleichung, sondern zugleich einer Initiation für Bobby und Fido, die hiermit als in die Welt entlassen gelten, auf sich allein gestellt sind. Angesichts der Tatsache, dass der Zeichner sich große Mühe gab, einen von ihm erdachten Ablauf vorzuzeichnen, er die seinen Figuren zugestandene Handlungsfreiheit lokal festlegte und erst nach durch ihn vorgenommener Justierung an sie weitergab, erweist sich das in sie gesetzte Vertrauen als lediglich formales Zugeständnis, das auf einem exklusiven und zukunftsgerichteten Zeichnerwissen basiert. Vorgeblich treffen Bobby und Fido nun eigene Entscheidungen, bewegen sich auch tatsächlich, unmittelbar nachdem sich die mahnende und regulierende Hand des Zeichners aus dem Bild zurückgezogen hat, ohne vorherige Inspektion der noch ungewohnten Umstände in aller Selbstverständlichkeit innerhalb der neuen, aber immerhin für sie vorgesehenen Szenerie (ebd.: 00:01:10), werden jedoch auf nicht allzu subtile Weise in eine zuvor vom Zeichner festgelegte Richtung gedrängt, auf vorgezeichnete Pfade geschickt. So realisiert Bobby umgehend, dass die ausgeschriebene Stelle – "BOY WANTED TO HELP IN KITCHEN" (ebd.: 00:01:09) – ebenso für ihn bestimmt ist wie die Welt, in die er gerade eingetreten ist, sie ist ein Geschenk und in der Tat sein Schicksal. Selbstsicher reißt er daher den Anschlag von der Tür und zerreißt ihn (ebd.: 00:01:11), da dieser angesichts seiner Anwesenheit – angesichts seiner *Existenz* – nun nicht mehr benötigt wird; ohne einen Gedanken an einen potenziellen Mitbewerber zu verschwenden, tritt Bobby seinen Dienst an.

Jedoch ist es nicht nur diese Art der Logik, die auf eine geschlossene Welt, in der Angebot und Nachfrage als deckungsgleich zu bezeichnen sind, hinweist – auch der folgende Szenenwechsel behauptet eine unantastbare Folgerichtigkeit. Nach einer sich schließenden Irisblende, die in neuen Produktionen unüblich geworden ist, aber an zufriedenstellende Wendungen, abgerundete Ausgänge und simple Selbstverständlichkeiten denken lässt, wird der Blick auf Bobby und Fido freigegeben. Die beiden sind mit dem Waschen und Trocknen von Tellern beschäftigt (ebd.: 00:01:16), vollführen in Form von Endlosschleifen die immer gleichen Bewegungen (Bobby: Teller abwaschen, sauberen Teller begutachten, auf Nachschub warten; Fido: Teller durch die *Mangel* drehen, sich den Schweiß abwischen), übergehen jede Probezeit und berichten von einem Rhythmus und einer Routine, die zweifellos nur erzeichnet sein können, demonstrieren, wie einfach und schlüssig es im Zeichentrickfilm zugehen kann: Ist Bobby an einer Anstellung interessiert, bekommt er sie in der von ihm favorisierten Branche, sind "FRIED EGGS" gewünscht (ebd.:

00:01:37 und 00:01:57), vollführt der Chefkoch eine akrobatische Glanzleistung und befördert die Eier auf dem Luftweg von der Pfanne auf den in die Höhe gehaltenen Teller der Bedienung (ebd.: 00:01:39) bzw. treten zwei Hühner synchron aus dem ihnen zugedachten Fach und legen ebenso synchron jeweils ein Ei (ebd.: 00:02:01). Selbst als Bobby einen gigantischen Tellerstapel in seinen Armen balanciert und sich ein Abgrund vor ihm auftut, der einen klassischen Zeichentrickschaden mit lautem – *theoretischen* – Klirren und vielen Scherben zu verursachen droht (ebd.: 00:03:42), ist Fido zur Stelle, um die Luke zu schließen, den Unfall zu verhindern und entsprechende Erwartungen nahenden Unheils zu „enttäuschen“. Auch geringfügige Zwischenfälle provozieren weder Streit noch weiterführende Katastrophen: Als Fido die von Bobby allzu schwungvoll gewendeten Eier heimlich verspeist (ebd.: 00:02:13) und sich der Junge verwirrt nach ihrem Verbleib umschauf, zwinkert Fido in die Kamera und damit dem Zuschauer konspirativ zu (ebd.: 00:02:16), teilt das gemeinsame Wissen um den gelungenen Streich, beteuert aber womöglich auch, dass solch eine Belanglosigkeit die Homogenität des Geschehens nicht zu beeinflussen vermag (die Hühner werden einfach neue Eier legen).

Bislang scheint die Selbstständigkeit der Zeichentrickfiguren Früchte zu tragen, mit dem gewählten Kontext zu korrespondieren, zugleich ist offenbar ein falsches Bild der schier unbegrenzten Möglichkeiten an aus dem Nichts zu Erzeichnendem entstanden: Ebenso wie Bobby, Fido und ein fehlender Schwanz herbeigezeichnet wurden, „schickt“ Bobby, der Zeuge dieser unbefleckten Schöpfungen war, als der Chefkoch ihn ruft (ebd.: 00:03:04), kurzerhand eine (gezeichnete, wie kann es anders sein) „BUSY“-Blase als Vertretung vor (ebd.: 00:03:05), woraufhin er, da das, was auf dem Zeichenbrett noch funktionierte, in der echten – wenn auch gezeichneten – Arbeitswelt nicht mehr gilt, zurechtgewiesen wird und erste Spannungen entstehen.

Weiterhin hat es der Zeichner offenbar versäumt, seinen Figuren ein bestimmtes Vorwissen mitzugeben, sie den korrekten Umgang mit wörtlichen und übertragenen Bedeutungen zu lehren. Auf harmlose Weise äußert sich dies etwa in Bobbys Unkenntnis darüber, dass Eierschalen nicht mitgebraten und mitgegessen werden, oder in Fidos Drehung (ebd.: 00:02:22) als Antwort auf die aus dem Bedienbereich herüberschallende Anweisung, die Eier, die er immerhin zuvor verspeiste, zu wenden (ebd.: 00:02:19). Allerdings bergen Missverständnisse wie diese zuweilen auch Konfliktpotenzial, das auf die Zeichentrickfiguren – so wird nahegelegt – in der ihnen zugesprochenen und anvertrauten Freiheit zurückzuführen ist. So ist es nicht die Tücke des Objekts, die gefräßige Luke im Boden, die das Scherbenmeer letztendlich verursacht, sondern tatsächlich Bobby selbst, der die Teller, als sie bereits fast an ihrem Bestimmungsort angekommen sind (ebd.: 00:03:55), einfach fallen lässt, darauf bedacht, die vom Koch geäußerte Regel („When I call you, you drop whatever you’r doin’ and come at once, understand?“ – ebd.: 00:03:10) *wörtlich* zu befolgen. Und auch Fido reizt die buchstäbliche Auffassung von Gesagtem aus: Eine Katze taucht unvermittelt auf und stört ihn bei seiner Arbeit (die im Übrigen darin besteht, Löcher in Brötchen zu bohren, um Bagels daraus zu machen – ebd.: 00:03:17). Es entbrennt ein Streit zwischen den beiden, Fido bewirft sie mit einem Bagel, sie beschimpft ihn via Sprechblase als „CUR!“ (ebd.: 00:03:22), woraufhin er in Form eines Zwischentitels – vermutlich um seinen Plan vor der Katze zu verheimlichen – eine (im Nachhinein äußerst radikale) Drohung ausspricht und den Zuschauer erneut durch einen Blick in die Kamera (ebd.: 00:03:23) ins Vertrauen zieht: „I’m gonna make her eat those words.“ (ebd.: 00:03:24) Als Reaktion auf seine Provokation, das Gesagte zu wiederholen („HOW WAS THAT?“ – ebd.: 00:03:29) – zugunsten einer direkten Kommunikation von Angesicht zu Angesicht nun wieder eine Sprechblase gebrauchend – tut sie dies mit Nachdruck (denn die Worte tauchen nicht mit einem Mal als Wortverbindung auf, sondern nacheinander, höhnisch wird noch ein Ausrufezeichen nachgesetzt) – „YOU DIRTY CUR!“ (ebd.: 00:03:32) –, Fi-

do wiederum vergewissert sich mit einem Blick auf die nun sichtbaren Worte abermals der Beleidigung (ebd.), greift sich die Sprechblase (ebd.: 00:03:33), rollt sie zusammen (ebd.: 00:03:34) und stopft sie der Katze auf überaus brutale Weise in den Mund (ebd.: 00:03:35). Hier wird das Papier, auf dem die Figuren ursprünglich entstanden und das mit der Illusion einer räumlich erfahrbaren Welt versehen wurde, wieder zum Papier. Zu äußernde Worte müssen im Stummfilm aus der Unsichtbarkeit des Gesprochenen heraustreten, bedürfen eines Trägermediums, deren Stofflichkeit Fido allzu wörtlich versteht und für seine persönliche Rache nutzt.

Sowohl im Fall der Katzenschikane als auch der Tellerepisode kann der Zeichner nicht mehr tatenlos zusehen und muss eingreifen. Erstere wird von einer Sprechblase ohne erkennbaren Ursprung unterbrochen (ebd.: 00:03:37), die "ENOUGH!" verlauten lässt und von der Hand des Zeichners gefolgt wird, die Fido von seinem Opfer wegzieht (ebd.: 00:03:38). Letztere gipfelt in einem "*deus ex machina* finale, in which the animator responds to Bobby and Fido's cries for help [ebd.: 00:04:12] by drawing a ladder [ebd.: 00:04:15], which they climb to escape from the clutches of an angry cook" (Maltin 1980: 20). Der untere Teil der Leiter wird ausradiert (ebd.: 00:04:19), sodass der Verfolger sie nicht gleichfalls erklimmen kann; zuletzt überlässt der Zeichner Bobby sogar sein Tintenfass (ebd.: 00:04:26) und damit die Rache am Koch, über den der Junge selbiges schadenfroh ergießt (ebd.: 00:04:27 bis 00:04:31).

Festzuhalten wäre, dass der Zeichner in einem Kontext, den er selbst erdacht und gezeichnet hat, vermeintlich spontan und unerwartet zur Rettung eilen und in die Diegese eingreifen muss. Dieses Manöver zur Illusionsförderung erfährt jedoch eine Erweiterung: Zeichnerisch bis zu einem bestimmten Punkt vorgedrungen zu sein, bestimmte Entwicklungen scheinbar unwiderruflich zugelassen zu haben (den brutalen Übergriff auf die Katze, die Aussicht auf eine ebensolche Offensive gegen Bobby und Fido), bringt die Notwendigkeit mit sich, darauf in einer Form zu reagieren, die nicht mehr im Ermessen des Zeichners liegt, sondern einer moralischen Gratwanderung gleicht (Darf er seine Figuren Taten verrichten lassen, die durch seine Entscheidung, nicht einzugreifen, automatisch als legitim markiert werden? Darf er sie, die er selbst in diese Misere brachte, allein lassen oder müsste solch ein Handeln als unterlassene Hilfeleistung gewertet werden?), eine Eigendynamik des Gezeichneten in Gang setzt bzw. ihm nachträglich eine solche Eigendynamik attestiert. Letztere absolut gesetzt, muss der ursprüngliche Plan des Zeichners, seine Figuren nach eigens bestimmten Minimalvoraussetzungen in die *echte Zeichentrickwelt* zu entlassen, als gescheitert betrachtet werden: Obwohl er sie mit allem und für alles ausrüstete, dafür sorgte, dass Bobby sich selbst im Falle einer „unvorhergesehenen“ Wendung angesichts eines nicht ausgemalten Hosenbodens nicht hätte genieren müssen, lässt sich nur eine begrenzte Anzahl von Schritten vorausplanen, ist eine Kompatibilität von Zeichentrickfiguren mit Menschenregeln nie garantiert. Der Zeichner darf hier den Helden und Retter in letzter Sekunde *mimen*, muss jedoch beaufsichtigen, darf noch nicht gänzlich delegieren, für sich arbeiten lassen, sich zurücklehnen, muss den Preis der Belebung mit unermüdlicher Wachsamkeit bezahlen.

2.6. *The Tantalizing Fly* (Max Fleischer, 1919)

Koko the Clown – der Star aus Fleischers *Out of the Inkwell*-Serie – repräsentiert einen weiteren Schritt auf dem Weg zu einer umfassenden Authentifizierung von Zeichentrickfiguren. Die Besonderheit besteht in der bei dieser Filmreihe zum Einsatz kommenden Rotoskopie, einer zur Zeit der Entstehung neuartigen Animierungsmethode, bei der auf der Grundlage von realfilmischem Material Zeichentrickfilmen durch Abpausen Bewegung zugesetzt wurde: "[A] projector

beams a strip of live-action film one frame at a time onto the underside of a translucent pane of glass. The animator then lays his clear cels of Koko on top of the glass, matching the cartoon to the live film, which is then photographed by a camera stationed above.” (Maltin 1980: 84) Durch diese Technik kommen äußerst realistische Bewegungen zustande, die unnatürliches Stocken vollends in Vergessenheit geraten lassen und “the mysterious transcendence of graphic (two-dimensional) form into a humanoid presence” (Crafton 1987: 174/175) bedingen, eine realfilmische *Spur* hinterlassen.⁷ Dennoch kann von keiner „Imitation der Realität [die Rede sein], selbst die rotoskopierte Figur des Clowns Koko verlor durch ihre Harlekin-Aufmachung jede Verbindung mit der Wirklichkeit“ (Platthaus 2001: 99), was Kracauers Forderung nach einer Entsprechung medienspezifischer Merkmale entgegenkommen dürfte.

Koko bleibt ein gezeichneter Clown, mimetische Tendenzen beschränken sich auf seine Bewegungsfreiheit, die beinahe grenzenlos anmutet, ihn aus einem überreichen Repertoire an Regungen und Bewegungen schöpfen lässt und dazu befähigt, aufgrund des ihm zur Verfügung stehenden körperlichen Spielraums den Neueintritt in die fremde Welt selbstbewusst zu vollziehen. Das Titelversprechen einlösend entsteht Koko direkt *out of the inkwell*: In klassischer (selbstreflexiver) Zeichenpose und mit Feder und Tintenfass ausgestattet (Fleischer 1919: 00:00:28) bringt Max Fleischer ihn zu Papier. Seine Arbeitsweise zeichnet sich dabei durch Akkuratessse und Schnelligkeit aus, die der Zeitraffer zusätzlich verstärkt, die Linien sind überaus exakt (ebd.: 00:00:34).

Dieser Perfektionierungsanspruch geht so weit, dass es Koko nicht gestattet zu sein scheint, es Bobby gleichzutun, der wiederum seine Fertigstellung kaum erwarten konnte und seine Neugier in Bezug auf die anstehende Körperlichkeit durch erste Blicke auf die eigenen Umrisslinien zu stillen versuchte, obwohl das Zeichenutensil, das im Begriff war, ebendiese Körperlichkeit hervorzubringen, sein Werk noch nicht vollendet hatte. Koko harrt geduldig und regungslos aus, für ihn steht kein Zwischenreich zur Verfügung, in dem Halbherzigkeiten, vorübergehende Zustände und vorgelagerte Teilzeitamputationen, die nur dadurch zustande kommen, dass die fehlenden Teile noch nicht gezeichnet worden sind, geduldet werden. Ihm werden keinerlei Graustufen zugestanden, und in der Tat muss sich Koko bei der für ihn bereits vorgenommenen Farbauswahl mit einem unnachgiebigen Schwarz begnügen, das sich im höchstmöglichen Kontrast von einem alternativlosen Weiß abhebt. Erst wenn zu schwärzende Elemente zur Gänze ausgemalt sind und jeder Gesichtszug sitzt, wird er sich erheben dürfen. An der Intensität, in der er dies nach Setzung des letzten Strichs tut, wird deutlich, wird *glaubhaft*, dass er seine Umgebung schon zuvor wahrnahm, sicherlich einschließlich der titelgebenden Fliege, der die Rolle des Störenfrieds zugeordnet ist und die über die noch feuchte Tinte huschte, die frische Zeichnung verwischte (ebd.: 00:00:55) und Koko, als sie sich auf ihm niederließ (ebd.: 00:00:37), mit großer Wahrscheinlichkeit kitzelte; jedoch war es ihm zu diesem Zeitpunkt nicht gestattet, sich – welches menschliches Bedürfnis – zu kratzen. Die Fliege stellt den Gegenpol zu Kokos Selbstbeherrschung dar, übergeht die intendierte Präzision der Linien und bedient beide Übersetzungsalternativen des ihr beigegebenen Attributs (“tantalizing” → „quälend“/„verlockend“): In Kokos auferlegter Starre bündelt sich sowohl die Belästigung durch sie als auch die Verlockung, sie zu verscheuchen. Endlich fertiggestellt (ebd.: 00:01:10) vollführt Koko, der wie eine Aufziehfigur, die

⁷ „[B]ei der Rotoskopie [handelt es sich] tatsächlich um eine Form von Hybridisierung, da das realfilmische Bild zwar nicht mehr als solches sichtbar ist, aber im rotoskopierten animationsfilmischen Bild als Spur nachweisbar bleibt. Auf diese Weise wird also weniger der Film selbst zum Hybriden, sondern vielmehr nur der rotoskopierte Körper de[s] Protagonist[e]n, in dem sich eine fließende Grenze zwischen den beiden Medien konstituiert. Auch hier ist wieder ein Bruch bzw. eine strukturelle Inkongruenz bemerkbar, in der sich das mediale Differential von Animations- und Realfilm verorten lässt.“ (Schrey 2010: 19)

festgehalten, von einer Entladung aufgestauter Energien abgehalten wurde und für einen bestimmten Zeitraum stillgelegt war, derartig flüssige Bewegungen, dass sie die ihm zugrundeliegende Künstlichkeit vergessen lassen und den Blick auf seine unmögliche Elastizität freigeben. Die Fliege, der Koko mit seinem Körper folgt (ebd.: 00:01:14) und die zu fangen er versucht, scheint ihn in ihrer ebenfalls schier unwahrscheinlichen Wendigkeit geradezu zu verhöhnen, bildet allerdings zugleich auch die Grundlage für seinen Bewegungsexzess und die Berechtigung, ihn dem Zuschauer in dieser Form und in diesem Ausmaß zu präsentieren.

Die Chronologie der Szenen in Verbindung mit dem Wechsel zwischen Großaufnahmen des Zeichenblattes und solchen, die Max Fleischer vor selbigem sitzend zeigen (z.B. ebd.: 00:00:30), legen bereits den Grundstein für eine Verbindung zwischen realfilmischer und Zeichentrickwelt. Auf die Fliege, die sich in letzterer niederließ, reagiert Fleischer mit Blicken (ebd.: 00:00:42) und Gesten (ebd.: 00:00:46), die nahelegen, dass sie über das Vermögen verfügt, auch in seine Welt einzudringen, eine Brücke zwischen beiden Welten zu schlagen. Sie ist es auch, die als gemeinsamer „Feind“ eine Interaktion zwischen Koko und Fleischer beflügelt. Es kommt sogar zu einem Bündnis zwischen den beiden, das die uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf die Fliege – jene globale Gemeinsamkeit, die Machtverhältnisse vergessen lässt – lenkt: Fleischer mahnt Koko zur Geduld (ebd.: 00:01:38) und zum Stillschweigen (ebd.: 00:01:39), bekräftigt diese Anweisung auch verbal (“You just keep quiet for a second, I’ll get him!” – ebd.: 00:01:40) und wendet sich hilfesuchend an einen Zeichnerkollegen, der ihm eine Fliegenklatsche leiht, mit der er sich wiederum vor dem Zeichenblatt postiert (ebd.: 00:02:04). Die folgende Großaufnahme von Kokos Gesicht (ebd.: 00:02:06) mitsamt dem Fliegenübeltäter markiert das Störobjekt als anvisiert, erlaubt aber zugleich eine erneute Darstellung der außergewöhnlichen Natürlichkeit und Genauigkeit von Kokos Mimik (Koko präsentiert verzogene Mundwinkel, zugekniffene Augen, Grimassen und weitere Etappen des Überdrusses – ebd.: 00:02:09 bis 00:02:17). Erwartungsgemäß verursacht der anschließende Aufprall der Fliegenklatsche auf dem Papier und damit auf Koko einen Knockout, visualisiert durch eine Verdunklung der Szenerie, die zugleich Kokos Blickfeld darstellt, und das Aufglimmen von Sternen (ebd.: 00:02:20), die auf eine Benommenheit verweisen und bildhaft von dem Schlag auf den Kopf berichten.

Nach diesem Fehlschlag (in doppelter Hinsicht) erhebt sich Koko – bezeichnenderweise mario-nettenhaft und doch eigenständig – und macht per Sprechblase Ansprüche auf einen eigenen Versuch geltend (“I KNEW YOU’D MISS HIM – LET ME HAVE YOUR PEN” – ebd.: 00:02:30). Dass Fleischer ihm anstandslos seine Zeichenfeder überlässt, gleicht einem demokratischen Akt und der Überzeugung, dass jedem ein Beitrag zur Fliegenbekämpfung zugestanden werden muss. Koko schlägt – die Fliege anvisierend (ebd.: 00:02:42) – mit der Feder zu, dreht sich im Zuge des Schwungs, den er dafür aufwendet, um die eigene Achse und verspritzt dicke Tintentropfen (ebd.: 00:02:43). Der folgende Szenenwechsel offenbar die Pointe dieser Unternehmung in Form von Fleischers tintenverschmiertem Gesicht (ebd.: 00:02:46) und demonstriert die Möglichkeit des Übergriffs einer Zeichentrickfigur auf das „echte“ Leben, einen beidseitigen Zugang zum jeweils Anderen. Wenn auch angesichts dieser optischen Umgestaltung nur wenig begeistert, lässt Fleischer Koko weiterhin gewähren, der prompt mit einer weiteren Idee daherkommt: Er möchte sich nun ebenfalls als Zeichner versuchen und eine *fly trap* (vgl. ebd.: 00:02:55) zu Papier bringen. Nachdem Koko die Feder angesetzt hat – zu sehen in Form einer Halbtotale (ebd.: 00:03:04) (zur Erinnerung: natürlich eine zeichnerisch simulierte Halbtotale) –, verkleinert sich mit dem Szenenwechsel der Bildausschnitt und offenbart eine Detailaufnahme der nun gleichfalls gezeichneten Federspitze (ebd.: 00:03:06), obwohl auch eine Reproduktion der Szene, in der Koko durch die Hand Fleischers zu seiner Gestalt findet, denkbar wäre. Hier ist jedoch ein-

deutig Koko am Zug, es entsteht der Eindruck einer Fokusverengung, einer Annäherung an das Gezeichnete, eines Abrückens von Fleischer und seiner realfilmischen Hand; das Zeicheninstrument wird zum Schlüssel und derjenige, der es nutzt, dadurch weitestgehend austauschbar (Kokos Zeichnung steht Fleischers in nichts nach). Kokos Reichweite endet jedoch nicht mit seinem neugewonnenen Schöpferturn: Die angekündigte Falle stellt einen Mann – offenbar schlafend, damit er Koko in seinem Vorhaben nicht behindern kann – mit blanker Glatze dar (ebd.: 00:03:19), die anziehend auf die Fliege wirken soll und dies auch tatsächlich tut (ebd.: 00:03:23). Koko holt aus und schlägt mit der Zeichenfeder zu, lässt den Mann mit einem blauen Auge zurück (ebd.: 00:03:36) und saugt ihn, als er zu wüten beginnt und um eine Eskalation zu verhindern, einfach mit der Feder vom Papier (ebd.: 00:03:39).

Es scheint sich hier um einen Moment der Selbsterkenntnis zu handeln – Koko muss eine Verbindung zwischen der Auslöschung des zeternden kleinen Mannes und seiner eigenen Endlichkeit hergestellt, den Mangel an Substanz, den ein tintenbasiertes Bestehen mit sich bringt, realisiert haben. Womöglich ist es auch das Gefühl, sich nicht bewährt, die Chance der Selbstständigkeit nicht genutzt zu haben und nun mit einer Strafe, einer Eliminierung rechnen zu müssen, letzten Endes noch immer ein Copyrightzeichen auf sich zu haben, dessen Urheber Max Fleischer ist, das ihn der Leinwand einen Riss zufügen (ebd.: 00:03:41) und durch selbigen entfliehen lässt (ebd.: 00:03:44). Offenbar endet Kokos aktiver Wirkungsradius jedoch auf der papierenen Rückseite, was die tiefe Empfindung, dass seine Freiheit nicht von Dauer war, nur umso deutlicher hervortreten lässt, ihn dazu verurteilt – in seiner Fluchtbewegung erstarrt (ebd.: 00:03:47) –, auf Fleischers Urteilsspruch zu warten. Dieser befördert ihn durch ein Neigen des Zeichenblattes kurzerhand zurück ins Tintenfass (ebd.: 00:03:48), macht aus ihm einen Gegenstand, den man, um möglichst viel Platz zu sparen, nach Benutzung in flüssiger Form verwahrt, ihn allerdings bei Bedarf erneut gestaltlich der Tinte entsteigen lassen könnte. Für die Fliege scheint wiederum der Reiz des Clowns trotz neuem Aggregatzustand ungebrochen zu sein, sie lässt sich am Rand des Tintenfasses nieder (ebd.: 00:03:57), steigt zu „Koko“ herab, neckt ihn, der ihr nun gestaltlos und wehrlos ausgeliefert ist, setzt ihre Peinigungen fort – für Fleischer allerdings die Gelegenheit, sie endlich dingfest zu machen (ebd.: 00:04:03). Damit wird Koko, der so überzeugt von der Idee einer *fly trap* schien, nun selbst zur Fliegenfalle, zu einer dinglichen Beliebigkeit.

2.7. *Alice's Wonderland* (Walt Disney, 1923)

Nur knapp erkämpfte sich Alice im Rahmen dieser Arbeit einen Platz an der Seite von Gertie und Koko, Bobby und all den anderen – oft namenlosen – Helden. Gilt es, Unterschiede herauszuarbeiten, muss in ihrem Fall von einem Richtungswechsel gesprochen werden, ist sie es doch zumeist, die als Vertreterin einer außerfilmischen Wirklichkeit in gezeichnete Welten eintaucht. Dennoch ist diese frühe Disney-Produktion zweifellos der Hybridität verpflichtet, folgt dem Prinzip der Nivellierung von Zeichentrick- und realfilmischen Elementen. Um die angedeuteten Vorbehalte von Vorwürfen der Willkür freizusprechen, ist jedoch vor allem der Status, der dem Gezeichneten in den *Alice*-Episoden in der Regel zugewiesen wird, als entscheidend einzuschätzen. Denn in vielen Beispielen werden Rechtfertigungen für das (vermeintlich) Unmögliche gefunden, es findet eine Rücknahme der zuvor etablierten Belebungsbehauptung statt und die einst zauberhaft erweckten Zeichentrickfiguren werden wieder in die undankbaren Gefilde des Fiktiven verbannt, sei es durch die nachträgliche Markierung des Gezeichneten als im Zuge von aufregenden Vorereignissen (vgl. *Alice's Wonderland*, Disney 1923) oder monotonen Bestrafun-

gen (vgl. *Alice Gets in Dutch*, Disney 1924b) sich einstellende (Tag-)Träumereien oder als Visualisierung besonders fantastischer Erzählungen (vgl. *Alice's Wild West Show*, Disney 1924a). Andere *Alice*-Filme wiederum stellen die ihnen eigene Hybridität als gegeben und keineswegs fraglich aus, leiten sie nicht ein und lösen sie nicht auf, nur aufgrund des Vorwissens um besagte Legitimationsmaßnahmen lässt sich ihr stets ein gewisser Mangel an Eindeutigkeit, gar ein Beigeschmack des Feigen attestieren – glückt die Illusion nicht, kann notfalls auch filmintern die Fantasie bzw. das Unbewusste als ihr Ursprung deklariert werden.

Dennoch geht ausgerechnet *Alice's Wonderland* (Disney 1923), der Episode, die mit einer aufgeregten Alice endet, die ihrer Mutter von den im Traum durchlebten Abenteuern in *Cartoonland* berichtet, eine Szene voraus, die das Gezeichnete neben dem Realfilmischen in aller Deutlichkeit als parallele Variante ausweist. Inszeniert ist diese Szene als Besuch in Disneys Zeichentrickfilmstudio, wobei die klare Abgrenzung zum Traum in Verbindung mit der Anwesenheit Walt Disneys, der sich selbst spielt und damit als Repräsentant der fassbaren Wirklichkeit auftritt, die gezeichneten Filmbilder, statt sie mit dem verklärenden Fantasieblick eines Kindes zu erklären, dem Bereich des Möglichen zuweist und damit auch den Zeichentrickfiguren, deren Auftritt noch aussteht, einen Vorteil im Hinblick auf die Bereitschaft, den Disney zugestandenen Status auch auf sie zu übertragen, verschafft.

Disney präsentiert sich in klassisch romantisierter Zeichenbrettpose, setzt bedacht einen Pinselstrich (ebd.: 00:00:30), lehnt sich zurück und sinniert – so scheint es – eingehend über selbigen (ebd.: 00:00:35). Die Vernachlässigungswürdigkeit seiner zeichnerischen Minimalhandlung, die oberflächlich betrachtet keinerlei Veränderung mit sich bringt, zeichnet diese als symbolisch aus, macht deutlich, dass das zustande kommende Bild nicht gezeichnet, sondern lediglich *vermittelt* wird. Die typische Handbewegung ist Teil eines Auftritts für Alice und den Zuschauer, sie dient dazu, Rollen zu besetzen und Disney als passionierten und arbeitsamen Zeichner auszuweisen. Zweifellos ließe sich auch eine Ironisierung der Arbeit am Zeichentrickfilm bzw. der gemeinhin vorherrschenden Meinung, lustige gezeichnete Filmbilder zu produzieren sei eine spaßige Angelegenheit, ein Spiel, und hätte nur wenig mit echter Arbeit zu tun, aus solch einer Szene herauslesen, jedoch überwiegt die Herausstellung der besonderen Intimität, die sich beim Zeichenprozess zwischen Zeichner und Schöpfung entwickelt: Disney ist derartig vertieft in seine Arbeit, dass er das Klopfen an der Tür überhört; um seine Aufmerksamkeit umzulenken und Einlass in den Raum, in dem er tätig ist, aber auch den, den er zeichnerisch erschafft, gewährt zu bekommen, bedarf es einer Annäherung – Alices Begehren wird durch eine Wiederholung der Klopfszene unter gleichzeitiger Veränderung der Kameraeinstellung (Halbtotale, ebd.: 00:00:27 → Halbnah, ebd.: 00:00:36) Nachdruck verliehen. Ihrer ansichtig geworden gesteht er ihr seinen Platz und seine Perspektive zu, sofort erwacht das Zeichenblatt zum Leben, erinnert an eine Kinoleinwand, ist dabei jedoch keine solche, beherbergt keinen Film im Film, sondern zeigt Figuren, die vor Ort und von selbst aus ihrer Starre heraustreten. Das, was als Disneys Beitrag zu dieser Entwicklung gewertet werden könnte, reduziert sich allerdings lediglich auf die sich aus wenigen Strichen zusammensetzende Hundehütte. Seine Leistung als Zeichner, Schöpfer, *Magier* wird jedoch trotz des unzweifelhaften Wissens um die Geringfügigkeit seines Einsatzes weitaus höher eingeschätzt: Nahelegt wird eine besondere Einheit zwischen Zeichnendem und Gezeichnetem, die einen Raum schafft, der exklusiv nur für den Zeitraum des Zeichnens begehbar ist und ein hohes Potenzial an Schaffenskraft birgt. Denn indem er die schlichten Umrisse der Hütte zu Papier brachte, nachweislich im Grunde nur einen Pinselstrich zu diesen Umrissen beitrug, schuf er offenbar zugleich deren Inhalt und eine Geschichte, die sich innerhalb ihrer vier Wände bzw. rund um sie abspielen könnte, ohne dabei diese Komponenten *zeichnerisch erzählen* zu

müssen – das Verhältnis des Zeichners zu seinen Figuren scheint ebenso wie sein schöpferisches Vermögen auf solche Banalitäten wie die Notwendigkeit eines physischen Kontakts zur Zeichenfläche nicht angewiesen zu sein. Und wenn es sich bei diesen „ungezeichneten Zeichnungen“ auch nur um ebenso simple wie klassische Raufszene zwischen Hund und Katze – in der Tat um “some funnies”, wie Alice sie sich wünschte (ebd.: 00:00:50) – handelt, waren sie bereits in Disneys exemplarischer Minimalgeste enthalten.

Die von Alice geäußerte Bitte erfährt im Hinblick auf den handwerklichen Aspekt gezeichneter Filme keine Entsprechung (immerhin wollte sie beim *Zeichnen* besagter “funnies” zusehen – ebd.), stattdessen wird spürbar, dass nicht Stift und Papier als die entscheidenden Instrumente zu bezeichnen sind, wenn es darum geht, Zeichentrickfiguren gehen und leben zu *machen*, sondern vielmehr das Zugeständnis an sie als Individuen, an ihre Beseeltheit und Selbstständigkeit. Die starren Linien, die der Zeichner dem Zeichenblatt zufügt, sind Requisiten, eignen sich – wie in diesem Fall – für die Häuser, in denen seine Sprösslinge leben, denkbar wären außerdem Horizontlinien, Schatten, perspektivische Orientierungshilfen, während die gezeichneten Figuren von sich aus *entstehen*, eine Entwicklung durchleben, trotz der Einfachheit ihrer äußeren Erscheinung als Persönlichkeiten, die sie offensichtlich sind bzw. über die sie verfügen, zu komplex sind, als dass ihnen die gleiche Ebene wie den rechten Winkeln der sie umgebenden Architektur zugewiesen werden könnte. Der Zeichner schafft für sie ein geeignetes Lebensumfeld, macht sie lebensfähig und wird dadurch zum Lebensgeber, bindet sie allerdings im Gegenzug an den ihnen zugeteilten Raum – denn auch im Zeichentrickfilm geht Eigentum mit Verpflichtungen einher: Im Zuge dieser Devise setzt die Katze alles daran, die neu gezeichnete und damit neuerworbene Unterkunft vor dem hausbesetzenden Hund, der seinen Anspruch ebenfalls geltend macht, zu verteidigen (ebd.: 00:01:35).

Die folgenden Stationen, die Alice vorgeführt werden, präsentieren sich als ebenso faszinierender wie gewöhnlicher Alltag im Disney-Studio, als vorgeblich authentische Einblicke, die sich durch das schlichte Abschreiten des Raumes offenbaren. Es bedarf keiner Anleitung mehr durch den Hilfestellung leistenden Zeichner, die Figuren genügen sich selbst, tanzen sogar, wie es scheint, auf den Köpfen ihrer Schöpfer herum und – buchstäblich – auf deren Tischen: Ein Katzenpaar vollführt, von einer ebenfalls gezeichneten Band begleitet, einen beschwingten Tanz (ebd.: 00:01:55) und lässt dabei eine wundersame Elastizität zutage treten, gibt sich der Groteske verlängerter Arme (ebd.: 00:01:57) und verdreht, in die Höhe geschraubter Körper (ebd.: 00:02:06) hin. Die ausgelassene Gruppe *ertanz*t sich eine Vormachtstellung, verwandelt den Arbeitsraum Zeichentisch in einem Amüsierzimmer, wobei natürlich auch letzterer dennoch als Bühne fungiert und damit der Unterhaltungsindustrie zuarbeitet. Noch immer sind die Zeichentrickfiguren Angestellte, finden aber zumindest im Rahmen inoffizieller Pausen die Zeit, durch ein flottes Tänzchen die von deformierenden Eingriffen ermüdeten Glieder zu entspannen oder sogar einem Vertreter der realfilmischen Übermacht einen Streich zu spielen. Dieser präsentiert sich in Form einer Katze, die von einer gezeichneten Maus mithilfe eines Schwertes (ebd.: 00:02:15) und des ausgefahrenen Mausechwanzes (ebd.: 00:02:32) traktiert wird (während im Übrigen die Zeichner im Hintergrund unbeirrt und angesichts einer solchen – im gegebenen Kontext offenbar normalen – Episode völlig unbeeindruckt ihrer Arbeit nachgehen), bis diese – womöglich in Ermangelung der Zeichentrickfiguren vorbehaltenen Fähigkeit, den eigenen Schwanz ebenso zu nutzen – das Feld räumt und das umkämpfte Territorium an den zweidimensionalen Konterpart abtritt.

Die Interaktion zwischen Zeichentrick- und Realfilmischem betreffend, aber auch im Hinblick auf eine gewisse sich bei Zeichentrickfiguren einstellende „Empfindsamkeit“, die Tendenz zur

Bewusstwerdung ihrer Rolle und das Wissen um die Künstlichkeit der sie umgebenden Bilder und Kontexte, wobei sie Teil selbiger sind, aber sich zugleich dank des ihnen eigenen Bewusstseins über sie erheben, lässt sich als Höhepunkt der für Alice vorbereiteten Führung der Boxkampf, dessen Zeuge sie wird, bezeichnen. In den Ring begeben sich, wie so oft, Hund und Katze (ebd.: 00:02:41), nach und nach lockt das Spektakel immer mehr realfilmische Zuschauer an: Die Zeichner fiebern mit, stoppen die Zeit, verkünden mithilfe eines improvisierten Gongs den Beginn und das Ende einer neuen Runde, fächeln den im Angesicht der schweißtreibenden Betätigung erschöpften Kämpfern mit einem Handtuch Luft zu (ebd.: 00:03:07), feuern ihren jeweiligen Favoriten an, wetten offenbar sogar – ausgehend von ihren allzu emotionalen Schlussreaktionen – auf den Sieg, obwohl dieser doch bereits *vorgezeichnet* ist. Dieses überschwängliche Gebaren trägt eine verschleierte Selbstpreisung in sich: Die Zeichner, die sich angesichts eigens gezeichneter Figuren übermäßig begeistert zeigen, vollführen hier keinen Belebungsstrick, sondern vermitteln den Eindruck spontaner Überwältigung, die sie unabhängig vom ihnen eigenen Wissen um die Abläufe hinter den Kulissen ergreift. Lob erfährt in diesem Fall das Handwerk, das Herstellen und Zusammenfügen von Zeichnungen, die künstliche Figuren in überaus *einnehmende* Situationen versetzen, und letztendlich der Umstand, dass eine gelungene Illusion zu erwarten ist. Ihr Gehalt wird dabei nicht gewertet, dennoch sollen die Zuschauer dazu eingeladen werden, die vorgelebte Verblüffung zu reproduzieren, allerdings auf Kosten einer unantastbaren Belebungsmanifestation. Der Hund dagegen erhebt sich über die grölende Masse und führt den ihrem Verhalten zugrundeliegenden Subtext, das vermeintlich offene Ende sei trotz künstlicher Natur dennoch auf geradezu amnesische Weise glaubwürdig, ad absurdum. Er gibt sich nicht der Bequemlichkeit des Vergessens hin, verdirbt den anderen aber ebenso wenig den Spaß, er realisiert die Fatalität der Handlung, könnte Abläufe ändern, tut es aber nicht und gewinnt dadurch in doppelter Hinsicht – sowohl den Kampf als auch einen ausgewiesenen eigenen Willen, Denkvermögen und Entscheidungsfähigkeit, er gewinnt an Größe. Konspirativ wendet er sich an den Zuschauer und zwinkert, als die Katze am Boden liegt und ausgezählt wird, in die Kamera (ebd.: 00:03:32), als wolle er andeuten, dass die ganze Aufregung um einen bereits entschiedenen Kampf ihn nur mäßig beeindruckt, vielmehr belustigt. Wohlwissend, dass von seiner Mitarbeit das Gelingen der Illusion entscheidend abhängt, spielt er, großzügig wie er offenbar ist, nach offizieller Verkündung seines Sieges dennoch seine *Rolle* und reagiert entsprechend auf den Applaus (ebd.: 00:03:40).

Aber auch unabhängig vom allzu starren Fokus auf Belebungsbestrebungen und -strategien können in dieser und anderen *Alice*-Episoden Szenen ausgemacht werden, die sich bezüglich der Produktivität des Mischfilmgenres als fruchtbar erweisen und Aussagen über das Medium Zeichentrickfilm, seine Möglichkeiten und Unmöglichkeiten zulassen. Andeutungsweise wird hier beispielsweise deutlich, was an späterer Stelle ausführlicher betrachtet werden soll: die Vorzüge des Zeichentrickfilms gegenüber dem Realfilm, etwa im Hinblick auf Darstellbarkeit. Der erwähnte „Gong“ wird dadurch als solcher erkennbar, dass sich, als einer der Zeichner mit einem Hammer gegen ein Glas schlägt, ein gezeichnetes *CLANG* über das realfilmische Bild legt (ebd.: 00:03:11) und auf diese Weise lautmalerisch einen dem Kontext entsprechenden Effekt erzeugt. Zweifellos ist es zumindest partiell der Stummfilm, der dieses Manöver notwendig werden lässt, zugleich ermöglicht die Schrift, die dem Ton zusätzliche Unterstützung zukommen lässt, einen Nachdruck, der Sinne bündelt und eine fehlgeleitete Fokussierung ausschließt, ein Echo, das über jede Ablenkung erhaben ist. Auch in *Alice Gets in Dutch* (Disney 1924b) schleichen sich zugunsten einer effektvollen Pointe in die vorgeblich klar abgegrenzte Realfilmhandlung kleine gezeichnete Zwischenelemente: Als die Lehrerin den von einem Lausbuben mit Tinte präparierten

Luftballon zum Platzen bringt, ereignet sich eine raumfüllende Zeichentrickexplosion (ebd.: 00:02:42), die dank ihrer Ausmaße über den folgenden Schnitt hinwegtäuscht, der wiederum die Lehrerin mit vollständig tintenverschmiertem Gesicht präsentiert, und eine Kohärenz hervorbringt, die die Überschaubarkeit der in den Ballon gefüllten Tintentropfen mit dem soeben beschriebenen Malheur in Einklang bringt. Was das Plakative und große – *flächendeckende* – Auftritte anbelangt, setzt sich der Zeichentrickfilm gegen die naturgemäß nicht auf imponierende Gesten ausgelegte Wirklichkeit, die einen solch beeindruckenden Tintenschwall nicht hervorzu- bringen vermag, durch. Und auch in *Alice's Wild West Show* (Disney 1924a) offenbaren sich anhand einer kleinen Szene in aller Deutlichkeit die Vorzüge einer Zeichentrickwelt: Genüsslich pafft Alice in ihrer Rolle als Sheriff eine Zigarre (ebd.: 00:07:51) und stößt anschließend gezeichnete Rauchringe aus (ebd.: 00:07:56). Als sie ihrer an späterer Stelle als realfilmisches Objekt gewahr wird, verzieht sie angesichts des *echten* Geruchs angewidert das Gesicht, hält sich die Nase zu (ebd.: 00:08:51) und entledigt sich der sich nun auf unangenehm realistische Weise aufdrängenden Zigarre. Diese erweist sich in gezeichneter Form als weitaus *bekömmlicher* als ihre real(filmisch)e Entsprechung, ebenso verhält es sich mit dem Zeichentrickfilm als solchem im Verhältnis zum Realfilm bzw. zur dem Realfilm zugrundeliegenden Wirklichkeit, in der Gefahren nur in Verbindung mit entsprechenden Konsequenzen denkbar sind. Dagegen bestehen „[d]ie meisten Zeichentrickfilme [...] aus großen, mörderischen Verfolgungsjagden. Es geht um Leben und Tod, ohne daß freilich der Tod Wirklichkeit werden kann: [D]as ist das größte Wunder der Zeichentrickfilme. Alle überleben. Die Helden können auch aus der Stratosphäre fallen, ohne daß ihnen etwas Nennenswertes geschieht.“ (Handke 1972: 130/131)

Gehen nun Zeichentrick- und Realfilm eine Koalition ein, vereinen sich zu einem hybriden Erzeugnis, kann eine Wechselseitigkeit, eine Symbiose hervorgehoben werden: Während der Zeichentrickfilm durch die realfilmische Beipflichtung an Glaubwürdigkeit gewinnt, kann der Realfilm, indem er sich zum Zeichentrickfilm gesellt, von dessen Vorzügen nur profitieren, aus einem schier unbegrenzten darstellerischen Repertoire schöpfen. Die genannten Beispiele verdeutlichen, dass der entscheidende Punkt keineswegs darin besteht, dass der Zeichner seinen Figuren großzügig ein Aufenthaltsrecht inmitten seiner Welt zugesteht und einen Einblick in selbige gewährt, sondern vielmehr dass er selbst im Übermaß einen Nutzen aus ihrer Anwesenheit und ihren Fähigkeiten zieht. Der Zeichentrickfilm ist unmittelbarer, wörtlicher, kann direktere Wege gehen, und eine Zeichentrickzigarre bedarf keiner Warnhinweise von der Gesundheitsbehörde.

2.8. Comicalamities (Pat Sullivan/Otto Messmer, 1928)

Der dieses Kapitel abschließende Film beginnt in bekannter und bereits vielfach besprochener Zeichenbrettmanier mitsamt der schöpferischen Zeichnerhand, die ihre Figuren vor Ort zu Papier bringt und ihnen damit zum Leben verhilft. Aufgrund der Tatsache jedoch, dass sie in ihren Bewegungen merklich eingeschränkt ist – sie bewegt sich nur in ihrer Gesamtheit, nicht jedoch in sich – und stets dieselbe Position beibehält, liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei ihr um das ausgeschnittene Bild einer realfilmischen Hand handelt, die mittels Stop-Motion in Bewegung versetzt wurde. Dadurch wäre die realfilmische Komponente dieses (vermeintlichen) Mischfilms nicht mehr gegeben, dennoch soll sie als Repräsentant des Realfilmischen, das wiederum auf das *Außerfilmische* verweist, dieser Zuschreibung des Hybriden zu einer passablen Grundlage verhelfen. Interessant ist allerdings, dass durch dieses Manöver der Gesamtfilm zu einem Trickfilm und der Schöpfungsakt weniger ursprünglich, weniger unmittelbar wird, sich um

eine Ebene verschiebt, er wird nicht vollzogen, sondern mithilfe einer Vertretung abgebildet. Der Abstand zwischen Zeichner und Figur, der bei einer Zeichenbrettsituation minimal ausfallen sollte, wird vergrößert, verweist auf die zunehmende Aufgabenverteilung bei der Herstellung von Zeichentrickfilmen und in diesem speziellen Fall möglicherweise zudem auf den Umstand, dass die *Felix*-Filme auf Messmer (später mit zusätzlicher Unterstützung durch andere Animatoren) zurückgehen, jedoch unter dem Namen Sullivans erschienen. Der einer Zeichentrickfigur beige stellte Name stellt somit nicht zwangsläufig den Garanten für eine persönliche Begegnung zwischen ihr und dem im Zweifelsfall offiziell für sie verantwortlichen Zeichner dar, was wiederum Fragen nach der Beschaffenheit, dem Stellenwert und der Glaubwürdigkeit der behaupteten Intimität auf dem Zeichentisch aufwirft (und was natürlich auch vor allem in Disneys Fall zu berücksichtigen sein wird).

Unabhängig von dieser Beobachtung überwiegen bis hierhin dennoch die Berührungspunkte mit vorherigen Untersuchungsobjekten: Die „Proberunden“, die die zeichnende Hand vor Ansetzen der Feder vollführt, lässt in Ansätzen – womöglich im Hinblick auf eine gewisse Zerstreung, Lockerung, darauf, sich vor dem immerhin durchaus bedeutsamen Akt einer Beseelung zu sammeln – an Blacktons dem Wedeln eines Zauberstabes gleichende Zusatzgeste des Ausschüttelns denken, Felix' überaus selbstbewusste Verbeugung angesichts der eigenen „Neuerscheinung“ (Sullivan/Messmer 1928: 00:00:35) erinnert an Gertie, die ihren Kopf, wenn auch in Erfüllung eines von McCay geäußerten Befehls, vor dem anwesenden Publikum ebenfalls verneigte, und auch den fehlenden Schwanz verschuldete bereits der offenbar etwas vergessliche Hurd, als er Fido um den Bereich des Hinterteils unvollendet ließ.

Neu ist hingegen Felix' Einstellung zu dem, was sich für ihn als Zeichentrickfigur, die er nun einmal ist, gehört, seine extrovertierte Art des Umgangs mit dem ihm naturgemäß übergeordneten Zeichner. Er zieht keineswegs in Erwägung, sich zu fügen oder mit weniger zufriedenzugeben, als ihm zusteht; des fehlenden Schwanzes ansichtig geworden zitiert er den Zeichner wütend herbei (ebd.: 00:00:40), weist ihn auf den Fehler hin und fordert Wiedergutmachung (ebd.: 00:00:41). Der Zeichner wiederum gehorcht anstandslos und ergänzt den fehlenden Katzenbestandteil, dessen Anfertigung für ihn mit nur wenig Aufwand verbunden ist, besteht dieser doch lediglich aus einer rückseitig angebrachten geschwungenen Linie (ebd.: 00:00:44), denn zweifellos gilt: „Einer gezeichneten Katze genügt ein gezeichneter Schwanz.“ (o.V. 1982: 2) Der Zeichner behandelt Felix wie ein Kind, dem man, um emotionale Ausbrüche zu vermeiden, seinen Willen lässt, zieht sich allerdings auch – Zeuge der ungehaltenen Seite der eigens hervorgebrachten Schöpfung geworden – recht schnell aus der Schusslinie zurück, überlässt Felix seiner Selbstständigkeit, die Katzen, die gemeinhin als „unpossessible und untamable“ (Crafton 1987: 324) gelten, ohnehin zugesprochen wird. Mit der Freude über die geglückte Ergänzung beschäftigt (Sullivan/Messmer 1928: 00:00:48) versäumt Felix es, den eigenen Körper nach weiteren unvollendeten Elementen abzusuchen, und bemerkt erst, als der Zeichner bereits nicht mehr für eine Berichtigung verfügbar ist, dass ihm das ihn kennzeichnende Schwarz abgeht und er lediglich aus Umrisslinien besteht (ebd.: 00:00:50). Lange hält er sich mit der Empörung angesichts einer solchen Nachlässigkeit (ebd.: 00:00:52) allerdings nicht auf – selbstsicheren Schrittes stapft er aus dem leeren Bild heraus (ebd.: 00:01:01) und gelangt in eine bereits vorbereitete, bereits vorgezeichnete Szene, die *zufällig* einen Schuhputzer beherbergt (ebd.: 00:01:02), von dem er sich schwarz „putzen“ lässt (ebd.: 00:01:14).

Auch ohne die Anwesenheit des Zeichners scheinen sich die Dinge dank gründlicher Vorbereitungen (bzw. erneut: Vorzeichnungen) zu fügen, oder aber – so die alternative, auf einer Zeichentrickfigurenperspektive basierende Auslegung – Felix weiß sich auch unabhängig von der

ihn umgebenden und auf ihn einwirkenden Schicksalhafterkeit zu helfen, auf eine bestimmte Weise mit Dingen umzugehen, sie für sich nutzbar zu machen – die Welt gehorcht ihm. Als sich etwa einige vorlaute Regentropfen der für Katzen als charakteristisch angenommenen Wasserscheu entgegenstellen (ebd.: 00:01:37), zieht Felix kurzerhand einen kleingewachsenen Nadelbaumstatisten aus der Erde (ebd.: 00:01:39) und spannt ihn zu einem Regenschirm auf (ebd.: 00:01:41). Diese offensive Fehl- oder doch zumindest Alternativinterpretation verdeutlicht auf eindrückliche Weise, dass Objekten in der Kunst bzw. künstlich erzeugten Objekten im Hinblick auf das, was sie bezeichnen, keine naturgegebene Eindeutigkeit zugrundeliegt, dass Fragen nach der Schöpferintention in der Tat müßig und in der Regel – zeitgeschichtliche Aspekte ausklammernd – irrelevant sind und dass besagte Objekte erst durch die Interpretationen, die man ihnen angedeihen lässt, mit Bedeutung gefüllt werden. Dadurch, dass Felix die Tannen – ihre Auszeichnung als solche basiert auf der Nutzbarmachung von Sehgewohnheiten und der Hinführung zu einer entsprechenden *ersten* Lesart – als Regenschirme begreift, werden sie zu solchen. Solch eine zunächst recht infantil anmutende Betrachtungsweise von Dingen – die Überzeugung, die Welt durch den Blick, den man ihr zuwirft, durch den bedürfnisorientierten Eindruck, den man von ihr gewinnt, entscheidend mitbestimmen zu können – wird im Zeichentrickfilm zur Regel. Interessanterweise macht eine Neuausweisung der Tropfen als Tränen – obwohl nicht minder nass – den Schirm umgehend entbehrlich (der nun dieser Verantwortung enthobene Nadelbaum nimmt schnell und unbemerkt seinen ursprünglichen Platz und damit seine ursprüngliche Rolle, in der er sich offenbar wohler fühlte, ein), der Fokus verlagert sich von Unbehagen zu Mitgefühl, denn selbst Felix – wenn auch als Zeichentrickfigur realfilmischen Regeln und Konventionen nicht unterworfen – ist sich darüber bewusst, dass man Trauer mit anderen Mitteln als Regenschirmen begegnet.

Die Selbstverständlichkeit, mit der Felix die ihn umgebende Welt um- und mitgestaltet, nimmt im weiteren Verlauf Dimensionen an, die sich nur als Übergriffigkeit bezeichnen lassen. Um einer angesichts der Nichterfüllung gängiger Schönheitsideale aufgelösten Katzendame (ebd.: 00:02:17) die Verzweiflung zu nehmen, streckt er seinen Arm gen Himmel/Zeichner (ebd.: 00:02:24), lässt sich von der realfilmischen Hand einen Radiergummi geben (ebd.: 00:02:25), radiert kurzerhand die für die schlechte Laune verantwortlichen Züge aus (ebd.: 00:02:29) und zeichnet, nachdem der Zeichner ihm seine Feder zur Verfügung gestellt hat (ebd.: 00:02:33), ein Gesicht nach seinen Vorstellungen (ebd.: 00:02:42). Felix muss hier nicht einmal „aus der gerahmten Welt in die rahmende Welt steigen, um metaleptisch zu wirken. [Er] kann auch auf [seine] eigene Welt einwirken und diese selbst umformen, also zugleich auf der Ebene des Darstellens und der Darstellung präsent sein.“ (Feyersinger 2007: 119) Der Zeichner seinerseits stellt keine Fragen, ist auf Zuruf zur Stelle und erfüllt Felix jeden Wunsch – nichts erinnert mehr an den Peitsche schwingenden Dompteur oder an unkomfortable Aufenthalte in Tintenfassern. Felix – gleichfalls zum Schöpfer geworden – muss nun jedoch lernen, damit umzugehen, dass die eigene Schöpfung Ansprüche stellt, denn mit der neugewonnenen Attraktivität stellen sich bei der Katzendame Wünsche ein, diese zu unterstreichen. Felix bemüht sich, diesen sowohl als Zeichner als auch als Schauspieler nachzukommen, in seiner Funktion als ersterer hat er sich über die Geschlossenheit des filmischen Raums erhoben und durch seine zeichnerische Eigenkreation *auf der Ebene der Darstellung* auf selbigen eingewirkt. Der Umstand, dass er dadurch der „einfachen“ Filmhandlung, die sich bar jeder Möglichkeit zur Interaktion einer unnachgiebigen Chronologie hinzugeben hat, entwachsen ist, bedingt eine Öffnung bzw. Durchlässigkeit des Innerfilmischen, die Felix nutzt, um seine logistischen Bestrebungen im Hinblick auf die Beschaffung der gewünschten Güter zu kommentieren, indem er durch Blicke in die Kamera seine

Schritte ankündigt oder bestätigt, dadurch mit dem Zuschauer kommuniziert, durch die Direktadressierung seine unmittelbaren Reaktionen auf all die Nebenerscheinungen, die mit der neuen extradiegetischen Verantwortlichkeit einhergehen, vor ihm offenlegt: Er verweist auf eine glockenförmige Blume (ebd.: 00:03:07), die zum Kleid wird (ebd.: 00:03:17), sein Blick drückt die Freude angesichts seines Ideenreichtums, des Vermögens, Neutrales in Benötigtes umwandeln zu können, aus und holt zugleich eine Bestätigung seiner kreativen Kompetenzen ein. Weiterhin teilt er durch den Blick in die Kamera (ebd.: 00:03:30) sein Vorhaben, der Angebeteten eine Perlenkette schenken zu wollen, mit dem Zuschauer, ebenso seine Zuversicht, sie dadurch zufriedenzustellen. Es folgt der Unmut über die horrenden Preise der Schmuckstücke in der Auslage, die Weigerung, diese zu bezahlen (ebd.: 00:03:33), und die Entscheidung, selbst nach den Perlen tauchen zu wollen (ebd.: 00:03:37). In jedem Fall entsprechen seine Blicke in Richtung des Zuschauers nicht dem Teilen von Geheimnissen, sondern vielmehr von Alltäglichkeiten, „gemeinsamen“ Erfahrungen und dem Wissen um die Last von Verpflichtungen. Felix hält sich nicht mit Fragen danach auf, ob er als Zeichentrickfigur überhaupt in den Genuss kommt, als Identifikationsfigur für den Zuschauer fungieren zu können, sondern nimmt diese Bekundung von Empathie vorweg, lässt sie gar nicht erst fraglich werden, indem er sich seinerseits durch die standhaften Blicke in die Kamera mit dem Zuschauer identifiziert und so eine gemeinsame Basis schafft, sie zumindest behauptet.

Als Antwort auf sich auftuende Hindernisse (die Wiederholung eines Katzenklassiker: Wasser, das es zu bezwingen gilt) ruft Felix den Zeichner herbei, der einen Strich zeichnet (ebd.: 00:03:46), der zum Seil wird, das Felix herauszieht (ebd.: 00:03:49) und an dem er in Tiefseegründe hinabsteigt (ebd.: 00:03:51), und, als sein Schützling von Seeungeheuern verfolgt wird (z.B. ebd.: 00:05:23), Tinte ins Wasser gießt (ebd.: 00:05:55), die dieses verdichtet (ebd.: 00:06:06) und zudem die ebenfalls tintenbasierten Peiniger auslöscht, Felix, der eine Sonderstellung genießt, jedoch ausspart und ihn wieder an die Oberfläche gelangen lässt (ebd.: 00:06:13). In diesem Zusammenhang tut sich eine Kluft zwischen dem zeichentrickfilmischen Vermögen, alles zeichnen zu können, und dem Übermaß an Einsatz, das Felix an den Tag legt, um die Wünsche seiner Herzensdame zu erfüllen, auf: Die Gesichtsretusche vollführt er mit wenigen Federstrichen, während er sich, um an die Perlen für eine Kette zu gelangen, Gefahren aussetzt, Muscheln kitzelt (ebd.: 00:04:24) und vor der erbosten Muttermuschel (ebd.: 00:05:00) und all den anderen unerwarteten Unterseekreaturen flieht. Die Tücke unbegrenzter (darstellerischer) Möglichkeiten erweist sich als schmaler Grat, der die Freude des Zuschauers an den ermöglichten Unmöglichkeiten auf der Leinwand von der Empfindung trennt, dass ein Zuviel an aus dem Nichts Erzeichnetem das Trickhafte überstrapaziert, einen Missbrauch der eigenen Möglichkeiten darstellt, während die Entscheidung, zu einem nicht unwesentlichen Prozentsatz auf sie zu verzichten und *echte* bzw. nicht gänzlich ausgesparte und mithilfe von Kunstgriffen kompensierte Arbeit zu verrichten, von Größe zeugt. In Felix vereint sich eine zweifache Erwartungshaltung, die sich nicht nur auf das Materielle der bestellten Objekte beschränkt, sondern sich ebenso auf die Art der Beschaffung bezieht, bei der offenbar ein Mindestmaß an Aufwand vorausgesetzt wird. Dennoch kann er sich eines einfachen und direkten Weges zuweilen nicht erwehren – als die Angebetete auch noch einen Pelzmantel verlangt, er eine weite Reise unternimmt, um einen Bären zu überwältigen, den Kampf jedoch verliert und der Zeichner diesen Ausgang mit einer sich schließenden Kreisblende (ebd.: 00:07:05) auf sich beruhen lassen möchte, weigert Felix sich, die Niederlage zu akzeptieren, zwingt sich in die noch vorhandene Öffnung (ebd.: 00:07:06), drängt sie mit den Armen in den ursprünglichen Zustand voller Sichtbarkeit zurück und beharrt auf einer Fortsetzung und darauf, der Zeichner möge sich um die Angelegenheit

kümmern. Dessen Hand steigt prompt vom Himmel herab, packt den Bären am *Kragen* (ebd.: 00:07:17), zieht ihm, der offenbar nur als solcher verkleidet war und damit als Schauspieler auf die Künstlichkeit der Szenerie verweist, das Fell wie ein Kostüm aus (ebd.: 00:07:19) und reicht es dem nun wieder zufriedengestellten Kater (ebd.: 00:07:22). Jedoch veranlasst auch diese Gabe die anspruchsvolle Katzendame nicht dazu, sich Felix in trauter Zweisamkeit hinzugeben, ausgestattet mit den schillernden neuen Requisiten erachtet sie ihn als nicht würdig, sich an ihre Seite zu gesellen, und verschmäht ihn im Zuge der neugewonnenen Überheblichkeit (ebd.: 00:07:35). An dieser Stelle hat Felix' Geduld ein Ende, kurzerhand greift er ins Bild (ebd.: 00:07:39), das durch die Fassbarkeit des Raums zur Kulisse wird, reißt die verwöhnte Diva aus selbigem (ebd.: 00:07:40) und zerreißt sie, die nun nur noch das flache Abbild ihrer selbst ist, in kleine Stückchen (ebd.: 00:07:41). Den Rückschlag unter Lachen (ebd.: 00:07:45) umgehend überwindend – auf dass die nächste Schöpfung kooperativer ausfällt – gibt er dem Zeichner durch die gestische Nachbildung eines Kreises (ebd.: 00:07:48) zu verstehen, die Linse nun wirklich schließen und den Film beenden zu können (ebd.: 00:07:50).

An dessen Konstituierung hat Felix einen entscheidenden Anteil, er ist nun nicht mehr nur Schauspieler *und* Zeichner, sondern auch Regisseur, und muss aufgrund der Tatsache, dass seine Figur mit dieser Vielzahl von Rollen *ausgefüllt* ist, zu keinem Zeitpunkt fürchten, dass Bedenken in Bezug auf seine perspektivische, physische *Fülle* aufkommen. So unternimmt er sogar das Wagnis, durch das Herausreißen *der anderen Katze* die leidige Zweidimensionalität des Zeichentrickfilms zu thematisieren, ohne dass diese auch auf ihn übertragen wird. Er ist über jeden Zweifel und jede Auszeichnung als künstlich erhaben, seine Beseelung ist abgeschlossen und der Zuschauer muss nicht mehr in peinlich genau berechneten Intervallen daran erinnert werden, dass hier eine Figur mit unanfechtbarer Persönlichkeit am Werk ist. Diese wiederum gründet zu einem maßgeblichen Teil auf der Ambivalenz, die eine jede Persönlichkeit auszeichnet und die fortgesetzt aus Felix' Handlungen hervorgeht. Er delegiert, pocht auf Selbstständigkeit, lässt im Falle erschwerter Bedingungen aber dennoch die eigenen Kämpfe vom Zeichner austragen, er vereint in sich all das Zaudern und Zweifeln, den episodischen Mangel an Ehrgeiz, den Egoismus und Kontrollverlust, er ist auf seinen eigenen Vorteil bedacht, ist wohlütig, erwartet aber im Gegenzug eine Erwidernung, eine Belohnung, fordert bei jeder Gelegenheit ein nicht sehr demokratisches Sonderrecht ein, er ist ungehalten und *eigensinnig*. In der Tat besteht ein allgemeiner Konsens darüber, dass es sich bei Felix um eine der ersten, wenn nicht sogar um *die* erste Zeichentrickpersönlichkeit handelt, die im Übrigen keiner zeichnerischen Beaufsichtigung, keines steten Gemahnens an die Etablierung und Emanzipation dieser Persönlichkeit bedarf.

Felix's special attraction arose not from the clever gags [...], but primarily from the consistency and individuality of the character. Unavoidably one sees Felix as a living being, whereas his only competitor in this respect, Koko, seems real because his motion is to a greater degree an index of real motion. Felix's movement, on the contrary, is abstract and choppy. With Koko, as it had been with Gertie, one is aware of the pull of gravity on the body. Felix is innocent of any such mimetic tendencies. Instead, he is an index of a real personality. After meeting Otto Messmer, one realizes that the personality is that of the creator. / With Felix, the quest for self-figuration reaches its end. Messmer no longer feels obliged to physically enter the image (although in Comicalamities he did briefly toy with the "hand of the artist" convention). Instead, he enters the film through total identification with the character. (Crafton 1987: 338)

Der hier geschilderte Trend zu substanzielleren und zugleich subtileren *Rückständen* des realfilmischen Zeichners fügt sich nahtlos in die in und mit dieser Arbeit verfolgte Linie einer zu-

nehmenden Verselbstständigung von Zeichentrickfiguren ein – sie sind zu adäquaten Vertretern einer Welt geworden, in der sie bisher nur Gastauftritte hatten. Es findet eine Verwässerung ihrer einstig so unbestreitbaren Verschiedenartigkeit statt, kaum noch etwas unterscheidet sie von *echten* Schauspielern, bis auf den zu vernachlässigenden Umstand ihres Gezeichnet-Seins: “Specifically, Messmer injected his animal creation not only with his statements and ideas but with his whole self, breaking down the distinction between animator and animated.” (ebd.: 346) Die zweidimensionale Linie stellt kein Hindernis mehr auf dem Weg zu einem uneingeschränkten Anthropomorphismus und einer – angesiedelt auf der entsprechenden vom Rezipienten bevölkerten Gegenseite – ebensolchen Identifizierung dar, sodass der Rückzug des Zeichners aus dem Filmbild nur allzu plausibel, beinahe überfällig wird. Die Zeichentrickfiguren, die sich einst glieder- und willenlos nicht zur Wehr setzen oder persönliche Anliegen äußern konnten, können nun immer mehr für sich selbst stehen und – im wahrsten Sinne des Wortes, denn zum Zeitpunkt der zerrissenen Katzendame ist der Tonfilm bereits auf dem Vormarsch, im selben Jahr wird *Steamboat Willie* die Kinoleinwände erobern – für sich selbst *sprechen*, kein realfilmischer Schatten nimmt ihnen mehr Sicht und Rampenlicht, die Bühne gehört ihnen.

3. Zwischenspiel: Unbeaufsichtigt

Dieses als Exkurs angelegte Kapitel dient dazu, den Übergang von der „klassischen“ Betrachtungsweise von Zeichentrickfiguren als marionettengleichen und besitzfähigen Wesen zu einer auf dem Vorhandensein einer individuellen Persönlichkeit basierenden Neuauffassung *schonender* zu gestalten. Es entspricht dem Nachvollziehen *einer* möglichen Lesart, die der Überlegung entspringt, der *pure* Zeichentrickfilm sei das Ergebnis einer aktiven Entscheidung des Zeichners, sich nach diversen mischfilmischen Begegnungen aus dem Filmbild zurückzuziehen. Zugleich eröffnet sich durch den Wegfall der realfilmischen Komponente, der wiederum den Wegfall verpflichtender Vergleiche bedingt, die Möglichkeit, zeichentrickfilmspezifische Besonderheiten zu extrahieren. Weiterhin wird sich erneut die Frage nach der Verantwortung des Zeichners stellen, nun jedoch nicht bezogen auf seinen potenziell zweifelhaften Umgang mit den erzeichneten Schöpfungen, sondern stattdessen auf seinen plötzlichen *Nicht-Umgang*, die Einbuße seiner Person und seiner Rolle als Aufsichtsinstanz. Kann davon ausgegangen werden, dass unvermittelt auf sich selbst gestellte Zeichentrickfiguren über das nötige Rüstzeug für eine adäquate und eigenverantwortliche Handhabung der sich vor ihnen auftuenden Welt verfügen, oder provoziert der Umstand, der Enge des Zeichenbretts entwachsen zu sein, automatisch eine unaufhaltsame Anarchiebewegung? Muss ihnen diese neue Erkenntnis, konkurrenzlos – zumindest eine realfilmische Einmischung betreffend – über einen Raum zu herrschen und innerhalb dessen *unvergleichlich* zu sein, nicht zu Kopf steigen?

Bevor es jedoch an konkrete Beispiele geht, sei dieser neutrale Bereich genutzt, um in groben Zügen einige unabhängige Zeichentrickfilmspezifika vorzustellen, ohne dabei den im Rahmen der Themenstellung erwartbaren Schattenwurf des Hybriden mitverhandeln zu müssen. Um den Bogen in Bezug auf eine Entfernung vom *Eigentlichen* dennoch nicht zu überspannen, sollen dieser „Charakterzeichnung“ einige die Eigenheiten des Zeichentrickfilms betreffende „Weisheiten“ aus dem – wenn vom Mischfilm die Rede ist, beinahe unumgänglichen – Vorzeigehybriden *Who Framed Roger Rabbit?* beigelegt werden. Aber auch ohne die Anleitung durch einen hyperaktiven Hasen fallen bei der stark vereinfachenden Betrachtung des Zeichentrickfilms als „Gesamt“-Genre wiederkehrende Elemente und Manöver auf, die auf ein von Einzelfilmen und dessen

Grenzen losgelöstes Wesen hindeuten. Im Zentrum einer solchen Betrachtungsweise steht die in jeder Bewegung mitschwingende Behauptung, alles tun, alles zeigen und zeichnen zu können, keinerlei Limitierungen unterworfen zu sein und eine Freiheit zu genießen, der sich der Realfilm durch den Einsatz von Spezialeffekten nur rudimentär anzunähern vermag, während vom Zeichentrickfilm behauptet werden kann, er *sei* ein einziger Effekt. Da es sich dabei wiederum um seinen natürlichen Zustand handelt, er also von vornherein als entscheidenden Wesenszug das Vermögen in sich trägt, vermeintlich Unmögliches zu ermöglichen, dürfte im Grunde die Absolutheit seiner Freiheit nicht in Zweifel gezogen und als unfares Spiel gewertet werden, sondern müsste ihm vielmehr als gewissermaßen biologischer Vorteil angerechnet werden. Auch Walt Disney erkannte den Nutzen fehlender Einschränkungen und nahezu unbegrenzter und vor allen Dingen unvergleichbarer Darstellungsmöglichkeiten: “The fact is that humans can’t move as freely, gracefully and comically as we can make animated figures move. We are not in the business of duplicating human action. We can do better than that – much better.” (Thomas 1958: 142) Es wird deutlich, dass es sich beim Zeichentrickfilm nicht etwa um die nachgezeichnete Version des Real(filmisch)en handelt – in dieser Rolle bestünde für ihn keine Aussicht darauf, sich messen zu können, gar zu brillieren –, als vielmehr um eine Alternative zum Bekannten, eine Parallelwelt, die nicht auf Vergleiche abzielt, wohl aber auf eine Koexistenz oder gar eine, wollte man etwas gesunden Größenwahn hinzufügen, Optimierung der Realität, denn – um nur ein Beispiel zu nennen – “the effects artist can make his lightning much more effective than nature’s” (ebd.: 154). Zudem erlaubte die Neuheit des Mediums eine Neusetzung und Neudefinierung von Standards, ein Ausprobieren und Erproben, das Begehen von „Fehlern“ und in letzter Konsequenz ein Herantasten an das, was im Folgenden funktionieren sollte. Offenbar war bereits die mehr als nur vage Erkenntnis eines enormen Zuwachses an Möglichkeiten präsent, jedoch galt es noch, geeignete Umsetzungsvariationen zu erforschen.⁸

Der aus solchen Grundvoraussetzungen hervorgehende Frei- und Spielraum schaffte ein Zwischenreich, innerhalb dessen eine natürliche Doppelsinnigkeit vorherrschte, ein breites Spektrum verschiedenster Weggabelungen und entsprechender Deutungsansätze – eine produktive Verschwommenheit, die sich auch beim Blick auf die Zeichentrickfiguren selbst offenbart: Bezug nehmend auf den Kurzfilm *The Band Concert* (1935), in dem Donald die von Mickey dirigierte *Wilhelm Tell*-Ouvertüre durch eine munter auf der Flöte vorgetragene Version von *Turkey in the Straw* zu torpedieren versucht, weist Dana Burnet in einem Artikel desselben Jahres der Tatsache, dass Donald als Reaktion auf jede Flöte, die Mickey wutentbrannt zerbricht, wie aus dem Nichts eine neue hervorzaubert, eine Plausibilität zu, die nur der Zeichentrickfilm und all jene, die ihn bevölkern, für sich beanspruchen können: “Donald Duck understands the higher laws of nature. He lives in a world where he knows that if he needs more piccolos he can have more piccolos; and that if he wants to shoot out his neck to twice or three times its length, he can do so without anatomical discomfort, because at the moment it’s the right thing to do—for Donald.” (Burnet 1935: 46) Es offenbart sich hier ein besonderes Verhältnis zwischen der Arglosig-

⁸ Bob Thomas entlarvt einen vermeintlich vorsätzlich konzipierten Zeichentrickfilmklassiker als eine im Nachhinein fruchtbare Nachlässigkeit: “Although anything was possible in the world of a cartoonist, we had to discover what we could do bit by bit. [...] The early artists didn’t think of defying gravity. It was discovered by accident.’ [Ted Sears] / The man responsible was Albert Hurter [...]. [He] was animating an Alpine adventure of Mutt and Jeff. One scene showed Mutt leaning against a railing next to a deep precipice. / When the scene was photographed, the camera operator neglected to include the cell with the railing on it. The finished product showed Jeff leaning against thin air. Barre, a literal-minded Frenchman, was angry that the mistake had been made. But Hurter and the others laughed. They realized a new comedy device had been found to aid them in getting laughs from the audiences. / The law of gravity was promptly repealed in every New York studio. Cartoon characters could walk on air, water, ceilings, clouds or sides of skyscrapers – and did.” (1958: 16/17)

keit dessen, der in aller Selbstverständlichkeit die eigene – für Außenstehende gegebenenfalls durchaus mit Skurrilitäten gespickte – Lebenswelt bewohnt, und dem dennoch vorhandenen Wissen um die Eigen- und Besonderheiten dieser Welt. Mit Donalds spontanen Schöpfungen geht ein verstohlenes Augenzwinkern einher, das auf eine fundamentale Mitwisserschaft verweist, auf ein tiefes und instinktives Bewusstsein der eigenen Spezifik und Vormachtstellung innerhalb einer Sphäre, die von seinem Standpunkt aus als normal zu bezeichnen ist, für den in aller Regel realfilmischen Zuschauer jedoch unerreichbar bleibt; er weiß um die Kniffe und Schlupfwinkel, um all die ihn im Falle eines Vergleichs disqualifizierenden, aber nun einmal aufgrund seines gezeichneten Daseins bestehenden Vorteile. In letzter Konsequenz gipfeln diese in einer elementaren Darstellbarkeit und der Möglichkeit eines Spiels mit den verschiedensten Repräsentationsformen, mit Grenzüberschreitungen und jenem Augenzwinkern, das als Geste dem von Donald entspricht und zu einem Überangebot an Lesarten einlädt, auf ein hohes reflektorisches Potenzial des Zeichentrickfilms verweist. Der Reiz besteht darin, „Trickfiguren Dinge tun zu lassen, zu denen menschliche Komiker nicht imstande sind“ (o.V. 1982: 4), beispielweise bekäme man laut Tex Avery Chaplin naturgemäß nicht in eine Milchflasche (vgl. ebd.: 4/5), was im Hinblick auf darstellerische Barrieren bzw. deren Überwindung zweifellos einen entscheidenden Makel darstellt. Zeichentrickfiguren sind also – so lässt sich erneut zusammenfassen – in ihrem Wesen und Denken, ihren Handlungen, den Wegen, die sie einschlagen, und Richtungen, die sie wählen, weitestgehend frei. Zudem kann der gezeichnete Film es sich leisten, „believability, rather than absolute realism, [...] [als] the driving principle“ (Pallant/Price 2015: 60) festzulegen; es ist sehr unwahrscheinlich, dass man ihn einer „allgemeinen“ Unglaubwürdigkeit anprangern würde, es genügt, wenn er *in sich* glaubwürdig ist.

Dennoch gehen mit vorgeblich nahezu unbegrenzten Freiheiten Verpflichtungen und Erwartungen, Einschränkungen und Tücken einher, die dem vermeintlich naturgegebenen Hedonismus die Leichtigkeit nehmen und ihn in harte Arbeit verwandeln, die Notwendigkeit offenbaren, Wirkungen abzuschätzen, jede Regung zu überdenken und auf ihre Tauglichkeit, ihre Angemessenheit zu überprüfen. Allein aus technischer Sicht muss der Zeichentrickfilm als überaus *kontrolliert* bezeichnet werden⁹, da er sich durch eine im Rahmen dieser Arbeit bereits an mehreren Stellen proklamierte Zufallsfreiheit auszeichnet bzw. – um sich der Möglichkeit einer Abweichung nicht gänzlich versperren zu müssen – zu einer solchen *neigt*, was wiederum die so hochgerühmte Freiheit als hochgradig konstruiert und damit letztendlich gegenstandslos auszeichnet. Darüber hinaus *dürfen* von Grund auf mit Fehlern behaftete Menschen auch in einer verkörperten Filmrolle Unzulänglichkeiten aufweisen, während mit voller Absicht zeichnerisch hervorgebrachte Wesen letzten Endes glänzen müssen. Denn obwohl der Zeichentrickfilm der Jahre, aus denen die bisher untersuchten Filme hauptsächlich stammen, ein noch recht junges Medium ist, legten bereits die Anfänge einen nicht zu vernachlässigenden Grundstein und diktierten genrespezifische Merkmale, die sich im Laufe der Zeit konkretisieren und zu klassischen Schemata ausformen sollten. Erwartet werden vom Zeichentrickfilm (inzwischen bzw. mit heutigem Blick auf die in die Jahre gekommenen Erzeugnisse) *Extreme* – hohe Geschwindigkeiten, eine unmenschliche (Ver-)Formbarkeit und Elastizität, das Brechen von Regeln und Konventionen, wilde Verfolgungsjagden, der beinahe obligatorische „Konflikt mit der Umwelt“ (Handke 1972:

⁹ “In simple terms, live-action filmmaking is a subtractive exercise, while animation, by contrast, is necessarily additive. In almost every situation the live-action filmmaker will seek to capture more raw footage than is required, with the foreknowledge that it is the post-production phase of editing that provides the opportunity to best assemble – through distillation – the already-imaged film. Contrastingly, the process of animation typically sees the same pre-agreed narrative building blocks remade over and over, with increasing refinement on each pass, until what remains is the complete material artefact – the final film.” (Price/Pallant 2015: 53)

131), ein Übermaß an folgenloser Gewalt, Rasanz, Maßlosigkeit und Radikalität –, denn für die abgeschwächte Version ließen sich ebenso gut realfilmische Schauspieler verpflichten, die mit Normalgeschwindigkeit, Normalausmaßen und all den anderen Normalkategorien dienen könnten und im Falle solcher Durchschnittswerte nicht von den ihnen zwar nicht im Hinblick auf eine dritte Dimension, aber in nahezu jeder anderen Hinsicht überlegenen Zeichentrickwesen ersetzt werden müssten. Die Einzigartigkeit letzterer und der Eindruck unbegrenzter Kreativität und eines ebensolchen Schöpfertums sind somit ebenfalls teuer bezahlt und basieren auf akkuraten Berechnungen, die sogar besonders radikalen Vorgaben und steigenden Ansprüchen standhalten müssen: „»Wenn es im richtigen Leben passieren kann, dann ist es nicht Zeichentrick.« [Max Fleischer]“ (Platthaus 2001: 161)

Aber auch grundsätzlichere Aspekte – etwa in Bezug auf die Wahl des Darzustellenden – betreffend sind der vermeintlich unantastbaren Freiheit des Zeichentrickfilms gewisse Grenzen gesetzt: Die Objekte, die er verarbeitet, orientieren sich im Regelfall an den Sehgewohnheiten des Rezipienten, sie müssen auf eine bestimmte Weise gezeichnet werden, damit sie überhaupt als solche erkannt bzw. wiedererkannt werden können und ein Gag gegebenenfalls funktionieren kann. Der klassische – gegenständlich abbildende, nicht abstrakte – Zeichentrickfilm muss daher, um sich nicht auf zusätzliche Erklärungen, etwa in Form von Schrift- oder Toneinblendungen, berufen zu müssen, sondern sich stattdessen einem rein *filmischen* Abbilden anzunähern, auf bereits Bekanntes und Vorhandenes zu(rück)greifen dürfen. Das vorgebliche *Herbeizeichnen* von Zeichentrickelementen aus dem Nichts entspricht im Grunde vielmehr einem Herbeizitieren dessen, was in einer anderen Form bereits vorliegt, ein Materialisieren auf neuem Untergrund, in neuer Umgebung, als neue Variante desselben. Obwohl dies wie die Rücknahme der Behauptung purer Inspiration anmutet, macht der beschriebene Umstand die gezeichneten Wesen im Endeffekt noch plausibler, noch *echter*, bewirkt, dass sie nicht auf die zweidimensionale Fläche, auf der sie zu neuer Sichtbarkeit gelangen, beschränkt werden, weil sie auf echten Vorbildern basieren. Denn auch Mickey und Co. entspringen immerhin echten Tieren, wenn auch vieles – Größe, Kleidung, Sprache – daran zweifeln lässt. Dennoch ist Mickey nach wie vor eine Maus, die man mit einer echten Maus vergleichen kann, um anschließend festzustellen, dass er anders, dass er besonders ist. Mit Vergleichswerten erhöht sich sein Neuheitscharakter, den auch die Offenlegung des Rückbezugs auf die pelzigen durch Felder huschenden Realnager nicht zu erschüttern vermag, der sogar, obwohl er ein groß angelegtes *Trotzdem* zelebriert, Bestand hat: Obwohl Mickey, der die Spezies bereits im Namen trägt, auch nach Abzug aller zeichentrickspezifischen Modifizierungen noch immer eine Maus verkörpert, eine Maus *ist*, profiliert er sich *trotzdem* durch eine unleugbare Andersartigkeit, die vor allem beim Blick auf konkrete Filmbeispiele evident wird. Ausgehend vom Zusammentreffen der „offiziellen“ Tiere in *Steamboat Willie* mit den stilisierten Mäusen lässt sich nämlich auch hier Folgendes feststellen: “We might note that the callous attitude displayed by Mickey and Minnie toward other animals made it quite clear that, although not human, these were not ordinary mice. They were creatures invested with special powers. They wore clothing and acted out roles that parodied the habits of men and women.” (Finch 1983: 64)

Es ist der Reiz des Neuen, des Anderen, der sie so besonders macht, gepaart mit einem geradezu heimeligen Wiedererkennen – ein Wiedererkennen „bekannter Gesichter“, wenn man so will, aber auch der eigenen Person in ihnen, und das, obwohl sie „nur“ gezeichnet sind, ihre Mimik beschränkt ist und die Flachheit des Papiers, aus dem sie bestehen, eigentlich keinen Platz für Wesen lassen dürfte, mit denen man sich so problemlos zu identifizieren vermag. Tatsächlich mangelt es Zeichentrickfiguren nicht an der Fähigkeit, Empathie zu evozieren, zu provozieren,

sie sind selbstständig, aber dennoch unterdrückt, eine unterstützens- und beschützenswerte Minderheit. Daher eignen sie sich bzw. die Filme, in denen sie *mitspielen*, als Spiegel des Real(filmisch)en, sie werden zu modernen Fabeln, bei denen moralische Ansprüche zumindest nicht in Vollendung gespeist werden müssen – *noch* dürfen sie keck und vorlaut, gar sadistisch sein –, sie erlauben Aussagen, die über inhaltliche Konzepte hinausgehen, verhandeln unter Anwendung chirurgisch präziser und wohlsitzender Ironie stets die eigenen Besonderheiten mit und geben zugleich den Blick auf das Realfilmische frei, von dem allein durch den Kontrast zum Zeichentrickfilm ein deutliches Bild entsteht.

Diese Überlegungen führen nun wiederum tatsächlich zu *Roger Rabbit*, der als Hybrid nicht nur sogar einen Exkurs mit einem roten Faden zu versehen versteht, sondern auch mit diversen nennenswerten Essenzen trickfilmischer Weisheiten daherkommt, die zusammengenommen wie ein Handbuch über die Besonderheiten von Zeichentrickfiguren bzw. wie eine Gebrauchsanweisung für den Umgang mit ihnen anmuten. So demonstriert der Film auf eindrückliche und zuweilen sehr plakative Weise, dass im gezeichneten Film nahezu alles möglich ist: Als Eddie Valiant (realfilmisch) den vor den Fängen der Justiz flüchtenden Zeichentrickhasen in seiner Wohnung vorfindet und den Eindringling ungehalten auf den begangenen Hausfriedensbruchs anspricht – “How the hell did you get in here?” (Zemeckis 1988: 00:35:43) –, erwidert dieser aus der Überzeugung heraus, eine Alltäglichkeit vorzutragen, und in Unkenntnis der Unwahrscheinlichkeit seiner Antwort schlicht und dabei zugleich eine ebenso schlichte Zeichentrickwahrheit aussprechend: “Through the mail slot.” (ebd.: 00:35:44) Weil wiederum alles möglich zu sein scheint, bedarf es, um Zeichentrickfiguren – bzw. *Toons*, um es dem Jargon gerecht auszudrücken – einzufangen, einer “escape-proof Toon rope” (vgl. ebd.: 01:19:00), weil die gezeichneten und nie auf nur eine Form festgelegten Entfesselungskünstler sonst mit Leichtigkeit entkommen könnten. Es deutet sich hier die Notwendigkeit eines kleinen „Umwegs“ an – die Tatsache, dass das Seil vor Einwirkungen durch Toons gefeit sein muss, *muss* erwähnt werden, damit diese Einschränkung, diese Rücknahme unbegrenzter Möglichkeiten im Folgenden auch tatsächlich Gültigkeit besitzt; der Bedarf einer zusätzlichen Voraussetzung für das Gelingen eines Handlungsstrangs muss bedacht werden. Es ist ein Schlupfwinkel, ein „Ausweg“ aus der selbst aufgestellten und als nahezu unumstößlich markierten „Alles ist mögliche“-Maxime, deren Konsequenzen, wenn es darum geht, eine Geschichte zu erzählen, Spannung zu erzeugen und *echte* Gefahren zu behaupten, mitunter zumindest nicht uneingeschränkt Vorteile mit sich bringen, weil stets ein gewisser Aufwand betrieben werden muss und recht komplizierte und konstruierte Modifizierungen nötig sind, um von einem weitestgehend neutralen Boden sprechen zu können, auf dem eine großzügigere Auslegung von Regeln ermöglicht wird und gewisse Ausnahmen zulässig sind. Dennoch fällt letztendlich trotz aller Vermengungen dessen, was möglich, und dessen, was nötig ist, das Fazit zugunsten der zeichentrickfilmischen Seite aus: Die Toon-Zerstörungsmaschine (ursprünglich realfilmisch), die Roger und seine Frau um Haaresbreite ihres Zeichentricklebens beraubt, wird von einem heranrasenden Toon-Zug einfach erfasst und aus dem Bild gedrängt (ebd.: 01:29:10), zurück bleibt eine fröhlich-bunte Zeichentrickwelt, in der Tanz und Gesang, Freude und Sonnenschein herrschen (ebd.: 01:30:16). Zeichnen, so der Eindruck, lässt sich stets mehr, als die Realität hervorzubringen vermag – selbst vermeintliche Endgültigkeit (mehrmals wird im Film betont, dass eine Methode entwickelt wurde, mit der Toons getötet werden können; zuvor war dies unmöglich) lässt sich im Zeichentrickfilm revidieren.

Aber auch darüber hinaus offenbaren sich zahlreiche zeichentrickspezifische Eigenheiten, etwa solche in Bezug auf die im gezeichneten Film augenscheinlich so beliebte und naheliegende Buchstäblichkeit, denn „[d]a die Zeichentrickfilme die Welt nicht abbilden müssen, können sie

auch die Metaphern der Sprache wörtlich nehmen und Metaphern und Redensarten zu Bildern verwandeln. [...] Dem Zeichentrickfilm dient so auch die Sprache als Fundgrube für eine der vielen Spielarten seiner phantastischen Wunder.“ (Handke 1972: 133/134) Im beispielhaften Fall von *Who Framed Roger Rabbit?* bekommt Eddie Valiant, als er einen *Scotch on the Rocks* bestellt, einen Drink, der Steine enthält, obwohl er selbst diesem sich im Nachhinein als Unumgänglichkeit herausstellenden Ausgang in einem Nachsatz (“And I mean ice!” – Zemeckis 1988: 00:15:57) und in dem Wissen um die naturgegebene Neigung gezeichneter Wesen, Aussagen wörtlich zu verstehen, vorzubeugen gedachte. Dennoch sieht er sich mit einem Zeichentrickpinguin konfrontiert, der allem Anschein nach nicht anders kann, als in stummer Selbstverständlichkeit das felsige Getränk zu kredenzen und sich den für seine Spezies zugeschnittenen Regeln zu fügen. Weiterhin werden die etwas dummlichen und bei jeder Gelegenheit in wildes Gelächter ausbrechenden Handlangerwiesel in regelmäßigen Abständen dazu angehalten, in ihrem Amusement nicht auszuarten, weil sie sonst Gefahr laufen, sich *totzulachen* (ein Schicksal, das sie zum Ende hin tatsächlich ereilen soll): “Stop that laughin’! You know what happens when ya can’t stop laughin’? One of these days you’re gonna die laughin’.” (ebd.: 00:40:56) Als sich wiederum Eddie und Roger darum streiten, wer von ihnen bei der Flucht vor besagten Wiesel das Steuer für sich beanspruchen darf, meldet sich das allen vermenschlichenden Bestrebungen in Gänze entsprechende Zeichentrickauto zu Wort: “No, I’ll drive! I’m the cab.” (ebd.: 00:55:35) Und als Eddie sich schließlich dafür entschuldigt, diverse Male an Rogers Ohren gezerrt zu haben, scheint diesem ebenfalls der Sinn nach Buchstäblichkeit zu stehen: “All the times you yanked my ears?” (ebd.: 00:59:58) Er besteht auf einer Rücknahme jedes einzelnen Übergriffs, da er vermutlich, obwohl er selbst Teil der realfilmischen Szenerie ist, nicht über den zeichentrickfilmischen Grundsatz hinwegkommt, dass alles Erzeichnete Absicht ist, dass im Zeichentrickfilm alles *zählt*, weil es immerhin zuvor *vorsätzlich* zu Papier gebracht wurde.

Zwar muss sich im Gegenzug auch Eddie den *Squash and Stretch*-Gepflogenheiten in Toontown beugen, was ihn vor allem bei der Benutzung eines Fahrstuhls merklich aus der Form bringt (ebd.: 01:08:47), zudem bekommt er den Zeichentrickklassiker einer vorübergehenden und der Gefahr vorgelagerten Amnesie im Zuge eines drohenden Abgrunds am eigenen Leib zu spüren und bleibt in der Luft „stehen“, solange er der ihn zu verschlucken drohenden Tiefe noch nicht ansichtig geworden ist (ebd.: 01:09:23), dennoch liegt das Augenmerk auf der „Berechenbarkeit“ von Zeichentrickfiguren – sie sind so wild und frei und dennoch den ihnen eigenen Regeln unterworfen, die nur aufgrund ihres Zeichentrickdaseins bestehen und auf einen eigentümlich verschachtelten Zwang verweisen. Dieser korrespondiert trotz konträrer Beschaffenheit zwar mit der Zeichentrickfiguren gemeinhin zugesprochenen Freiheit, lässt aber dennoch Limitierungen letzterer hervortreten, was anhand weiterer Beispiele auch abseits von verhängnisvollen buchstäblichen Problemstellungen nachgewiesen werden kann: Roger tanzt und singt auf dem Tresen der Bar, in der er sich eigentlich verstecken sollte, und demonstriert, indem er unbeirrt Teller an seinem Kopf zerschellen lässt: “And look there is no pain – no pain – no pain ...” (ebd.: 00:48:04) Er stellt aus, was der Außenstehende üblicherweise als die charakteristischste aller Superkräfte von Zeichentrickfiguren erwartet, wobei wiederum das Zusprechen übermenschlicher Fähigkeiten dem Absprechen von Gefühl und (Schmerz-)Empfinden entspricht. Ausgehend von der aktuellen Betrachtungsweise verlagert sich der Fokus jedoch von der durchaus vorstellbaren Möglichkeit, dass Roger, vor allem wenn er seinen *gezeichneten* Körper mit *realfilmischen* Gegenständen traktiert, *tatsächlich* nichts (Nennenswertes) spürt und sich damit über all die mit einer Vielzahl von Schmerzrezeptoren ausgestatteten menschlichen Akteure hinwegsetzt, auf die Tatsache, dass er, da die Schallplatte mit der Musik, zu der er tanzt, springt, mit dem Zer-

schlagen nicht aufhören *kann*. Womöglich ist es die grundlegende und ihn als Zeichentrickfigur ausmachende Formbarkeit, die seine Performance mit der sie zunächst lediglich untermalenden Musik derartig verknüpft, dass die Selbstständigkeit seines Auftritts vor einem im Vorhinein generierten Rhythmus kapitulieren muss. Dieser Vorgang untersteht nun seinerseits einer weiteren und zudem übergeordneten Kraft, der Roger sich zu widersetzen ebenfalls nicht imstande ist: "But I'm a Toon. Toons are supposed to make people laugh." (ebd.: 00:48:35) Auch die Tücke des Richters, die darin besteht, einen unvollendeten Takt vorzugeben, um Roger aus seinem Versteck zu locken – "No Toon can resist the old 'Shave and a Haircut' trick." (ebd.: 00:52:11) –, fruchtet und gemahnt an die Allmacht der Musik, des Tons, enthält demzufolge womöglich eine versteckte Hommage an den Tonfilm, an die elementare Erweiterung um eine Ebene, die auf einmal zusätzlich *gehört* werden kann. Weiterhin offenbart sich der Zwang, augenscheinlich nicht selbstbestimmt jemandem oder etwas zu folgen, als Eddie eine unliebsame Zeichentrickverehrerin dadurch abwimmelt, dass er die Straßenmarkierung, an der entlang sie ihn verfolgt, verlegt (ebd.: 01:10:40) und sie infolgedessen gegen eine Mauer läuft (ebd.: 01:10:41). Seine Aussage und die darin enthaltene Überheblichkeit – "Toons. Gets 'em every time." (ebd.: 01:10:40) – zeugen von Ungerechtigkeit, weil die liebste Verfolgerin samt all den anderen gezeichneten Wesen nicht anders kann, als ihren Toon-Gesetzen uneingeschränkt Folge zu leisten. Es ist ein Mangel an Auswahlmöglichkeiten, der Zeichentrickfiguren zu ohnmäßigem Gehorsam verurteilt, der jedoch nicht rein filmischer, sondern spezifisch zeichentrickfilmischer Natur ist, nicht im Hinblick auf die Notwendigkeit, die Anweisungen eines Drehbuchs zu befolgen, zu verstehen ist, sondern im Hinblick auf die Unmöglichkeit, es nicht zu tun, *nicht* die vorgezeichneten Wege einzuschlagen, die zuvor vom Zeichner festgelegt wurden und Schienen gleichen, die wiederum Abweichungen – außer in Form einer Entgleisung, die jedoch endgültiger Natur wäre und einer Disqualifizierung gleichkäme – nicht zulassen.

Es sind indiskutable Vorgaben, die von Roger und seinen gezeichneten Schauspielerkollegen erfüllt werden müssen; vorgeblich auf ihr Inneres zurückführbare Eigenheiten, die in getarnter Arglosigkeit dazu einladen, belächelt zu werden, erweisen sich als Fesseln und basieren auf Druck erzeugenden Erwartungen, automatisch wird ihr filmisch ausgestelltes Handeln einer Persönlichkeit, unverkennbaren und individuellen Merkmalen zugeschrieben – Jessicas Sinnlichkeit, Rogers Sinn für Humor –, erweist sich jedoch als Synonym für eine von außen auferlegte Rolle, als Deckmantel für ein wahres Wesen, das den unmittelbaren Filmbildern nicht zweifelsfrei entnommen werden kann. So kontert Jessica Eddies Vorbehalte gegen ihre Aufrichtigkeit mit einer ebenso gehaltvollen wie bedenklichen Aussage: "I'm not bad. I'm just drawn that way." (ebd.: 00:45:21) Aus ihren Worten spricht eine gewisse Ohnmacht, als Sexsymbol, als das sie gezeichnet und erdacht wurde, müssen ihre Kleider geschlitzt (obwohl natürlich auch ihre Garderobe gestellt ist und sie darauf keinen Einfluss hat), ihr Augenaufschlag lasziv und ihr Gang schwingend sein, muss jede ihrer Handlungen eine natürliche Zweideutigkeit ausstrahlen, als Zeichentrickfigur *ist* sie ihre Rolle und auch über die Filmgrenzen hinaus – vorbehaltlich der Entscheidung, einen solchen Raum überhaupt mitzudenken, ihn ihr zuzugestehen – auf sie festgelegt. Und auch Roger demonstriert trotz in seiner Aussage, als Zeichentrickfigur sei er dazu verpflichtet zu unterhalten, stets mitschwingendem Pathos und einer offensichtlichen Identifizierung mit diesem Tatbestand, dass sein Handeln durch Außeneinwirkungen determiniert ist. Der entsprechende Wortwechsel basiert auf den Handschellen, die ihn und Eddie miteinander verbinden und aus denen er sich nach diversen erfolglosen Versuchen durch letzteren problemlos befreit: "Do you mean to tell me that you could have taken your hand out of that cuff at any time?" (Eddie) / "No, not at any time. Only when it was funny." (Roger) (ebd.: 00:43:18) Rogers

einräumende Erklärung funktioniert als Anzeiger für den Umstand, dass der Zeichentrickfilm damit zu kämpfen hat, gemeinhin als Komödie verstanden zu werden, als Gesamtgenre, das keiner weiteren Unterkategorien bedarf. Übertragen auf seinen realfilmischen Konterpart würde auch in seinem Fall keine Einteilung in Untergruppen – Action, Abenteuer, Science Fiction, Liebesgeschichte usw. – erfolgen, stattdessen würde auch er lediglich als „Realfilm“ katalogisiert werden, dabei jedoch in seinem Subtext im Gegensatz zum Zeichentrickfilm dennoch nicht auf komische Pointen beschränkt bleiben. Auch wenn der Anspruch, Menschen zum Lachen zu bringen, löblich und in der Regel dankbar ist, sich laut Roger sogar dazu eignet, die Welt zu retten – “A laugh can be a very powerful thing. Why, sometimes in life, it’s the only weapon we have.” (ebd.: 00:48:56) –, stellt er ebenso den elementaren Unterschied zwischen freiem Willen und Zwang aus: Zeichentrickfiguren sind, wenn ihnen auch die Befriedigung durch eigens erzeugte Heiterkeit sicher ist, allesamt nur Narren am Königshof.

Wenn man Roger nun zudem nicht mehr nur als zeichentrickfilmischen Botschafter fungieren lässt, sondern ihn stattdessen wieder in seiner Funktion als Antagonist zum Realfilmischen einsetzt, wird im direkten Vergleich deutlich, dass als Zeichentrickfigur, die in den realfilmischen Raum eintritt, viel zu beachten ist und Unklarheiten geradezu vorprogrammiert sind. So drückt Benny – seines Zeichens ein Zeichentrickauto – etwa seine Empörung über eine von Grund auf realfilmische Entscheidung aus: “I can’t believe they locked me up for driving on the sidewalk. [...] It was just a couple of miles.” (ebd.: 00:55:26) Das von ihm geäußerte Unverständnis ist angebracht, immerhin ist nicht eindeutig, welche bzw. wessen Regeln – die der realfilmischen oder die der Zeichentrickwelt – zu welchem Zeitpunkt bzw. für welchen Zeitraum, an welchem Ort, in welchem Ausmaß und in welcher Gewichtung herrschen, zumal sich nicht einmal der Status der an ihn gerichteten Erwartungen ändert: Auf der einen Seite soll er frei und intuitiv fahren, spontan und humorvoll, bissig und buchstäblich sein und sich auf der anderen Seite nur innerhalb der markierten Straßenbegrenzungen aufhalten, obwohl er natürlich mehr ist als ein Auto. Diese Verlagerung von Anforderungen geht zulasten der Zeichentrickfiguren, ebenso wie ihre grundsätzliche Überführung in die realfilmische Welt, die eine viel größere potenzielle Bedrohung in sich vereint, als auf der Gegenseite bzw. in der entsprechenden Gegenbewegung zu suchen wäre: Während Eddie in Toontown einen Sturz in die Tiefe erwartungsgemäß überlebt, ist die Gefahr in der realfilmischen Welt eine *realfilmische* – voll echter, nur wenig flexibler und wenig nachsichtiger Munition: “Be careful with that gun. This ain’t no cartoon, you know. This is no way to make a livin’.” (ebd.: 01:15:19) Mit diesem Rat wendet Benny sich an Roger und propagiert damit die Überzeugung, die realfilmische Welt eigne sich nicht, um (vernünftig) darin zu leben. Ausgehend von den Sphären, in denen er sich bewegt und in denen Schmerz und Gewalt keine Folgen nach sich ziehen und eine muntere Anarchie herrscht, kann man ihm diesen Standpunkt kaum verdenken.

Der Zeichentrickfilm geht, wenn er beschließt bzw. beordert wird, sich das Filmbild mit dem Realfilm zu teilen, ein Risiko ein, weil im Vorhinein unklar ist, wessen Regeln nach der Zusammenkunft in welchen Situationen Gültigkeit haben werden. Daher kann der „pure“ Zeichentrickfilm auf einer mit grundsätzlich weniger Einschränkungen gespickten Spielfläche agieren, wenn auch diese, wie sich gezeigt hat, nicht gänzlich frei davon ist – Zeichentrickfiguren sehen sich, wenn auch allein gelassen und nicht durch eine aufsichtführende Kontrollinstanz einer offiziellen Überprüfung unterzogen, mit eingepflichten Begrenzungen konfrontiert, mit Überresten der Allmacht und Unterdrückung des Zeichners, die nicht auf dessen Anwesenheit angewiesen sind, sich stattdessen in anderer Form manifestieren, sich in unsichtbaren, aber nicht minder existenten Auflagen und Klauseln äußern. Daher ist es nur wenig verwunderlich, dass auf Seiten der

Zeichentrickfiguren stets ein gewisser Groll zurückbleibt. Zwar kündigt das Finale von *Who Framed Roger Rabbit?* von Harmonie und Reibungslosigkeit, zeigt Toons und Menschen Seite an Seite dem Sonnenuntergang zustreben (ebd.: 01:33:18) und spricht sich für Offenheit und Toleranz gegenüber den gezeichneten und mit durchaus vielen nennenswerten Gemeinsamkeiten ausgestatteten Nachbarn aus – denn: “Things are never quite as they are painted / Time for you and joy to get acquainted” (01:33:16) –, dennoch bildet bereits die Tatsache, dass der Zeichengott über die Wesen, die er zu Papier bringt, verfügt, sie nach Belieben einsetzt und trotz räumlicher Entfernung jeden ihrer Schritte beobachtet und kontrolliert, eine geeignete Grundlage für den Wunsch nach Rebellion. Denn die Freiheit, die man Zeichentrickfiguren gemeinhin zuspricht, war nicht nur von Beginn an lediglich die *Darstellung* von Freiheit und unbegrenzten Möglichkeiten, sondern wird zudem von zusätzlichen Richtlinien und versteckten Forderungen in ihrer Reichweite beschränkt. Der Vorteil, sich nicht nach realfilmischen Regeln richten zu müssen, wird ad absurdum geführt und überschattet von neuen – *zeichentrickfilmischen* – Regeln. Auf unterschiedlichen Ebenen und in unterschiedlichen Ausprägungen repräsentieren diese den speziellen Pinselstrich, die Signatur des Zeichners, der all die neuen Regeln und damit sich selbst als Machtinhaber eingezeichnet hat.

Anhand zweier Filmbeispiele sollen diese Relikte eines seit dem ersten Ansetzen des Zeichenstiftes bestehenden Ungleichgewichts freigelegt werden. Dass beide aus Walt Disneys „Feder“ stammen, in jedem Fall jedoch den so charakteristischen schwungvollen Namenszug tragen und zudem als die wohl bekanntesten mit Ton versehenen Zeichentrickfilme die Jahre überdauert haben, soll nicht als Anzeiger dafür missverstanden werden, dass eine Maus und eine Handvoll Skelette den Zeichentrickfilm und dessen formgebende Anfänge *allein* für sich beanspruchen dürfen. Dass jedoch vor allem erstere auch in ihrer zu diesem Zeitpunkt noch ausstehenden Funktion als Kulturgut die Entwicklung des gezeichneten Films entscheidend mitbegründete, lässt sich ebenso wenig leugnen. Hinzu kommt, dass besagte Filme in bekannter Disney-Überbetonung oftmals trotz faktischer Vorgänger als repräsentative Zeichentrickanfänge *inszeniert* werden und daher in ihrer Inszenierung als solche und als zukünftige Klassiker betrachtet werden sollen. Da der Zeichner und zugleich Urheber zeichentrickfilmischer Leiden das Filmbild verließ und seinen Figuren, indem er sie sich selbst überließ und sich selbst in Sicherheit brachte, auf diese Weise das unmittelbare Ziel ihrer Wut nahm, muss diese nun umgeleitet werden. Sie zelebrieren eine Auflehnung – wollte man die neue Richtungslosigkeit, die mutmaßlich in Blindwütigkeit umschlagen muss, charakterisieren – als solche, eine Auflehnung *vor sich hin*.

3.1. *Steamboat Willie* (Walt Disney, 1928)

Erst der dritte *Mickey Mouse*-Kurzfilm vermochte, indem er zu tönen begann und damit eine breite Masse erreichte, eine neue Ära einzuleiten und den Zeichentrickfilm offiziell mit einer Stimme zu versehen, sodass dieser aus seiner tonalen Entmündigung heraustreten und endlich für sich selbst sprechen konnte, nicht mehr angewiesen war auf gegebenenfalls verfälschende, aber doch sicherlich vereinfachende orchestrale Untermalung. Während es sich bei den beiden Vorgängern (*Plane Crazy* und *The Gallopin' Gaucho*) um klassische Stummfilme handelte, wurde *Steamboat Willie* „für den Klang gezeichnet. [...] Die Lust an der Perfektion bewährte sich erstmals, als [Disney] sich entschloss, nicht einfach einen der ersten Filme nachzusynchronisieren, sondern einen dritten zeichnen zu lassen, der die Möglichkeiten eines Zeichentrick-Tonfilms besser demonstrieren konnte. *Steamboat Willie* ist gezeichneter Klang.“ (Platthaus 2001: 47) Vo-

oraussetzung hierfür ist die exakte Abstimmung zwischen Bild und Ton; während nämlich bei den improvisierten Probeaufnahmen eine Annäherung, eine ausgewiesene Tendenz in die richtige Richtung offenbar genügte – Disney soll als Fazit des ersten Durchlaufs vor Publikum resümiert haben: “The synchronism was pretty close.” (Maltin 1980: 35) –, durfte die Endfassung keine Rückschlüsse auf die Künstlichkeit der beiden nachträglich zusammengefügte Ebenen zulassen. Durch Präzision und Timing schlossen sich voneinander unabhängige Arbeitsschritte zu einer plausiblen Gleichzeitigkeit zusammen und erzeugten die glaubwürdige Illusion von Bildern, die unmittelbar und eigenständig die für sie passenden Töne hervorbringen. Daher erweckt diese untadelige Übereinstimmung, statt Fragen nach der Eignung von Synchronsprechern aufzuwerfen, den Eindruck einer Welt, die naturgemäß Geräusche von sich gibt, die *hörbar* ist. Der hinzukommende Ton repräsentiert eine überaus fruchtbare Etappe in der Persönlichkeitsentwicklung von Zeichentrickfiguren, ist er es doch, der es ihnen ermöglicht, sich Gehör zu verschaffen, von der Unmittelbarkeit mündlich geäußelter Worte zu profitieren und ohne den Umweg über pantomimische Provisorien auf sich selbst zu verweisen.

Mickey nutzt die neue Plattform jedoch nicht, um mit Worten auf vorangegangene Qualen hinzuweisen, gegen Ungerechtigkeiten realfilmischen Ursprungs und für seine Rechte und die seiner Leidensgenossen zu demonstrieren, er setzt seine Stimme nicht ein, um faustballend zur Rebellion aufzurufen, um Widerspruch einzulegen, er spricht überhaupt nicht, sondern pfeift fröhlich und sinnlos eine muntere Melodie. Dabei nutzt er die schiffsinternen Dampfpfeifen, mit denen normalerweise Notsignale ausgesandt werden, als Soundeffekte, sie fügen sich dem musikalischen Rhythmus, statt mit Weitsicht und Pragmatismus bedient zu werden. Erneut berichtet diese kurze Episode von der grundlegenden Schlüssigkeit einer Kopplung von Bild und Ton: Der Aufwand, der betrieben werden muss, um beides aufeinander abzustimmen, unterliegt einer natürlichen Synchronizität. Daher darf und *muss* Mickey pfeifen, obwohl oder *weil* er damit nichts Entscheidendes zum Fortgang der Handlung beiträgt; er demonstriert die Sorglosigkeit dessen, der nicht um den technischen Aufwand einer solchen Simultanität zweier Ebenen weiß, der mit der Menge an Parallelschaltungen nicht haushalten muss. Er kann es sich leisten, mit seinem Pfeifen eine akustische Lücke zu füllen, darüber hinaus aber nahezu nichts auszusagen, nichts zu bewegen oder voranzutreiben. Stattdessen weist der freigiebige Einsatz von Ton auf den simplen Umstand seiner voraussetzungslosen Existenz hin, darauf, dass er zwar zweifellos als bedeutend – vor allem im Hinblick auf seinen hohen Stellenwert, wenn es um (zeichentrick)filmische Entwicklungen geht –, aber auch als *normal* einzuschätzen ist, und dass er sich, wenn Mickey die Lippen zu einem unbeschwerten Liedchen spitzt, *von selbst* einstellt, nicht auf große Worte, die der bedeutsamen Umstellung vom Stumm- zum Tonfilm „wert“ sind, festgelegt ist. Mickeys Pfeifen sagt sich los von Überinterpretationen und einem übermäßigen Aufladen mit Bedeutung, das Ansprüche nach sich zieht, die kaum zu handhaben sind und zu Maßlosigkeiten zu verkommen drohen, es illustriert die schlichte Freude am *Tönen*.

Was Mickeys Handlungsweise jedoch im Folgenden auszeichnet, entfernt sich von der Vorliebe für einfache Melodien: Als geradezu logische Reaktion auf die Unterdrückung durch den Zeichner auf dem Zeichenbrett ist es nun an ihm, seinerseits Gewalt auszuüben, sie – der neuen Hierarchie entsprechend (Zeichner → Pegleg Pete als stilisierter Bösewicht → Mickey Mouse als Hauptfigur und vermenschlichter „Hosenträger“ → tierische Nebenfiguren) – gegen Schwächere zu richten. Sobald der Zeichner bzw. dessen Hand aus dem Bild verschwindet, so scheint es, und die Figuren sich selbst überlassen werden, geraten sie – der Knechtschaft überdrüssig – außer Kontrolle, geben weiter, was sie an sich selbst beobachtet haben. So behandelt Mickey die zu transportierenden Tiere – die Implikation bereits hier: Lebewesen als Frachtgut –, die ihm durch

den Mangel an Kleidung, den Mangel an Stimme und den Mangel an der Fähigkeit, sich auf zwei Beinen fortzubewegen, unterlegen sind, wie Dinge, wobei die Radikalität seiner Handhabung durch den Kontrast zur konsequent vollzogenen Vermenschlichung des Schiffes (Disney 1928: 00:02:18), der Dampfpeifen (ebd.: 00:00:41) und des Hakens, der Minnie trotz Verspätung an Bord befördert (ebd.: 00:03:38), umso deutlicher hervortritt: Damit eine Kuh in den für sie vorgesehenen Gurt passt, füttert Mickey sie nicht etwa, sondern *befüllt* sie mit einem Heuballen (ebd.: 00:03:02 bis 00:03:03), bis sie die nötigen Ausmaße erreicht; ihre spontane Leibesfülle ist nicht das Ergebnis des Ansetzens von Fett, sondern einer beliebigen Dehnbarkeit, einer reinen Raumvereinnahmung. Noch weitaus rigoroser verfährt Mickey bei der Veranstaltung seines berühmten Tierkonzerts: Zwar könnte man zunächst meinen, er selbst füge sich ebenfalls in die Reihe der zu Instrumenten missbrauchten Tiere ein, weil er im Rahmen seinem Musikspiels auch den eigenen Kopf als Empfänger von Löffelschlägen zur Verfügung stellt (ebd.: 00:04:59), jedoch lässt dieses Bild weniger an Verdinglichung als an die Freude am Rhythmus denken. Der Umgang mit den *anderen* Tieren ist dagegen zweifellos tätlicher Natur: Ziegenbock, Katze, Ente, Ferkel, Sau und Kuh erfahren fast ausnahmslos überaus gewaltsam anmutende Übergriffe, die partout nicht zur beschwingten Leiermusik passen wollen – das Kreischen der Katze (ebd.: 00:05:24), der schreckgeweitete Schnabel der Ente, ein als Detailaufnahme präsentiertes Gräuel, dem sich der Blick nicht zu entziehen vermag (ebd.: 00:05:48), das Abschütteln und Treten der Schweinchen (ebd.: 00:06:09) und das mit Lauten des Unbehagens und Schmerzes verbundene Traktieren der Schweinezitzen (ebd.: 00:06:12), letzteres sogar eine Szene, die in Versionen, die auf gängigen Videoplattformen zu finden sind, oftmals fehlt. Als Hohn hinzu kommen Mickeys scheinbar immerwährendes Lächeln, der unaufhörlich zum Takt der Musik wippende Fuß und die schwingende Hüfte. All das verkommt zur Farce, es scheint ihm nicht in den Sinn zu kommen, dass er mit Lebendgut hantiert, was ihn jedoch keineswegs entschuldigt, als vielmehr den Grad an Kaltherzigkeit zusätzlich erhöht. Dennoch ist auch Mickey – dies schwingt mit – einem infantilen Nachahmungstrieb und Spiegelungsverhalten unterworfen, muss daher die Gewaltmuster, derer er sich bedient, erfahren und bei nächster sich bietender Gelegenheit übernommen haben. Es muss sich dabei um ein beträchtliches Trauma handeln, wenn es ihn dazu veranlasst, die bekanntermaßen erlittene und durch ihn repräsentativ zu rächende Gewalt gegen die eigene Spezies zu richten und dabei das Augenmerk nicht einmal auf den offiziell vom Zeichner bestellten Widersacher in Form von Pegleg Pete zu legen, der den allzu wilden Mäuserich stellvertretend in Schach halten soll.

Die innerhalb der gegebenen Situation und Konstellation geltenden Kategorien haben nichts mit Schuld und Unschuld, mit Fairness und Solidarität zu tun – die schikanierten Tiere haben nichts verbochen und werden dennoch Opfer von Mickeys sadistischem Vergnügen –, sondern mit vorgelagertem und nachgetragendem Groll. Denn der Zeichner, wenn auch nicht physisch präsent, hat Spuren hinterlassen und die Mickey zur Verfügung gestellte Welt, die Freiheiten im Überfluss enthalten sollte, mit Auflagen versehen. Zum gegebenen Zeitpunkt lässt sich Mickey nur schwerlich als Schauspieler bezeichnen, seine „offizielle“ Lebenswelt – ihrerseits voraussetzungslos und unbekannt – wurde mit einem Setting vertauscht, innerhalb dessen er als Angestellter auf einem Dampfschiff zu agieren hat. Er ist ein Gefangener der Geschichte, kann sich innerhalb ihrer Grenzen frei bewegen, sie bedingt für sich nutzbar machen und interpretieren, ist aber zugleich auf sie beschränkt. Die alleinige Herrschaft über ihm unterlegene Wesen täuscht ihn über diese Tatsache hinweg, er zelebriert seine Untaten ohne Gewissensbisse, stellt sie als harmloses Vergnügen aus, er ist ungeduldig, unkontrolliert, schadenfroh und unerbittlich, wird bestraft und zum Kartoffelschälen abkommandiert, lernt allerdings nichts, erkennt keine Moral

und fühlt sich sogar ungerecht behandelt, womöglich jedoch nicht von seinem gezeichneten Vorgesetzten, sondern nach wie vor vom Zeichner, der diesen erschuf und damit zum Nachfolgepeiniger ernannte – die ewige Nachtragung. Als Hinweis auf ein solches Verständnis lassen sich Mickeys Blicke in die Kamera werten, wobei das tiefe Seufzen in Verbindung mit den angstvoll aufgerissenen Augen (ebd.: 00:07:02) im Zuge des Umstands, vom unnachgiebigen Gigantenkater ertappt worden zu sein, recht deutlich darauf abzielt, dem Zuschauer Mitgefühl abzurufen, weil womöglich auf der Hand liegt, dass vom Zeichner wohl kaum eine nachträgliche Entschuldigung für Bilder, die er selbst gezeichnet hat, zu erwarten ist, während sich hingegen Mickeys nächste Direktadressierung voll offenkundiger Wut (ebd.: 00:07:28), die das Ergebnis der undankbaren Aufgabe des Kartoffelschälens und der zusätzlichen Schmach ist, von einem hosenlosen Papagei beurteilt und ausgelacht zu werden (ebd.: 00:07:25), nicht etwa gegen den gefiederten Moralisten richtet, zumal sich dieser nicht minder belustigt bereits am Schicksal seiner musikalisch ausgebeuteten „Artgenossen“ ergötzte (ebd.: 00:06:21), sondern gen Kamera und damit gen Zeichner – der Zuschauer ist an dieser Stelle zu vernachlässigen, da er zur Passivität verurteilt nur wenig unternehmen, sich lediglich, um dem visuellen Sadismus zu entgehen, abwenden könnte. Die Kartoffel, die Mickey, noch bevor er sie von Normal- (ebd.: 00:07:13) auf Mäusegröße zu minimieren vermag (ebd.: 00:07:17), als Wurfgeschoss nutzt (ebd.: 00:07:29), sprengt den Rahmen, den der eine erhöhte Position besetzende und damit vom unmittelbaren Geschehen unberührte Papagei (immerhin blieb er von Mickeys musikalischem Exzess verschont) repräsentiert. Mickey wirft die Kartoffel aus dem sichtbaren Filmbild – ein Bereich, der nur vom Zeichner besetzt, dem nur von ihm zu einer Gestalt verholphen werden könnte –, sodass nicht von einem persönlichen Angriff gegen den Papagei gesprochen werden kann, als vielmehr gegen eine vom Zeichner hervorgebrachte Schöpfung, die hier wiederum nicht für sich steht, sondern auf räumliche Begrenztheit und denjenigen, der zeichnete, um zu verhöhnen, verweist.

Was sich für Mickey dennoch als Vorteil aus der abermals nur vermeintlichen Freiheit ziehen ließe, ist der Ausbau seiner Persönlichkeit. Erneut ist es – erinnert sei an Felix, an dessen Belebtheit *aufgrund* der ihn auszeichnenden Widersprüchlichkeit kein Zweifel herrschte – der Mangel an Perfektion und Eignung, als Vorbild zu fungieren, der sein Wesen, basierend auf einer Art von Humor “Disney was later to abandon on grounds of taste” (Finch 1983: 64), ausformte und ausformulierte. Mickey ist zu diesem Zeitpunkt seiner Karriere weder hilfsbereit noch fleißig, er ist schadenfroh und egoistisch, keine Figur, die man erwartungsgemäß einer Darstellung zuführen würde. Jedoch ist es gerade der Eindruck, dass er jeder Selbstkontrolle entbehrt und keinem potenziell vorhandenen Skript folgt, die ihn als Persönlichkeit glaubwürdig erscheinen lässt: “And most important of all, the things that really got to an audience was their knowing how the character on stage felt about what was happening to him: the ‘looks’ at the camera, the ‘burn,’ the rage, the helpless stare, the bleak expression.” (Thomas/Johnston 1981: 32) Es ist, wie so oft, das Nichtbetragen, das im Wesentlichen in eine charakterliche Bewertung eingeht, keine mustergültigen Verhaltensweisen, sondern solche, die im Falle von Ungerechtigkeit, Unzufriedenheit und Unmut hervorbrechen. Da wiederum Ausgänge, die nicht zugunsten von Zeichentricksfiguren ausfallen, zahlreich sind, sich Gefühle wie Wut und Ärger besonders dazu eignen, Spontanität zu behaupten und die Widerstandsfähigkeit einer Persönlichkeit auf die Probe zu stellen, und zudem zur Darstellung von Zorn in den frühen Jahren simpler Formen und einer überschaubaren Menge an Bildern pro Sekunde bereits mittig heruntergezogene Augenbrauen und derselben Richtung zustrebende Mundwinkel genügen, bot sich eine Vielzahl von Gelegenheiten zur Persönlichkeitsentwicklung. Die Lösung ist nicht elegant, aber effektiv: Mickey wird ernst genommen als *jemand*, der – gegebenenfalls auch negativ – Einfluss zu nehmen vermag.

3.2. *The Skeleton Dance* (Walt Disney, 1929)

Ein Jahr nach der Einführung des Tonfilms rief Walt Disney die *Silly Symphonies* ins Leben, eine Filmreihe, deren zentrales Leitmotiv die Musik war und die mit dem mitternächtlichen Skelettanz ihren Anfang nahm. Im Gegensatz zu Mickey Mouse, dem mit Blick auf seine runden Formen durchaus zuzutrauen war, weich und voluminös und damit mit hinreichend Platz für eine Persönlichkeit ausgestattet zu sein, konnten die hageren Knochenmänner kaum mit einer solchen aufwarten und dementsprechend keine hinreichende Grundlage bilden, um seriell verarbeitet zu werden. Zugleich verkörpern sie jedoch, da sie sich gemeinhin dem Totenreich zuordnen lassen, eine radikalere Belegung – der Weg, den es braucht, um eine gezeichnete Maus in Bewegung zu versetzen, ist, da bereits das Vorbild *bewegt* ist, kürzer als es bei gezeichneten Skeletten der Fall ist, die sich in der real(filmisch)en Variante im Normalfall – gespannte Drähte und Trickaufnahmen außen vor gelassen – durch Starrheit und Kälte auszeichnen. Aus diesem Umstand heraus werden sie zum Inbegriff zeichentrickfilmischer Bewegung: *“Skeleton Dance celebrates the victory of life over death, in a carnivalesque spectacle that may be likened to the infamous Mexican celebrations of the Day of the Dead. But here, what is being celebrated is the literal victory of the animated drawing over the static picture that fixes life and movement in a standstill—the victory of metamorphosis over stable form.”* (HTTP 4)

Ausgehend davon, Bewegung als Fortschritt, Entwicklung und Leben zu verstehen, gelingt es dem fünfeinhalbminütigen Film auf diese Weise, den Tod zugleich zu thematisieren und ihm im selben Atemzug den Schrecken zu nehmen, an ihm eine Entsakralisierung vorzunehmen. Die ihren Gräbern entsteigenden Gebeine muten, obwohl sie die sich auf dem Friedhof herumtreibenden Katzen und Eulen in Angst versetzen, in letzter Konsequenz nicht allzu düster und schaurig an. Dennoch gelingt es ihnen nicht – zumal sie im Hinblick auf Tierquälerei in die Fußstapfen von *Steamboat Willie* treten, eine Eule ihres Federkleids berauben (Disney 1929: 00:02:04) und einen Katzenschwanz als Geigenbogen missbrauchen (ebd.: 00:04:24) –, Sympathie und Empathie hervorzurufen. Unabhängig davon stellt sich jedoch ein Bewusstsein für die Fülle und Tiefe ihrer *Körper* ein. Zu diesem Eindruck trägt vordergründig jene Szene bei, in der eines der Skelette hinter einem Grab hervorlugt und einen Sprung auf selbiges und anschließend in Richtung der Kamera unternimmt, sie geradezu verschluckt (ebd.: ab 00:01:28) – „und mit ihr rast der Zuschauer zwischen den Kiefern des Totenschädels hindurch und in den Brustkorb, am Rückgrat entlang, durch das Becken und an den Beinknochen herab, bis zuletzt die Füße des Gerippes vorbeiziehen.“ (Platthaus 2001: 75) Diese Szene sollte „den Zuschauer in den Film zwingen; allerdings nicht mehr, indem er durch die Simulation der Annäherung verblüfft wurde, sondern dadurch, dass er mitgerissen wird von einer Kamera, deren Perspektive mit der des Zuschauers derartig verschmilzt, dass dieser sich selbst gleichsam verschluckt glaubt von der Spukgestalt.“ (ebd.) Zwar legt eine Begehung des Inneren solchen Ausmaßes oftmals nahe, ins Wesentliche vorgedrungen zu sein, das, was in der Regel unzugänglich ist, erreicht zu haben, jedoch ist dies im Falle der sich in dieser Szene überaus „freizügig“ präsentierenden Skelette rein körperlicher Natur und entspricht keineswegs charakterlichen Besonderheiten, verweist nicht auf Einzelpersönlichkeiten. Dennoch bringen Darstellungen wie diese die entscheidende Qualität mit sich, mithilfe der Fixierung auf das Körperliche, auf Tanz und Musik, und ohne den Druck, eine Geschichte erzählen zu müssen, ohne die zwingende Notwendigkeit, Handlungsabläufe und entsprechende inhaltliche Entwicklungen zu bedenken – diese fehlen hier, die Skelette tauchen im Grunde lediglich auf und nach kurzer Zeit wieder ab –, eine *Struktur* vorleben und vermitteln zu können, die in einer reinen Bewegungsästhetik gipfelt. Diese wiederum weist dem Zeichentrick-

film eine unzweifelhafte Affinität zur Bewegung zu, zeichnet ihn als Inbegriff selbiger aus und lässt die Starre der ihm vorgelagerten Einzelbilder irrelevant werden. Die absolute Kopplung von Bild und Ton, von Tanz und Musik, in Verbindung mit der Tatsache, dass es der Körper ist, der zum Spielball filmischer Freiheit, filmischer Befreiung, zum wesentlichen Faktor des Erfahrens wird, verwandelt *The Skeleton Dance* in einen visuellen Exzess ohne allzu ausgeprägten und zuweilen hemmenden intellektuellen Nachklang. „Hier erhielten die Skelette – ausgerechnet jene auf die Knochen abgezehrten Geschöpfe! – mit einem Mal ein Volumen zugeteilt, das die Kamera sinnlich erfahrbar machte, indem sie das Gerippe auf der Fahrt hindurch vermaß. Was vordergründig als gruseliger Effekt erscheint, ist vor allem eine Introspektion des Mediums: Ein Körper muss erfahrbar sein.“ (ebd.: 76/77)

Als Voraussetzung für eine solche auf Körperlichkeit basierende Entfaltung lässt sich dabei nicht etwa technische Aspekte betreffendes Timing – das Abstimmen von Einzelbildern auf entsprechende Tonfolgen – nennen, als vielmehr das schlichte Abpassen des richtigen Zeitpunkts, unabhängig davon, ob sich dieser recht plakativ auf die Zeit um Mitternacht festlegen lässt oder aber auf jenen Augenblick, da der Zeichner das Filmbild verlässt. Sobald jedenfalls das notwendige Ereignis – sei es temporal, lokal, modal oder kausal determiniert –, eintritt, sind die Skelette imstande, sich aus der ihnen naturgemäß eigenen Passivität zu erheben, ein fundamentales Erwachen zu zelebrieren und unerhörten Schabernack zu treiben, den man ausgehend davon, den Tod in seiner Endgültigkeit zu verhöhnen, durchaus als solchen bezeichnen könnte. Ihr Hinwegsetzen über den eigenen offiziellen Status des von Grund auf Unbelebten äußert sich nicht nur in einem vom reinen Vergnügen an den haarsträubenden, den *unmöglichen* Bewegungen kündenden Tanz, sondern gleicht zudem einer elementaren Auflehnung gegen das Absprechen von Belebtheit, entspricht der Weigerung, sich auf solch eindimensionale Kategorien des Nichtseins beschränken zu lassen.

Dennoch kommt die absurderweise überaus lebenslustig anmutende Vorstellung zu einem Ende, als ein inbrünstig krähender Hahn den Beginn eines neuen Tages samt lichtbringendem Sonnenaufgang verkündet und die ebenso vergnügte wie knochige Runde auf ihre Plätze verweist, sie zurück in ihre Gräber zwingt. Das Ende der Nacht kommt dem nahenden Ende der Filmrolle und damit dem Ende einer möglichen Unabhängigkeit vom Zeichner gleich, da es sich als Zeichentrickfigur(en) ohne hinreichende Persönlichkeitsreserven – ein weit verbreitetes Problem unter den *Silly Symphonies*-Protagonisten, deren bereits im Namen enthaltene Einfältigkeit eine Charakterentwicklung hemmt –, solange die eigene Wirkungsmacht nicht ebenso Außerfilmisches umfasst, nur innerhalb der filmischen Grenzen wild und frei leben lässt. Bis dahin entspricht jede Rebellion, da der Zeichner sie zuvor ersann, einer selbsterfüllenden Prophezeiung. Als zeichnerisches Relikt und zudem Zeichen der schöpferischen Arroganz präsentiert sich die Geste des Nahelegens einer höheren Macht, vertreten durch die Sonne, diesen mächtigen Feuerball und zugleich Zentrum des Sonnensystems. Sie repräsentiert die Einflussnahme des Zeichners, der wiederum seine knöchernen Geschöpfe auf diese Weise sichtlich in Panik versetzt (Disney 1929: 00:05:03) und zum Rückzug zwingt, ohne sich die unmittelbare Schuld für diesen Akt der Ungnade anrechnen lassen zu müssen.

Allmählich scheint es zur müßigen Gewohnheit geworden zu sein, jeden Teilabschnitt mit der Betonung zu beschließen, das Potenzial von Zeichentrickfiguren sei noch längst nicht ausgeschöpft, der Aufstand habe bereits begonnen und seit Blackton seien die Konditionen für die ausgebeuteten 2D-Wesen durchaus besser geworden, zwar säße der Zeichner noch immer am längeren Hebel, allerdings würden auch die Skelette mit ihrem grotesken Tanz (ebd.: 00:02:25), mit dem sie die Düsternis des Todes vertreiben, einen entscheidenden Beitrag zur Optimierung

der im Zeichentrickfilm vorherrschenden Arbeits- und Lebensbedingungen leisten, dazu, dass letztere neben ersteren überhaupt existieren. Jedoch kündigt sich an dieser Stelle und im Übergang zum Folgekapitel in der Tat ein folgenreicher Umschwung an: Es existiert ein Portal zur Freiheit, eine potenzielle Durchlässigkeit und Aussicht auf Anerkennung zeichentrickfilmischer Individualität. Zweifellos beherrscht der Zeichner weiterhin die Szenerie, jedoch kann er ab einem bestimmten Punkt – nämlich dann, wenn die Anreicherung der gezeichneten Wesen mit einer eigenständigen Persönlichkeit einen gewissen Grad erreicht hat – nicht mehr lenken, in welche Richtung sich die Rezeption entwickelt, wie Zeichentrickfiguren gesehen, gelesen und wahrgenommen werden, wie sich ihr Bild innerhalb des realfilmischen Publikums wandelt. Sollte sich die Erkenntnis durchsetzen, dass sie, wie Jessica Rabbit anmerkte, lediglich auf eine bestimmte Weise gezeichnet worden sind, diese Variante ihrer selbst allerdings nicht notwendigerweise ihrem wahren Wesen entspräche, müsste ein Umdenken hinsichtlich des Umgangs mit ihnen stattfinden. Was den Skeletten daher ihre mitternächtliche Geisterstunde, ist oder wird den späteren Charakterstars des „Genres“ unter Umständen ein fundamentaler Wandel im Hinblick auf das ihnen entgegengebrachte Verständnis sein. Um es vorwegzunehmen: Mickey und Co. werden sich zu internationalen Persönlichkeiten entwickeln und niemand wird an ihrer Glaubwürdigkeit und dem ihnen zugestandenem Platz inmitten ihrer realfilmischen Schauspielerkollegen zweifeln, mit denen sie Privilegien und Erschwernisse teilen werden – von der Anerkennung ihrer darstellerischen Leistungen bis hin zu all den Dramen und Skandalen, die viele Hollywoodkarrieren überschatten. Was letztendlich die Ausweisung einer solchen Tendenz als Resultat nach sich zieht, ist die Realisierung einer grundlegenden Verselbstständigung, einer Annäherung an jene, die einfach (da) *sind* und nicht erst (gezeichnet) *werden* müssen.

4. “And now, Donald, would you mind helping with a demonstration?”

Begreiflicherweise verlangt das Versprechen einer maßgeblichen Wandlung nach einer Einlösung. Und in der Tat kann beim Blick auf die noch ausstehenden Filme – sowohl ihre Produktion als auch Rezeption betreffend – von einer neugewonnenen Freiheit, mit dem Zeichentrickfilm umzugehen, gesprochen werden. Zeichentrickfiguren sind nicht mehr auf ein bestimmtes Setting beschränkt, sie werden nicht mehr ungefragt als Bereitschaftsdienstleistende verpflichtet und ohne Rücksicht auf etwaige andere Verpflichtungen herbeigezeichnet, sondern engagiert, gebucht, eingeladen und höflich gebeten, bei einer Demonstration zu assistieren. Die Unvorhersehbarkeit ihrer Handlungen und die Eigenständigkeit ihrer jeweiligen Persönlichkeiten werden auf eine Weise ausgespielt, wie es bei ihren Vorgängern aus der Stummfilmzeit noch undenkbar schien. Nun könnte man allerdings meinen, dass, nachdem bereits der Weg einer Verselbstständigung im Sinne einer filmischen Entledigung des zeichnenden Paralleldarstellerdespoten beschritten wurde, unter den gegebenen Umständen eine Rücknahme stattfindet, wenn der Fokus erneut auf das Nebeneinander von Zeichentrickfiguren und potenziell sie überschattenden und ausbeutenden Realfilmlern gelegt wird und letztere abermals ins Bild drängen. Zwar führt der Weg durchaus zurück zu den hybriden Ursprüngen, jedoch kann der Status der gezeichneten Figuren als elementar verändert betrachtet werden, als hätten sie, wenn man so will, den Wechsel von einem Angestelltenverhältnis ohne Zusatzleistungen und Garantien jeglicher Art zur Selbstständigkeit realisiert – sie *könnten*, so der *Eindruck*, jederzeit verneinen und auf Alternativangebote zurückgreifen. Zugleich erweist sich dieser Wandel allerdings insofern als tückisch, als dass sich an ihnen in diesem Kontext bereits die Einspeisung in eine globale Werbemaschinerie voll-

zogen hat, die ihre Namen bekannt gemacht und sie selbst unwiderruflich an ihre Berühmtheit gebunden hat. Dieser Vorgang basiert im Falle von Mickey, Donald und Co. auf einer weltumspannenden Mystifizierung des Disney-Imperiums, das von sich behauptet, mit einer gleichmäßigen Schicht Zauberstaubs überzogen zu sein, sodass der Rezipient – der *Konsument* – nicht umhin kann, bei jeder Erwähnung von Disneyland Begriffe wie *Magic Kingdom* automatisch mitzuverarbeiten. Für die karge Realität bleibt entsprechend wenig Platz, allerdings kann – dies muss eingeräumt werden – im Rahmen des märchenhaften Disney-Kosmos ebenso wenig von einer nennenswerten Nachfrage nach ihr gesprochen werden. Selbst vermehrt von enthusiastischen Zuschauern an das Disney-Studio herangetragene Anfragen, die Geburtsstätte von Mickey und all den anderen Stars besichtigen zu dürfen, schienen nicht dem Wunsch nach einem klassischen Blick hinter die Kulissen zu entspringen und nach einer Entlarvung von Tricks und einer Bloßstellung der geschickten „Marionettenspieler“ zu verlangen. Stattdessen verhielt es sich so, dass die geäußerten Bitten ein anderes Ziel verfolgten: “They wanted a taste of Hollywood razzle-dazzle and magic, not tedious work. They wanted to be a part of the faraway times and places that came to life on the screen. They wanted to be part of the illusion.” (Marling 1996: 109) Als Bestandteil dieses Illusionskonstrukts lässt sich zudem der Umstand nennen, dass auch Walt Disney dadurch, dass er den Weg für eine Etablierung von Zeichentrickpersönlichkeiten freimachte, die seinige einbüßte – auch sein Name gehörte ihm nicht mehr allein – und dazu verurteilt war, fortan auf seinen schwungvollen Namenszug, “the big, looping signature” (ebd.: 95), der zudem zur Schriftart und damit *Word-* und *Welt-*kompatibel wurde, reduziert zu werden. In der Tat lässt sich etwas aphoristisch festhalten: „Letztendlich war Walt Disney die größte Schöpfung seiner selbst.“ (Schickel 1997 : 24)

Trotz tendenzieller Verlagerung auf wirtschaftliche Kategorien halten sich die magisch belebten Zeichentrickwesen konsequent im Vordergrund, dennoch darf nicht unterschätzt werden, dass sich hinter ihnen ein mächtiges Unternehmen ansiedelt. Daher werden, neben den unmittelbaren und ohnehin als zentral zu bezeichnenden Belebungs- und Beglaubigungsbemühungen auch jene Mechanismen ins Auge zu fassen sein, die von einer Romantisierung und Verklärung von Herstellungsprozessen berichten, die in Wirklichkeit auf harter Arbeit, Präzision, Fleiß und einer ausgeprägten Immunität gegen Erschöpfungserscheinungen im Zuge von Monotonie basieren, nicht jedoch auf bedenkenlos propagierten Stunden immerwährenden Spaßes. Als besonders fruchtbar erweist sich hierbei erneut die Schnittstelle zwischen der ganzen Gnadenlosigkeit eines nach Rentabilität strebenden Imperiums und einer authentifizierten Illusion, die aus den Fiktiverzeugnissen, die ersteres hervorbringt, spricht. Die Bereitschaft, sich auf besagte Illusion einzulassen, basiert wiederum auf dem Vertrauen, das der zu verzaubernde Zuschauer *Disney* als Marke entgegenzubringen bereit ist. Auf dieser Intention gründeten die Bestrebungen, die *Person* Walt Disney in eine „zur Ikone geronnene Figur“ (Platthaus 2001: 11) zu verwandeln, sie als Mythos zu etablieren und seinen Namen einer unaufhaltsamen Verselbstständigung zuzuführen¹⁰, sodass sich die *Walt Disney Company*, sich dabei auf ihr Selbstverständnis als unanfechtbare Marke berufend, der *Selbstvermarktung* widmen konnte.

Mit Blick auf die *Disneyland*-Serie, die in den 1950er Jahren ihren Anfang nahm, lässt sich feststellen, dass sich in ihr diverse Funktionen vereinen, sie nie nur Selbstzweck war, sondern vor allen Dingen als Finanzierungsmöglichkeit für das Großprojekt Disneyland, den Freizeitpark, diente. Darüber hinaus können neben der klassischen Zielsetzung, einen Ableger der Unterhal-

¹⁰ Im wahrsten Sinne des Wortes öffnet Disneys Name Türen: Als Eddie Valiant in *Who Framed Roger Rabbit?* (Zemeckis 1988) an der Schwelle zum *Ink & Paint*-Club von einem Gorilla nach dem Passwort gefragt wird, genügt eine simple Bemerkung, damit ihm umgehend Einlass gewährt wird: “Walt sent me.” (ebd.: 00:13:49)

tungsindustrie hervorzubringen, der sich präsentiert, um zu erheitern und einen Gegenentwurf zum grauen Alltag anzubieten, Bemühungen genannt werden, die Serie als Bildungsstätte zu etablieren – “reassuring viewers that they inhabited a position of privileged knowledge that was available only through television” (Anderson 2000: 23) –, mit ihrer Hilfe das Studio, den Park und anstehende Projekte zu bewerben und die eigenen Produkte zu verkaufen, “[t]he television series also allowed the studio to recycle its already released products, just as it rereleased its animated features in theaters every few years, thus reaping further profits at little additional cost.” (Wasko 2001: 21) *Disneyland* entwickelte sich zu einer Familieninstitution und formierte dadurch ein neues Publikum, das sich nie auf nur eine Zielgruppe festlegen ließ, verfolgte ein Konzept, das sich zu großen Teilen auf Berechnung stützte und die eigenen filmischen Erzeugnisse als derartig vielseitig markierte, dass der Konsum nur dieser einen Sendung, so die Behauptung, genüge, ja *notwendig* sei, um von einem umfassenden Fernseherlebnis profitieren zu können, für das sich wiederum durchaus kleinere Opfer lohnen würden – “homework was deferred; sales of TV dinners soared” (Marling 1996: 122).

Beobachtungen wie diese muten recht unromantisch an und hinterlassen bei diesem Übermaß an allzu pragmatischen Beweggründen und trotz der Tatsache, dass die Wiederverwertung von Zeichentrickfilmen und -figuren – um eine der genannten funktionalen Akzentuierungen aufzugreifen – durchaus als umweltfreundlich zu bezeichnen ist, den unangenehmen Beigeschmack von Unersättlichkeit und einem gewissen Mangel an Gefühl. Und in der Tat verweist selbst Disneys Ausspruch die Namensvetterschaft seiner beiden Unterhaltungserzeugnisse betreffend – “Disneyland the place and Disneyland the show are all the same.” (Anderson 2000: 21) –, wenn er auch etwas pathetisch anmutend Harmonie, Unität und eine natürliche Übereinstimmung anzuzeigen scheint, in letzter Konsequenz auf eine gelungene Vernetzung von verschiedenartigen Konsumangeboten. Solch eine Vorgehensweise zeichnet Disney als Meister der Synergieeffekte aus: “[T]he Disney company has developed the strategy so well that it represents the quintessential example of synergy in the media/entertainment industry. ‘Disney synergy’ is the phrase typically used to describe the ultimate in cross-promotional activities.” (Wasko 2001: 71) Verkauft wird diese Empfänglichkeit für dieselben Werbemuster, die allen von potenziellen Kunden betretenen und durchschrittenen Ebenen eigen sind, als Gewinn und komplexer Mechanismus der Selbstbezugnahme. Der Zuschauer wird geschult, geschickte Vernetzungsbewegungen aufzuspüren und zu würdigen; dass sich eine Fernsehserie und ein Vergnügungspark – bereits stofflich äußerst heterogen – strukturell anzugleichen vermögen, soll nicht als kapitalistisches Manöver verstanden, sondern als eindrucksvoll empfunden werden. Diesem Anschein folgt die Freude an der Durchdringung von Hintergründig-Korrespondierendem, an der Suche nach Gemeinsamkeiten, Anknüpfungsstellen und Spuren, die lose Enden zur Ganzheitlichkeit zusammenfügen, nach, die Freude an der Einheit, an Einzelementen, die aufeinander Bezug nehmen und letzten Endes zu sich selbst zurückführen, auf sich selbst verweisen. “*Disneyland* sought to situate its audience within an entertainment universe that was endlessly self-referential and that would build its audience on an understanding of and even eagerness for such self-referentiality.” (Telotte 2004: 10) Vollzogen wird eine erzieherische Hinführung zu bestimmten Vorlieben und Urteilen, hinzu kommt ein propagiertes Image, das potenzielle Zweifel unbeachtet lässt: “Disney motifs constituted a common culture, a kind of civil religion of happy endings, worry-free consumption, technological optimism, and nostalgia for the good old days.” (Marling 1996: 119)

Trotz oder vielmehr *aufgrund* einer gewissenlosen Verklärung und der Vernachlässigung von obligatorischen Schattenwürfen bleibt offene und sicherlich berechtigte Kritik nicht aus; von Beginn an wurde die *Institution Disneyland* als “giant cash register, clicking and clanging” (ebd.:

90), als “just another tourist trap” (ebd.) verschrien. “It was commercial, a roadside money machine, cynically exploiting the innocent dreams of childhood.” (ebd.) Zusätzlich ausgehend von solch harschen Beanstandungen, wird zu fragen sein, welche geschickten Manöver – nicht beispielsweise auf der Basis von Kommentaren offizieller Sprecher, sondern werkintern – Anwendung finden, um sowohl Gesicht als auch Illusion zu wahren. Wendet man sich den noch ausstehenden Filmbeispielen zu, die im Übrigen nur einen Bruchteil der Fernsehauftritte Walt Disneys darstellen, die sicherlich noch in Archiven und auf privaten Videomitschnitten schlummern, fällt in der Tat auf, dass immerzu ein (metaphorischer) Weichzeichner zum Einsatz kommt. Weiterhin verbindet die ausgewählten Episoden thematisch allesamt ein vermeintliches Offenlegen von Herstellungsprozessen und Techniken, das sich durch die effektvolle Geste des Aussparens von Minimalbewegungen, um die es beim Zeichentricktrick eigentlich geht, auszeichnet. Nahegelegt wird, dass sich die Arbeit der Animatoren und all der anderen Studiomitglieder nur unwesentlich von der Leichtigkeit der Filme, die sie hervorbringen, unterscheidet. Sie sind kreativ und fleißig, wissen, welche Rollen ihren Stars (die sich, wie sie, als *übermenschlich* bezeichnen lassen) *stehen*, stellen sich mit Hingabe jeder Aufgabe und haben dabei unentwegt ein Lächeln und/oder Lied auf den Lippen. “*Disneyland* never explored such issues as labor relations at the Disney studio or the economics of merchandising that sent the largest share of profits into Walt’s pockets. Instead, in what has become a cliché of ‘behind-the-scenes’ reporting on filmmaking, *Disneyland* treated each movie as a problem to be solved by the ingenuity of Disney craftsmen.” (Anderson 2000: 24) Die Fernsehserie stellt fortwährend das populäre Disney-Stilmittel der Einsicht aus, vermittelt die Ideologie eines Handwerks, das ebenso simple wie faszinierende *How to ...*-Anleitungen hervorbringt, und rechtfertigt ein solches Bild mit der Behauptung einer vollständigen Systembeherrschung, während immer irgendwo ein Filmbild für den sich über sein Zeichenbrett beugenden Zeichner und die typische Berufsgeste des Umblätterns reserviert ist – das Herunterbrechen eines komplexen Berufsprofils auf ein Minimum, obwohl doch gerade „in kommerziellen Produktionen aus der einen gestaltenden Hand durch die spezialisierende Arbeitsteilung viele verschiedene Hände werden.“ (Feyersinger 2007: 117)

Auf eine überaus großzügige Auslegung dessen, was sich im Disney-Studio vermutlich *wirklich* abgespielt hat, stößt man in *Where Do the Stories Come From?* (Disney 1956b). Host Walt Disney wendet sich, nachdem er die Notwendigkeit der folgenden Ausführungen mithilfe der Betonung, dass bereits viele Fragen zu diesem speziellen Themengebiet (Woher stammen die Ideen für all die Geschichten?) an ihn herangetragen wurden, deutlich gemacht hat – damit die Dualität von Ursache und Wirkung herausstellend –, mit einigen überleitenden Worten an das Publikum: “Now, here’s an example of how a story did originate from a song. We had theme songs for all our other cartoon characters, except Donald Duck’s girlfriend Daisy.” (ebd.: 00:01:42) Es folgt eine weiche Überblendung, die das Bild Walt Disneys in seinem Büro mit dem eines Daisy-Porträts auf einem Klavier vermengt (ebd.: 00:01:51), sodass bereits an dieser Stelle der Eindruck gewonnen werden kann, dass der Übergang von einer Idee zu deren Umsetzung fließend ist, dabei mit keinen nennenswerten Hindernissen zu rechnen ist. Und in der Tat offenbart der Blick auf Oliver Wallace, der damit betraut wurde, eine Erkennungsmelodie für die Entendame zu komponieren, ein überaus schwärmerisches Bild der Arbeit in einem Zeichentrickstudio: Eingehend betrachtet er Daisys Abbild (ebd.: 00:02:02) und sinniert über passende Reime, murmelt die möglichen Varianten – “hazy, mazy, crazy” (ebd.: 00:02:05) – vor sich hin und wird dabei von einem Zoom-In begleitet, dessen Ziel das angesichts des *crazy*-Geistesblitzes erleuchtete Gesicht des Komponisten ist. Das vorangegangene Grübeln, innerhalb dessen große Erkenntnisse bereits von vornherein angelegt zu sein scheinen, ist lediglich exemplarischer Natur und markiert Krea-

tivität als abrufbar. Passenderweise neigt Wallace bei seinen Überlegungen zu Selbstgesprächen bzw. zu Gesprächen mit einem theoretischen Donald Duck, der von einer Figur auf dem Klavier repräsentiert wird (ebd.: 00:02:15) – “Gee, I think that sounds like you, Donald.” (ebd.: 00:02:19) oder “I don’t think that’s bad, Donald. I think you’d like that.” (ebd.: 00:02:43) –, sodass der Zuschauer am unmittelbaren Entstehungsprozess des Liedes teilhaben kann, ohne auf verbalisierte Gedanken verzichten zu müssen. Im weiteren Verlauf notiert er eine Note hier (ebd.: 00:02:52), eine Sequenz dort, und ist im Nu fertig, es folgt ein weiterer Zoom-In in Richtung der komponierenden Hände (ebd.: 00:03:18) – die Betonung eines Handwerks, dem pure Inspiration zugrundeliegt – und eine erneut überaus weiche Überblendung, die den Wechsel von besagten Komponistenhänden zu dem von ihnen auf den Weg gebrachten Erzeugnis Schallplatte nachvollzieht (ebd.: 00:03:19). Tatsächlich ist selbige in der Folgeszene bereits gepresst, mit einem zur Melodie passenden Text versehen und abspielbereit – Disneys Kommentar aus dem Off übergeht Verzögerungen und Schwierigkeiten, die den kreativen Schaffensprozess gefährden könnten, hält sich nicht mit der Unwahrscheinlichkeit auf, aus dem Nichts ein Lied in weniger als anderthalb Minuten Filmzeit ohne sichtbare Raffungen hervorbringen zu können, und fällt entsprechend überaus schlicht aus: “And so Daisy had a theme song.” (ebd.: 00:03:37)

Eine weitere Episode aus der *Disneyland*-Reihe, *Tricks of Our Trade* (Disney 1957), leitet bereits mit einer seitens Disney außerordentlich pathetisch vorgetragenen Behauptung ein: “From early in the morning until late at night somewhere in the studios, school was in session. Somewhere, someone was trying to find out what happened when things moved.” (ebd.: 00:04:48) Entsprechend dieser Aussage, mit der er das Bild unbändigen Forscherdrangs zeichnet, fallen die folgenden Szenen, von denen Leonard Maltin in einer der Episode vorangestellten Einleitung bereits einräumte, sie seien “clearly staged with some stiff line readings and occasional snippets of humor” (vgl. ebd.: 00:00:43), merklich schöngefärbt aus: Die ausgewählten Bilder sind besonders farbenfroh, amüsant und/oder skurril, zeigen etwa das Schwenken großer bunter Fahnen (ebd.: 00:05:01) oder einen Studiomitruarbeiter, der einen knielangen Weihnachtsmannbart anlegt (ebd.: 00:05:08). Die mithilfe eines Daumenkinos (ebd.: 00:04:36) vorgeführte Minimalsequenz einer Bewegungsstudie scheint zugunsten eines flüssigeren Ablaufs nachanimiert worden zu sein, die Tafel, die als Plattform für Demonstrationen von Animationsgrundlagen dient, ist unwahrscheinlich sauber geputzt (ebd.: 00:04:52), während die Mitarbeiter allesamt adrett gekleidet (ebd.: 00:04:48) und überaus höflich zueinander sind – die Episode nimmt sich sogar die Zeit für im Hinblick auf das Vorantreiben des Filmgeschehens redundante Höflichkeitsfloskeln: “Stan, would you catch the lights, please?” / “Sure thing, Jay.” (ebd.: 00:05:29) –, sie widmen sich mit voller Hingabe und ungeteilter Aufmerksamkeit ihrer Arbeit und sind begierig darauf, etwas zu lernen – “Let’s take a look at this film, fellas. I think we can learn something from it.” (ebd.: 00:05:20) –, Fachsimpeleien lassen weniger an spontane Einfälle als vielmehr an präzise vorbereitete Analysen, gar Vorlesungen denken: “This is a good example of how the human figure does not move all in one piece. For example, compare the overlapping actions of the stomach and shoulders. Watch how elastic the figure is. [...] This film shows all the basic animation principles [...]” (ebd.: 00:05:48)

Auch im weiteren Verlauf zeichnen sich Disneys Ausführungen und Schlussfolgerungen dadurch aus, dass Komplexität und Machbarkeit Hand in Hand gehen. Sein Fazit der Studien zur äußeren Beschaffenheit eines Wassertropfens gipfelt in einer eigenwilligen Formulierung: “A thorough analysis of the action patterns of a splash showed the way to greater authenticity. And soon strange shapes and forms appeared upon the animator’s drawing board.” (ebd.: 00:19:36) Laut Disney *erscheinen* besagte Formen einfach auf dem Papier, wie von selbst und ohne Außenein-

wirkung durch einen menschlichen Zeichner. Mithilfe solcher Begrifflichkeiten ist es erneut eine grundsätzliche Mühelosigkeit, die der Produktion von Zeichentrickfilmen zugeschrieben wird; es scheint fast so, als wären die Studiomitglieder Aufsichtspersonen eines automatisierten Ablaufs, innerhalb dessen Dinge geschehen und nicht erst mit viel Einsatz in Gang gesetzt werden müssen. Und auch Zufälle können zuweilen für den nötigen Kreativitätsschub sorgen: Im Zuge eines Missverständnisses schickt sich eine Balletttänzerin, die für eine Animationsklasse Modell steht bzw. tanzt (ebd.: 00:35:50), in dem Glauben, einer Kränkung erlegen zu sein, zum Gehen an. Vorgeblich ist sie sich der Tatsache nicht bewusst, dass auf dem Papier Elefanten, Nilpferde und Strauße entstehen und die von den Zeichnern geäußerten und nur wenig schmeichelhaften Kommentare, "a lot of beef" (ebd.: 00:37:26), "the sillier the better" (ebd.: 00:37:43), "knobby knees" (ebd.: 00:38:20) und "big feet" (ebd.: 00:38:35), nicht ihr gelten. Schwungvoll legt sie ihre Garderobe an, bestehend aus Cape und Federhut (ebd.: 00:38:55) und nicht Teil ihres offiziellen Auftritts, sondern ihres inoffiziellen Abgangs, und prompt erkennt einer der Zeichner in diesem Aufzug die perfekten Requisiten für den noch einzukleidenden Bösewicht (ebd.: 00:39:59). Alles fügt sich zusammen, ergibt sich von selbst, Einfälle und Inspiration lauern an jeder Ecke, tun sich zufällig auf, ohne den regulären Weg der Ideengewinnung beschreiten zu müssen. Abermals ist Disneys abschließendes Urteil über jeden Zweifel an seiner Kunst erhaben; als trage er eine unumstößliche Tatsache vor, markiert er das Studio als Inbegriff ineinandergreifender Kettenglieder: "So, out of our studio classrooms came more believable character animation, more realistic effects animation, and improved camera techniques." (ebd.: 00:40:37)

Aber auch aus Texten, die sich als Fachliteratur tarnen, etwa *The Art of Animation* von Bob Thomas (1958), spricht immer wieder eine tiefe Verbundenheit zum Handwerk, die sich nicht auf nüchterne Theorie festlegen lässt. So wird dem Zeichentrickfilm Exklusivität – "Animation is an anachronism[...] [...] It is that rarity – a handmade product in a mechanized age." (ebd.: 134) – und anhaltende Nostalgie zugesprochen: "[The animator] is [...] faced with the task of interpreting the scene in his own way with pencil and paper. / That's the one element of animation that can never be eliminated no matter what new devices are invented." (ebd.: 144) Tatsächlich verweisen Aussagen wie diese auf eine aus echter Handarbeit gewonnene Romantik, die Papier und Bleistift im Wappen trägt, jene Urinstrumente des Zeichentrickfilms, die den Zeichner physisch an seine Wesen binden (wobei das Possessivpronomen im Folgenden zu vermeiden ist). Angesichts einer solchen Intimität fällt es schwer, auf der Anprangerung von Verklärungsmechanismen zu beharren, mutet die Vorstellung eines Zeichners an seinem lieb gewonnenen Zeichenbrett, der nicht abrücken will und sich als letzte Bastion der zeichnerischen Handwerkskunst hartnäckig hält, geradezu rührend an.

Um nun all die Kritik an den darstellerischen Unrechtmäßigkeiten etwas zu neutralisieren und weitestgehend unbefangen als erzählerisches Verfahren zu verstehen, sei hervorgehoben, dass der grundsätzliche Anspruch immerhin nicht im Verkauf von uneingeschränkt glaubwürdigen, sondern von *plausiblen* Darstellungen besteht. Unterliegen wiederum bereits die filmisch zu einem neuen Genre umgearbeiteten Herstellungsprozesse einer umfassenden Romantisierung, überträgt sich diese automatisch auch auf die gezeichneten Stars, die aus ihnen hervorgehen, und speist die angestrebte Belebungsphantasie, erreicht den Gipfel einer Inszenierung von Zeichentrickfiguren als selbstständig denkende und handelnde Wesen. Auf diese Weise vollzieht sich ein Übergriff nicht mehr nur auf den Realfilm, den sein gezeichneter Konterpart, wie sich gezeigt hat, bereits 1900 zu infiltrieren begann, sondern auch auf das *echte* Leben, wie es die in der Einleitung kurz angerissene Forderung nach Kostenübernahme für eine durch das exzessive Lachen im Zuge eines *Mickey Mouse*-Cartoons notwendig gewordene Magenoperation andeutete.

Es handelt sich nun nicht mehr „nur“ um das als Tendenz durchaus übergriffige Züge aufweisende *echte* Lachen im Zuge eines *unechten* Panthers, der sich freundlicher Weise als Botschafter des Dennoch-Leibhaftigen anbot, sondern um *tatsächliche* Auswirkungen auf filmexterne Lebensbereiche.¹¹

An dieser Stelle kann sogar festgehalten werden, dass die Belebung von Zeichentrickfiguren derartig gut gediehen ist, dass man sich partielle „Rücknahmen“ erlauben kann, ohne eine Gefährdung der Illusion befürchten zu müssen. So ist es weitestgehend unproblematisch, eine gewisse Künstlichkeit aufzudecken, von Methoden zu sprechen, die bedingen, dass zweidimensionale Figuren belebt *wirken*. Immer wieder fällt der Begriff der *Persönlichkeitsanimation* (vgl. z.B. Platt-Haus 2001: 55), gefolgt von entsprechenden Erklärungen: „Until a character becomes a personality, it cannot be believed. Without personality, the character may do funny or interesting things, but unless people are able to identify themselves with the character, its actions will seem unreal. And without personality, a story cannot ring true to the audience.“ (Thomas 1958: 38) Auch Walt Disney selbst versorgt sein Publikum in seiner Funktion als Host – etwa erneut in *Tricks of Our Trade* – in regelmäßigen Abständen mit Zeichentrickweisheiten: „In order to really come to life, the character’s actions must appear to come from his own thoughts and feelings. In other words, the cartoon character must seem to have a cartoon brain, for only the thinking character can become a personality.“ (Disney 1957: 00:07:23) Oder aber es wird betont, dass Donald Duck im Gegensatz zu seinen realfilmischen Kollegen nicht in Form einer längeren Großaufnahme präsentiert werden sollte, da der Zuschauer sonst realisieren würde, dass es sich bei ihm um „a creature created by paint on celluloid“ (Thomas 1958: 22) handelt. Zudem werden, wenn es um zeichentrickspezifische Charakterisierungen und entsprechende Analysen geht, immer wieder Konjunktivformen („talking about Mickey and Donald as if they were real“ – Burnet 1935: 46), Führungszeichen („the talented young man [...] who is the ‘voice’ of Donald Duck“ – ebd. / aus Mickeys Perspektive Geäußertes: „zwei Jahre nach meiner ‘Geburt‘“ oder „mein[...] ‘Vater’ Walt Disney“ – Fuchs 1988: 8 und 9) und eigentümliche Hybridformen („Donald is a duck/man with an all-too-human nature.“ – O’Brien 1984: 7) bemüht. Darüber hinaus ist bekannt geworden, dass Disney die Nennung der realfilmischen Synchronsprecher im Abspann seiner Zeichentrickfilme als „mißtönende Note von Realität“ (Blitz 1984: 20) empfand und daher bewusst aussparte. Weiter führt er aus „that if he did so he would destroy the illusion of those characters; and illusion is a special kind of reality that exists in the mind of an audience.“ (Burnet 1935: 46) Mit seiner Aussage verweist er auf die Möglichkeit, dass eine *gewahrte* Illusion in der Tat eine bestimmte Form von Realität darstellen könnte, was wiederum die „übergeordnete“ Illusion einer nicht nur auf den Film beschränkten Belebtheit (jene abseits von Disneys Ausführungen zu diesem Thema) weiterhin und erneut stärken würde. Und tatsächlich bleibt die Illusion, ja die *Tatsache* besagter Belebtheit unangetastet, denn den beschriebenen Aufdeckungsmanövern werden – vervielfacht – scheinbar versehentlich Hinweise entgegengesetzt, die dem allgemeinen Diskurs zugeführt werden und erneut (und immer wieder) auf jenes vielgenannte *Trotzdem* hindeuten.

¹¹ Ein weiteres höchst kurioses Beispiel für eine abermalige (unbewusste) Disney-Offensive: Der dänische Erfinder Karl Krøyer meldete 1964 ein Verfahren zum Bergen gesunkener Schiffe, in die zugunsten eines erhöhten Auftriebs Schaumstoff- bzw. mit Gas gefüllte Plastikkugeln geleitet werden sollten, in verschiedenen europäischen Ländern zum Patent an, und konnte es im selben Jahr bei einem Schiffsunglück in Kuwait tatsächlich anwenden (vgl. HTTP 5) – er barg das Schiff sogar „in einem Zehntel der sonst benötigten Zeit, indem er aufquellenden Polystyrolschaum in den Schiffsrumpf pumpte. Als er diese Technik patentieren lassen wollte, wurde ihm ein Patent [in den Niederlanden] verweigert, weil das Verfahren bereits gedruckt beschrieben war [in Deutschland und Großbritannien wurde es ihm hingegen gewährt]. In [‘The Sunken Yacht’, einer in] *Walt Disney’s Comics and Stories* Nr. 104 [1949] [...] [enthaltenen] Geschichte von [Carl] Barks, wurde gezeigt, wie Donald und die Neffen ein Schiff mit Tischtennisbällen heben.“ (Blitz 1984: 191)

Hinzu kommt, dass sich Mickey und seine nicht minder berühmten Kollegen inzwischen zu internationalen Persönlichkeiten entwickelt hatten. Auch Donald Craftons vielzitierte Untersuchung des frühen Zeichentrickfilms (noch vor Disneys unnachgiebigem Feldzug) endet zwar offiziell, kurz bevor Mickey Mouse auf der Bildfläche erscheint, verweist aber zugleich auf die Allmacht der Maus, kommt Crafton immerhin nicht umhin, Mickey zu erwähnen, ihm sogar den Titel seines Buches zuzugestehen (*Before Mickey*) und ihn dadurch zum Markstein zu erheben, zu einer Persönlichkeit, die, ohne unmittelbar in Erscheinung zu treten, (für den Film relevante) Epochen zu trennen vermag. Weiterhin sollen Fotos "of theatre marquees on which Mickey is billed in huge letters above Greta Garbo in smaller letters" (Fidler 1935: 77) existieren bzw. existiert haben, wodurch betont wird, dass das Verfügen über eine Persönlichkeit, die den Inhaber zu Weltruhm gelangen lässt, nicht von einer bestimmten Spezies (real- vs. zeichentrickfilmisch) abhängt, sondern vielmehr als Status relevant ist.

Auch das Interesse am Privatleben der kosmopolitischen Zeichentrickwesen entspricht durchaus der Aufdringlichkeit, die oftmals realfilmischen Schauspielern entgegengebracht wird: Spekuliert wird klassischerweise über Beziehungen (Sind Minnie und Mickey verheiratet?) und potenzielle Fehltritte ("Mickey, meanwhile, had become virtually a national symbol, and as such he was expected to behave properly at all times." – Finch 1983: 93), es ist die Rede von Legenden¹² und Gerüchten ("[...] Donald is reported to have said to Mickey Mouse." – Burnet 1935: 46), die auf fruchtbarem Boden unsoliden Halbwissens gedeihen und strukturell der realfilmischen Variante selbiger entsprechen. Es findet außerdem in aller Selbstverständlichkeit eine Umkehrung von Abfolgen, die dem üblichen „Dienstweg“ entsprechen, statt. So wird als Grund für Donalds äußerliche Veränderung (vgl. HTTP 6) angegeben, dass „die Künstler [mit der Zeit] Donalds Wesen besser kannten und verstanden, [...] [sodass] ihre Geschichten [bald] ein anderes Aussehen nahe[legten]“ (Blitz 1984: 51), was wiederum Donalds Persönlichkeit als Ausgangspunkt aller Überlegungen und weiteren Handlungen markiert und sie nicht etwa als nachträgliche Künstlichkeit ausweist, die darauf basiert, die cholerische Ente *erfunden* und erst anschließend mit einer Persönlichkeit ausgestattet zu haben. Überdies wird viel unternommen, um Zeichentrickfiguren in ihrer *Rolle als Schauspieler* (Donald verkörpert in erster Linie keine Ente, sondern einen Schauspieler, der eine Ente *spielt*) zu verankern, entsprechende Formulierungen, die auf eine neu sich herausbildende Art verweisen, über Zeichentrickfiguren zu sprechen, sind zahlreich: „Donald war ein Schauspieler, der nichts um eines Lachers willen tat, sondern lediglich aufgrund seines Charakters.“ (ebd.: 38) oder „Nachdem seine Filmlaufbahn beendet war, ließ sich Donald in *Disneyland* und *Walt Disney World* nieder [...].“ (ebd.: 215) Ergreifen Zeichentrickfiguren ihrerseits das Wort, verhält es sich ähnlich, wie eine Stellungnahme von Mickey Mouse zeigt:

Wir alle spielten mit Schwung und Elan unsere Rollen. Unsere Filme spiegelten daher so gut wie nie unser Privatleben wider. Wir gaben in den Filmen unser Bestes und so war es natürlich unvermeidlich, daß unser Charakter und unsere Persönlichkeit auch auf unsere Filmauftritte abfärbten. In diesem Punkt unterscheiden wir Trickfiguren uns keinen Deut von echten Schauspielern. Einige unserer Filmerlebnisse beruhen auch auf tatsächlichen Ereignissen aus unserem Leben, die – nur unwesentlich verändert – komische Drehbücher abgaben. (Fuchs 1988: 45/46)

¹² Hinzu kommt die Verselbstständigung solcher Legenden, die Gerüchte zusätzlich speist und eine Plattform für diverse Spekulationen bereitstellt: "It seems appropriate that the birth of Mickey Mouse—a creature of mythic stature—should be shrouded in legend. Walt Disney is said to have conceived Mickey on the train, returning to Hollywood from his angry encounter with Mintz. There is no reason to suppose that this is not essentially true, but over the years this story became so polished by repetition that it began to lose its sense of reality and to take on the character of an official myth." (Finch 1983: 49)

Kleine Anekdoten, die das Schauspiel von Zeichentrickfiguren deutlich von ihrem potenziell spielerischen Wesen als vermeintliche Fiktiverzeugnisse abgrenzen und sich zudem nicht als Produkt künstlerischer Freiheit zu erkennen geben¹³, tragen ebenfalls zum beschriebenen Eindruck bei. Auch Walt Disney spricht ohne jeden Hinweis auf Unschlüssigkeit und empfundene Zweifel von "my artists" (HTTP 7) und meint damit die einträglichen Zeichenfilmstars, die er vertraglich an sich gebunden hat. Immer wieder berichtet er von Mickeys Großmut und vollem Terminkalender: "Mickey and his gang had been asked to broadcast on one of the N.B.C. programs. It meant a lot of extra work for the Mouse, but he decided to oblige." (Burnet 1935: 19) Es werden Interviews mit Donald Duck geführt, wobei die darin gewählte Ausdrucksweise nahelegt, ihm als Interviewpartner mit voller Ernsthaftigkeit und allem nötigen Respekt zu begegnen (vgl. ebd.: 19, 46/47). Zusätzlich erweist sich eine in gewisser Weise dosierte Verwirrung in Verbindung mit klaren Implikationen – Dana Burnets Reaktion auf Clarence Nash als Donalds *Stimme*: "This chap sure can mimic Donald." (ebd.: 46) – als Entscheidungshilfe und Bewusstseinsschärfung: Herrscht Unklarheit darüber, ob es sich bei Clarence Nash um Donalds Synchronsprecher oder Imitator handelt (immerhin schwingen hier beide Möglichkeiten mit), hat es letztere Auslegung aufgrund der Tatsache, dass sie in gleichem Maße wie erstere in Erwägung gezogen wird und zudem der Weg zu Glaubwürdigkeit und Unanfechtbarkeit für sie weitaus länger ausfällt, fraglos eher „verdient“, die Partie für sich zu entscheiden.

Des Weiteren lässt sich eine Hinwendung zur ersten Person Singular feststellen: Felix the Cat macht in einer Anzeige für sich selbst Werbung – "Pat Sullivan, my boss, has just made a contract with Miss Winkler to star me in a series of twelve cartoon comics. I am the only trained cat in the movies—and oh boy, can I act." (Crafton 1987: 309) – und Mickey Mouse schreibt ein ganzes Buch aus der Ich-Perspektive (bzw. lässt es schreiben, immerhin ist er eine viel beschäftigte Maus). Auch paratextuelle Einbettungen, von denen zumindest tendenziell eine Abwendung vom Fiktiven zu erwarten wäre, fügen sich dem allgemeinen Credo einer durchdringenden Illusion. So fiel bei der Bildunterschrift zu einem *Dumbo*-Szenenbild, das sich bei der Wahl der Kameraperspektive auf eine leichte Untersicht festlegt, die Entscheidung auf folgende Formulierung: "When *Dumbo* took to the air, [the] director chose to place his camera on the floor of the circus. This put the movie audience in the same position as the circus-goers and contributed to fantasy of an elephant flying through air." (Thomas 1958: 107) Während ein anderes Kapitel desselben Buches detailliert auf die Funktionsweise der *Multiplane Camera*, die beim Zeichentrickfilm zum Einsatz kommt, eingeht, werden an der zitierten Stelle beiläufig – beinahe heimlich – Verfahren des Realfilms auf den Zeichentrickfilm übertragen, und es öffnet sich gleichsam ein zeichentrickfilmischer Raum, innerhalb dessen tatsächlich, so der Eindruck, eine Kamera – unerheblich, welcher Beschaffenheit und welchen Ausmaßes – Platz finden könnte. Ein weiteres Beispiel lässt sich Mickeys (Auto-)Biografie – *Micky Maus. Das ist mein Leben* (Fuchs 1988) – entnehmen, die bereits den Zusatz „Nacherzählt von Wolfgang J. Fuchs“ (ebd.: 3) enthält und der eine signifikante, gar extravagante Danksagung vorausgeht: „Herzlich danken möchte ich auch Mickey Mouse,

¹³ „In seiner ersten Zeit als Star hing Donald an seiner Kunst, arbeitete schwer, um seine Filme zur festgesetzten Zeit fertigzustellen, und war dauernd darauf bedacht, sich zu verbessern. Verschiedene Quellen, darunter auch die *New York Times* vom 23. Juni 1940, berichteten von Donalds sehnllichem Wunsch, in einem von Disneys abendfüllenden Spielfilmen mitwirken zu können. Zu seiner großen Enttäuschung verweigerte ihm Walt Disney die Rolle eines der Sieben Zwerge im *Schneewittchen*, versprach ihm aber einen saftigen Part im nächsten Spielfilm. Donald machte sich daran, jede Rolle in *Pinocchio* zu meistern – natürlich die Hauptrolle, Gepetto, Jiminy Cricket, J. Worthington Foulfellow, Gideon, Monastro, Cleo, Figaro, the Coachman, the Blue Fairy –, aber er brachte es nicht einmal zum Probegespräch. Anscheinend war dies der einzige, schwerwiegende Konflikt in einer ansonsten herzlichen Beziehung zwischen Produzent und Star. Der wütende Donald drohte, seinen Vertrag zu zerreißen und jedes Kino, das *Pinocchio* zeigte, zu blockieren.“ (Blitz 1984: 101)

der nach ersten Gesprächen auf der Frankfurter Buchmesse im Jahr 1978 und bei folgenden Gesprächen sein Leben und sein Lebenswerk beschrieb und bei einer Begegnung im März 1988 am Grand Canyon in Arizona meinte, daß nun doch ein geeigneter Augenblick wäre, das Gesagte stellvertretend für ihn niederzuschreiben. W. J. F.“ (ebd.: 4) Dieser Ausspruch bedarf im Grunde keiner weiteren Erklärung – zu betonen, dass Mickey hier als uneingeschränkt *existent* betrachtet wird, geht nicht nur ohnehin bereits aus dem entsprechenden Wortlaut hervor, sondern versteht sich inzwischen fast von selbst. Zeichentrickfiguren *sind* echt, Paratexte verleihen ihnen nur noch mehr Realität.

Auch *Roger Rabbit*, zu dem der Weg immer wieder zurückführt, zeichnet Zeichentrickfiguren in aller Deutlichkeit als Schauspieler aus, deren Rollen vor der Kamera nicht den spezifischen Besonderheiten ihrer Persönlichkeit hinter der Kamera entsprechen (müssen). So wird etwa aus dem niedlichen Baby, das nur einige Babbellaute von sich zu geben vermag und die Unschuld in Person mimt (Zemeckis 1988: 00:00:38), ein ungehaltener Macho mit Starallüren (“What the hell was wrong with that take?” / “Nothing with you, Baby Herman. You were great. You were perfect. You were better than perfect. This is Roger! He keeps blowing his lines!” – ebd.: 00:04:16), mürrisch, derb, sogar Zigarre rauchend (ebd.: 00:33:05) und Frauen unter den Rock schauend (ebd.: 00:04:43). Roger wiederum scheint es zu misslingen, im Zuge eines auf seinen Kopf herabfallenden Kühlschranks die im Skript vorgegebenen Sterne entstehen zu lassen, stattdessen schwirren zwitschernde Vögel um ihn herum (ebd.: 00:04:10). Er ist sichtlich verzweifelt, bittet um eine weitere Chance, jedoch übt der resolute Regisseur im Gegensatz zu R. K. Maroon, der Roger immerhin zugesteht, nicht unangreifbar zu sein und an einem gebrochenen Herzen leiden zu können (“But break his heart, he goes to pieces, just like you and me.” – ebd.: 00:06:01), weder Nachsicht noch bringt er ihm Mitgefühl entgegen.¹⁴ Es wird deutlich, dass Zeichentrickfiguren nicht nur engagiert werden und Regieanweisungen erhalten, sondern auch, dass es sich bei ihnen offensichtlich um Wesen handelt, die mit Makeln behaftet sind, ermüden und Fehler machen können¹⁵, selbst wenn es reine „Zeichentrickangelegenheiten“ sind, die zum Gegenstand gemacht werden. Der Druck ist so groß, dass Roger auch im Folgenden und ohne das gefräßige Auge der Kamera auf sich zu spüren, partout keine Sterne hervorzubringen vermag; obwohl er seinen Kopf wiederholt mit einer Pfanne traktiert, stellt sich der gewünschte Effekt nicht ein, stattdessen entstehen wie zum Hohn Glocken (ebd.: 00:05:09), eine Kuckucksuhr (ebd.: 00:05:10) und Schmetterlinge (ebd.: 00:05:11). Der Blick hinter die Kulissen, der sich in Rogers Fall als nur wenig glamourös erweist, bedingt eine Neusortierung der Elemente, die den von Zeichentrickfiguren gewonnenen Eindruck definieren und legitimieren. Die zeichnerische Gewissheit, sich der eigens hervorgebrachten Wesen beliebig bedienen zu können, weicht der neuartigen Problematik, dass Zeichentrickfiguren plötzlich bestimmte Anforderungen zu erfüllen haben, wobei die entsprechenden Kompetenzen offensichtlich nicht in einem Atemzug mit den ihnen eigenen Umrisslinien *ingezeichnet* wurden. Entsprechend ist eine Eignung lediglich aufgrund der Tatsache, eine Zeichentrickfigur zu sein, nicht garantiert, was auf der einen Seite

¹⁴ “Roger, what’s this?” / “A tweeting bird?” / “‘A tweeting bird?’ Roger, read the script! Look what it says! It says, ‘Rabbit gets clunked, rabbit sees stars.’ Not birds, stars!” / [...] / “I can give you stars! Just drop the refrigerator on my head one more time!” / “Roger, I dropped it on your head 23 times already.” / “I can take it! Don’t worry about me!” / “I’m not worried about you. I’m worried about the refrigerator!” (Zemeckis 1988: 00:04:23)

¹⁵ Zudem müssen sie, wenn die Blütezeit ihrer Karriere bereits hinter ihnen liegt, gegebenenfalls auf andere Weise für ihr Auskommen sorgen. Betty Boop, einst unwiderstehliches Sexsymbol und gefragter Filmstar, konnte in *Who Framed Roger Rabbit?* (Zemeckis 1988) die Schwarz-Weiß-Phase der 1930er Jahre offensichtlich nicht hinter sich lassen und muss angesichts ausbleibender Engagements in einer Bar als Tabakwarenverkäuferin arbeiten (ebd.: 00:17:05): “Work’s been kinda slow since cartoons went to color.” (ebd.: 00:17:06)

für Facettenreichtum spricht, weil bei einer Leistungsbeurteilung individuelle Fähigkeiten in den Vordergrund rücken und oberflächliche Fragen nach der „Spezies“ in Vergessenheit geraten, auf der anderen Seite jedoch auf die Einführung eines Auswahlverfahrens verweist, das den gezeichneten Wesen völlig unbekannt ist. Entscheidend ist dennoch, dass es ausgerechnet die Schattenseiten einer Annäherung an die realfilmische Welt bzw. einer Nivellierung beider Welten sind, die die Neutralisierung selbiger bedingen. Obwohl Zeichentrickfiguren und ihre Zeichentrickfähigkeiten inzwischen derartig *normal* geworden sind, dass Vögel, wenngleich im Grunde nicht minder beeindruckend, keinerlei Bedeutung haben und als fehlerhaft gelten, wenn Sterne gewünscht waren, kann durchaus von einem Mehrwert gesprochen werden, wenn es um die leichtfertige Positionierung von Zeichentrickfiguren inmitten einer Welt geht, die sie allmählich immer weniger als Skurrilitäten und Fremdkörper betrachtet und innerhalb derer es, um zu beeindrucken und aufzufallen, immer mehr Einsatzes und Hingabe bedarf, wodurch zugleich das Bewusstsein einer grundsätzlichen Durchlässigkeit von Grenzen formiert und den sich zu Normalbürgern entwickelnden Zeichentrickfiguren dabei geholfen wird, ein solides Selbstverständnis, Autonomie und gesunden Eigensinn zu entwickeln.

Fällt vor allen Dingen dieser letzte Begriff, ist Donald Duck, der sich an dieser Stelle ebenfalls für ein Beispiel anbietet, in der Regel nicht fern. In *Where Do the Stories Come From?* (Disney 1956b) bildet eine Skizze des Enterichs (ebd.: 00:03:49) das Zwischenstück, dem die Komposition des *Crazy Over Daisy*-Songs vorausgeht und der fertige – gleichnamige – Film nachfolgt. Die Kleidung, die er trägt (Matrosenjacke und -mütze), wird ihm mithilfe eines Pinsels vom Körper radiert (ebd.: 00:03:52), um Platz zu machen für „a change of costume“ (ebd.: 00:03:51), wie Disney aus dem Off heraus verkündet. Bezeichnenderweise (aber im Grunde ebenso natürlicherweise) ist Donald bereits vor dieser kleidsamen Veränderung belebt, was den Ent- und Ankleidungsprozess eigentlich behindert, da er sich angesichts der ihn dabei beobachtenden Zuschauer geniert, sich, obwohl er doch nie eine Hose trägt, mit seinen Händen zu bedecken versucht (ebd.: 00:03:55) und dadurch seinem Garderobier (repräsentiert durch Pinsel und Bleistift) in die Quere kommt. Donald verfolgt mit den Augen jeden Schritt seiner dem Filmsetting der 1890er Jahre entsprechenden Neueinkleidung (ebd.: 00:03:56) und der sich dadurch äußerlich an ihm vollziehenden Umgestaltungen, was als Verhaltensgestus – das visuelle Sondieren der Lage im Zuge der Konfrontation mit einer neuen Situation (in diesem Fall: neuer Kleidung, die ihm von außen angelegt und auferlegt wird und vom Drehbuch vorgeschrieben ist) –, schon seit *Humorous Phases of Funny Faces* von einer Unmittelbarkeit zeugt, die gezeichnet ist, aber nicht gezeichnet *erscheint*. Er erinnert an all die Figuren, die ebenfalls bei der eigenen Fertigstellung zuschauten, jedoch kann nicht von einem Rückschritt und dem Heraufbeschwören jenes passiven *Herbeizeichnens* gesprochen werden, vielmehr definiert sich die Situation über den Umstand, ihn beim Einkleiden bzw. Eingeleidet-Werden in seiner Garderobe zu überraschen. Denn Donald wird hier tatsächlich nicht gezeichnet (er *ist* bereits, wie die von ihm in vollendeter Entenmatrosenform vorliegende Skizze, die der Zeichner, nein Garderobier in Händen hält, beweist – ebd.: 00:03:44), sondern im Rahmen der üblichen Vorbereitungen an einem Filmset mit der passenden Kleidung und den nötigen Requisiten ausgestattet (ebd.: 00:04:11). Er geniert sich, weil er in diesem unfertigen Zustand (außerhalb seiner *Crazy Over Daisy*-Rolle und unfertig immer im Hinblick auf selbige) von denjenigen beobachtet wird, die der filmischen Illusion erliegen und einer erzählerischen Geschlossenheit sicher sein sollen – aus dem Bedecken seiner „Blöße“ spricht verletzter Kunstsinn und der letzte Versuch, die Rolle zu erhalten. All diese Teilaspekte zusammengenommen, findet eine geschickte Verlagerung statt: Im Zentrum allgemeiner Bestrebungen des Glauben-Machens siedelt sich nicht mehr der Versuch an, Donald als eigenständige

Persönlichkeit zu etablieren (denn dies kann als erfolgt und erfolgreich betrachtet werden), sondern die Behauptung, dass der Umstand, ihn in „ungeschminkter“ Form bei den Vorbereitungen für eine Rolle, die naturgemäß nicht ihm als Person entspricht, ertappt zu haben, den *Crazy Over Daisy*-Donald überstrahlt und es ihm schwer macht, die Illusion zu wahren, da die Erkenntnis, dass ihm der *echte* Donald, der ihn lediglich *spielt*, zugrundeliegt, nicht zurückgenommen werden kann. Dennoch stellt die für *Crazy Over Daisy* durch das Gewähren eines Blicks hinter die Kulissen durchaus naheliegende Gefahr, sich mit Vorwürfen der Künstlichkeit konfrontiert zu sehen, einen geringen Preis dar, findet dadurch immerhin erneut eine Untermauerung des Bildes einer gezeichneten Ente, die *schauspielert*, statt.

Noch weitaus eindeutiger, was die Begrifflichkeiten angeht, verhält es sich in einer Szene, in der Walt Disney beim Blick auf einen Studiomitarbeiter, der sich im Rahmen der Recherche zu *R'Coon Dawg*, einem Kurzfilm, in dem Mickey und Pluto auf Waschbärenjagd gehen, an der Moviola einen Naturfilm ansieht (ebd.: 00:10:20), der das gleiche Thema realfilmisch verarbeitet, Folgendes verlauten lässt: "It's not unusual that we consult an actor about his part in a picture. Some leading actors are pretty temperamental about their roles." (ebd.: 00:10:39) Der *actor* ist in diesem Fall Pluto, der ins Bild stürmt, um sich an besagter Moviola seinen potenziellen Gegenspieler anzusehen (ebd.: 00:10:47). Es folgt ein Wechsel zwischen *true-life adventure*-Filmmaterial (ebd.: 00:10:53) und Pluto, der auf das Gesehene reagiert (ebd.: 00:10:59), sodass neben der Grenzüberschreitung Live-Action/Zeichentrick (Pluto sitzt neben dem realfilmischen Zeichner in einer realfilmischen Umgebung) auch eine solche im Hinblick auf Erzählebenen (Intra- und Metadiegeese vermengen sich) stattfindet, da Pluto sinnlich auf den Film im Film (über den Waschbären) reagiert, an der zweidimensionalen Projektionsfläche schnuppert und die Akteure ebenso behandelt, wie er selbst von den Realfilmern an seiner Seite behandelt wird, nämlich uneingeschränkt gleichberechtigt. Um besagte Grenzüberschreitung zu komplettieren, reagiert Pluto sogar auf Disneys provokative Anmerkungen aus dem Off ("He [the raccoon] is too smart for the dogs." – ebd.: 00:11:32), blickt wütend in die Kamera (ebd.: 00:11:35) und hofft, den Ruf seiner Spezies verteidigen zu können, indem er die Hunde im Film mit wilden Gesten auf den Waschbären aufmerksam zu machen versucht (ebd.: 00:11:38). Disney kontert ("Well, with a tattletale in the crowd ..." – ebd.: 00:11:40) und behauptet damit zugleich, dass Änderungen auf jeder Ebene jederzeit möglich sind und dass nichts allein dadurch, dass es bereits gefilmt wurde, festgelegt ist; wenn Pluto den Hunden im Film (im Film) begreiflich machen könnte, wo sich der Waschbär versteckt, *könnte* die Verfolgungsjagd, die der Zuschauer durch Plutos Augen betrachtet, eine Wendung nehmen. Nachdem es den Hunden tatsächlich gelungen ist, den Waschbären zu umstellen, applaudiert Pluto parteiisch (ebd.: 00:11:57) und erklärt sich bereit, selbst an einer solchen Waschbärenjagd (in gezeichneter Form) teilzunehmen. Aufgeregt schaut er dem Zeichner beim Entwerfen seines Gegenspielers zu (ebd.: 00:12:13), Disneys Kommentare aus dem Off sind gespickt mit hohen Erwartungen ("Pluto was reminded that he'd have to have a pretty educated nose to catch up with this little guy." – ebd.: 00:12:14), auf die Pluto zunächst zweifelnd (ebd.: 00:12:19) und anschließend die Nase rümpfend reagiert (ebd.: 00:12:21), mit Sticheleien ("The raccoon looks like a pretty clever operator with his black mask." – ebd.: 00:12:24) und Provokationen ("It was decided to make him a chubby little guy, so Pluto would have a chance to catch up with him." – ebd.: 00:12:29). Als die Waschbärenzeichnung vollendet ist und Pluto in der Absicht, sein Einverständnis einzuholen, präsentiert wird (ebd.: 00:12:49), synchronisiert Disney die vom Zeichner mit stummen Lippenbewegungen an den Hund herangetrage Frage ("How about it, Pluto? Think you can handle a raccoon?" – ebd.: 00:12:47), was abermals die vorgeblich klare Ordnung von Erzählebenen verwirrt, Disney zwar wieder die Dis-

tanz eines übergeordneten Erzählers zuweist, aber ebenso erneut eine fundamentale und auf keine Richtung festgelegte Durchlässigkeit verschiedener Ebenen nahelegt. Die Gesamtszene, die Pluto offenbar an die im Film zu verarbeitende Thematik heranführen soll, erinnert an ein Casting bzw. lässt an den Versuch denken, eine Berühmtheit für eine Filmproduktion zu gewinnen, ihr ein bestimmtes Projekt in der Hoffnung, auf Interesse zu stoßen, vorzustellen. Hätte Pluto sich der an ihm durchgeführten psychologischen Tricks erwehren können, wäre es ihm als derjenige, der angeworben werden soll, durchaus möglich gewesen, den Bittstellern eine Absage zu erteilen; als Hund, der er aber nun einmal ist, erliegt er einer zwar nicht durchweg lehrbuchreifen, aber dennoch effektiven Konditionierung. Entscheidend ist hier allerdings tatsächlich der Konjunktiv.

In *Tricks of Our Trade* (Disney 1957) offenbart sich wiederum eine Szene, in der kein offizieller Film oder Vorbereitungen für einen solchen thematisiert werden, sondern in der anhand einer Zeichentrickfigur in ihrer „natürlichen“ Umgebung ein filmtechnischer Effekt demonstriert wird, der seinerseits die Grundlage bildet für das nicht klar umrissene Genre, dem sich die *Disneyland*-Episoden verpflichtet haben und das sich trotz offenen Ausstellens ihres Fingiert-Seins die Aussendung eines vagen Echos des Dokumentarischen anmaßt. Thematisch lässt sich die besagte Szene auf die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des Zeichentrickfilms vor der *Multiplane Camera* festlegen, zu sehen ist Mickey, der auf dem Weg zu bzw. auf dem Rückweg von einer Angelstelle den Wald passiert und Disney zu einigen Ausführungen inspiriert: “Now, note that our character is capable of giving us a real feeling of three dimensions. He can move farther away and come closer. He can turn so that we see all sides of him. He seems to have roundness. There’s nothing flat about him. He can almost poke his finger in your eye.” (ebd.: 00:25:56) Anfangs fußen Disneys Kommentare auf Beobachtungen, Mickey wechselt tatsächlich zwischen Vor- und Hintergrund, wird perspektivisch erst kleiner (ebd.: 00:26:03) und dann wieder größer (ebd.: 00:26:11), ändert sein Verhalten jedoch, als er der Kamera und der Zuschauer ansichtig wird (ebd.: 00:26:14). Augenscheinlich genießt er die Aufmerksamkeit, winkt fröhlich in die Kamera (ebd.: 00:26:18) und führt demonstrativ Disneys „Vorhersagen“ aus, dreht und präsentiert sich bereitwillig (ebd.: 00:26:23), sticht tatsächlich ins Kamera- und/oder Zuschauerauge (ebd.: 00:26:31), fühlt sich, als Disney ihm jede Flachheit abspricht, sichtlich geschmeichelt (ebd.: 00:26:26) und verpasst, als Disney zu einem Fazit ansetzt – “But when he leaves ...” (ebd.: 00:26:33) –, gedanklich von all der Bauchpinselei offenbar noch allzu sehr beansprucht, sogar seinen Einsatz. Die Wiederholung der Worte lässt ihn aufschrecken (ebd.: 00:26:39), er blickt verlegen drein (ebd.: 00:26:41) und verlässt nach einem finalen Winken (ebd.: 00:26:42), das die ursprüngliche Idee eines heimlichen und daher authentischen Einblicks abschließend nochmals als vereitelt markiert, das Szenenbild (ebd.: 00:26:50), was wiederum laut Disney zur Folge hat, dass “whatever dimension he has given the scene, leaves with him. Now the unnatural flatness of the background becomes evident.” (ebd.: 00:26:44). Dieser letzte Nachsatz ist nötig, um das Versprechen technischer Ausführungen einzuhalten und über die parallel ablaufenden Beglaubigungsstrategien hinwegzutäuschen. Denn in Wirklichkeit präsentiert sich hier der überaus clevere Trick einer Vorwegnahme, eines Entgegenkommens auf halber Strecke. In dem Augenblick, in dem ein Kompromiss gerade im Begriff ist, sich durchzusetzen, und sich in Form einer soliden Plausibilität präsentiert (innerhalb eines Zeichentrickrahmens sind Zeichentrickfiguren durchaus *plausibel*), die den Platz einer vermeintlich unmöglich zu verifizierenden Echtheit einzunehmen droht, *erkennt* Mickey sich selbst in der ungewohnten Rolle eines Anschauungsobjekts, besieht sich die groteske Situation einer technischen Demonstration und – wundert sich. Dieses Stutzen – die „Hindernisse“ und „Verzögerungen“, die eingebaut wurden, um ihre problemlose

Beseitigung demonstrieren und zu dem Bild studiointerner Harmonie und Einigkeit beitragen zu können –, ist es, das Mickey vor den Augen der Zuschauer lebendig werden lässt, obwohl dies, so die unschuldige Behauptung auf der Produktionsseite, im Rahmen besagter Demonstration überhaupt nicht vorgesehen war.

Aber auch andere Formate tragen zum Ausbau einer uneingeschränkten Belebtheitsrealität bei: In *Mickey's 60th Birthday* (Garen 1988), einer Fernsehsendung, die Mickeys plötzliches Verschwinden (im Zuge eines Fluchs, der zur Folge hat, dass ihn niemand mehr als Star erkennt) zum Thema macht und den primären Handlungsstrang mit Nachrichtenbeiträgen zur *Mickey Crisis*, Interviews und Zeugenaussagen spickt, entspinnt sich folgender Dialog zwischen einer Reporterin und einem Mickey-„Experten“: “What is it that sets him apart from all the other stars? His personality, his charm, his ears?” / “Stunts.” / “Stunts?” / “His stunts. He did all his own stunts.” (ebd.: 00:32:56) Wenn auch der Grundtenor dieser Produktion dem einer Komödie entspricht, legt der grundlegende *Unernst* des Genres nicht nahe, Mickeys Belebtheit, als vielmehr das Leben anderer (realfilmischer) Berühmtheiten, Sensationslust und die darauf fußende Berichterstattung als Ziel einer Parodie zu begreifen, was Mickey automatisch aus der Schusslinie befördert – er wird zum spiegelnden Satiriker, der in seiner Funktion als solcher potenzielle Zweifel an seinem *grundsätzlichen* Status umlenkt. Auch sein Auftritt als Laudator bei den Oscars 1988 erweist sich im Hinblick auf einen Zugewinn an Glaubwürdigkeit als durchaus einträglich, erhebt Mickey sich dadurch hinsichtlich seines Stellenwerts immerhin über jene Zeichentrickfiguren, die in den für die Kategorie *Best Animated Short Film* nominierten Filmen mitspielen, jedoch keine Aussicht auf einen Preis haben, weil die Ehrung nicht ihnen, sondern den Regisseuren dieser Filme zuteilwird. Mickey ist dagegen über die eigene *Herstellung* erhaben und fügt sich an der Seite von Tom Selleck¹⁶ in eine übergeordnete Position ein. Dies entspricht der Tatsache, dass bereits von einer weitestgehenden Kompensierung von potenziell zwischen Menschen und Zeichentrickfiguren vorherrschenden Unterschieden gesprochen werden könnte, für die Mickeys Einladung zur Oscar-Verleihung nur einen weiteren Beweis darstellt. Dennoch wird insofern ein „Wagnis“ unternommen, als dass besagte Unterschiede in dem Moment thematisiert und dadurch neuerlich heraufbeschworen werden, als Donald erfährt, dass nicht er an Mickeys Seite vor der Oscar-Gemeinde sprechen darf: “I hate to break this to you but ... well, they’ve chosen a human.” (M. M.) / “What? A human?” (D. D.) (HTTP 8: 00:00:16) Donalds sich aus Entsetzen und einem geradezu angewiderten Tonfall zusammensetzende Reaktion ist sicherlich (auch unabhängig von seiner ausgeprägten Neigung zum Eigennutz) nicht gänzlich unbegründet, immerhin reichen realfilmische Kompetenzen bekanntermaßen nicht an zeichentrickfilmische heran, die Show wird zudem zweifellos von Mickey und seinem Zeichentrickcharme getragen (nicht zu sprechen von den *Zeichentricks*, die er vorführt; er zaubert Donald von der Bühne – ebd.: 00:00:29 –, ein überdimensionales Geschenk, aus dem Tom Selleck heraustritt, herbei – ebd.: 00:00:38 – und sich selbst in einen dem Anlass entsprechenden Anzug hinein – ebd.: 00:01:00), auch Tom Selleck ist sich der Nebenrolle bewusst: “It’s kind of a kick for me being here with a superstar like you on a night like this.” (ebd.: 00:00:52) Mickey ist es auch, dem es gelingt, in seiner darstellerischen Überlegenheit und völligen Beherrschung der Szene und der Situation über die von Donald aufgerufenen Differenzen zwischen Zeichentrick- und Menschenwesen hinweg-

¹⁶ Ein zunächst nur harmloses Geplänkel zwischen den beiden eröffnet neben der komödiantischen noch eine weitere Ebene: “Who’s your tailor?” (T. S.) / “Walt Disney. Who’s yours?” (M. M.) / “No more commercials.” (T. S.) (HTTP 8: 00:01:02) Dass Sellecks Aussage mit einem Augenzwinkern versehen ist und zum Witz gerinnt, beruht auf der Tatsache, dass das Bewerben von Marken im Rahmen vieler Fernsehübertragungen nicht gestattet ist, er die Nennung Walt Disneys jedoch als ebensolche Werbung für den Konsum von Unterhaltungsprodukten versteht, was nur einmal mehr den Weg vom Menschen zur Marke zum (Werbe-)Imperium nachzeichnet.

zutäuschen. Ohne den Nachgeschmack des Unzusammenhängenden und unrechtmäßig Zusammengefügt zu hinterlassen, meistert er seinen Auftritt in der realfilmischen Welt, verleiht ihm den Status des Besonderen und zugleich Natürlichen.

Auch Goofy, ein weiterer (kommerzialisierter) Star der Walt Disney-Riege kann auf einige Auftritte, die weit aus dem jeweiligen innerfilmischen Raum hinausführen, zurückblicken. *A Goofy Success Story* (Disney 1955b), ebenfalls ein *Disneyland*-Ableger, verweist auf die Herausbildung einer Selbstständigkeit von Zeichentrickfiguren, die es ihnen auch als *Mitarbeiter* des Studios erlaubt, aus einer vermeintlichen Distanz heraus sich selbst nicht als unmittelbaren Bestandteil des Disney-Imperiums zu verstehen und ein zumindest vorgeblich unabhängiges, lediglich auf echter Begeisterung gründendes Fandasein zu entwickeln. So zeigt Goofy beim Anblick eines Mickey Mouse-Filmplakats (ebd.: 00:01:29), obwohl er selbst sicherlich zu den Top Drei der bekanntesten Disney-Charaktere zählt, offen seine Begeisterung: "Mickey Mouse! Oh boy, my favorite actor!" (ebd.: 00:01:32)¹⁷ Diese Form von Werbung stellt Goofy gewissermaßen gratis zur Verfügung; die Tatsache, dass er als eigenständige Persönlichkeit gilt, eröffnet ihm automatisch die Möglichkeit, eigene Vorlieben und Interessen zu entwickeln. Siedeln sich diese nun gefälligerweise innerhalb eines ausschließlich von Disney-Erzeugnissen bevölkerten Rahmens an, kann entweder von Zufall gesprochen werden oder aber von einer ausgeklügelten Werbestrategie, im Zuge derer Mickey als voraussetzungslose Instanz und Teil des kulturellen Bewusstseins markiert wird. Er hat es *offiziell* nicht nötig, beworben zu werden, weil sich auf der Grundlage seiner Bekannt- und Beliebtheit Erwähnungen und Bezugnahmen von selbst ergeben, sogar im Rahmen von Zeichentrickfilmen und seitens Schauspielerkollegen. Aber auch Goofy selbst bemerkt mit einem Blick in die Kamera treffend: "Guys, I'm an actor!" (ebd.: 00:03:03) In dem Wissen, dass sich das bereitwillige Gewähren eines Blicks hinter die vermeintlichen Kulissen keineswegs illusionsgefährdend auswirkt, sondern in diesem Fall vielmehr zur weiteren Charakterbildung von Zeichentrickfiguren beiträgt, erfolgt die Einbettung der Zeichentrickfilme in diese *Disneyland*-Episode auf äußerst elegante Weise – im Zuge der Vorbereitungen für einen dieser Kurzfilme erhalten Mickey und Donald, die ebenfalls Teil der Besetzung sind, Regieanweisungen: "Mr. Mouse, Mr. Duck – on stage! [...] Alright boys, this is serious. Here's the situation – you're gonna be dispossessed, you're broke, the rent's overdue, you're on a spot, see, in a jam, really worried. Remember, look at the calendar. Now, I'm sure he's [der Vermieter] gonna knock at the door any minute. Get ready!" (ebd.: 00:03:08) Um das Bild zu komplettieren und vom *echten* Filmequipment abzulenken, kommen gezeichnete Spots und Kameras hinzu (ebd.: 00:03:10). Diese beschränken sich allerdings nicht nur auf Filmsets, sondern verfolgen Goofy angesichts steigender Konjunktur nun auch als Privatmann: "No longer could this unassuming star keep his private life hidden from his adoring fans. And so through the magic of television we take an intimate peek inside the modest home of that well-known star of the entertainment world – Goofy. Amidst these humble surroundings silently, quietly our TV cameras move in to show his simple personality. His most intimate life is revealed by the all-seeing eye of the TV camera." (ebd.: 00:25:07) Eingeräumt wird: Zeichentrickfiguren werden ausgebeutet und ihres Privatlebens beraubt, aber gerade das ist es, was sie *echten* Schauspielern gleichmacht. Goofy wird nach seiner Entdeckung durch Talentscouts, einer Ware gleich, einfach davongetragen (ebd.: 00:02:50), er muss einen Knebelvertrag unterzeichnen ("Okay, sign this iron plate contract." – ebd.: 00:13:32), von seiner ersten Gage bleibt aufgrund diverser Abzüge nichts übrig (mehr noch: "You only owe us eight dollars." / "That's cheap!" [Goofy] – ebd.: 00:14:33), er geht bei einer Preisverleihung

¹⁷ Aber auch Goofy hat in Roger Rabbit einen Verehrer seiner Kunst gefunden: "Boy, did you see that? Nobody takes a wallop like Goofy. What timing, what finesse! What a genius!" (Zemeckis 1988: 00:57:43)

leer aus, erlebt einen Absturz, durchlebt eine tiefe Krise (“He, who had brought so much laughter to others, could laugh no more.” – ebd.: 00:41:04) und feiert schließlich ein Comeback. Für seine neueste Rolle muss er sich sogar als Mensch verkleiden, die Ohren werden auf seinem Kopf zusammengebunden (ebd.: 00:42:39) und unter einem Hut versteckt (ebd.: 00:42:41). Die entsprechende Implikation ist durchaus waghalsig – Zeichentrickfiguren bedürfen, um in der Liga des Real(filmisch)en mitzuspielen, keines Umwegs mehr, der auf dem Prinzip von Fabeln beruht, ihre tendenziell tierische Gestalt muss nicht als Filter und Distanzhalter fungieren, stattdessen eignen sie sich unzweifelhaft dazu, Menschen adäquat zu verkörpern, weil sie sich kaum noch von ihnen unterscheiden, womöglich sogar, um es etwas populistisch auszudrücken, die besseren Menschen sind.

Dennoch bleibt ein etwas bitterer Nachgeschmack zurück, da die Belebung und Bewerbung von Zeichentrickfiguren nicht vonstattengehen kann, ohne dass nicht auch für das gesamte Disney-Imperium Werbung gemacht wird. In *A Goofy Movie* (Disney 1995) scheint Max diese Mechanismen durchschaut zu haben, was anhand einiger Dialoge deutlich wird: “But Max, this isn’t just my vacation. It’s a vacation with me and my best buddy.” (Goofy) / “Oh, Donald Duck?” (Max) / “No, silly. With you!” (Goofy) (ebd.: 00:18:25) Oder: “Hey, Maxie. Let’s play a game. You think of a name, and I’ll try and guess who it is. Uh, man or woman?” (Goofy) / “Oh, man.” (Max) / “A man, huh? Hmm, that’s a toughie. Uh, let’s see. Walt Disney!” (Goofy) / “Right.” (Max) / “I’m good at this.” (Goofy) (ebd.: 00:23:25) Max verweist auf die Künstlichkeit des filmischen Raums, in dem er und Goofy sich gerade aufhalten, und darauf, dass überall und jederzeit mehr oder weniger geschickt versteckte Werbung lauert. Dennoch kann er sich solcher Einflüsse ebenfalls nicht gänzlich erwehren, benutzt immerhin auch er ein Mickey Mouse-Telefon (ebd.: 00:03:23), das tatsächlich in den 70er Jahren in den USA (HTTP 9) (bzw. in den 80ern auch in Deutschland – HTTP 10) zum Kauf angeboten wurde, und bemerkt den keck an Goofys Schlüsselbund baumelndem Anhänger mit plakativem Disney-☞ (ebd.: 00:24:33) nicht, ebenso wenig Mickeys (ebd.: 00:10:28, 00:26:37, 00:58:50) bzw. Donalds Cameo-Auftritte (ebd.: 00:26:37) und diverse Embleme, die der Form der berühmten Maus nachempfunden sind (ebd.: 00:18:12, 00:27:07). Es handelt sich um ein durchaus kluges Manöver, eine vorgebliche Fiktion mit solch Banalem und Irdischem wie Werbung zu versetzen, da letztere offiziell nur im Zeichentrickfilm gilt, den realfilmischen Rezipienten dagegen vorgeblich nicht tangiert, es aber natürlich dennoch tut. Auch Beispiele für „echte“ Werbung existieren – so posierte etwa Donald Duck an der Seite von Walt Disney vor einem Aufsteller für Orangensaft (vgl. O’Brien 1984: 89) –, jedoch mutet besagte zeichentrickinterne Werbung gerade in ihrer Aufdringlichkeit (immerhin musste sie zusätzlich in den Film hineingezeichnet werden) subtiler an, verweist auf das Disney-Imperium in seiner Gesamtheit und rechtfertigt die unromantische Verwendung von Kunst zu Werbezwecken mit der Behauptung, dass vordergründig stets ein fundamentaler Belebungsprozess in Gang gehalten wird.

Als letztes eindrückliches Beispiel für die Beglaubigung von Zeichentrickfiguren soll *Mickey and the Beanstalk* (Disney 1947) dienen, ein Film, deren titelgebender zeichentrickfilmischer Hauptteil von einer realfilmischen (zum Teil hybridfilmischen) Rahmenhandlung umschlossen wird. Mr. Bergen fungiert als Erzähler, der einem jungen Mädchen und zwei belebten Handpuppen die Geschichte von Mickey, Donald und Goofy, die, um dem Hunger zu entfliehen, eine zauberhaft vergrößerte Bohnenranke erklimmen, nahebringt. Es folgen die klassischen Elemente einer Heldenrettung, der Flucht vor einem Widersacher (in diesem Fall: Riese Willie) und des Triumphs über selbigen (die drei Protagonisten sägen die Bohnenranke ab und provozieren auf diese Weise Willie’s Sturz). Die Lebhaftigkeit der vorgetragenen Geschichte veranlasst Mortimer (eine der

Puppen) dazu, Mitleid zu empfinden, er befürchtet, Willie sei beim Fall getötet worden. Mr. Bergen beruhigt ihn: "What I'm trying to explain [...] is that Willie the Giant didn't actually exist. [...] He is a metaphysical phenomenon of your subconscious mind. A phantasmagoria of your mental factory. In other words, just a figment of your imagination." (ebd.: 00:33:01) Unmittelbar nach dieser zwar entzaubernden, aber durchaus einleuchtenden Erklärung hebt Willie das Hausdach an, blickt ins Innere (ebd.: 00:33:24) und erkundigt sich bei denen, die ihn bereits als "figment of [their] imagination" abgetan haben, nach einer kleinen Maus. Die Offenlegung des Fiktiven wird durch diesen Übergriff torpediert, wird vermeintlich zufällig und, ohne dass man es hätte vorhersehen können, von „echter Fiktion“ untergraben. Obwohl Mr. Bergen bereits die Mechanismen seiner Geschichte bzw. von Geschichten im Allgemeinen aufgedeckt hat, setzt sich Riese Willie darüber hinweg, dringt in die sich als Realwelt tarnende Realfilmwelt ein und nimmt sich die Freiheit heraus, *doch* zu existieren. Sein Widerstand richtet sich dabei nicht gegen einen nicht in Erscheinung tretenden Zeichner, sondern gegen die Fiktion als solche – ohne damit Aufsehen zu erregen, weigert er sich, sein Dasein zu verleugnen. Doch während selbst Mr. Bergen angesichts der vorgeblich plötzlich bestehenden Beseelung in Ohnmacht fällt, lässt Willie sich keinerlei Abweichung von der – *irgendeiner* – Norm anmerken. Auch wenn besonders findige Märchenerzähler ihn auf einen eigens auf ihn zugeschnittenen erzählerischen Rahmen festlegen wollen, spricht aus ihm das tiefe Bewusstsein, *da* zu sein und unabhängig davon, ob er *zur Sprache* kommt, zu existieren.

Diese Erkenntnis soll auch die noch ausstehenden Filmbeispiele begleiten und einen Entwicklungsschritt repräsentieren, der sich kaum übertrumpfen lässt. Sowohl dem Zeichentrickfilm als auch Zeichentrickfiguren wird eine Natürlichkeit zugeschrieben und zugestanden, die sie von vornherein in der Wirklichkeit verortet, während es sich bei allem Weiteren um Variationen von Darstellungsmöglichkeiten handelt. Was tun nun jene Filme, die die Anfänge dieser Kunst nachzeichnen, die mit der Entscheidung zu hadern scheinen, ob sie sich selbst als Märchen oder technische Studien verstehen und ob sie ihren eigenen Anteil über- oder unterschätzen – musste lediglich freigemeißelt werden, was ohnehin schon da war, oder galt es, Neues zu erschaffen? Und handelt es sich, wenn von Belebtheit und selbstständigem Denken und Handeln die Rede ist, um eine Inszenierung oder vielmehr um die Inszenierung einer Inszenierung zugunsten eines besseren Verständnisses? Jene Filme zeigen, wenn es auch banal klingen mag, nur das, was gezeigt werden soll, zugleich verhandeln sie jedoch die Sprengung der eigenen Grenzen und all das, was sich jenseits dieser Grenzen befindet, mit, sie verweisen *aus sich selbst heraus*. Ebenso verhält es sich mit den Zeichentrickfiguren, die zur Sprache kommen, sie sind auf keine Ebene festgelegt, partizipieren am eigenen Entstehen und Bestehen, machen Zwischenformen salonfähig und scheuen weder vor einer Filmkulisse noch vor der Realität zurück, sie sind überall zu Hause und dadurch nicht weniger glaubwürdig, als vielmehr universell einsatzfähig (und einsatzwillig).

4.1. *The Reluctant Dragon* (Walt Disney, 1941)

Der Titel ist ein Vorwand. Es handelt sich bei ihm um eine Leihgabe aus einer Kurzgeschichte von Kenneth Grahame. Mit einer gedruckten Version selbiger unter dem Arm macht sich Robert Benchley auf zu Walt Disney, um sie ihm als Basis für einen neuen Zeichentrickfilm zu verkaufen. *Zufällig* gerät er dabei in eine Tour – "or is it *detour*" (Disney 1941: 00:00:46), wie Leonard Malin anmerkt – durch das Disney-Studio hinein und wird verzaubert vom „glatte[n] Lauf der Produktion, de[m] Reiz des reibungslosen Übergangs, den auch die Presseberichte über Disney von

Anfang an in den Mittelpunkt des Interesses gerückt hatten“ (Platthaus 2001: 155). Bereits bei Benchleys Ankunft versprüht das Studio trotz schrillen Pfeifens und des aufsichtführenden Pfeifeninhabers, der wiederholt nachhakt, ob ein Termin vergeben wurde (der im Übrigen letztendlich nicht benötigt wird; es ergeben sich keinerlei zeitraubende Formalitäten, alles geht naht- und problemlos ineinander über), Freude und Leichtigkeit. Die Sonne scheint und alle Menschen bewegen sich federnden Schrittes und mit einem Lächeln auf den Lippen über das Gelände, unterlegt sind diese Bilder mit beschwingter Musik (bezeichnenderweise handelt es sich hier um “Whistle While You Work” aus *Snow White and the Seven Dwarfs*, ein Lied, das behauptet, auch unangenehme Arbeit würde mithilfe von Musik als Vergnügen empfunden werden). Obwohl Benchleys überengagierter Guide in militärisch anmutendem Aufzug und mit ebensolchem Gebaren (er salutiert, marschiert) nicht dazu beiträgt, harte Fakten in leichtverdauliche Halbwahrheiten und wohldosierte Überspitzungen zu verwandeln, kann trotz der von ihm nüchtern vortragenen Informationen, Zahlen und Statistiken das Studio betreffend¹⁸, die einen Gegenentwurf zu Benchleys eigens unternommener und im Zuge dessen weitaus spaßigerer Tour bilden, zu einem Konsens darüber gelangt werden, dass die vorgestellten Vorzüge und Besonderheiten des Disney-Studios, wenn auch in der Darstellung verbesserungswürdig, zahlreich, vielfältig und beeindruckend sind. Selbst das offizielle Skript zum Film scheint trotz seines naturgegebenen Vermögens, einen *echten* Blick hinter die Kulissen zu gewähren, keine eindeutige Grenze zwischen Unverfälschtheit und künstlich Arrangiertem zu ziehen. Dort heißt es: “This is a typical Animation suite, dressed to look as colorful as possible, with sketches on the walls, Studio props around, etc.” (HTTP 11) Einerseits wird die angestrebte Kulisse als *typical* und daher dem üblicherweise auch ohne filmische Einmischung vorherrschendem Zustand entsprechend beschrieben, auf der anderen Seite bedarf es einer zusätzlichen Einfärbung (“as colorful as possible”) bzw. einer grundsätzlichen Garnierung, Drapierung, Anordnung, um den gewünschten Effekt zu erzielen (“dressed to look”). Beides schließt einander offenbar nicht aus, denn der ohnehin gegebenen Authentizität, so die Behauptung, muss lediglich, um auch von außen tatsächlich authentisch zu erscheinen, etwas nachgeholfen werden. (Erste) Eindrücke werden den Tatsachen angepasst, wobei letztere auch unabhängig von ersteren Gültigkeit haben.

Weiterhin zeichnet sich *The Reluctant Dragon*, um wieder aus dem Innerfilmischen heraus zu argumentieren, durch ein taktisches Nebeneinander von Voyeurismus und bewusster Offenlegung aus. Benchley bemüht sich mithilfe eines heimlichen Blicks durch ein Fenster des Gebäudes, in dem ein Kunstkurs abgehalten wird, einen Blick auf “real models” (Disney 1941: 00:12:07), die er dort zu sehen erwartet, zu erhaschen (ebd.: 00:11:57). Obwohl er bei dieser vermeintlichen Unrechtmäßigkeit „erwischt“ wird, stellt sich ihm niemand in den Weg oder zweifelt an seiner Berechtigung, seine Schaulust zu befriedigen, er wird sogar aufgefordert, näherzutreten und sich umzusehen. Erreicht wird dadurch eine Balance zwischen der Erhaltung einer Exklusivität dessen, was nur der vorgeblich geheime Blick auf etwas im Normalfall Unzugängliches zu offenbaren vermag, und dem Beweis für das dennoch freundliche und entgegenkommende Wesen aller Disney-Mitarbeiter. Darüber hinaus werden „enttäuschte“ Erwartungen umgehend zu amüsanten Pointen und erzählerischen Gewinnen umgearbeitet – bei dem von Benchley erwarteten *Model* handelt es sich um einen Elefanten – und an Entwurfszeichnungen vorgenommene Korrekturen durch den Zeichenlehrer lassen nicht an behobene Fehler, als vielmehr an einem bestimmten Ablauf denken, an dessen Beginn bewusst eine nicht gänzlich ausgereifte Zeichnung gesetzt wird, damit das überarbeitete Ergebnis als umso eindrucksvoller emp-

¹⁸ “In a typical working week, the studio staff consumes four thousand quartos of animation paper, forty gross of assorted color crayons and forty-nine thousand reams of celluloid.” (Disney 1941: 00:19:07)

funden werden kann. Auch die gewählten Kulissen und Requisiten fügen sich der Tendenz zur Hochstilisierung: Die *Multiplane Camera* erinnert als Objekt und in Verbindung mit den Lichtern im Raum und den Overalls und Durchsagen der Angestellten des *Camera Departments* an ein Raumschiff (ebd.: 00:25:51, 00:25:55) bzw. an ein Cockpit (ebd.: 00:27:12) und weckt dadurch Assoziationen des Vordringens in unbekannte Weiten. Überdies wird der Eindruck vermittelt, die Leistungen der mit Sonderbegabungen ausgestatteten Studiomitarbeiter müssten als übermenschlich und zugleich machbar bzw. speziell und ausschließlich von ihnen umsetzbar beschrieben werden. Um einen gezeichneten Film mit den passenden Soundeffekten zu versehen (in diesem Fall gilt es, die Geschichte rund um einen Zug, der im Finale einen Abgrund hinabstürzt, mit einer adäquaten Geräuschkulisse auszustatten), muss enormer Einsatz betrieben werden, es bedarf absoluter Präzision und Synchronizität – mit ganzem Körpereinsatz werden unkonventionelle, gar absurde Apparaturen betrieben, es wird nicht vor musikalischen Grenzübertretungen zurückgescheut und mühsam aufgebaute und aus Holzkisten, Blecheimern und Schlaginstrumenten bestehende Türme (ebd.: 00:25:00) werden rigoros zum Einsturz gebracht¹⁹ –, angesichts dessen resümiert Benchley: “Wouldn’t it be a lot easier just to wreck a real train?” (ebd.: 00:25:21)

Allerdings weiß nicht nur die Studiotour als Erlebnis, sondern auch der Film als technisches Erzeugnis mit stilistischer Raffinesse zu beeindrucken: Die ursprünglich monochrome Szenerie erfährt dank Technicolor eine plötzliche Einfärbung (ebd.: 00:25:45), als Benchley die Abteilung, die sich des Bildes zum Ton annimmt, aufsucht. Und auch im *Rainbow Room* hält man sich nicht etwa mit komplizierten Ausführungen der chemischen Zusammensetzung bestimmter Farben auf, sondern zelebriert einen visuellen Exzess, der beinahe surrealistisch anmutet: Großaufnahmen dickflüssiger Farbe (ebd.: 00:30:43) wechseln sich mit Bildern ab, die das Abfüllen von Farbpulvern zeigen, die wiederum an orientalische Gewürze erinnern (ebd.: 00:30:47), es folgen plakative Reagenzgläser (ebd.: 00:31:06), verlaufende Farben, möglichst bunt und kontrastreich (ebd.: 00:31:37), das beinahe sinnliche Umfüllen roter Farbe (ebd.: 00:31:24) und diverse Regenbogenimpressionen (ebd.: 00:31:40, 00:31:42). Farben kommen hier um ihres Farbenreichtums willen zum Einsatz – eine simple Metaphorik der Vielfalt, Reichhaltigkeit und des Frohsinns, Technicolor, um zu beeindrucken. Dass es nicht um die Abbildung tatsächlicher Abläufe geht, wird an dieser Stelle besonders deutlich; auch Leonard Maltin räumt ein: “It must be said that Walt Disney was a showman first and a documentarian second. Some of the things we see in this film stretch the truth a little bit, sometimes more than a little bit.” (ebd.: 00:01:43) Das Farblaboratorium wird zum Sinnbild einer fundamentalen Ein- und Umfärbung von üblicherweise nicht ganz so bunten Arbeitsprozessen.

Als ergänzenden Schachzug greift Benchley, als er auf einen Zeichner trifft, der seine Arbeit *exemplarisch* vor ihm ausbreitet, die gewohnte Kritik an solchen Romantisierungsbestrebungen in einer salopp formulierten und sich als rhetorische Frage tarnenden Bemerkung auf: “Pretty soft of you just making funny pictures all day.” (ebd.: 00:46:58) Die entsprechende Entgegnung könnte wiederum, so scheint es, einen Illusionsbruch herbeiführen: “You think so? Well, the first hundred thousand are the hardest.” (ebd.: 00:47:00) Dennoch vervollständigt der Animator –

¹⁹ Ein eindruckliches Beispiel für die Kreativität und den Perfektionismus, die in dieser Abteilung vorherrschten, findet sich in Berichten über die Suche nach den Soundeffekten für ein Tomatenbombardement: “The comic possibilities of having a character hit with a tomato would seem to be pretty well explored. But the makers of ‘The Practical Pig’ felt they could still get laughs with a scene in which the big bad wolf was pelted with tomatoes. They needed a rich sound to go with it and experimented by dropping wet sponges, washcloths, and even overripe tomatoes. They finally found the noise they wanted by combining a razzberry, a fist hit against a leather cushion, and a breathy sound in the microphone, then playing it all backwards.” (Thomas 1958: 70)

angesichts der eigenen Entlarvung seiner Arbeit als mühevoll und zeitraubende Angelegenheit völlig ungerührt und damit der eigenen ursprünglichen Behauptung einen Gegenbeweis entgegensetzend – in aller Schnelle und Leichtigkeit, dabei sogar pfeifend, die vor ihm liegende Goofy-Zeichnung (ebd.: 00:47:03) und fügt sie in ein Daumenkino ein, das die komplette Szene mithilfe zusätzlicher Nachanimation als einen Fluss ungebremster Bewegung präsentiert und die unzähligen Papierstapel vergessen macht. Das Bild eines harmonischen Kreislaufs überträgt sich auch auf Benchleys finale Begegnung mit Walt Disney. Dessen Exklusivität setzt sich aus seiner Unerreichbarkeit (“Say, you certainly are a hard man to find.” – ebd.: 00:57:07) und der begrenzten Zeit, die für eine Kontaktaufnahme mit ihm zur Verfügung steht, zusammen, in *The Reluctant Dragon* ist er nur eine Minute lang zu sehen (ebd.: 00:56:43 bis 00:57:45) und tritt dabei zudem nicht in seiner Funktion als Alleinherrscher über ein Zeichentrickimperium, sondern als Zuschauer auf, dem im Vorführraum ein vollendeter Film präsentiert wird (ebd.: 00:56:44). Dennoch laufen – trotz der Tatsache, dass ihm keine unmittelbare Beteiligung am Produktionsprozess zugeschrieben werden kann – alle Fäden bei ihm zusammen, er ist das lang anvisierte Ziel, der Goldtopf am Ende eines Regenbogens, derjenige, den alle verehren, dem alle zuarbeiten, in dessen Umlaufbahn alle kreisen, der ausgewiesene Höhepunkt und immerhin auch Repräsentant und Inbegriff der allbekannten *Marke*²⁰. Es tritt ein Ungleichgewicht hervor, das Namen und Arbeit gegenüberstellt und seine Grundlage stets auf Kosten letzterer bildet. Ein weiterer werbeträchtiger Effekt, der sich aus der Markierung Disneys als Zielpunkt einer – so macht es den Eindruck – langen Reise, die für Benchley schließlich zur Farce wird, weil „sein“ Film bereits gedreht wurde²¹, ergibt, besteht in der Verlegung der Aufmerksamkeit vom Ziel auf den *Weg* zum Ziel und damit auf den Weg durch das Disney-Studio. An dieser Stelle tritt sogar Disney selbst hinter seiner eigens konstruierten Maschine zurück, die mühelos Filme hervorbringt, die die ganze Welt zu erheitern vermögen, und begnügt sich damit, als Rahmung für selbige zu fungieren, damit sie aus der an ihr vollzogenen filmischen Verarbeitung wohlgeordnet und beispiellos hervorgehen kann.

Dass zwischen *The Reluctant Dragon* und der Wirklichkeit eine direkte Wechselwirkung besteht, wird anhand einer Gegenprobe, die Film und Realität abgleicht, deutlich, denn die Darstellung einer Traumfabrik, die Zuschauer und Studiomitarbeiter gleichermaßen beglückt, steht in direktem Widerspruch zu dem Umstand, dass die Veröffentlichung des Films mit dem Streik der Disney-Belegschaft zusammenfiel. Die Studiomitarbeiter waren es leid, „ihre Leistungen immer nur als die zuverlässige Arbeit von Fabrikarbeitern bewertet zu sehen“ (Platthaus 2001: 156), und proklamierten: „»Happy Valley isn't happy anymore«“ (ebd.: 157) Jedoch bilden die beschriebenen Romantisierungsstrategien nicht nur einen zynischen Gegenentwurf zu tatsächlichen Arbeitsbedingungen unter der Herrschaft Disneys – ohne diesen Sachverhalt bagatellisieren zu wollen, soll er an dieser Stelle im Wesentlichen als Indikator für die potenzielle Übergriffigkeit des Filmischen auf die Lebenswelt des Zuschauers fungieren –, sondern erneut eine geeignete

²⁰ Zur weltweiten Marke und Institution ist im Übrigen auch Mickey Mouse geworden, der seinem Schöpfer im Hinblick auf seinen Kultstatus in nichts nachsteht. Bei der Betrachtung bekannter Disney-Figuren aus Ton bemerkt Benchley: “Looks like everyone's here except Mickey Mouse.” (Disney 1941: 00:33:09) Auch als sich eine weitere Figur zu den anderen gesellt, fragt er explizit und hoffnungsvoll, ob es sich dabei um den berühmten Mäuserich handelt. Es scheint, als gelte es, notwendigerweise einen Blick auf *Mickey Mouse* – unabhängig davon, in welcher Form – zu erhaschen, um dem Disney-Studio einen lohnenswerten Besuch abgestattet zu haben. Er ist der Star der ersten Tage, von dessen Existenz es sich zu überzeugen gilt, ohne selbige freilich anzuzweifeln.

²¹ „Walt Disney, so lautet die Botschaft des Episodenfilms, ist allen anderen immer einen Schritt voraus. Noch hat Benchley seine Idee dem Studiochef gar nicht vorgestellt, da wird sie schon Wirklichkeit. Walt Disney wird als Gedankenleser präsentiert, der die geheimsten Wünsche seines Publikums zu erraten weiß. Und der Zeichentrick ist das Medium, in dem solch ein Wunder allein Gestalt annehmen kann.“ (Platthaus 2001: 157)

Grundlage für die vielfach in den Mittelpunkt gerückte Belebung von Zeichentrickfiguren. Was auffällt, ist eine grundsätzliche Geste des Einräumens: Benchley betrachtet die zugunsten eines Rundumblicks in Tonskulpturen übersetzten Zeichentrickwesen (Disney 1941: 00:33:05) und äußert eine bezeichnende Mutmaßung: "I suppose when you start work on these things, you sometimes don't know how they're gonna turn out." (ebd.: 00:33:55) Seine Worte legen eine selbstständige Entwicklung der Figuren ohne (zusätzliches) Zutun von außen nahe, eine weitestgehend unkontrollierbare Herausbildung eines jeweils eigenen Charakters. Er treibt diese Hypothese auf die Spitze, als er die von sich angefertigte Büste stellvertretend um die Ecke blickt und sich vergewissern lässt, dass Humphrey, sein unermüdlicher Guide, ihm nicht auf den Fersen ist (ebd.: 00:34:47), was durchaus einem Zugeständnis an vermeintlich unbelebte Objekte gleichkommt.

Auch Hybridisierungen, die real- und zeichentrickfilmische Ebenen vermengen, als Lebensraum beider *ein* gemeinsames Filmbild festlegen und *The Reluctant Dragon* dadurch für die vorgenommene Filmauswahl qualifizieren, praktizieren eine Angleichung, die Unterschiede neutralisiert oder gänzlich zum Verschwinden bringt und bewirken eine Annäherung des Zeichentrickfilmischen an das Realfilmische, wodurch ersteres automatisch von der gemeinhin angenommenen und zumindest stofflich verifizierten Realitätsnähe des ihm beigestellten Partners profitiert und eine Beglaubigung erfährt. Zu diesem Eindruck tragen bereits schlichte ästhetische Spielereien bei, die zudem unkommentiert bleiben. So stößt Benchley etwa zu Beginn des Films und nachdem er im hauseigenen Swimmingpool untergegangen ist, beim anschließenden Auftauchen Zeichentrickluftblasen aus (ebd.: 00:08:21). Ähnlich verhält es sich zwar nicht technisch, aber doch gewissermaßen strukturell mit Benchleys Guide, der aufgrund seiner steifen und überspitzten Art, die sich unweigerlich in Komik verkehren muss, und im Zuge seiner geradezu mechanisch vorgetragenen Ausführungen, die er auch in Ermangelung eines Zuhörers nicht unterbricht, an eine Aufziehpuppe erinnert, die nicht ermüden kann und die, einmal angestoßen, zu einem Innehalten nicht imstande ist (kompromisslos und „lehrbuchkonform“ führt er seinen Auftrag aus und besteht sogar, als er Benchley endlich bei Walt Disney abgeliefert, auf einem "proof of delivery" – ebd.: 00:56:58) – eine Eigenheit, die Zeichentrickfiguren in Kombination mit dem *Abspulen* einer ihnen zuvor eingepflichten Persönlichkeit gemeinhin zugeschrieben wird. Die beiderseitige Annäherung – die Vermenschlichung von Zeichentrickfiguren und die Annäherung Humphreys, der als Repräsentant des Realfilmischen fungiert, an zeichentrickfilmische Eigen- und Gepflogenheiten – führt eine Nivellierung von Unterschieden zwischen real- und zeichentrickfilmischen Schauspielern herbei, die vor allem letztere in ihrem Status als Anwärter auf die Wirklichkeit unterstützt.

Aber auch die Zeichentrickfilme, die den Handlungsstrang rund um Robert Benchley und seinen Weg zu Walt Disney „unterbrechen“, greifen bestimmte Strukturen der Authentifizierung von Zeichentrickfiguren auf und behaupten trotz der Tatsache, dass sie als bereits abgedreht gelten, eine Spontanität, die nur dem Umstand geschuldet sein kann, dass Individuen am Werk sind, bei denen in bestimmten Fällen Abweichungen vom Skript durchaus zu erwarten sind. So muss Goofy in *How to Ride a Horse* im Zuge eines Timing-Fehlers den Einstieg in eine Szene wiederholen, während das titelgebende Pferd angesichts der durch den Erzähler vorgenommenen Kennzeichnung als *dumb* aus der Haut fährt und wütend in die Kamera blickt (ebd.: 00:49:54) oder als Reaktion auf Goofys Missgeschicke in Gelächter ausbricht (ebd.: 00:51:14), sodass der Erzähler unter vernehmlichem Räuspern zur Einhaltung des Drehbuchs anhalten muss. Was diese Beispiele jedoch von einer endgültigen Beglaubigung der Protagonisten, die sie beherbergen, abhält, gründet auf der Tatsache, dass sie auf ihre Abgeschlossenheit festgelegt sind und sich dem Vor-

wurf stellen müssen, die behauptete Spontanität sei eingezeichnet und vorab konstruiert worden. Um einem solchen Eindruck entgegenzuwirken, bieten sich hingegen vor allem jene noch nicht abgeschlossenen Fertigungsprozesse an, die nahelegen, dass sich im Gegensatz zu einem bereits fertiggestellten Film keinerlei Tricks bedient wird, weil Benchley immerhin unangekündigt in Arbeitsräume hineinplatzt und im Normalfall übliche Abläufe stört, sodass es sich bei dem Einblick, den er bzw. den der Zuschauer durch ihn erhält, um einen authentischen handeln muss. Als etwa Bambi zunächst auf einem durchsichtigen Zelluloidstreifen (ebd.: 00:32:29) und anschließend in Verbindung mit einem passenden Hintergrund (ebd.: 00:32:44) präsentiert wird, äußert Benchley einen Wunsch: "I'd like to take him home with me." (ebd.: 00:32:46) Nun ist es nicht nur die Überzeugung, das scheue Rehkitz tatsächlich *physisch* mitnehmen zu können, die Bambi belebt, sondern auch dessen Reaktion, die als ungeplante und selbstständige Handlung inszeniert ist – die Gelegenheit, dank des Hintergrundbildes festen Boden unter sich zu spüren, nutzend, versteckt es sich hinter einem Felsen (ebd.: 00:32:52). Auch der Zug, der in jenem Film die Hauptrolle spielt, der Benchley als Beispiel für das Versehen von Filmbildern mit den passenden Soundeffekten vorgeführt wird, bricht mit den vermeintlich intakten Grenzen, die einen filmischen Raum konstituieren und vor äußeren Eingriffen schützen, und blickt angesichts seines Absturzes und des im Zuge dessen erlittenen Blechschadens wütend in die Kamera (ebd.: 00:25:06). Es scheint, als würde sich seine stumme Anklage gegen die für die Trümmer verantwortlichen Filmemacher richten oder gar zu dem Vorwurf verkehren, er hätte abstürzen *müssen*, um einen besonders aufwändigen Soundeffekt demonstrieren zu können, der auf der Notwendigkeit basiert, einen meterhohen Turm zum Einsturz zu bringen. In jedem Fall scheint der als Stuntman missbrauchte Schauspieler seine Entscheidung, eine solche Rolle angenommen zu haben, gründlich zu überdenken. Selbst Clarence Nash, der *in persona* in Erscheinung tritt und damit den Mann hinter der Ente entlarven könnte, fungiert als Illusionsförderer, da er Donald natürlich nur synchronisiert, ihn vielleicht imitiert, aber nicht Donald *ist*, sondern lediglich so spricht, wie es der cholerische Enterich tun würde. Auch die eingeblendeten Untertitel zur DVD-Version des Films verkünden, dass er "[a]s Donald Duck" (ebd.: 00:18:06) spricht und auftritt, stellvertretend also, und beantworten so die Frage danach, wer zuerst da war, die Zeichentrickente oder Clarence Nash, eindeutig zugunsten ersterer.

Auch in einem weiteren bezeichnenden Beispiel ist es Donald Duck, der jedem Zweifel an seiner Belebtheit eine unanfechtbare Persönlichkeit entgegenhält. Diese wird ihm allerdings auch konsequent von außen zugeschrieben, was an einem kurzen Wortwechsel zwischen Benchley und dem *Camera Operator* deutlich wird: "Is that where you make him move?" / "Yeah, that's where he does his tricks." (ebd.: 00:27:56) Der Wechsel vom Passiv zum Aktiv erfolgt beinahe unmerkelt, repräsentiert jedoch einen sich herausbildenden Automatismus, der Zeichentrickfiguren auch sprachlich zu Subjekten erhebt. An dieser Stelle schaltet Donald sich, als Benchley den „Trick“ von Bewegung im Zeichentrickfilm partout nicht verstehen will ("Why doesn't something happen? All the ducks look alike." – ebd.: 00:28:27), ungeduldig ein, erwacht aus der Starre des Einzelbildes (ebd.) und dreht den Kopf zu Benchley (ebd.: 00:28:40) – eine im Rahmen des Fotografierprozesses ungeplante Wendung, die allein auf Donald zurückgeht, der stillhalten müsste, damit jene, die ihn für seinen Film ablichten, zufriedenstellende Szenenbilder erhalten, sich aber angesichts eines solchen Übermaßes an Unverständnis seitens Benchley nicht zurückhalten kann: "Just a minute, big boy. Give me time! Give me time!" (ebd.) Aus den übereinandergelegten Einzelbildern (ebd.: 00:28:37) wird eine Folge flüssiger Bewegungen, die Donald als Grundlage dienen, am Objekt – an sich selbst – das simple Geheimnis hinter seiner Bewegung bzw. Bewegtheit aufzudecken: "Look, I'll show you. I'll show you. Now look. First my foot is up

here, see? [...] Then it's down here, understand? [...] Like this. [...] And this. [...] And that, see? [...] When I do it faster, I'm walking. Get it?" (ebd.: 00:28:46) In aller Deutlichkeit verweist er auf seine Füße, verharnt sogar in einzelnen Positionen (ebd.: 00:28:52, 00:28:56), um es auch dem allzu begriffsstutzigen Benchley verständlich zu machen. Donalds Ausführungen bedingen eine Abkehr von technischen Erklärungen, die den Weg von vielen sich nur unwesentlich voneinander unterscheidenden Einzelbildern zur Illusion eines Bewegungsflusses nachvollziehen, und verlagern zugleich den Fokus auf eine Hinwendung zu *anatomischen* Begründungen. Er betont, es gehe schlichtweg darum, einen Fuß vor den anderen zu setzen, und provoziert, indem er die Variable des Zeichentrickdaseins unberücksichtigt lässt, einen Verfremdungseffekt, der in letzter Konsequenz Fragen nach solch simplen Vorgängen wie dem Gehen, dem Durchschreiten des Raums als künstlich herbeigeführt, aber vor allen Dingen als irrelevant ausweist. Es handelt sich hierbei nicht um die Fragen, die es zu stellen gilt – nicht: Wie kommt Bewegung ins Bild?, sondern: Wohin geht er und warum? –, auch Donald lenkt nach seinen formalen Erläuterungen die Aufmerksamkeit auf diesen Umstand: "Now, in this picture, I'm a farmer, see? I'm going out to milk the cow." (ebd.: 00:29:13) Um sich, wenn auch etwas holprig, der freien Interpretation eines Gemeinplatzes zu bedienen: Wenn sich jemand, ein Ziel vor Augen, in Bewegung setzt, schaut nur ein Dummkopf (oder in diesem Fall: Benchley) auf dessen Füße – unabhängig davon, ob diese realfilmischer oder zeichentrickfilmischer Natur sind.

4.2. *The Story of the Animated Drawing* (Walt Disney, 1955)

Ein wenig widerspenstig mutet dieser spezielle Ableger der *Disneyland*-Serie an, wenn es darum geht, ihn in eine Reihe mit den bisher besprochenen und noch zu besprechenden Filmbeispielen zu stellen. Abgesehen von den in Gänze oder Kürze eingebetteten Filmen, die bereits im Rahmen dieser Arbeit Erwähnung fanden (*Humorous Phases of Funny Faces*, *Gertie the Dinosaur*, *The Tantalizing Fly*, *Steamboat Willie*, *The Skeleton Dance*, zudem Bobby Bumps und Felix the Cat in anderen Rollen), lässt sich *The Story of the Animated Drawing* auf keine Diskussionen und Interaktionen mit aufbegehrenden Zeichentrickfiguren ein, gestattet keine resignierten oder wütenden Blicke in die Kamera und hält sich mit plötzlichen Erweckungen weitestgehend zurück. Dennoch soll dieser Episode ein verdienter Platz zugestanden werden, nicht nur weil sie dankbarerweise Hilfestellung bei der Auswahl geeigneter Beispiele gab und das Grundgerüst für eine entsprechende Gliederung bereitstellte, sondern auch weil sich hinter dem mit ihrer Unterstützung unternommenen Versuch, eine Chronologie des frühen Zeichentrickfilms zu rekonstruieren und filmisch ansprechend zu präsentieren, die versteckte Absicht verbirgt, sich selbst – ausgehend von der gegebenen Erzählperspektive daher: Disney – innerhalb der eigens abgesteckten Zeitachse vorteilhaft zu positionieren. Da Disney sich der anspruchsvollen Aufgabe annimmt, die Geschichte des Zeichentrickfilms zu sortieren, repräsentative Vertreter auszuwählen und in eine geeignete Reihenfolge zu bringen, hat auch er bzw. *vor allem* er, so die implizite Logik, ein Anrecht darauf, sich den besten Platz inmitten all der Pioniere und Vorreiter zu sichern. In diesem Zusammenhang wird plausibel, dass das Augenmerk in diesem Fall nicht auf dem Leugnen der Kamera und ihres Vermögens, sich diverser Tricktechniken zu bedienen, liegt, mehr noch: Es wird auf sie verwiesen, etwa als Visualisierungshilfe, um das Bewegungspotenzial des achtbeinigen Wildschweins (Disney 1955a: 00:05:56) zu ergründen – "Now, if he'd [the cave man artist] been able to alternate these leg positions as we can with our cartoon camera, he would have achieved the miracle of animation." (ebd.) –, sodass sich die Rechtfertigungen, mit denen Leo-

nard Maltin seine Einleitungsrede spickt – “As in other such programs certain liberties were taken for the sake of showmanship.” (ebd.: 00:01:26) –, auf die folgenden Filmbilder nicht entlarvend auswirken, sondern im Grunde lediglich den Aussagen entsprechen, die Walt Disney *im* Film macht und die das ebenso simple wie fundamentale Geheimnis hinter der Produktion von Bewegtbildern enthalten: “But our camera can make it animated.” (ebd.: 00:07:05) Stattdessen scheint sich in der Tat eine bestimmte Positionierung der eigenen Kunst als zentral zu erweisen: In einer Rhetorik der Steigerung inszeniert Disney die eigenen Filme (im Wesentlichen: *feature-length cartoons*) auch qualitativ als Finale und behauptet in aller Selbstverständlichkeit eine Kausalität bzw. Genealogie, die von den frühesten Spuren der Menschheit (Höhlen- und Wandmalerei) unmittelbar zu seinen Zeichentrickfilmen führt. Dabei bedient er sich einer teleologischen Figur, wonach Kunst, statt sich selbst zu genügen und für sich selbst zu stehen, einer Zweckmäßigkeit unterliegt und – übertragen auf eine vorgebliche Kino-Teleologie – letztendlich immer auf das Kino hinausläuft. Disney formiert eine *Geschichtsmacht* und begünstigt die Entwicklung des Bewusstseins bzw. des Anspruchs, mit dem, was er tut, mit den Filmen, die er produziert, Geschichtsschreibung zu betreiben und Erzeugnisse hervorzubringen, über die die Menschen, so das kategorische Urteil, noch in Jahrzehnten sprechen werden – eine Anmaßung, die sich bewahrheiten sollte. Als Neuheit kommt im Falle der vorliegenden Episode hinzu, dass der Vorgang der Behauptung eines standesgemäßen Platzes in der Geschichte in der Filmerzählung mitverhandelt wird, es wird eine bewusste Setzung vorgenommen.

Ein Buch, von dem Disney *behauptet*, es handle sich um *The Art of Animation*²², Leonard Maltin jedoch betont, es habe zu diesem Zeitpunkt lediglich als Projekt vorgelegen (“And the book Walt refers to [...] didn’t yet exist” – ebd.: 00:02:00), dient ihm dabei sowohl als Kohärenzstiftendes – er nutzt einzelne Kapitel einschließlich entsprechender Großaufnahmen (ebd.: 00:27:29), um durch das Programm zu führen, seine Ausführungen ein- bzw. zu ihnen überzuleiten – als auch beglaubigendes Instrument. Das Buch als physisches Objekt verweist vor allem in seiner Funktion als Antagonist zum frivolen Fernseher auf Ernsthaftigkeit und Standardisierbarkeit, auf ein grundsätzliches *Bücherwissen*, das aufgrund seiner Statik zwar Gefahr läuft, als Gegenentwurf zu Spontantität, Kreativität und „genialen Würfeln“, für die Disney-Mitarbeiter als besonders prädestiniert galten, (miss)verstanden zu werden, jedoch darüber hinaus stets den Status als verlässliche und seriöse Quelle für sich beansprucht und betont “that the Disney studio’s products are not the disposable commodities of pop culture, but artifacts worthy of remembrance” (Anderson 2000: 25). Zuweilen macht es den Eindruck, als würde Disney aus dem Buch, von dem bekannt ist, dass es zu diesem Zeitpunkt noch nicht in der beschriebenen Form existierte, vorlesen, zitieren. Wenn er, das aufgeschlagene Buch vor sich auf dem Tisch, bei der Erwähnung von *Steamboat Willie* verkündet “[a]udiences were astonished to see drawings apparently making their own sounds” (Disney 1955a: 00:27:39), möchte man ihm diese Einschätzung, um die es sich bei einer solchen Formulierung zweifellos handelt, ebenso widerstandslos glauben wie schlichte chronologische oder biografische Tatsachen. Sie erscheint in der Tat lohnenswert, diese Vermengung des unsteten Fernsehmediums mit der Beständigkeit eines Buches.

Liest man nun parallel das 1958 erschienene und von Bob Thomas verfasste *tatsächliche* Werk mit dem Titel *The Art of Animation*, stößt man zweifellos auf Übereinstimmungen mit dieser

²² “Now, we in the profession know that we owe a debt of gratitude to our forerunners, and it is to these pioneers that we dedicate this program on the history of the animated drawing. Their story is part of what is contained in this book – *The Art of Animation*. Compiling this volume has been a pet project with us here at the studio. It took considerable time and careful research. Herein, you can read about the artists who dreamed and experimented, had their failures and successes, but somehow never gave up trying to breathe life and movement into the inanimate picture. In effect, this is a history of our craft.” (Disney 1955a: 00:04:58)

oder anderen *Disneyland*-Episoden bzw. Filmen mit ähnlichem Anspruch: Das achtbeinige Wildschwein (Thomas 1958: 8), das zum Sinnbild des Wunsches nach Darstellbarkeit von Bewegung wurde, prangt auf der ersten Seite, begleitet von einer ägyptischen Wandmalerei und da Vincis Schema menschlicher Proportionen (ebd.: 9) – laut Disney ebenfalls ausgewiesene Vorläufer der Animationskunst (vgl. *The Story of the Animated Drawing*). Ebenso werden der Abteilung für Soundeffekte (“A great crash might be reproduced by tumbling a ten-foot pile of crates and drums.” – ebd.: 69 → vgl. *The Reluctant Dragon, A Day in the Life of Donald Duck*), der *Multiplane Camera* (ebd.: 122 bis 125 → vgl. *The Reluctant Dragon, Tricks of Our Trade*), den zugunsten überzeugender Zeichenfilmeffekte betriebenen Studien (künstlich erzeugte Schlammbblasen als Vorlage für überzeugende “lava effects” – ebd.: 155 → vgl. *Tricks of Our Trade*) und dem Farblabor (ebd.: 175 → vgl. *The Reluctant Dragon, A Day in the Life of Donald Duck*) Absätze oder ganze Kapitel gewidmet. Auch der Umstand, dass Walt Disney(s Geist) in jeder dieser Abteilungen vertreten ist (vgl. *The Reluctant Dragon*), findet eine schriftliche Entsprechung: “A normal day in the life of Walt Disney finds him all over the studio, visiting sound stages, listening to musical recordings, watching new films in a projection room, sitting in on story sessions, looking at storyboards.” (ebd.: 179) Sogar das vielen *Disneyland*-Episoden zugrundeliegende Bestreben, den *Eindruck* eines unmittelbaren und authentischen Einblicks in Vorgänge, die dem Zuschauer im Normalfall verwehrt blieben, zu erwecken, wird in *The Art of Animation* verarbeitet und äußert sich durch das Nahelegen wörtlicher Nacherzählungen (“Walt and the others gathered outside in the hall. Bits of their conversation: [...]” – ebd.: 32, “Here are excerpts from some of them [long meetings of the Disney creators]: [...]” – ebd.: 51) und das Vermitteln des Gefühls, als Leser *vor Ort* dabei zu sein (“The scene is an office in the Animation Building at Walt Disney Studios in Burbank. The office is littered in the manner that only artists can accomplish [...]” – ebd.: 12, “[Frank Thomas] lays aside a sketch he is drawing and answers some questions for an inquisitive visitor.” – ebd.: 36).

Deutlich wird dennoch – trotz aller Bemühungen, wörtliche Rede und detailreiche Beschreibungen zu gebrauchen, um Nähe zu erzeugen und über die Künstlichkeit des Arrangements hinwegzutäuschen –, dass es sich bei *The Art of Animation* um die schriftliche Nachstellung von Szenen handelt, die zur Etablierung eines bestimmten Bildes des Disney-Studios beitragen, um eine Filmerzählung zwischen zwei Buchdeckeln. Und auch *The Story of the Animated Drawing* wird zum Inbegriff des Nachträglichen und Quartier für Nachbildungen: Dem nachanimierten Wildschwein wird unterstellt, es sei *in Bewegung gedacht* worden – eine nachträgliche Interpretation, die ebenso zugunsten einer beinverdoppelnden Mutation hätte ausfallen können. Bei den augentäuschenden und Bewegung imitierenden Apparaturen des 19. Jahrhunderts, die Disney als Wegbereiter des frühen Zeichentrickfilms anführt – das Thaumatrope (Disney 1955a: 00:07:40), das Phenakistiskop (ebd.: 00:08:44) und das Zoetrop (ebd.: 00:10:09) –, handelt es sich natürlich um sorgfältige Nachbauten, die ein Prinzip aus vergangenen Tagen verdeutlichen. Die Thematisierung von Émile Reynauds *Théâtre Optique* durchläuft sogar mehrere Ebenen der Nachstellung: Disney verweist auf eine Maschine, seine Moviola (ebd.: 00:10:46), mit der er einen Film abzuspielen gedenkt, der wiederum Reynauds Erfindung *nachstellt* – “Now, here on my movieola, I have a film that reenacts the story of Émile Reynaud and his remarkable théâtre optique.” (ebd.: 00:10:45) –, ein Film (Reynauds *Théâtre Optique*-Film) im Film (filmische Nachstellung von Reynauds Geschichte) im Film (*The Story of the Animated Drawing*). Bei der *Gertie the Dinosaur*-Vaudeville-Version handelt es sich ebenfalls um “a vivid and accurate recreation” (ebd.: 00:01:03) und der etwas gealterte Oliver Wallace (ebd.: 00:23:54), der anhand von Max Fleischers *The Tantalizing Fly* demonstrieren soll “how the theater organ was used to create the

music and sound effects for silent pictures” (ebd.: 00:24:27), stellt sich selbst “[t]hrough the magic of makeup” (ebd.: 00:23:53) in jüngeren Jahren nach (ebd.: 00:24:22), um besagten Film auch optisch seiner Zeit gemäß am Klavier begleiten zu können. Vor allen Dingen praktiziert *The Story of the Animated Drawing* aber eine auf Nachstellungen basierende Geschichtsschreibung, schafft kausale Berührungspunkte zwischen der Vergangenheit und der eigenen Kunst und nutzt dabei die *Nachstellbarkeit* der Vorgängerwerke als Argument für gemeinsame Nenner und die eigene Berechtigung, sich im Vorhinein inmitten besagter und *zukünftiger* Pioniere zu positionieren. Es gilt, Disneys Kunst, noch bevor sie in die Geschichtsbücher eingehen konnte, als geschichtsträchtig zu markieren, und mit dem Selbstbewusstsein der Eingeweihten schon im Voraus eine sichere Abgeschlossenheit anzumelden, sodass endlich von einer praktikablen Futur II-Form gesprochen werden kann: Disney wird *Geschichte geschrieben haben*.

4.3. *A Day in the Life of Donald Duck* (Walt Disney, 1956)

Ein Imagefilm für eine Zeichentrickfigur – natürlich muss auch ein solcher Erwähnung finden, wenn von Belebungsmechanismen und Belebtheitsfantasien die Rede ist. Donald Duck spielt erwartungsgemäß die Hauptrolle in einem Film, der sein Leben zum Vorbild nimmt, und okkupiert dabei das realfilmische Setting, ohne eine mögliche Assimilation auch nur in Erwägungen zu ziehen. Stattdessen kann von der vollständigen Übernahme einer Welt gesprochen werden, die schon längst seine eigene geworden ist. Der Erzähler legt eine falsche Fährte aus, die auf Zurückgezogenheit und Bescheidenheit schließen lässt: “Now, Donald, like any other average cartoon character, lives a simple, unassuming life in a quiet residential section of Beverly Hills. He resides in a modest little cartoon house and he drives to work in a modest little cartoon car.” (Disney 1956a: 00:01:13) In Wirklichkeit stört ein Cinderella-Schloss das einheitliche Landschaftsbild (ebd.: 00:01:26), während Donald unter Missachtung der realfilmischen Konventionen der Schwerkraft und aller Verkehrsregeln die Straßen (ebd.: 00:01:31) und Luftwege (ebd.: 00:01:40) auf äußerst eigenwillige Weise für sich nutzbar macht. Dennoch wird sogleich eine Rechtfertigung mitgeliefert: “And if he seems a bit reckless, you must remember Mr. Duck drives with a cartoon license.” (ebd.: 00:01:34) Auch sein im Parkverbot abgestelltes Auto in Verbindung mit einem die Arme abwartend in die Hüften stemmenden Ordnungshüter (ebd.: 00:01:46) zieht für ihn keine Konsequenzen nach sich, weil er – dank der Vorzüge im Zuge offenbar auch in dieser Welt gültiger Zeichentrickregeln, immerhin lässt sich alles zeichnen und somit auch alles *besser* zeichnen – das Fahrzeug einfach zusammenfallen und unter seinem Hut verstauen kann. Weiterhin fallen innenarchitektonische Modifikationen auf – etwa der exakt auf seiner Höhe angebrachte Zusatzknopf zu seinem Büro (ebd.: 00:02:01) –, die deutlich machen, dass die real(filmisch)e Welt auf ihn eingestellt und bereit für ihn als ein Star unter ihresgleichen ist. Notwenige Anpassungen betreffen in der Regel seine Physis, nicht jedoch ihn als *Person*, muten allerdings zugleich provisorisch an – der unter seinem Namen prangende Stern (ebd.: 00:02:11), den Donald stolz poliert, fällt ab, nachdem die Tür zugeschlagen wurde – und verweisen darauf, dass eine Gleichstellung zwar möglich ist, sich aber jederzeit revidieren, *zurückzeichnen* lässt: Im Zweifelsfall kann Donald nicht belangt werden, er wird sich nie mit solch weltlichen Belangen wie Strafzetteln auseinandersetzen müssen, und ob dies angesichts seiner intendierten und weitestgehend durchaus akzeptierten Gleichwertigkeit akzeptabel ist, wird offengelassen. Sein Büro könnte fraglos untervermietet oder umfunktioniert werden, er befindet sich in der Probezeit, muss erheitern und den Ansprüchen des Showbusiness genügen, um *einer von ihnen* zu bleiben.

Dennoch kann *A Day in the Life of Donald Duck* unzweifelhaft als Gesamtzugeständnis an die Beliebtheit von Zeichentrickcharakteren betrachtet werden, Donald durchschreitet den stofflich andersartigen Raum voller Selbstbewusstsein und grüßt fröhlich alle ihm auf seinem Weg begegnenden Realfilmer (ebd.: 00:01:58) – die Interaktion ist lückenlos, der Hybridcharakter ausgereizt.

Trotz dieser unmissverständlichen Setzung wird Donalds mehrfach belegte Existenz, sein Menschen- und Entendasein, offen verhandelt. Wie ein vorweggenommener „Makel“ wird letzteres, um nicht in einem ungünstigen Augenblick darauf reduziert werden zu können, als *eine* Facette einer komplexen Persönlichkeit ausgespielt. So spricht etwa aus Donalds Reaktion auf eine von einem Fan postalisch an ihn gerichtete Frage – “Dear Donald, why do you have webbed feet?” (ebd.: 00:02:48) – ein tief verwurzelt Selbstverständnis als Ente: “Because I’m a duck, you little smart aleck!” (ebd.: 00:02:53) Und auch der nächste Brief – “Dear Donald, I can’t understand a word you say!” (ebd.: 00:03:11) – zieht Fragen nach solcherlei Unterscheidungen nach sich, Donald verlangt – eine recht eigenwillige Formulierung gebrauchend: “Send my voice in here!” (ebd.: 00:03:18) – nach dem Urheber seiner Stimme und meint damit Clarence Nash. Schauspieler und Synchronsprecher treffen aufeinander (ebd.: 00:05:05) und es entspinnt sich ein grotesker Dialog, dessen Grundlage der schriftliche Vorwurf der undeutlichen Artikulation bildet: “Read this!” (Donald Duck) / “Can’t understand me?” (Clarence Nash) / “*Me*, you fathead!” / “Oh, can’t understand you! Must be that fat beak of yours. Can’t mouth the words right.” / “Why, you pigeon brain, you just don’t articulate!” / “Oh, yeah? Well, listen to this ... Peter Piper picked a pack of pickled peppers!” / “Phoey! Can’t understand you myself!” (ebd.: 00:04:01) Zugehörigkeiten und Personalpronomen geraten durcheinander, sodass sich auf der tendenziell entenreicheren Seite Fragen nach dem Status ergeben. Clarence Nash nutzt den wunden Punkt und spielt auf Donalds „Restdasein“ als Ente auf dem potenziellen Weg zur Menschwerdung, das er nie in Gänze wird ablegen können, an, erinnert ihn im Streit höchst unprofessionell an seinen vermeintlichen Ursprungs- und/oder Bestimmungsort: “Aw, go jump in the lake!” (ebd.: 00:05:13) Dennoch vermag auch ein solcher Tiefschlag sogleich von einer Drohung, die Donald ausspricht, überschattet zu werden: “I’m gonna get me a new voice!” (ebd.: 00:05:53) Einer solchen Aussage entsprechend wird die Stimme zu etwas von außen Auferlegtem, zu etwas, das man sich beliebig überstreift, einer Empfehlung des Managements, sodass sogar die aus dem Umstand, dass sowohl Duck als auch Nash mit Donalds offizieller Stimme sprechen, erwachsende Paradoxie hinter der Möglichkeit verschwindet, dass es sich bei seinem so charakteristischem Quaken tatsächlich *nur* um eine von einem Synchronsprecher erdachte Interpretation seiner Rolle handeln könnte, während seine *echte* Stimme als wohlgehütetes und in der Filmpraxis eventuell weniger rentables Geheimnis einzuschätzen wäre. In einer der Folgeszenen probiert Donald trotz gegenteiliger Ankündigung einige zuvor von Clarence Nash an ihn gerichtete Worte in einem neuen Kontext aus (“What a beautiful morning for the little creatures.” – ebd.: 00:11:36) und muss offenbar feststellen, dass sie ihm stehen. Dass sie von einem anderen stammen, tut der Tatsache, dass er als Star betrachtet wird und entsprechende Allüren an den Tag legt, keinen Abbruch: Als es darum geht, ein neues Lied zu beurteilen, wird Donald erst hellhörig, als sich herausstellt, dass es ihn zum Thema hat und auf “terrific drawings” (ebd.: 00:06:18) basiert, die ihm seine “little friends [...] from all over the world” (ebd.: 00:06:21) zugeschickt haben. Auch die Idee zu einem neuen Film mit ihm in der Hauptrolle endet nach diversen Versuchen, ihm Co-Schauspieler zur Seite zu stellen, mit einem egozentrischen Fazit seinerseits: “Get this straight! I want to be the only one in it!” (ebd.: 00:13:30) An dieser Stelle wird zudem deutlich, dass Donalds Verselbstständigung sich ihrerseits so sehr zur Selbstständigkeit entwickelt hat, dass Do-

nald denjenigen, die ihn erschaffen, Anweisungen zu geben beginnt. Bereits bei seiner Ankunft lassen die Story-Männer, als er eintritt, alles stehen und liegen, rücken ihm einen Sessel zurecht und lesen schnell zusammengeknülltes Papier vom Boden auf. Alle sind darauf bedacht, dass es ihm an nichts fehlt, und erfüllen ihm jeden Wunsch, von musikalischer Untermalung (ebd.: 00:12:21) bis hin zu diversen Statisten, die kurz nach ihrer Nennung *herbeiskizziert* werden und als Zusatzzeichnungen auf dem Storyboard erscheinen (ebd.: 00:12:47), bis die Kombination aus Zeichnen, Anpinnen und angesichts von Donalds Ideen begeistert Nicken in Chaos ausartet (ebd.: 00:13:14). Tatsächlich scheint diese Szene nicht so wie die anderen einer allzu strengen Regie und einem ebensolchen Drehbuch zu unterstehen, sie *kann* aufgrund des Gewirrs der Gesprächsfetzen, Bewegungen und Zeichnungen, denen jede Systematik abgeht, und des Zusammenkommens verschiedener Charaktere (Donald und fünf Männer), die sich nie restlos aufeinander *abstimmen* lassen, nicht in exakt dieser Form zuvor erdacht worden sein. Stattdessen ist es vielleicht der gezeigte kollektive Arbeitsprozess, der das Anarchische des Zeichentrickfilms ausmacht und eine Durch- bzw. Nachlässigkeit bedingt, die Donald hier nutzt, um zu sehen, wie weit er als Zeichentrickfigur, die er trotz allem noch ist, gehen kann – offensichtlich durchaus weit, da ihm nicht nur Schmetterlinge, Vögel und Häschen an die Seite gestellt werden (ebd.: 00:12:47), ebenso Pluto, seine Neffen und die Chipmunks (ebd.: 00:12:55), mit denen er sich oftmals die Hauptrolle teilt, sondern auf seinen Wunsch hin sogar Pinocchio (ebd.: 00:12:59), obwohl dieser in Donalds Universum nicht richtig aufgehoben zu sein scheint.

Trotzdem unterliegt dieser Ausbruch von Eigensinn letztendlich Donalds professioneller Schauspielkunst, bleibt eine episodische Erscheinung, denn obwohl er den Film, der nach Abzug all der überzähligen Zeichnungen und Akteure übrig bleibt (*Drip Dippy Donald*), schon kennt, 1948 in ihm mitgespielt hat (*A Day in the Life of Donald Duck* entstand 1956), bleibt er anstandslos in seiner Rolle, mimt den ungeduldigen Empfänger neuer Informationen (“How about that drip of water?” – ebd.: 00:14:22) und täuscht auf diese Weise darüber hinweg, dass die Herstellung sowohl des Storyboards als auch des Films neu inszeniert bzw. nachgestellt werden musste. Auch bei einem weiteren Film, *Good Scouts* (1938), der im *Projection Room* vorgeführt wird und ihn kaum überraschen dürfte, gibt er sich der Illusion der Neuausstrahlung hin und lässt sich voller Erwartung (ebd.: 00:40:39) auf das Geschehen auf der Leinwand ein. Bei all diesem schauspielerischen Ehrgeiz, der im Umkehrschluss unzweifelhaft auf eine Persönlichkeit verweist (denn wenn einem Schauspieler kein echter Kern zugrundeläge, würde es sich bei seiner Schauspielkunst notwendigerweise um das echte Leben handeln müssen), fällt auch der Umstand, dass Donalds Farbe verläuft (ebd.: 00:30:04) – ein Fauxpas, der der Perfektion und Zufallsfreiheit des Zeichentrickfilms Authentizität entgegensetzt –, er im Zuge dessen einen “repaint job” (ebd.: 00:30:11) benötigt und dadurch an sein Zelluloiddasein erinnert wird, kaum ins Gewicht. Zwar wird er zum Trocknen auf einer Wäscheleine aufgehängt (ebd.: 00:31:00) und empfindet diesen Zustand als “very humiliating” (ebd.), jedoch müssen schließlich auch realfilmische Schauspieler stillhalten, wenn sie sich in der Maske aufhalten. Nach einigen Hinweisen auf die vielen Farben, die in einem Donald Duck-Film zum Einsatz kommen, bemerkt auch Donald selbst: “I’m very expensive.” (ebd.: 00:31:14) Er durchschaut die Ursprünge der eigenen Wirkungsmacht (seine Stimme, seine Farben, seine Wutausbrüche) und die Mechanismen, die der Vermarktung seiner Person und seiner Produkte vorausgehen, gewinnt dadurch an Mehrdimensionalität und qualifiziert sich auf diese Weise nicht nur für (weitere) Filmrollen, sondern ebenso für die Wirklichkeit. Donald beherrscht nicht nur die Kunst des Schauspiels, sondern weiß sich zudem zu verkaufen, beschränkt sich daher meist bewusst auf die Verkörperung des stets reizbaren Wüterichs, weil es diese Rolle ist, die die Zuschauer sehen wollen und (für) die er entsprechend *lebt*.

4.4. *The Plausible Impossible* (Walt Disney, 1956)

Bereits der Titel dieser *Disneyland*-Episode verspricht einen geeigneten Abschluss, verkörpert er immerhin jenes entscheidende Prinzip, das den Zeichentrickfilm in die Sphären des Verifizierbaren erhebt. Denn *eigentlich* – dieser kleine „Rückschritt“ sei auch auf den letzten Metern gestattet – sind Zeichentrickfiguren zunächst unbelebt, sogar Disney spricht es offen aus: “Their problem is that they are not real individuals.” (Disney 1956c: 00:16:32) Dennoch handelt es sich hierbei, wie es scheint, um kein allzu gewichtiges Hindernis, denn der *Trick* besteht lediglich darin, etwas Unmögliches mit der nötigen Dosis Plausibilität, deren Gestalt bzw. Gehalt im Grunde frei wählbar ist, zu versehen. Es geht um ein Spiel mit Variablen, um einen vagen Konjunktiv, der genügt, um die aberwitzigsten Behauptungen aufstellen und zumindest in der Theorie beglaubigen zu können. Disney formuliert es, wie folgt: “The *Plausible Impossible* means ‘taking something that is against the laws of nature, something impossible, and making it appear rational and acceptable – in short: plausible.’” (ebd.: 00:03:57)²³ Diese „Erklärung“, die Methoden zunächst ausspart, überträgt er unter Zuhilfenahme einer grasenden Zeichentrickkuh (ebd.: 00:07:23) auf den animierten Film: “Impossible cartoon actions will seem plausible if the viewer feels the action he is watching has some factual basis. For example, the idea that pulling a cow’s tail could ring a bell hanging on her neck may seem far-fetched, but it has some basis in fact.” (ebd.: 00:07:15) Zur Kuh gesellt sich ein gezeichneter Fingerzeig, der als Verweis auf die von Disney genannten Stellen dient (z.B. ebd.: 00:07:34): “There is an anatomical connection between the bell *here* and the tail *here* – that is, the spinal column. And so, it seems entirely plausible that pulling her tail would ring the bell.” (ebd.: 00:07:32) Die Einfachheit der Argumentation ist entwerfend und entsprechend angelegt, die simplen und kurz gefassten Ausführungen samt der hinzugefügten Linie, die als schematische Visualisierungshilfe eine Verbindung zwischen der Glocke und dem Kuhschwanz schafft (ebd.: 00:07:40), bieten nur wenig Angriffsfläche. Zur Authentizität, die aus der erreichten Plausibilität erwächst, trägt außerdem der Eindruck bei, dass die Kuh in ihrer *natürlichen* Umgebung, bei der es sich zufällig um eine von Disney behauptete Buchseite handelt (ebd.: 00:07:23), bei einer *natürlichen* Tätigkeit, dem Gras, unterbrochen wird. Vor dem sie filmisch okkupierenden Zoom-In kaut sie lediglich – die Augen geschlossen und der plötzlichen Aufmerksamkeit nicht gewahr – vor sich hin, ist daher beim Anblick der körperlosen Hand, die an ihrem Schwanz zieht, außerordentlich überrascht (ebd.: 00:07:45), lässt sich die Schikane schließlich nicht mehr gefallen und drückt die übergriffige Hand mit einem Hinterbein zu Boden (ebd.: 00:08:14). Ganz nebenbei wird auf diese Weise nicht nur die läutende Glocke im Zuge eines wiederholt in die Länge gezogenen Schwanzes plausibel, sondern ebenso die Vorstellung, dass die Kuh auch grasen würde, wenn Disney sie *nicht* zu Demonstrationszwecken heranzöge. Seine Worte kommen *hinzu* und werden zu Anweisungen, sie sind es, die eine vormals natürliche Situation in eine künstliche verwandeln.

Auch die folgenden Szenen täuschen, da sie den Unterschied zwischen Sein und Handeln nicht offenlegen, im Grunde nur vor, dass Bemühungen unternommen werden müssten, um Zeichen-

²³ Für diese „Definition“ zieht Disney im Übrigen erneut *The Art of Animation* zurate, obwohl er sich nun nicht einmal mehr bemüht, die Lüge mithilfe vager Formulierungen als sprachliche Nachlässigkeit auszugeben; stattdessen wirbt er offen für ein Druckerzeugnis, das (noch) nicht existiert und in dieser Form auch nicht existieren wird: “I’m quoting from our book *The Art of Animation*. Herein, we have tried to answer the questions of not only those who are merely curious about animation but also those serious students who wish to go deeper into the subject. One entire chapter is devoted to the *Plausible Impossible*.” (Disney 1956c: 00:04:07) Es folgt, wie zum Beweis, die Großaufnahme einer „Buchseite“, auf der in großen Lettern eine Kapitelüberschrift prangt (ebd.: 00:04:26), die es im *echten* Buch nicht gibt, auf die Disney jedoch konkret anspielt.

trickfiguren einer unwiderlegbaren Belebung zu unterziehen. Die *Plausible Impossible*-Beispiele, darunter einige Klassiker wie das *Squash and Stretch*-Prinzip, die Disney anhand kurzer Filmsequenzen mit Mickey Mouse in der Hauptrollen vorstellt²⁴, machen Mickeys Handlungen plausibel, betonen auf diese Weise, dass seine Handlungen plausibel gemacht werden *müssen*, greifen dabei aber seine Persönlichkeit bzw. die Glaubwürdigkeit seiner Persönlichkeit nicht an. Erneut siedelt sich das *Eigentlich*-Plausible, das *Entscheidend*-Plausible im Hintergrund an: Mickey wird dadurch, dass nicht er als Persönlichkeit es ist, der plausibilisiert werden müsste, als ebensolche plausibel. Ähnlich verhält es sich mit Disneys Rede, die den Kurzfilm *Thru the Mirror* (1936), eine Mickey Mouse-Variante des Lewis Carroll-Klassikers *Through the Looking Glass* (1871), einleiten soll. Er betont, es ginge um “the trick of giving life to inanimate objects” (ebd.: 00:09:47) und dass “by their very nature it’s impossible for inanimate things to have life” (ebd.: 00:09:52), dennoch sei besagter Film entstanden “where the laws of nature were suspended and anything could happen. Here, the *Plausible Impossible* was the order of the day.” (ebd.: 00:10:20) Disney spielt, wenn er von unbelebten Objekten spricht, die auf zwar wundersame, aber ebenso plausible Weise belebt werden, nicht etwa auf Mickey an, sondern auf Sessel (ebd.: 00:10:30), Nussknacker (ebd.: 00:11:00), Telefone (ebd.: 00:11:33) und Spielkarten (ebd.: 00:14:25, 00:15:19) – ein erneutes Zugeständnis an die *ohnehin* belebte Maus.

Die Hauptrolle in dieser Episode beansprucht jedoch erneut Donald Duck für sich, der gemeinsam mit Walt Disney dessen Schreibtisch als Bühne nutzt. Abermals bedient man sich der Geste des vermeintlichen Offenlegens von Produktionstechniken, gepaart mit einer vorgeblich unerwarteten und ungeplanten Auflehnung seitens der gezeichneten Figur. Offen spricht Disney das Problem der Künstlichkeit, des Mangels an Persönlichkeit, über das es geschickt hinwegzutäuschen gilt, an und deckt zudem das „Geheimnis“ hinter dem Bleistift auf, den er, um zu demonstrieren, auf welche Weise Zeichentrickfiguren zur Darstellung gelangen, auf ein Blatt Papier legt (ebd.: 00:16:44) und der plötzlich zugleich *gezeichnet* und *zeichnend* auftritt, sich verselbstständigt und Donald zu Papier zu bringen beginnt (ebd.: 00:16:49): Bei der Belebung des hölzernen Zeichenutensils handelt es sich um ein bewusst eingesetztes Manöver. Oder, um es in Disneys Worten zu sagen: “Oh, by the way, this pencil you are watching is in itself a plausible impossibility.” (ebd.) Donald seinerseits kennt die *alten Tricks* und betrachtet im noch unvollendeten Zustand ausgiebig die eigene in Entstehung begriffene Gestalt (ebd.: 00:16:51) und erspart Disney dadurch umständliche technische Erläuterungen. Statt nämlich im Zuge geäußerter Grundsätze – “Animation gives movement which, in turn, gives life to the drawing.” (ebd.: 00:17:02) – auf die Arbeit hinter den Kulissen und die selbst Donalds Minimalbewegungen zugrundeliegende Fülle von anzufertigenden Zeichnungen zu verweisen, überträgt Disney Donald diese Aufgaben, der sich, wie es den Anschein erweckt, aus eigenem Antrieb bewegt und auf diese Weise jene belebende Bewegtheit demonstriert. Auch die Folgeszene verläuft nach demselben Muster: Disney verkündet, der Ton sei ebenfalls elementar, wenn es darum ginge, eine gezeichnete Figur plausibel erscheinen zu lassen, passenderweise nutzt Donald dieses Stichwort, um im Zuge des Kitzels,

²⁴ “Another important factor in making cartoon action believable is correctness of sensation. When an elevator starts up suddenly, we feel as though our bodies actually squash. So in our cartoon Mickey’s body really does squash – and stretch. Now let’s take Mickey to the mountains on a windy day. Here’s a different impossibility. It’s based on two plausibilities – one psychological, the other physical. First is the idea that Mickey won’t fall until he realizes he is only standing on thin air. And second, if he scrambles hard enough, he might get sufficient traction in the air to get back to safety. And here [auf einem Schiff, an dessen Mastspitze Mickey mithilfe eines Seils zu gelangen versucht], the principle of momentum is involved. If Mickey builds up enough speed, it seems quite plausible for him to keep right on climbing even after he has come to the end of his rope. And finally, on the baseball diamond with Mickey on the pitcher’s mound. When he winds up to throw the ball, if his action is vigorous enough, it might very plausibly take him up into the air like a helicopter.” (Disney 1956c: 00:08:14)

den der seinen Bauch weißende Stift verursacht (ebd.: 00:17:16), in der für ihn charakteristischen Weise zu kichern. Weiterhin sei “an appropriate voice” (ebd.: 00:17:19) ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu Plausibilität, Donald stimmt zu und liefert zugleich einen Beweis für diese Behauptung: “Oh, that’s very, very true.” (ebd.: 00:17:20) Da Donald nun ohnehin über das Vermögen, sich zu bewegen und zu sprechen, verfügt, liefert er diese für Disney und dessen filmische Unternehmung durchaus rentable Übereinstimmung im Grunde unentgeltlich; offiziell war es letztendlich der Zufall, der einem Timing zugetan war, das Disneys *Plausible Impossible*-Ausführungen begünstigte, und Donald im *richtigen* Moment lachen und sprechen ließ. Hingegen geht der (voraussichtlich) *bezahlten* Arbeit eine im Gewand einer Höflichkeitsformel auftretende formelle Frage voraus – “And now, Donald, would you mind helping with a demonstration?” (ebd.: 00:17:25) –, deren Bejahung (“Oh, sure, I’d be glad to.” – ebd.: 00:17:29) ein Machtgefälle bedingt und Disney die uneingeschränkte Verfügungsgewalt über Donald überträgt. Während dieser mit einem freundschaftlichen Geplänkel bzw. mit einer Plattform für seine künstlerischen Darbietungen rechnet – er beginnt, *Mary Had a Little Lamb* zu rezitieren –, wird die Präsentation überzeugender Soundeffekte zur physischen und psychischen Schikane. Als Erklärung für das Geräusch, das der Donalds Kopf einen Schlag versetzende Bleistift verursacht (ebd.: 00:17:56), wird zuvor wenig schmeichelhaft auf einen Mangel an Intelligenz als Grundlage für einen im Normalfall unmöglichen Laut angespielt: “Now, we all know that a head isn’t really hollow but it is this idea which lends plausibility to a sound like this.” (ebd.: 00:17:48) Obwohl weiterhin bekannt ist “that a head can’t sound like a gong” (ebd.: 00:18:00), behauptet Disney, dass “a heavy enough instrument can really make your head ring” (ebd.: 00:18:03), und lässt Donalds Kopf zu diesem Zweck mit einem auf die Schnelle herbeigezeichneten Gongschlägel (ebd.: 00:18:04) traktieren (ebd.: 00:18:07). Ein besonders *gewichtiger* Gegenstand, etwa “something weighting three or four tons” (ebd.: 00:18:15), sei wiederum imstande “some very plausible effects both audible and visual” (ebd.: 00:18:18) hervorzurufen: Ein an einem Seil befestigter Safe wird gezeichnet (ebd.: 00:18:16) und über Donald abgeworfen (ebd.: 00:18:32) und – “Now, let’s run the film back and hear that interesting sound again.” (ebd.: 00:18:34) – *erneut* abgeworfen. “[T]he pictorial result of our experiment” (ebd.: 00:18:45), die zweite Ebene aller Plausibilitätsbemühungen, besteht in einer zu einem Akkordeon zusammengefalteten und passende Geräusche von sich gebenden – denn: “This visual accordion effect naturally demands an accordion sound.” (ebd.: 00:18:51) – Ente (ebd.: 00:18:49), Donald muss, einem uralten Zeichentrickfluch gleich, die Schmach der Zweidimensionalität über sich ergehen lassen. Trotzdem schickt Disney sich an, die Reihe der Misshandlungen fortzusetzen (“Now, here’s an unusual effect. When a character is shot out of a cannon ...” – ebd.: 00:19:07), das entsprechende Objekt wird gerade zeichnerisch fertiggestellt (ebd.: 00:19:09), als Donald sich vermeintlich unvorhergesehen zur Weigerung entschließt und flieht, die papierene Peinigungsstätte verlässt und sich unter Disneys Schreibtischunterlage versteckt (ebd.: 00:19:18) – “More punishment? Ha! Let him do it himself!” (ebd.) Auch Disneys Mahnung zur Pflichterfüllung, die auf einen mündlichen (eine Erinnerung an Donalds Worte des Einverständnisses: “Oh, sure, I’d be glad to.” – ebd.: 00:17:29) und gegebenenfalls auch schriftlichen, sich jedoch nicht im Filmbild ansiedelnden Vertrag zurückgeht (“Donald, the people are waiting.” – ebd.: 00:19:37) lockt ihn nicht aus seinem Versteck hervor, zwar blickt er kurz in die Kamera (ebd.: 00:19:42), weil er dort sicherlich besagte *people* erwartet, gibt sich allerdings hartnäckig, wenn es um die Fortführung seiner Meuterei geht: “Ha! Let ‘em wait!” (ebd.: 00:19:40) Vorgeblich lässt Disney Donald seinen Willen, tarnt die Abkehr von ihm als Entgegenkommen (“OK, Donald. I guess we’ll just have to go ahead without you.” (ebd.: 00:19:43), ändert jedoch seinen Kurs und verwandelt die folgende Demonstration in eine Annehmlichkeit

(“Now next, we’ll have a dining room table full of lots of good things to eat.” – ebd.: 00:19:46), die Donald aufgrund seines Ungehorsams verwehrt bleibt. Als der unglückselige Enterich der neuen Situation gewahr wird, verlässt er sein Versteck und beobachtet den übergroßen Stift voller Vorfreude bei der *Zubereitung* der Speisen (ebd.: 00:20:09), erwartet offensichtlich eine Entschädigung für die vorangegangenen Qualen, jedoch: “Actually, it would be impossible for any one person to eat all this. [...] And since Donald absolutely refuses to demonstrate how this can be plausibly achieved [...], we’ll just have to find somebody else.” (ebd.: 00:20:18) Donalds Einwand (“Oh, never mind, Walt. I’d be glad to do it.” – ebd.: 00:20:31) muss unbeachtet bleiben, weil ein Übergang zum nachfolgenden Zeichentrickfilm (*Donald’s Cousin Gus*, 1939) benötigt wird: “So, we’ll call on Donald’s cousin Gus Goose, who I am sure can show us just how plausible and impossible appetite can be.” (ebd.: 00:20:34)

Zweifellos ist alles vorgezeichnet, die Schikane, der Fluchtversuch, die Weigerung, sogar die Schlusspointe und alles vermeintlich Unvorhergesehene. Walt und Donald folgen einem Skript, sind Schauspieler und geben vor, überrascht zu sein, die Rollen wurden im Voraus verteilt, zufällig fiel Donald die des Opfers zu. Dennoch bleibt ein unangenehmer Beigeschmack, das Bewusstsein einer steten Gefahr, die aus der Freiheit, nahezu alles zeichnen zu können – von Blumen bis hin zu Folterinstrumenten – erwächst. Aufgrund der zeichentrickfilmischen Vorgeschichte(n) voller Gewalt und Unterdrückung stellt sich unwillkürlich die Frage, ob der Zeichentrickfiguren zugeschriebene Schauspielerstatus ihnen nur zugestanden wurde, um einen Ausweg aus moralischen Zweifelhaftigkeiten zu finden. Werden Peinigungsszenen als inszeniert markiert, werden potenzielle Proteste gegen eine unmenschliche Behandlung von Zeichentrickfiguren ihrer Grundlage beraubt – kann aber tatsächlich mit Gewissheit gesagt werden, dass niemand (hier: Zeichentrickfiguren) bei den Dreharbeiten zu Schaden kam? Um Authentizität zu gewährleisten, müssten revolutionäre Bestrebungen seitens der gezeichneten Wesen über den allgemeinen Inszenierungscharakter erhaben sein und sich deutlich von jenen Elementen abheben, die ihnen von außen auferlegt bzw. eingezeichnet werden. In *A Day in the Life of Donald Duck* brachte Donald die realfilmischen Nebendarsteller dazu, ihm all seine Wünsche zu erfüllen und eine in Chaos ausartende Szene einem striktem Skript entgegenzusetzen, hier verfügt ein reißendes Seil über das Potenzial, die Macht konventioneller Machtinhaber zu schmählern: Es kündigt sich an, dass das Seil, an dem der Safe, der mit Donald zusammentreffen soll, befestigt ist, reißen wird (ebd.: 00:18:17). Im Zuge dessen büßt der vom Zeichenstift repräsentierte und dadurch überaus präsenze Zeichner seine Vormachtstellung zumindest in Teilen ein. Zu diesem Zeitpunkt ist nämlich besagter Safe zeichnerisch noch unvollendet, es fehlt ihm ein gleichmäßiger Farbanstrich (ebd.: 00:18:21), der Bleistift/Zeichner muss sich sichtlich beeilen, um ihn fertigzustellen, bevor das Seil reißt, denn es handelt sich hier um Eigengesetzlichkeiten, gegen die sich auch ein Zeichengott nicht wehren kann. Ein solcher Vorgang, ein im Reißen begriffenes Seil, kann auch im Zeichentrickfilm nicht aufgehalten oder zurückgenommen werden, der dünner werdende Seilüberrest (ebd.: 00:18:23 → 00:18:24) muss in absehbarer Zeit vollends verschwinden, seine Materialeinbußen können nicht endlos ausgereizt werden. Es erscheint wie ein schwacher Trost, dennoch kann von einem angegriffenen Machtgefüge gesprochen werden, eigens geschaffenen Regeln und Ansprüchen muss gehorcht und entsprochen werden, zeichnende Absolutisten sind nicht mehr frei in dem, was sie tun und hervorbringen. Würden genügend der genannten Eigengesetzlichkeiten zusammenkommen, könnten sich auch Zeichentrickfiguren als eigenständige Persönlichkeiten letztgültig in ihre Mitte schmuggeln und eine finale Beglaubigung erfahren. Donald bleibt auf die Rolle des Pechvogels festgelegt, jedoch handelt es sich *nur* um eine Rolle, sein *echtes* Leben abseits all der Filmkameras ist, so viel zum Trost, mit Sicherheit glanzvoll.

5. Zusammenfassung

Es mag anmaßend erscheinen, die Belebtheit von Zeichentrickfiguren, diesen auf Papier geborenen elastisch-fantastischen Wesen wissenschaftlich nachweisen zu wollen. Ihre Existenz hängt an gespitzten Bleistiften und dem Wohlwollen eines zeichnenden Enthusiasten. Doch haben sie den Schwebezustand, als den sich ihre Entstehung darstellt, erfolgreich überwunden und sich über Bloßstellungen, die auf das Flächige und (noch) Unvollendete ihrer Erscheinung anspielen, hinweggesetzt, lässt sich das im Zuge ihrer neuen Körperlichkeit plötzlich erwachende Potenzial als schier unerschöpflich bezeichnen, sodass sie angesichts der ihnen eigenen darstellerischen Möglichkeiten auch einen direkten Vergleich mit ihren realfilmischen Schöpfern, die sie zwar in die Welt und ins Leben geleiteten, denen sie sich allerdings nicht auf ewig zu Dank verpflichten müssen, keineswegs scheuen sollten. Um zu demonstrieren, dass Zeichentrickfiguren realfilmischen Begegnungen in der Tat mit Furchtlosigkeit begegnen sollten, wurde Konfrontation zum wegweisenden Prinzip erkoren und es siedelten sich im Zentrum dieser Arbeit von vornherein Hybridfilme an, jene Zwischengebilde, die Zweideutigkeit nicht als Makel, sondern als Merkmal führen.

Es wird ein Raum geschaffen, dem im gegebenen Fall zuallermeist eine Zeichenbrettszene vorausgeht und der für die Vertreter beider Seiten gleichermaßen zugänglich ist. Er präsentiert sich als Plattform für eine Belebung des vermeintlich Unbelebten, als deren Grundvoraussetzung Bewegung zu nennen wäre. Technisch gilt es, das Auge zu überlisten und eine Vielzahl starrer Einzelzeichnungen als unablässigen Bewegungsfluss zu verkaufen, erzählerisch muss körperliche und emotionale Bewegtheit behauptet und beglaubigt, müssen Zeichentrickfiguren mit einem authentischen Bewusstsein versehen werden. Aus dem Nichts, so scheint es, befördert sie der Zeichner in eine Welt, in der sie darstellbar und dargestellt werden, sie verfügen über einen sichtbaren und erfahrbaren Körper, jedoch nur pro forma, da der großzügige Schöpfer als Gegenleistung für eine fassbare Existenz uneingeschränkte Verfügungsgewalt einfordert. Beliebig bedient er sich ihrer, zeichnet sie ungefragt *herbei*, stellt sie aus, führt sie vor und verwandelt ihre Qualen und seine Übermacht in ein Bühnenstück, erschafft sie im Grunde nur, um sie anschließend zu bestehlen, zu fragmentieren oder vollends zu zerstören. So beraubt etwa Blackton seine namenlosen Helden ihrer Hüte und Weinflaschen, bläst ihnen Rauch ins Gesicht und löscht sie rigoros mit einem Schwamm aus, sodass sie aus den entsprechenden Filmen nicht als Originale hervorgehen können, sie werden zu austauschbaren Gebrauchsgütern. McCay wiederum tritt als Dompteur auf und traktiert Gertie mit einer Peitsche, während Koko nach getaner Arbeit seine Gestalt einbüßt und als Tinte ins Tintenfass zurückbefördert wird. In anderen Fällen wird oftmals subtiler, wenn auch nicht minder grausam vorgegangen, die Zeichner entlassen ihre Schöpfungen in eine Freiheit, die Erwartungen unerfüllt lässt, Gefahren birgt und oftmals in Katastrophen kulminiert: Cohl gestattet irrwitzige Metamorphosen, die eine Enthauptung des gezeichneten Protagonisten bedingen, Hurd versäumt es, Bobby und Fido mit dem für einen korrekten Umgang mit übertragenen und buchstäblichen Bedeutungen erforderlichen Wissen auszustatten, und treibt sie auf diese Weise in die Arme eines rachsüchtigen Kochs (in beiden Fällen inszeniert sich der jeweilige Zeichner in einer Situation, die er samt für seine Zeichentrickfiguren unvorteilhaftem Ausgang eigens hervorgebracht hat, als Held) und Felix wird trotz kompromissloser Hilfestellung durch den Zeichner seine Herzensdame nie zufriedenstellen können und in Liebesangelegenheiten zum Zyniker werden. Jedoch versprechen sich Zuschauer, die mit ihrer Bereitschaft, sich auf eine Illusion einzulassen, bezahlen sollen, mehr von vorgeblich mit einem Bewusstsein ausgestatteten Wesen als stumme Resignation und weit aufgerissene Augen,

erwartet wird von ihnen, sich der Passivität des zeichnerischen Erweckens zu widersetzen und stattdessen eigenständig zu *erwachen*, sodass an die Stelle einer weitestgehend neutralen Belegung eine individuelle Persönlichkeit rücken kann – während nämlich erstere von außen auferlegt ist, muss letztere erarbeitet werden. Zwar vermögen auch Blacktons Zeichentricks eine partielle Amnesie hervorzurufen, für die Dauer des Filmvergnügens vergessen zu machen, dass ihr Auftritt auf einer künstlichen Situation, die von ebenso künstlichen Figuren „belebt“ wird, basiert, jedoch ist zu erwarten, dass sie nach Ablauf der wenigen Minuten des Ruhms dem Kurzzeitgedächtnis der Zuschauer zum Opfer fallen, weil sich *echte* Persönlichkeiten, zu denen sie sich bedauerlicherweise noch nicht hinzuzählen lassen, erst noch entwickeln mussten. Namen wiederum helfen, markieren jene, die benannt werden, als benennenswert und steigern den Wiedererkennungswert (Gertie, Bobby, Koko, Felix), ebenso verhält es sich mit der Verarbeitung von Charakteren in einer Serie, da ihnen ein serielles Auftreten auch nach einem filmischen Abgang garantiert, dass sie in einer weiteren Episode zu sehen sein werden, daher in der Zwischenzeit irgendwo untergebracht, zwischengelagert werden müssen und somit auch in Momenten der (vom Zuschauer empfundenen) Unsichtbarkeit – unabhängig davon, in welcher Form – als existent einzuschätzen sind. Weiterhin verweist der sich unter Zeichentricksfiguren herausbildende Trend, sich bereits im noch unvollendeten Zustand kritisch die eigene Entstehung zu besehen, auf ein Bewusstsein, das nicht von der Materialisation in einem im Grunde beliebigen Körper abhängt. Technische Aspekte tragen zweifellos ebenfalls zu einer Authentifizierung bei, vermag etwa das Rotoskopie-Verfahren, dem Koko unterzogen wird, überaus flüssige und lebensnahe Bewegungen hervorzubringen. Auch die allgemeine Nähe zum Realfilmischen, die schlichtweg hybridfilmisch bedingt ist, lädt auf der Basis von Interaktionen beispielsweise im Hinblick auf (behauptete) Dreidimensionalität zu vorteilhaften Verallgemeinerungen ein und legt angesichts der gleichen Wirkungsstätte Gemeinsamkeiten nahe – warum sollten Zeichentricksfiguren nicht nach den gleichen Maßstäben wie ihre realfilmischen Konterparts bewertet werden können, wenn beide sich schon in einem gemeinsamen Filmbild eingefunden haben? Als *die* entscheidende Authentifizierungsmaßnahme bzw. Authentizitätsvoraussetzung lässt sich aber vor allen Dingen die Herausbildung von Eigensinnigkeit nennen. Diese wiederum bildet die Basis für Eigeninitiative (Koko und Felix bedienen sich der Zeichenfedern, mithilfe derer sie geschaffen wurden, und bringen ihrerseits eigene Schöpfungen hervor), für die Erhebung gegen erlittene Qualen bzw. das Einfordern von Rechten (Bobby und Felix weisen den Zeichner anklagend auf fehlende Körperteile hin, Gertie weigert sich, sich der vom Zeichner erdachten Choreografie zu fügen, und hinterfragt auf diese Weise, auf welcher Grundlage es ihm gestattet ist, ihr Befehle zu erteilen, Koko flieht vor der sicheren Auslöschung und Felix übernimmt die gesamte Filmregie und macht den Zeichner zum Handlanger) und für die Entwicklung eines Bewusstseins für den eigenen Körper, die eigene Rolle, gegebenenfalls sogar für die Künstlichkeit der Umgebung – so vermag ein Augenzwinkern in Richtung Kamera von der Erkenntnis zu berichten, Teil einer Inszenierung und einer Welt, in der alles vorgezeichnet ist, zu sein, darüber hinaus jedoch außerdem von der freigelegten Entscheidung, sich, ebenso wie es von den Zuschauern erwartet wird, als Profi, der man ist, der Illusion hinzugeben.

Schon jetzt sei verraten: Der gemeinsame Auftritt in einem Filmbild ist nicht nur ursprünglicher, sondern auch zukunftsweisender Natur, verweist sowohl auf den Akt des Erzeichnens und die *Geburt* auf dem Zeichenbrett als auch auf den bereits gelegten Grundstein zu einer uneingeschränkten Gleichberechtigung, die Zeichentricksfiguren einen verdienten Platz an der Seite ihrer realfilmischen Kollegen zugestehen wird. Nicht einmal die Stummfilmzeit vermochte die Pioniere und Reformatoren in Gestalt von Dinosauriern, Clowns und Katzen davon abzuhalten, sich ei-

ne eigene Stimme anzueignen, obwohl der Tonfilm den tatsächlichen Einsatz dieser Stimme zweifellos erleichterte. Inszeniert wurde dieser Übergang in eine tönende Welt als Exkurs, der auch dem „puren“ Zeichentrickfilm ohne realfilmische Einschlüsse eine Plattform bietet und den Wegfall der zeichnerischen Kontrollinstanz als auf Berechnung basierenden Entwicklungsschritt begreift. Denn die vorgebliche Freiheit erweist sich als Trugschluss und Unterdrückung muss nicht zwangsläufig vor Ort stattfinden, kann zeichnerisch vorbereitet und an Dritte delegiert werden. So beordert ein übergroßer Kater Mickey stellvertretend für den Zeichner zur Strafarbeit und eine gezeichnete Sonne zwingt die tanzenden Skelette in ihre Gräber zurück. Es verwundert kaum, dass die Gepeinigten als logische Reaktion auf die erfahrene Gewalt ihre neugewonnene – wenn auch nur formale – Freiheit nutzen, um nun ihrerseits jene zu unterdrücken, die ihnen unterstehen; es ist ein tiefes Trauma, das Mickey sein sadistisches Tierkonzert veranstalten lässt. Trotz aller Einschränkungen und erneuten Ungerechtigkeiten läuft der Beglaubigungsprozess im Hintergrund jedoch stetig weiter, glaubhaft wird versichert, dass die neuen Bilder automatisch eigene Töne hervorbringen. Die naturgemäß leblosen Knochenmänner wehren sich für einen kurzen Moment, der lediglich Platz für ihren grotesken Tanz bietet, gegen das Absprechen von Belebtheit und Mickey blickt dem Zeichner herausfordernd direkt ins Kameraauge, bestraft ihn mit einem Angriff auf die vierte Wand, trägt ihm die unaufhörlichen Schikanen ewig nach. Sie alle verfügen über einen eigenen Willen, sind nicht mehr die parierenden Idealbesetzungen, werden radikaler (einige von ihnen überwinden sogar den Tod) und schlagen einen raueren *Ton* an. Zudem eignen sich ihre Soloauftritte dazu, ihr voraussetzungsloses Potenzial und die Grenzen ihres nahezu unbegrenzten Spielraums zu erforschen – was kann der Zeichentrickfilm besser als der Realfilm, besser als die Realität, aber auch: Welchen Regeln muss er sich seinerseits unterwerfen, welche Ansprüche bedienen? Bei der Gegenüberstellung von Vorzügen – unendliche Darstellungsvariationen, unwahrscheinliche Schnelligkeit, Elastizität und Widerstandsfähigkeit – und Nachteilen – buchstäbliche Zwangshandlungen, das Absprechen von Relevanz in einer von Realfilmern beherrschten Welt und natürlich die Zugehörigkeit zu einer unterdrückten Randgruppe, die sich mit konstruierten Freiheiten begnügen muss – muss eingeräumt werden, dass sich trotz zeichentrickfilmischer Fähigkeiten, die zweifellos als *übermenschlich* beschrieben werden müssen, keine Entscheidung zugunsten einer Seite fällen lässt. Dennoch ermöglicht eine realistische Bestandsaufnahme die Vorbereitung einer Gleichsetzung von realfilmischen und zeichentrickfilmischen Schauspielern, die sich bereits mit der ersten Weigerung, den Anweisungen des Zeichners Folge zu leisten, und dem Beharren darauf, dass mit dem Entschluss zur Belebung von Zeichentrickfiguren im nächsten Atemzug Raum für eine individuelle Persönlichkeitsentwicklung bereitgestellt werden muss, ankündigte. Noch war die Zeit allerdings nicht reif für eine animierte Vereinnahmung der Realität und eine Neuauffassung des Zeichentrickfiguren entgegengebrachten Verständnisses, was sich jedoch mit ihrer Einspeisung in eine globale Werbemaschinerie ändern sollte.

Zeichentrickfiguren, die bisher als abrufbare Besitztümer betrachtet wurden, entwickelten sich zunehmend zu gefragten Stars, erhielten Fanpost und mussten bei der Auswahl derer, die eines Sterns auf dem *Hollywood Walk of Fame* für würdig befunden wurden, plötzlich bedacht werden. Die Bemühungen ihrer Schöpfer, sie mit Glaubwürdigkeit zu versehen, stießen auf Resonanz seitens der Rezipienten, die sich bereitwillig auf die Illusion einließen, sie nicht einmal mehr als solche betrachteten und fortan keinen Unterschied zwischen Charlie Chaplin und Donald Duck machten. Zeichentrickfiguren sind zu Schauspielern geworden, die engagiert und gebucht werden, dabei sogar Menschen verkörpern können (eine erneute, wenn auch inzwischen abkömmliche Beweisführung: *Verkörperung* setzt einen stofflich erfahrbaren Körper voraus; ausgehend

von dem Vermögen, diverse Rollenbilder zu verkörpern, besteht der logische Rückschluss darin, dass Zeichentrickfiguren über einen solchen verfügen), sie werden zu Werbeträgern, verweisen auf sich, aufeinander und in letzter Konsequenz – wollte man bei den Stars mit der größten Reichweite, denen zudem das wohl bekannteste Unterhaltungsimperium den Rücken stärkt, bleiben – auf Walt Disney, profitieren auf diese Weise von dem Mythos, der ihn und im Zuge dessen auch sie umgibt, werden zusätzlich zu Nutznießern der filmisch verarbeiteten Romantisierung von Herstellungsprozessen, die nicht nur das Disney-Studio als magische Stätte der Kreativität, des Fleißes, Erfolgs und Frohsinns markiert, sondern auch Zeichentrickfiguren, obwohl sie einer solchen Hilfeleistung nicht mehr bedürfen und schon lange nicht mehr fürchten müssen, auf eine fehlende Dimension beschränkt zu werden, *noch echter* erscheinen lässt. Es ranken sich Legenden um sie, die Menschen interessieren sich für ihr Privatleben, an dessen Existenz kein Zweifel herrscht, ihre Eigenständigkeit entspricht einer Tatsache und ihre jeweilige Persönlichkeit ist derartig unumstößlich, dass sie sogar unwesentliche „Rücknahmen“ verträgt – die augenzwinkernde Thematisierung ihrer Künstlichkeit, ein Spiel mit der ihnen eigenen Schizophrenie. Es scheint, als hätten sie einen Punkt erreicht, über dessen Grenzen hinaus jede Notwendigkeit erlischt, weitere Fragen an sie heranzutragen, sie mit weiteren und vor allen Dingen gehaltenen Zweifeln zu belästigen.

Die Filme, die den dritten Akt für sich beanspruchen, beherbergen ebenfalls diverse Zugeständnisse an vermeintlich unbelebte Objekte, jedoch als Gestus und nun nicht mehr notwendigerweise im Hinblick auf Zeichentrickfiguren, deren Belebungsprozess als abgeschlossen zu bezeichnen ist, während die entsprechende *Belebtheit* Eingang ins kulturelle Bewusstsein gefunden hat. Hinzu kommt allerdings, dass die Freiheit, über die die gezeichneten Superstars auch in besagten Filmen inzwischen uneingeschränkt verfügen, nicht mehr rückhaltlos als *ingezeichnet* tituliert werden kann, sie fungiert nicht mehr nur als Spiegel des gemeinhin vorherrschenden und von außen zugeschriebenen Belebtheitscredos, sondern muss sich ihm zuweilen beugen, offenbart sich von innen heraus: Donald ist imstande, die Perfektion eines Filmskripts zu untergraben, und ein im Reißen begriffenes Seil entzieht sich dem Einfluss des gottgleichen Zeichners, es *muss* reißen. Um nun die Erkenntnis, dass sich der Mensch die Welt mit Zeichentrickfiguren teilen muss, etwas bekömmlicher und weniger radikal erscheinen zu lassen, könnte man einwenden, dass *real* nicht mit *realfilmisch* gleichzusetzen ist, und als entscheidenden Punkt hervorheben, dass der Zeichentrickfilm nicht *unwahrscheinlicher* als der Realfilm ist. Im Grunde wäre eine solche Unterscheidung jedoch gegenstandslos, da Zeichentrickfiguren zweifelsohne in der Wirklichkeit, die sich auf sie eingestellt hat, anzusiedeln sind. Wohin führt sie ihr aus dem Film hinaus und in die Welt hinein geleitender Weg/Blick?

Im Zuge solcher Überlegungen gilt es – womöglich etwas populistisch –, sich für mehr Mut zur filmischen Primärquelle auszusprechen. Oftmals findet eine argumentative Verlagerung zum Buch, dem vermeintlich vertrauenswürdigeren Medium, statt; auch Disney stellt seinen Filmen zuweilen ein Buch oder andere autorisierte Quellen zur Seite, in deren Mitte er sie positioniert, um ihre Geschichtsträchtigkeit im Vorhinein künstlich generieren zu können. Jedoch handelt es sich bei Zeichentrickfilmen nicht um die bunten lustig-flimmernden Bilder aus dem Vormittagsprogramm, sondern um emanzipierte filmische Erzeugnisse, die sich selbst genügen und über die noch viel gesagt werden kann. Sie sollten nicht auf Nebensätze, die eine Theorie zu stützen haben, beschränkt werden und stattdessen aus dem Vorprogramm der Geschichte ins Rampenlicht treten dürfen – auf dass man sie ernst nimmt und sich weiterhin an ihnen erfreut. Nur weil sich Mickey Mouse als T-Shirt-Motiv besser ausnimmt als hornbebrillte Theoretiker, hat er nicht weniger Anrecht darauf, in einer wissenschaftlichen Arbeit zu erscheinen. Zum Beweis: 🍌!

6. Quellenverzeichnis

- ☞ *A Day in the Life of Donald Duck* (Walt Disney, USA 1956a).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: The Chronological Donald Volume Two (1942-1946)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 230 Min., USA 2005.
- ☞ *A Goofy Movie* (Walt Disney, USA 1995).
 - ▷ DVD (Walt Disney Home Entertainment, Gold Classic Collection), ca. 78 Min., USA 2000.
- ☞ *A Goofy Success Story* (Walt Disney, USA 1955b).
 - ▷ In: *A Goofy Movie* (Walt Disney, USA 1995), DVD (Walt Disney Home Entertainment, Gold Classic Collection), ca. 78 Min., USA 2000.
- ☞ *Alice Gets in Dutch* (Walt Disney, USA 1924b).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Disney Rarities (Celebrated Shorts: 1920s-1960s)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 326 Min., USA 2005.
- ☞ *Alice the Whaler* (Walt Disney, USA 1927).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Disney Rarities (Celebrated Shorts: 1920s-1960s)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 326 Min., USA 2005.
- ☞ *Alice's Wild West Show* (Walt Disney, USA 1924a).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Disney Rarities (Celebrated Shorts: 1920s-1960s)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 326 Min., USA 2005.
- ☞ *Alice's Wonderland* (Walt Disney, USA 1923).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Disney Rarities (Celebrated Shorts: 1920s-1960s)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 326 Min., USA 2005.
- ☞ *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum* (Earl Hurd, USA 1918).
 - ▷ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bobby_Bumps_Puts_a_Beanery_on_the_Bum_\(1918\).webm](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bobby_Bumps_Puts_a_Beanery_on_the_Bum_(1918).webm) [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Comicalamities* (Pat Sullivan/Otto Messmer, USA 1928).
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=ipeZUbESWjE> [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Enchanted Drawing, The* (J. Stuart Blackton, USA 1900).
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=wUgoY9eW3Wc> [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Fantasmagorie* (Émile Cohl, FRA 1908).
 - ▷ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Fantasmagorie_\(1908\).webm](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Fantasmagorie_(1908).webm) [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, USA 1914).
 - ▷ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_\(1914\)Gertie_the_Dinosaur.web](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_(1914)Gertie_the_Dinosaur.web) [letzter Zugriff: 10.08.2018]
 - ▷ In: *Story of the Animated Drawing, The* (Walt Disney, USA 1955a).
- ☞ *How Walt Disney Cartoons Are Made* (Walt Disney, USA 1939).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio (A Glimpse Behind the Studio Magic)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 240 Min., USA 2002.
- ☞ *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Blackton, USA 1906).
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I> [letzter Zugriff: 10.08.2018]

- ☞ *Little Nemo* (Winsor McCay, USA 1911).
 - ▷ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay,_the_Famous_Cartoonist_of_the_N.Y._Herald_and_His_Moving_Comics_-_Little_Nemo_\(1911\).webm](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay,_the_Famous_Cartoonist_of_the_N.Y._Herald_and_His_Moving_Comics_-_Little_Nemo_(1911).webm) [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Mickey and the Beanstalk* (Walt Disney, USA 1947).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Mickey Mouse in Living Color Volume Two (1939-Today)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 345 Min., USA 2004.
- ☞ *Mickey's 60th Birthday* (Scott Garen, USA 1988).
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=dmbHRPaAdv0> [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Plausible Impossible, The* (Walt Disney, USA 1956c).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio (A Glimpse Behind the Studio Magic)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 240 Min., USA 2002.
- ☞ *Reluctant Dragon, The* (Walt Disney, USA 1941).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio (A Glimpse Behind the Studio Magic)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 240 Min., USA 2002.
- ☞ *Skeleton Dance, The* (Walt Disney, USA 1929).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Silly Symphonies (The Historic Musical Animated Classics)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 305 Min., USA 2001.
- ☞ *Steamboat Willie* (Walt Disney, USA 1928).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Mickey Mouse in Black and White (The Classic Collection)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), 256 Min., USA 2002.
- ☞ *Story of the Animated Drawing, The* (Walt Disney, USA 1955a).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio (A Glimpse Behind the Studio Magic)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 240 Min., USA 2002.
- ☞ *Tantalizing Fly, The* (Max Fleischer, USA 1919).
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=tW7E126h4aU> [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ *Tricks of Our Trade* (Walt Disney, USA 1957).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio (A Glimpse Behind the Studio Magic)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 240 Min., USA 2002.
- ☞ *Where Do the Stories Come From?* (Walt Disney, USA 1956b).
 - ▷ In: *Walt Disney Treasures: Your Host Walt Disney (TV Memories 1956-1965)*, DVD (Buena Vista Home Entertainment), ca. 458 Min., USA 2006.
- ☞ *Who Framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, USA 1988).
 - ▷ DVD (Touchstone Home Entertainment), ca. 99 Min., USA 2003.
- ☞ Anderson, Christopher (2000): "Disneyland". In: Newcomb, Horace (Hrsg.): *Television. The Critical View*. 6. Aufl. New York: Oxford University Press, S. 17-33)
- ☞ Blitz, Marcia (1984): *Donald Duck. 50 Jahre und kein bisschen leise*. Stuttgart: Unipart-Verlag.
- ☞ Braun, Alexander (2012): *Winsor McCay (1869-1934). Comics, Filme, Träume – Ausstellungskatalog*. Klotten: Bocola Verlag.

- ☞ Burnet, Dana (1935): "The Rise of Donald Duck. A Brief Biography of Mickey Mouse's Enemy". In: *Pictorial Review*, Bd. 36, Nr. 1, S. 18/19, 46/47.
- ☞ Crafton, Donald (1987): *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Cambridge, Massachusetts/London, England: The MIT Press.
- ☞ Feyersinger, Erwin (2007): „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm“. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Bd. 16, Nr. 2, S. 113-130.
- ☞ Fidler, James M. (1935): "A Mouse in a Million!". In: *Screenland. The Smart Screen Magazine*, Bd. 30, Nr. 4, S. 51, 76/77.
- ☞ Finch, Christopher (1983): *The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Harry N. Abrams.
- ☞ Fuchs, Wolfgang J. (1988): *Micky Maus. Das ist mein Leben*. Stuttgart: Unipart-Verlag.
- ☞ Handke, Peter (1972): *Ich bin ein Bewohner des Elfenbeinturms*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.
- ☞ Kracauer, Siegfried (1960): *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press.
- ☞ Lotman, Juri (2004): „Über die Sprache der Trickfilme“. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Bd. 13, Nr. 2, S. 122-125.
- ☞ Maltin, Leonard (1980): *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*. New York: McGraw-Hill.
- ☞ Marling, Karal Ann (1996): *As Seen on TV. The Visual Culture of Everyday Life in the 1950s*. Cambridge, Massachusetts/London, England: Harvard University Press.
- ☞ O'Brien, Flora (1984): *Donald Duck. 50 Years of Happy Frustration*. Tucson: HPBooks.
- ☞ Pallant, Chris/Price, Steven (2015): *Storyboarding. A Critical History*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- ☞ Platthaus, Andreas (2001): *Von Mann & Maus. Die Welt des Walt Disney*. Berlin: Henschel Verlag.
- ☞ Schickel, Richard (1997): *Disneys Welt. Zeit, Leben, Kunst und Kommerz des Walt Disney*. Berlin: Kadmos Verlag.
- ☞ Schrey, Dominik (2010): „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“. In: *Filmblatt*, Bd. 15, Nr. 41, S. 5-21.
- ☞ Schröter, Jens (1998): „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Bd. 7, Nr. 2, S. 129-154.
- ☞ Telotte, J. P. (2004): *Disney TV*. Detroit: Wayne State University Press.
- ☞ Thomas, Bob (1958): *The Art of Animation. The Story of the Disney Studio Contribution to a New Art*. New York: Golden Press.
- ☞ Thomas, Frank/Johnston, Ollie (1981): *Disney Animation. The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.
- ☞ Wasko, Janet (2001): *Understanding Disney. The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity Press.
- ☞ [ohne Verfasser] (1982): „Das große Zeichentrick-Film-Festival vom 30. Juli bis zum 12. August“. In: *Extraheft der Programmkinos CINEMA und KURBELKISTE in Münster*, S. 1-8.

- ☞ HTTP 1 (Litten, Frederick S.: “A Mixed Picture – drawn animation/live action hybrids worldwide from the 1960s to the 1980s”, 2011)
 - ▷ <http://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 2 (Taussig, Michael: “The Stories Things Tell and Why They Tell Them”, 2012)
 - ▷ <http://www.e-flux.com/journal/36/61256/the-stories-things-tell-and-why-they-tell-them> [letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 3 (Definition “body shaming”, Oxford Dictionaries)
 - ▷ https://en.oxforddictionaries.com/definition/body_shaming
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 4 (Franke, Anselm: “Animism: Notes on an Exhibition”, 2012)
 - ▷ <https://www.e-flux.com/journal/36/61258/animism-notes-on-an-exhibition>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 5 („Die versunkene Jacht, Donald Duck und der gewerbliche Rechtsschutz“, 2014)
 - ▷ <https://www.iurastudent.de/blageintrag/die-versunkene-jacht-donald-duck-und-der-gewerbliche-rechtsschutz>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 6 (Donald Duck-Evolution)
 - ▷ <http://disney.wikia.com/wiki/File:Donaldthruyears.jpg>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 7 (“Paula Stone interviews Walt Disney”, 1949)
 - ▷ <https://www.dix-project.net/item/2203/hollywood-u-s-a-paula-stone-interviews-walt-disney>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 8 (Mickey Mouse als Laudator bei der Oscar-Verleihung 1988)
 - ▷ <https://www.youtube.com/watch?v=KUR-PO5J0U>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 9 (Mickey Mouse-Telefon, USA)
 - ▷ <https://beatriceco.com/bti/porticus/bell/telephones-designline.html>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 10 (Mickey Mouse-Telefon, Deutschland)
 - ▷ <http://www.deutsches-telefon-museum.eu/mickey.htm>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ HTTP 11 (*The Reluctant Dragon*-Skript)
 - ▷ <https://www.royalbooks.com/pages/books/118303/kenneth-grahame-story-robert-benchley-starring-screenwriter-alfred-l-werker-director/the-reluctant-dragon-original-screenplay-copy-belonging-to-disney-producer-director-ben>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]
- ☞ alle verwendeten Szenenbilder: „Schnappschüsse“ (→ VLC-Player) aus den Filmen
- ☞ achtbeiniges Wildschwein (Deckblatt): <http://donsmaps.com/altamirapaintings.html>
[letzter Zugriff: 10.08.2018]