

Was ist Animation?

Primitivität und Komfort: Im Trickfilm bleiben nur die Wolken unverändert

Von Peer Schmitt

Ist Animation der Schöpfungsakt par excellence: die Belebung des Unbelebten? Wie läßt sich der Animationsfilm überhaupt von »Realfilm« unterscheiden? Sind inzwischen nicht alle Filme auch Animationsfilme? Sicher ist nur, die Animation steht am Anfang wie am Ende des Kinos.

Man könnte die analoge Welt des fotografischen Bildes und die digitale Welt der Animation einander gegenüberstellen. Ersteres ist, um einmal wieder an Siegfried Kracauer zu erinnern, mit der Erfahrung bzw. Errettung einer Realität verbunden, letzteres ist das programmierte und designten Bildes, das von der Erfahrung losgelöst ist.

Doch wie der Filmhistoriker Thomas Lamarre anmerkt, ist Animation nicht notwendigerweise »High-Tech.« Einige Animationstechniken sind älter als die Fotografie, entstammen der Bastelei, der Kunst, dem Theater: Zeichnung, Scherenschnitt, Knetskulptur, Pappmaché-Bühnenbild, Puppentheater usw.

Bastelei und Aufhebung

Lamarre schiebt in seiner Medientheorie der Animation: »Die Neuartigkeit von ›Anime‹ rührt teilweise gerade aus seiner Fähigkeit, Umstände, die vordergründig High- oder Low-Tech sind, so miteinander zu verbinden, daß es schließlich unmöglich wird, feste Unterscheidungen zwischen High- und Low-Tech überhaupt noch zu treffen. Auf ähnliche Weise schwierig ist es im Kontext von Anime zwischen hoher und niedriger Kultur oder dem Avantgardeexperiment und kulturindustriellen Massenprodukt eine Grenze zu ziehen.« Demzufolge wäre »Animation« nichts weiter als die gute alte postmoderne Situation: Bastelei und Aufhebung kultureller Hierarchien bei wachsender Kommodifizierung.

Zu Beginn der 1930er Jahre war Walter Benjamin anhand der Mickey Mouse aufgefallen, daß es sich irgendwie nicht mehr lohnte, »Erfahrungen zu machen« bzw. diese weitergeben zu wollen. Technologischer Komfort war einer der Gründe, die zur Armut der Erfahrung führten. Zu einer neuen Barbarei, wenn man so will. Benjamin war aber, anders als sein Freund und Kollege Adorno, ein unerschütterlicher technologischer (und fröhlich katastrophischer) Optimist. Er sah im technologischen Komfort wenig Grund zur Sorge. Einen neuen, »positiven Begriff der Barbarei« galt es zu begründen. In »Erfahrung und Armut« schrieb er dann: »Das Dasein von Micky-Maus ist ein solcher Traum der heutigen Menschen. Dieses Dasein ist voller Wunder, die nicht nur die technischen überbieten, sondern sich über sie lustig machen. Denn das

Merkwürdigste an ihnen ist ja, daß sie allesamt ohne Maschinerie, improvisiert, aus dem Körper der Micky-Maus, ihrer Partisanen und ihrer Verfolger, aus den alltäglichsten Möbeln genauso wie aus Baum, Wolken oder See hervorgehen. Natur und Technik, Primitivität und Komfort sind hier vollkommen eins geworden und vor den Augen der Leute, die an den endlosen Komplikationen des Alltags müde geworden sind und denen der Zweck des Lebens nur als fernster Fluchtpunkt in einer unendlichen Perspektive von Mitteln auftaucht, erscheint erlösend ein Dasein, das in jeder Wendung auf die einfachste und zugleich komfortabelste Art sich selbst genügt, in dem ein Auto nicht schwerer wiegt als ein Strohhut und die Frucht am Baum so schnell sich rundet wie die Gondel eines Luftballons«.

Die Zukunft hatte sich also das Dasein im Trickfilm als Modell gewünscht. Ihr Feind war die Innerlichkeit, ihr Prinzip die Beschleunigung. Benjamins Zeugen der fröhlichen Barbarei hießen Paul Scheerbart, Paul Klee, Adolf Loos und Bertolt Brecht, Leute also, die wie die Mickey Mouse »das von Grund auf Neue zu ihrer Sache gemacht (...) haben. In deren Bauten, Bildern und Geschichten bereitet die Menschheit sich darauf vor, die Kultur, wenn es sein muß, zu überleben. Und was die Hauptsache ist, sie tut es lachend.«

Nazis und Mickey Mouse

Andere, weniger fröhliche Barbaren hatten später allerdings ebenfalls die Mickey Mouse für sich entdeckt. Die Nazis liebten sie (trotz der späteren Importeinschränkungen). Goebbels, glaubt man seinem Tagebuch, schenkte seinem »Führer« die entsprechenden Filme zum Geburtstag. Eine Fliegerstaffel der »Legion Condor« benannte sich ganz offiziell Mickey Mouse und schmückte ihre Flugzeuge mit dem entsprechenden Logo, allerdings mit einer Axt und einer Bombe ergänzt. Sogar eine Spielzeugversion dieser Flugzeuge, die für die lieben kleinen Deutschen auf den Markt gebracht wurde, verzichtete nicht auf das Mickey-Mouse-Logo. »Eine Art polymorph perverse Mobilisierung« nannte dies Laurence A. Rickels, in dessen Buch »Nazi Psychoanalysis« auch die Flugzeuganekdote vorkommt.

Es bedarf allerdings keines Kampfflugzeugs, um die Zusammenhänge zwischen Animation und beschleunigter Bewegung deutlich zu machen. Eine schlichte Zugfahrt genügt bereits. Aber was heißt schlicht? Man muß sich stets vergegenwärtigen, daß die Geschwindigkeit eines Bummelzuges im 19. Jahrhundert zunächst eine desintegrierende Schockerfahrung war (genau wie später das Kino). Das ist bekanntlich der Kontext des wohl berühmtesten Satzes aus Benjamins »Erfahrung und Armut«: »Eine Generation, die noch mit der Pferdebahn zur Schule gefahren war, stand unter freiem Himmel in einer Landschaft, in der nichts unverändert geblieben war als die Wolken, und in der Mitte, in einem Kraftfeld zerstörender Ströme und Explosionen, der winzige gebrechliche Menschenkörper.«

Im Zug

Man kommt aus der Schule übers Weltkriegsschlachtfeld in einen Trickfilm, wo dann schließlich andere Gesetze der Körperlichkeit gelten als Gebrechlichkeit: Die Machbarkeit (von dem romantischen Imaginären entstprungenen

Frankenstein bis zu Tim Burtons neuem Animationsfilm »Frankenweenie«), die unendliche Wandelbarkeit und Unzerstörbarkeit (von Sades »Justine« bis zu Mickey Mouse und Tom & Jerry).

Der Blick aus dem Fenster des fahrenden Zuges verwandelt die Landschaft bereits in Kino. Lamarre: »Der rasende Zug produziert Animation auf die gleiche Weise wie die Geschwindigkeit, mit denen die Einzelbilder eines Zelluloidstreifens durch den Projektor laufen, Bewegung produzieren. Nur daß es in diesem Fall die Bewegung des Beobachters und nicht die des Films ist, die eine Reihe statischer Bilder (images) in bewegtes Bild (moving picture) transformieren«.

Zug und Zelluloid sind Embleme der Modernität. In gewisser Weise untrennbar verbunden. Lamarre nennt es das »Zug-Cinema-Interface«. Um seine Analogie zu aktualisieren, denkt er allerdings nicht mehr an Bummelzüge aus dem vorletzten Jahrhundert, sondern an die Stadtbahn zum Beispiel in Tokio, in der die Passagiere meist nicht mehr auf die (Stadt-)Landschaft schauen, sondern auf die diversen Kommunikationsgadgets, die sie mit sich tragen. Und die zeigen alles Mögliche vom Trickfilm bis zur guten alten Schrift. Auch hier sind die Unterscheidungen schwer zu treffen, ist eine strikte Unterscheidung zwischen »moderner« und »postmoderner« Situation fruchtlos.

Ein anderes Beispiel: Zu Beginn des neuen Bond-Films »Skyfall« fällt 007 von einem fahrenden Zug gleichsam direkt in eine Animationssequenz, die eine Unterwasserwelt darstellt, in der die Zeichen von Tod und Sex und Gewalt gleichberechtigt nebeneinanderschweben, so als befänden sie sich im Ermüdungsbad. Eine Reihe von »Post-Aktionsbildern« (Lamarre), die sich nicht mehr um Ursache und Wirkung kümmern, sondern eine freischwebende Atmosphäre schaffen. Vom Kampf mit der modernen Technik zur fröhlichen Regression.

Walter Benjamin: Erfahrung und Armut. Gesammelte Schriften II.1.. Frankfurt am Main 1972

Thomas Lamarre: The Anime Machine - A Media Theory of Animation. University of Minnesota Press, 2009

Laurence A. Rickels: Nazi Psychoanalysis Vol. I - Only Psychoanalysis Won the War, University of Minnesota Press, 2002

Wolfgang Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise: Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Hanser, München/Wien 1977

<https://www.jungewelt.de/beilage/art/264964>