



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Gewalt und Tod im klassischen Hollywood-Cartoon  
und sein Einfluss auf gegenwärtige Film- und TV-  
Produktionen“

Verfasser

Alexander Feucht

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

ao.Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

## Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Geschichte.....	4
2.1. Walt Disney.....	5
2.2. Warner Brothers.....	8
2.3. Metro-Goldwyn-Mayer.....	11
2.4. Universal.....	14
2.5. Paramount/Fleischer/Famous.....	16
2.6. Weitere Studios (Ub Iwerks, Terrytoons, Screen Gems, UPA).....	21
3. Gewalt im Kino.....	28
3.1. Kriminalfilm.....	28
3.2. Horrorfilm.....	29
3.3. New Hollywood/Actionfilm.....	33
4. Tod und Gewalt im Zeichentrickkurzfilm.....	37
4.1. Theoretische Grundlagen.....	37
4.2. Gewalt und Fantasie als Mittel der Unterhaltung.....	44
4.3. Analyse von Filmbeispielen.....	53
4.3.1. Disney.....	54
4.3.2. Warner Bros.....	57
4.3.3. MGM.....	62
4.4. Der Einfluss klassischer Hollywood-Cartoons auf gegenwärtige Film- und TV-Produktionen .....	64
4.4.1. „Ehre, wem Ehre gebührt“ – Hommage an die Animationskunst.....	66
4.4.2. <i>stop-motion-animation</i> oder: Der Puppentrickfilm.....	77
4.4.3. Zeichentrick im Fernsehen: Eine neue Ebene der Gewalt?	83
5. Zensur.....	99
5.1. Das „Hays Office“ .....	100
5.2. Sex .....	101
5.3. Stereotypen.....	103
5.4. Zugänglichkeit des Originalmaterials.....	106
6. Fazit.....	107
7. Quellenverzeichnis.....	108
8. Anhang.....	113

## 1. Einleitung

Der Titel dieser Arbeit mag die Leserin oder den Leser an die Zeichentrickfilme und -serien erinnern, die sie/er in der Kindheit – oder womöglich heute noch? – selbst gesehen hat, welche größtenteils keinerlei Anflug von Gewalt enthielten. Die auch hierzulande weit verbreiteten japanischen Anime-TV-Serien der 70er Jahre, von *Biene Maja* über *Heidi* bis hin zu *Perrine*, sind im Zuge der damaligen Verharmlosungswelle, die das Kinderprogramm überschwemmte, eher gemächlich („kindgerecht“) gehalten, was westlichen Programmchefs damals wie heute sehr entgegenkommt.

Nichtsdestotrotz ist auch diesen Sendungen ein gewisser Gewaltfaktor nicht abzusprechen, wiewohl mehr psychischer denn physischer Natur: Wer als Kind „miterleben“ musste, wie in *Niklaas, ein Junge aus Flandern* (Furandâsu no Inu, J 1975) der Großvater des Protagonisten starb und diesen allein mit seinem Hund zurückließ, hat dies nicht so schnell vergessen, ist es doch einer der traurigsten und herzerreißenden Momente der (Kinder-) Fernsehgeschichte.

Weitaus direkter wie auch brutaler ging es jedoch in einem anderen Teil des Kinderprogramms zu, nämlich jenem, das mit alten US-Zeichentrickkurzfilmen der 30er bis 50er Jahre gefüllt war und in dem sich Donald Duck, Bugs Bunny und natürlich Tom und Jerry ein zumeist äußerst gewalttätiges Stelldichein gaben. Ob, und wenn ja, wie sich die Gewaltbereitschaft dieser 60-70 Jahre alten Filme in aktuellen Produktionen der US-Unterhaltungsindustrie niederschlägt, ist die zentrale Frage dieser Arbeit.

Auf den folgenden Seiten möchte ich einen Einstieg in die Welt dieser siebenminütigen Cartoons liefern, inklusive ihrer wichtigsten Vertreter, sowohl vor als auch hinter der Kamera. Danach folgt ein kurzer Abriss über Gewalt im Kino, der die visuelle Darstellung von Gewalt im Film von seinen eher harmlosen Anfängen über das blutige Kino der 60er und 70er Jahre bis hin zu den ultrabrutalen Gewaltorgien in modernen Filmen skizziert. Ausgewählte Cartoons zeigen das hohe Maß an Gewaltbereitschaft sowie die oftmals skurrilen Metamorphosen, die durch den „Einsatz“ von Gewalt hervorgerufen werden.

Das folgende Kapitel macht dann den Einfluss deutlich, den klassische Zeichentrickkurzfilme heute noch auf Film- und Fernsehmacher ausüben. Zuletzt gibt das Kapitel 5 Überblick über die umfassenden Zensurvorgaben, denen Cartoons zu ihrer Entstehungszeit unterworfen waren und erkundet die Blockaden, die ihnen heute noch in den Weg gelegt werden.

## 2. Geschichte

Wenn ich mich heutzutage dazu entschließe, ins Kino zu gehen, so erwartet mich - meistens abgesehen von einer Gruppe pöbelnder und die Vorstellung hindurch redender Jugendlicher - nur der von mir gewählte Film; allerhöchstens noch etwas Werbung, Raubkopierer-Spots und ein paar Film-Trailer. Während das von manchen bereits als Vorprogramm angesehen wird, so ist es doch nur eine Sparversion dessen, was von den 20er bis in die 50er Jahre hinein dem Kino-Publikum geboten wurde: Damals war der Film das eigentliche Nebenprogramm, und viele Besucher zog es gerade deshalb jede Woche aufs Neue ins Kino. So bekamen sie in einer Wochenschau Nachrichten aus aller Welt zu sehen, während gleich darauf „Flash Gordon“ aufregende Abenteuer in einem Kurzfilm zu bestehen hatte.<sup>1</sup>

Wesentlicher Bestandteil eines solchen Kinoprogramms waren aber auch ein bis zwei Zeichentrickfilme zu je sieben Minuten Länge; heute noch weltweit bekannte Figuren wie *Mickey Mouse*, *Bugs Bunny* oder *Popeye* starteten hier ihre Karrieren, genauso wie unzählige andere Zeichentrickfiguren, die schon längst wieder vergessen sind. Was heutzutage nachmittags oder samstagsmorgens, also im Kinderprogramm, gezeigt wird, lief dazumal im Kino und war dazu gemacht, nicht nur, aber hauptsächlich erwachsenen Kinobesuchern etwas Freude und Ablenkung vom zumeist tristen Depressions- oder Kriegsalltag bzw. auch darüber hinaus zu schenken. Vom in den 1950er Jahren aufgekommenen Fernsehen, welches den Niedergang des Kino-Zeichentrickkurzfilms mit zu verschulden hatte, wurden diese Cartoons vereinnahmt und in den folgenden Jahrzehnten im Rahmen des Kinderprogramms „rauf und runter“ gespielt; ob dies mehr der

---

<sup>1</sup> Diese so genannten Serials bestanden aus 10 – 15 durch eine fortlaufende Handlung miteinander verbundenen Kapiteln zu jeweils 10 – 12 Minuten Länge, worin der jeweilige Held meist furchtbare Bedrohungen und oftmals asiatisch aussehende Bösewichte abwehren musste. Am Ende eines jeden Kapitels geriet der Held in eine schier ausweglose Situation, aus der er sich erst zu Beginn des nächsten Kapitels zu befreien wusste – ein „Cliffhanger“, der die Zuschauer dazu veranlasste, in der nächsten Woche wieder zu kommen. Serials und Helden gab es zuhauf, wobei „Flash Gordon“ und „Buck Rogers“ heute wohl noch die Bekanntesten sind. Siehe hierzu etwa: Coxhead, Aksana L. „Flash Gordon“. In: Koebner, Thomas (Hrsg.). Filmgenres: Science Fiction. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 367.

weiteren Verbreitung der Filme diene oder eher zu ihrem Schaden war, werde ich im entsprechenden Kapitel klären.

## 2.1. Walt Disney

Am 18. November 1928 präsentierte Walt Disney den Kurzfilm *Steamboat Willie* (Regie: Disney, Ub Iwerks), der den ersten Auftritt der wohl berühmtesten Maus der Welt mit sich brachte, eigentlich aber schon der dritte mit Mickey Mouse in der Hauptrolle produzierte Cartoon war. Aber ein anderes Debüt stellte dieser Film dar: Er war der erste, in dem Bild und Ton eine homogene Symbiose eingegangen sind. Zwar gab es schon davor einige frühe Versuche, Zeichentrickfilme zu vertonen, doch kamen diese über eine musikalische Unterlegung kaum hinaus. Doch in *Steamboat Willie* bilden Musik und das Geschehen auf der Leinwand eine perfekte Einheit; beispielsweise spielt in einer berühmten Szene Mickeys Freundin Minnie auf einer Ziege wie auf einem Instrument – das alte Volkslied *Turkey in the Straw*, während aus dem Mund der Ziege die dazu passenden Noten entweichen.

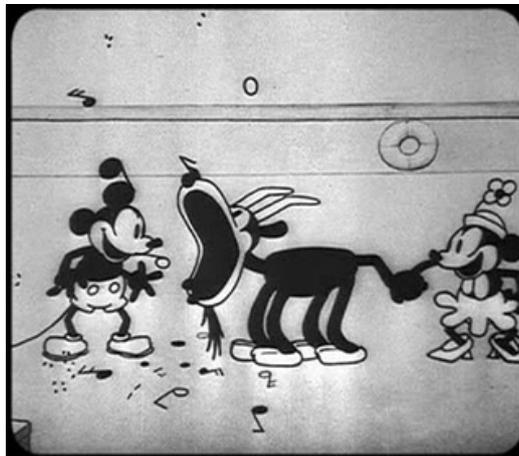


Bild 1: Mickey und Minnie Mouse in *Steamboat Willie* (1928)<sup>2</sup>

Damit war Walt Disney seinen Mitkonkurrenten um die Gunst der Zuseher und Kinobetreiber einen großen Schritt voraus, was ihm schließlich auch dazu verhalf, in den 30er Jahren seine Vormachtstellung in der Zeichentrickfilmbranche über Jahrzehnte hinweg zu festigen. Bereits im Februar 1929 begann Disney mit der Produktion des Films *The Skeleton Dance* (Disney), der den ersten Beitrag zur

---

<sup>2</sup> MICKY MAUS IN SCHWARZ-WEISS: VOLUME 1. 1928-1935. DVD: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2009.

neuen Reihe *Silly Symphonies* darstellte, worin das Zusammenspiel von Bild und Ton zur Perfektion gebracht werden sollte; wie auch schon für *Steamboat Willie* komponierte der später für Warner Bros. tätige Carl Stalling die Musik.

Mit *Flowers and Trees* (Burt Gillett), der 1932 Premiere feierte, gelang es Disney erneut, sich von anderen Zeichentrickproduzenten abzusetzen, denn dies war nicht nur der erste Kurzfilm, der im Drei-Farben-Technicolor-Verfahren gedreht wurde, sondern auch der erste, der dem Disney-Studio einen OSCAR einbrachte.

Im Verlauf der 30er Jahre brachte Disney noch viele weitere Cartoons heraus, die in ihrer Animation, Detailgenauigkeit und musikalischer Ausmalung wegweisend für die gesamte damalige Zeichentrickbranche sein sollten. 1933 erschien *Three Little Pigs* (Burt Gillett), bei dem es Animator Fred Moore tatsächlich gelang, jedem der drei gleich aussehenden Schweinchen einen eigenen Charakter zu geben, während nur ein Jahr später, in *The Wise Little Hen* (Wilfred Jackson), einer von Disneys größten Stars das Licht der Leinwand erblickte: der jähzornige Enterich Donald Duck. Mit dem Erfolg bei Publikum und Kritik einerseits, auf der finanziellen Seite andererseits, stiegen auch die Ambitionen Walt Disneys; er träumte von einem abendfüllenden Zeichentrickspielfilm mit durchgehender Handlung. Nach einer Produktionszeit von fast vier Jahren und Kosten, die von veranschlagten \$ 250.000 auf knapp das Sechsfache angewachsen waren, hatte *Snow White and the Seven Dwarfs* (David Hand) am 21. Dezember 1937 Premiere und ermöglichte Walt Disney nicht nur seinen bis dato größten Erfolg, sondern zementierte auch endgültig dessen Vorreiterstellung auf dem Gebiet des Zeichentrickfilms.

Neben der Produktion von Kurzfilmen, die immer noch das Kerngeschäft Disneys darstellte, standen die beginnenden 40er Jahre vor allem im Zeichen des animierten Langfilmes. So strafte man alle Kritiker, die der Meinung waren, *Snow White and the Seven Dwarfs* sei nur ein einmaliger Zufall gewesen, Lügen, als Disney seinen Plan, jedes Jahr ein bis zwei neue Spielfilme zu produzieren, in die Tat umsetzte, und seine Firma zwischen 1940 und 1942 *Pinocchio*, *Fantasia*, *Dumbo* und *Bambi* herausbrachte. Bedingt durch Personal- und Ressourcenmangel während des Krieges wurde in den Folgejahren der Ausstoß

an Langfilmen verringert, die Herstellung von Cartoons – unter anderem auch Propagandafilme für das US-Militär – aber unbeirrt weitergeführt. Die Einführung des Fernsehens und der große Erfolg abendfüllender Zeichentrick-Spielfilme (*Cinderella*, *Alice in Wonderland*, *Peter Pan*) versetzten der Produktion von Zeichentrickkurzfilmen im Hause Disney Mitte der 1950er Jahre jedoch den Todesstoß:

„Disney konnte es nicht mehr länger verantworten, 75.000 Dollar für einen Kurzfilm auszugeben, der ja, wie bekannt, eine Länge von 7 Minuten hatte, und gegen Ende des Jahres 1955 stellte er seine Kurzfilmproduktion ein, entließ einige Mitarbeiter und heuerte einige neue an, um an seiner *Disneyland*-Serie für das Fernsehen zu arbeiten.“<sup>3</sup>

Walt Disney selbst war zu diesem Zeitpunkt längst nicht mehr so intensiv wie früher in die Herstellung seiner Zeichentrickfilme eingebunden; er war zu sehr mit den *live-action*<sup>4</sup>-Produktionen seiner Firma und dem Bau seines eigenen Vergnügungsparks beschäftigt. Nach Disneys Tod im Dezember 1966 oblag seinem langjährigen Mitarbeiter Woolie Reitherman die End-Kontrolle über jedes weitere Filmprojekt, das das Studio verlassen sollte – wobei kein Film (mit Ausnahme von *The Jungle Book* [1967, Reitherman]) an den Erfolg früherer Produktionen anschließen konnte. Es folgte eine lange Durststrecke für die *Walt Disney Company*, die erst Ende der 80er Jahre mit dem Erfolg von *The Little Mermaid* (1989, Ron Clements, John Musker) beendet werden konnte. *Beauty and the Beast* (1991, Gary Trousdale, Kirk Wise), *Aladdin* (1992, Clements, Musker) und *The Lion King* (1994, Roger Allers, Rob Minkoff) folgten.

Zwar schien jeder Film nach dem gleichen Handlungsmuster abzulaufen, doch ließen sich die Kinobesucher davon nicht stören. Im Gegenteil: tapfere Helden, niedliche Sidekicks und Lieder, die zum Mitsingen anregen, ist das, was sich

---

<sup>3</sup> Maltin, Leonard. Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1982. S. 151.

<sup>4</sup> Im Unterschied zum Animationsfilm wird der *live-action*- (oder auch Real-)Film mit „echten“ Darstellern *on location* oder im Studio gedreht. Mitte der 50er Jahre baute Disney seine Realfilm-Sparte aus, die auch heute noch dank millionenschwerer Erfolge mit *Pirates of the Caribbean* (2003, Gore Verbinski) oder *National Treasure* (2004, Jon Turteltaub) gut dasteht.

Kinder und Erwachsene von einem Disney-Film erwarten. In einer Abkehr vom üblichen Schema hatte etwa der als Versuch angelegte *Atlantis: The Lost Empire* (2001, Trousdale, Wise) auf die Disney-typische, weiche Linienzeichnung der Figuren verzichtet und sich anstelle an den kantigen Designs des *Hellboy*-Schöpfers Mike Mignola orientiert. Obwohl der Film ansonsten über alle geläufigen Disney-Ingredienzien verfügte, tat er sich doch deutlich schwerer an der Kinokasse. Nachdem 2004 Disneys Zeichentrickabteilung mit *Brother Bear* (2003, Aaron Blaise, Robert Walker) eigentlich geschlossen worden war, holte man sich im Jahr darauf die computeranimierte Konkurrenz aus dem Hause *Pixar* per Übernahme ins eigene Boot<sup>5</sup>. Deren Gründer, John Lasseter, nun Chef bei Disney, gab die Wiederbelebung der klassischen, handgezeichneten Filme bekannt, deren erster, *The Princess and the Frog* (Clements, Musker) Ende 2009 Premiere feierte.

## 2.2. Warner Brothers

Walt Disney war ein Pionier auf dem Gebiet des Zeichentrickfilms. Er wusste, dass man Zeichentrickfilme nicht allein machen konnte; so hatte er eine Gruppe hoch qualifizierter Leute um sich geschart, darunter Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolf Ising oder Fritz Freleng. Aber Disney war auch der „Alleinherrscher“ seiner Firma, und in jenen Tagen war er in alle Phasen der Filmproduktion intensiv eingebunden. Jede Entscheidung, ob technischer oder inhaltlicher Natur, musste vorher mit ihm abgesprochen werden. Viele seiner Angestellten sahen sich bald in ihrer kreativen Freiheit bedroht und verließen Disney, um mit ihren eigenen Cartoons Erfolg zu suchen. Zwei davon, die oben genannten Harman und Ising, schufen 1929 *Bosko the Talk-Ink Kid*, eine Mickey Mouse nicht ganz unähnliche Figur, mit dessen Hilfe und durch die Unterstützung des Produzenten Leon Schlesinger, sie im darauf folgenden Jahr einen Vertrag mit Warner Brothers abschlossen, der ihnen den Vertrieb einer neuen Zeichentrickkurzfilmreihe garantierte. Diese erhielt den Namen *Looney Tunes*<sup>6</sup> – was bald zum Synonym

---

<sup>5</sup> <http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/74342/index.do?from=suche.intern.portal> 22.04.2009

<sup>6</sup> Wörtlich übersetzt „durchgedrehte Töne“ – für die Erstausstrahlung im deutschen Fernsehen ab 1970 wurden diese Cartoons jedoch unter dem Sammelbegriff „Mein Name ist Hase“ zusammengefasst. Erst ab den 90er Jahren setzte sich vermehrt der Originaltitel *Looney Tunes* durch.

für die darin auftretenden Figuren wurde – und nicht ganz zufällig auf Disneys *Silly Symphonies* verwies:

„The Looney Tunes’ resemblance to the Disney cartoons extended to much more than their heavily musical soundtracks. From the start, Bosko had a girlfriend, Honey, to match Mickey’s Minnie, and sequences and sometimes whole cartoons echoed what Disney had done a short time before [...].“<sup>7</sup>

Bereits ein Jahr später verlangten Warner Brothers von Schlesinger eine zweite Serie an Zeichentrickkurzfilmen, die passenderweise den Titel *Merrie Melodies* bekam. 1933 trennten sich Harman und Ising im Streit von ihrem Produzenten Schlesinger, der, mehr Geschäftsmann denn Künstler, daraufhin sein eigenes Zeichentrickstudio ins Leben rief, das zum Großteil aus ehemaligen Mitarbeitern von Harman und Ising bestand, die ja wiederum größtenteils zum ehemaligen Disney-Stab gehörten. Schlesinger belieferte nun Warner Brothers mit seinen eigenen Cartoons, die jedoch über Mittelmaß nicht hinaus kamen. Dies änderte sich erst im Jahre 1935, als ein junger Animator aus Texas bei ihm anheuerte: Fred „Tex“ Avery.

Mit Avery fuhr ein frischer Wind in Schlesingers Studio, der auch auf die anderen Mitarbeiter übergriff. Regisseure wie Fritz Freleng und Frank Tashlin, aber auch Zeichner wie Bob Clampett oder Chuck Jones liefen zur Bestform auf; galt bis dahin als Regel für alle *Merrie Melodies*, dass im Mittelpunkt ein Lied aus der Warner-Schmiede stehen müsse, so kippte Avery dies und viele andere „Traditionen“ über Bord. Sein Ziel war einfach: er wollte sein Publikum amüsieren. Dazu nutzte Avery alle Regeln seiner Kunst und schreckte auch nicht davor zurück, sich über die eigene Branche lustig zu machen. Die Neigung zur Selbstreferenz sollte in späteren Jahren zu einem Markenzeichen der *Looney Tunes* werden. So kommt das kleine, stotternde Schweinchen Porky Pig in *You Ought to Be in Pictures* (1940, Fritz Freleng), einer Mischung aus Real- und Zeichentrickfilm, auf die Idee, seinen „Chef“, Produzent Leon Schlesinger, um die Entlassung aus seinem Vertrag zu bitten. Zu Porky Pig und dem wütenden Enterich Daffy Duck gesellte sich 1940 schließlich noch jemand, der, ähnlich wie

---

<sup>7</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age. New York: Oxford University Press, 1999. S. 159.

Mickey Mouse für Disney, zusammen mit seinem trotzigem Spruch „What’s up, Doc?“ in den folgenden Jahren zu einem weltweiten Aushängeschild geworden ist: der stets Karotten kauende Bugs Bunny.



Bild 2: Titelkarte von *Rabbit Seasoning* (1952)<sup>8</sup>

Anfang der 40er Jahre zeichneten sich viele Veränderungen ab; Tex Avery wechselte zu MGM und an seine Stelle trat Robert McKimson, während Leon Schlesinger selbst sein Studio an Warner Brothers verkaufte und sich zurückzog. Die Qualität der Cartoons blieb davon jedoch unbeeinträchtigt, und im Verlauf des Jahrzehnts tauchten noch viele weitere Charaktere auf, die heute als Looney Tunes bezeichnet werden: Sylvester & Tweety, der Tasmanian Devil, Road Runner und Wile E. Coyote, um nur einige zu nennen. Was den Bereich der Siebenminütigen Zeichentrickkurzfilme anging, so hatte Warner Brothers nunmehr Disney den Rang abgelassen: Dieser war natürlich noch immer eine wichtige Figur im Animations-Geschäft, doch konzentrierte sich sein Studio zu dieser Zeit vermehrt auf Langfilme und hatte das Feld der animierten Kurzfilme seinen Konkurrenten überlassen. Die vergleichsweise wenigen Cartoons, die Disney in den 40er Jahren produzierte, konnten den Warner-Filmen mit ihren verrückten, aufgedrehten Charakteren nicht das Wasser reichen, was Spontaneität, Einfallsreichtum und Spaß anging.

Chuck Jones war zu dieser Zeit neben Robert McKimson hauptverantwortlich für die Cartoons aus der Warner-Schmiede. Seine berühmtesten Arbeiten schuf Jones Anfang der 50er Jahre in Zusammenarbeit mit dem Autor Michael Maltese, so etwa *Duck Amuck* (1953), in dem die Grenzen zwischen Film und Realität vermischt werden, oder *What’s Opera, Doc?* (1957), worin Wagners *Ring der Nibelungen* in sechs Minuten erzählt wird. Fritz Freleng, neben McKimson und

---

<sup>8</sup> LOONEY TUNES: BUGS BUNNY COLLECTION. DVD: Warner Home Video, 2004.

Jones der Dritte im Bunde, schuf 1955 den letzten, großen Warner-Charakter, die „schnellste Maus von Mexiko“, Speedy Gonzales. Danach ließ die Qualität der einzelnen Cartoons beständig nach, was einerseits auf den Weggang einiger wichtiger, kreativer Leute und andererseits auf den Interessensverlust in der Führungsetage bei Warner Brothers zurückzuführen war, und was schließlich zur Schließung der Zeichentrickabteilung im Jahr 1969 führte:

„Vielleicht war es ein Fehler, doch wenn man die letzten Anstrengungen bei Warners betrachtet, so hatte das Studio eigentlich nichts Wertvolles mehr anzubieten. Ohne das nötige Geld, oder das Prestige bei der Kritik, um neues Talent mit frischen Ideen anzuziehen, schaufelten sich die Kinozeichentrickfilm-Studios in den sechziger Jahren ihr eigenes Grab. Vielleicht war ihr Ableben gerechtfertigt.“<sup>9</sup>

### 2.3. Metro-Goldwyn-Mayer

MGM, das in der Filmbranche für seine großen, epischen, prestigeträchtigen Produktionen bekannt war, sprang erst vergleichsweise spät auf den Zug der Zeichentrickkurzfilme auf. 1934 schloss MGM einen Vertrag mit Hugh Harman und Rudolf Ising, die sich kurz zuvor von ihrem Produzenten Leon Schlesinger getrennt hatten, und die daraufhin das Studio mit von ihnen selbst produzierten Filmen beliefern sollte. Nur drei Jahre später entschloss man sich bei MGM jedoch dazu, ein eigenes Zeichentrickstudio einzurichten, und unterstellte es dem unabhängigen Produzenten Fred Quimby. Obwohl sich kaum jemand von denen, die mit Quimby gearbeitet hatten, positiv über ihn äußerte, war es doch sein Verdienst, zwei eher unbekannte Animatoren namens William Hannah und Joseph Barbera in einer gemeinsamen *unit* zusammen arbeiten zu lassen.<sup>10</sup> Ihr erster gemeinsamer Cartoon, *Puss Gets the Boot* (1940), stellte eine Maus und eine sie verfolgende Katze in den Mittelpunkt; bei deren zweiten Auftritt, in *The Midnight Snack* (1941), hatten sie von Hannah und Barbera schon Namen bekommen: Tom und Jerry.

---

<sup>9</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 479.

<sup>10</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 403.



Bild 3: Titeltkarte von *The Midnight Snack* (USA 1941)<sup>11</sup>

Fred Quimby mochte die Figuren anfangs nicht; erst als *Puss Gets the Boot* ein so phänomenaler Erfolg wurde und schließlich sogar den Oscar gewann, beauftragte er Hanna und Barbera, die sich in der Zwischenzeit mit anderen Charakteren beschäftigt hatten, damit, sich wieder ihrem neuen Dream-Team zu widmen. Während Barbera die *character layouts* skizzierte und einen Großteil der für die Filme nötigen Gags lieferte, oblag Hanna das Schreiben sowie das *timing*, also die Geschwindigkeitsanpassung der Figurenbewegungen.

In etwa zur gleichen Zeit wechselte Tex Avery zu MGM, dem daraufhin ebenfalls die Leitung einer eigenen *unit* übertragen wurde. Diese beiden Abteilungen, jene von Hanna-Barbera und jene von Avery, arbeiteten vollkommen unabhängig voneinander, unterscheidbar durch die unterschiedlichen Arbeitsweisen ihrer leitenden Köpfe: Während sich in den Tom und Jerry -Filmen schon nach kurzer Zeit ein immer größer werdender Hang zur Gewalt zeigte, der sich in den ständigen Jagdversuchen des Katers manifestierte, zeichneten sich die Cartoons von Tex Avery vor allem dadurch aus, dass sie stets die abgesteckt scheinenden Grenzen der Animationskunst zu durchbrechen suchten, um dem Publikum etwas Neues, so noch nicht Gesehenes zu bieten.

„In Avery’s cartoons, though, there were almost none of the painful injuries that were becoming increasingly prevalent in the Tom and Jerry cartoons [...] Aesthetic conflict surfaced in Avery’s cartoons not through a violation of the body, but as a violation of style.“<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> TOM & JERRY: 70 JAHRE JUBILÄUMSFEIER DELUXE. DVD: Warner Home Video, 2010.

<sup>12</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 412.

In Averys Filmen kam es schon mal vor, dass eine Zeichentrickfigur von der Leinwand herab den Zuseher ansprach, oder sich hinter der Leinwand zu verstecken suchte. In einem seiner bemerkenswertesten Cartoons, *Lucky Ducky* (1948), laufen die in Farbe gehaltenen Figuren an einem Schild mit der Aufschrift „Technicolor Ends Here“ vorbei, worauf sie sich anschließend in einer in Schwarz-Weiß gehaltenen Umgebung wiederfinden.

Wie in jedem Studio war man auch bei MGM analog zum damaligen Star-System darum bemüht, einen *recurring character*, einen Zeichentrick-Star aufzubauen, der wie Mickey Mouse oder Bugs Bunny in zahllosen Filmen und Situationen eingesetzt werden konnte. Ein solcher erhöhte den Bekanntheitsgrad und Wiedererkennungswert von Cartoons eines bestimmten Studios – und dient heute noch als lukrative Einnahmequelle durch Vermarktungs- oder Merchandisingrechte. Zu den MGM-Stars gehörten neben Tom und Jerry auch noch der von Rudolf Ising geschaffene Barney Bear, der heute nahezu in Vergessenheit geraten ist, und Tex Averys Screwie Squirrel, der jedoch in seinem fünften Film, *Lonesome Lenny* (1946, Avery), von der Titelfigur erdrückt wird und nie wieder aufgetaucht ist.

Mehr Erfolg konnte Avery mit der Figur des Wolfs verbuchen, die in seinem ersten MGM-Cartoon, *Blitz Wolf* (1942), ihr Debüt gab und dem Big Bad Wolf aus Disneys *Three Little Pigs* (1933) nachempfunden war. Dessen Handlung nutzte Avery, um eine groteske Zuspitzung der damaligen weltpolitischen Situation auf Zeichentrickebene abzuliefern, die auch heute noch zu seinen besten Arbeiten zählt. In der ein Jahr später entstandenen Rotkäppchen-Variante *Red Hot Riding Hood* (1943) durfte der Wolf dann als (liebes-) hungriger Bewunderer der Titelfigur auftreten, der beim Anblick derer im wahrsten Sinne des Wortes „den Kopf verliert“.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> In seinem Film *The Mask* (USA 1994), der an sich schon als Live-Action-Verfilmung eines Tex-Avery-Cartoons gelten könnte, lieferte Regisseur Chuck Russel noch eine ganz deutliche Hommage an *Red Hot Riding Hood*, als er in einer Szene den durch Computer-Technologie verfremdeten Kopf von Hauptdarsteller Jim Carrey wie den von Averys Wolf erscheinen lässt, dem bei Anblick von Cameron Diaz die Augen aus den Höhlen treten (s. auch Kapitel 4.4. **Einfluss auf Film & TV**).

Avery, auf dem Höhepunkt seiner Kreativität, ließ Film um Film nachfolgen: Die Quasi-Fortsetzung *Swing Shift Cinderella* (1945), der von Stereotypen überbordende *Uncle Tom's Cabaña* (1947) oder der dokumentarisch anmutende *The House of Tomorrow* (1949) sind nur eine kleine Auswahl der insgesamt 65 Cartoons, die Avery bei MGM inszeniert hat. Ab Ende der vierziger Jahre widmete sich Avery fast ausschließlich seiner heutzutage wohl berühmtesten Schöpfung, dem mit stoischem Gesichtsausdruck versehenen Basset Droopy, der erstmals 1943 in *Dumb-hounded* das Licht der Leinwand erblickt hatte.

Die Animationsabteilung der MGM setzte sich also aus der *unit* von Tex Avery, aus der von Hanna-Barbera und aus einer dritten *unit* zusammen, die unter der Leitung von Dick Lundy Filme um Barney Bear drehte. Nach einem Streit um die Herstellung von Cartoons im damals populären 3D-Verfahren verließ Avery das Studio 1953, während Hanna und Barbera ihrer beruflichen „Heimstatt“ bis zum Ende treu blieben. Dieses ließ nicht mehr lange auf sich warten: Seit dem sogenannten Paramount-Urteil, das es den großen Studios 1948 verbot, gleichzeitig Inhaber von Kinoketten zu sein, und dem damit einhergehenden Ende des Studio-Systems<sup>14</sup> war es für die Majors schwieriger, d.h. teurer geworden, ihre Filme von den Kinos buchen zu lassen – erstes Opfer von Sparmaßnahmen waren die Animationsabteilungen der jeweiligen Studios. Obwohl MGM erst vergleichsweise spät mit der Produktion von Zeichentrickfilmen begonnen hatte, und trotz der Tatsache, dass viele MGM-Cartoons mit dem Oscar ausgezeichnet worden waren, konnte das Studio 1957 wie viele andere nicht umhin, sein *cartoon department* zu schließen.

## 2.4. Universal

Der junge Künstler Walter Lantz, der zuvor für William Randolph Hearsts Zeitung *New York American* und dann für das Zeichentrickstudio von John R. Bray gearbeitet hatte, erhielt 1929 die Gelegenheit, die neu gegründete Animationsabteilung der Universal zu leiten. Dieser gehörten die Rechte an dem von Disney geschaffenen *Oswald, the Lucky Rabbit*, und Lantz oblag nun die Aufgabe, pro Jahr 26 Filme mit dem kleinen schwarzen Hasen, der eine Art

---

<sup>14</sup> Siehe hierzu auch: Röwekamp, Burkhard. Hollywood. Köln: Dumont, 2003. S. 88-110.

Vorläufer von Mickey Mouse war, herzustellen. Manche Filme aus Lantz' Studio wiesen jedoch einen deutlich niederen Qualitätsstandard auf als jene von Disney oder Warner; sie hinkten in der Animation ihrer Figuren und Layouts deutlich der allgemein üblichen Norm hinterher. Auch Oswald wirkte als Zugfigur der Lantz'schen Cartoonschmiede nur bedingt - wie sein Nachfolger Mickey Mouse war seine Figur zu rund, zu glatt; es mangelte ihm an echtem Charakter. Die Überarbeitung seines Aussehens, die aus dem schwarzen Hasen einen weißen machte, konnte daran nichts ändern. Erst der Regisseur Alex Lovy konnte mit seiner neuen Figur wieder einen Erfolg für Lantz' Studio erzielen: *Life Begins for Andy Panda* hieß der erste Film mit dem kleinen Pandabären in der Hauptrolle. In einem weiteren Andy-Panda-Cartoon, *Knock Knock* (1940), der von Walter Lantz selbst inszeniert wurde, feierte dann ein kleiner bunter Specht sein Debüt, dessen zwerchfellerschütternder Schrei auch heute noch jedem Kind in den Ohren klingt: Woody Woodpecker.



Bild 4: Woody Woodpecker und Andy Panda in *Knock Knock* (USA 1940)<sup>15</sup>

Nichtsdestotrotz klaffte in Sachen Qualität weiterhin eine große Lücke zwischen den Filmen, die Lantz für die Universal produzierte und jenen, die etwa unter Avery bei MGM oder Clampett bei Warner Bros entstanden. Den Cartoons um Woody, Andy Panda und Co scheint eine gewisse Sorgfalt abzugehen; eine, auf die in anderen Studios längst großer Wert gelegt wurde. Anfang der 40er Jahre stießen zwei weitere ehemalige Disney-Mitarbeiter, Dick Lundy und Shamus Culhane, zu Lantz' Studio:

---

<sup>15</sup> THE WOODY WOODPECKER AND FRIENDS CLASSIC CARTOON COLLECTION. DVD: Universal Home Video, 2007.

„After Culhane’s arrival, the Lantz cartoons for the first time showed that someone was paying attention to all the important elements in an animated cartoon - timing, drawing, staging, characterization - instead of relying on the idea behind a gag alone. Occasionally, Culhane even came close to making a plausible character of Woody, who was in most of his appearances in the early forties an unmotivated heckler.“<sup>16</sup>

Der große Erfolg blieb jedoch auch Culhane verwehrt, was womöglich mit den besonderen Umständen im Studio zusammenhing. Walter Lantz versuchte beständig, die Produktionskosten seiner Cartoons so gering wie möglich zu halten, und vermied es, finanzielle oder kreative Risiken einzugehen. 1954 gesellte sich auch Tex Avery kurzfristig zu Lantz’ Mitarbeiterstab; er verließ das Studio jedoch nach nur vier fertig gestellten Filmen bereits wieder. Tatsächlich produzierte Lantz im Gegensatz zu vielen anderen Studios noch bis in die 1970er Jahre hinein Cartoons; wesentlich schneller und billiger, als er selbst oder irgendjemand anderer es in den 40er Jahren hätte machen können.

## **2.5. Paramount/Fleischer/Famous**

Der in Wien geborene Max Fleischer machte sich gemeinsam mit seinem Bruder Dave Ende der 1910er Jahre im Zeichentrickfilmgenre einen Namen, als er das so genannte *Rotoscope* -Verfahren entwickelte, mit dessen Hilfe Bewegungsabläufe echter Menschen direkt auf animierte Figuren übertragen werden können.<sup>17</sup> Das *Rotoscope* fand bis vor einigen Jahren immer noch Verwendung in der Herstellung von Zeichentrickfilmen: So wurde Ralph Bakshis Filmversion von *Lord of the Rings* 1978 nahezu komplett damit hergestellt, außerdem ist es Vorläufer des heutzutage gebräuchlichen *motion-capture*- Verfahrens. Dieses kommt immer dann zum Einsatz, wenn Mimik und Gestik eines Darstellers möglichst realitätsgetreu in den Computer gespeist werden sollen, wie geschehen etwa in Richard Linklaters *A Scanner Darkly* (2006) oder zuletzt in Disneys *A Christmas Carol* (2009) von Robert Zemeckis.

---

<sup>16</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 377.

<sup>17</sup> Ebd., S. 22-23.

Durch einen Vertrag mit John R. Bray und der Paramount, schafften es die Fleischers, ihre Figur *Koko, the Clown* in Brays Kino-Reihe *Out of the Inkwell* als feste Größe im damaligen Zeichentrickkurzfilm zu etablieren und sowohl Publikum als auch Kritiker zu begeistern:

„In *Mechanical Doll* geht Max die Tinte aus, so daß er lediglich die obere Hälfte von Kokos Anzug mit Schwarz ausfüllen kann. Koko springt auf und ab, damit die Tinte auch die untere Hälfte seiner Bekleidung ausfüllt. [In *Koko Gets Egg-Cited* (USA 1926)] nimmt Koko einen Zeichenstift in die Hand, um den gesamten Hintergrund, der aus Livefilmmaterial besteht, zu ‚zeichnen‘. Er zeichnet auch Max, so daß der Eindruck entsteht, Koko zeichne einen Zeichentrickfilm.“<sup>18</sup>

Die Filme der neu gegründeten Fleischer Studios zeichneten sich durch eine derlei innovative Machart und selbstreflexive Charaktere aus. So wurde durch die Verbindung von *Live-Action*-Elementen mit Gezeichnetem der Eindruck erweckt, die Zeichentrickfigur Koko sei sich selbst der Tatsache völlig bewusst, nur aus Tinte zu bestehen; in vielen Filmen verließ der stumme Clown sein Zeichenbrett, um sich mit seinem „Schöpfer“ Max Fleischer persönlich anzulegen.

Max konzentrierte sich schließlich ganz auf den geschäftlichen Aspekt seiner Firma, während seinem Bruder Dave die kreativen Aufgaben zufielen, so auch die Zusammenarbeit mit den Animatoren. Nach der Umstellung auf Ton 1929 und der darauf folgenden *Talkartoon*-Reihe sahen sich die Fleischers nach neuen Figuren um, die sie neben altbekannten wie Koko dem Clown oder dem Hund Bimbo auftreten lassen konnten (und die zum Aushängeschild ihres Studios werden sollten). Ab dem Jahr 1930 erschien in den Zeichentrickfilmen der Fleischers regelmäßig eine junge Frau mit übergroßem Kopf, kurzem Kleidchen und mädchenhafter Flüsterstimme, überbordend an sexueller Anziehungskraft, die ein paar Jahre später den Namen Betty Boop bekommen sollte. Betty war der wohl anrühichste Charakter in den Cartoons der 30er und 40er Jahre und in ihren Filmen drehte es sich nicht selten (wenn auch nur in verschlüsselter Form) um Sex: „Die Fleischer-Filme zu Beginn der dreißiger Jahre enthielten derbe Witze, besaßen einen Sinn für Sex, und die visuellen und verbalen Gags waren an die

---

<sup>18</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 173.

Erwachsenen im Publikum gerichtet, nicht an die Kinder.“<sup>19</sup> Nach Protesten des Hays-Office (s. auch Kapitel 5. **Zensur**) wurde Bettys Auftreten „entschärft“, zuvor half sie jedoch noch Fleischers größtem Star auf die Leinwand. Bereits seit 1919 erschien der Comic-Strip *Thimble Theatre* von E.C. Segar in vielen amerikanischen Zeitungen, 1929 hatte darin der durch Spinat zu immensen Kräften gelangende Popeye seinen ersten Auftritt und schon 1933 präsentierte Max Fleischer das Filmdebüt des ungeschlachten Matrosen, *Popeye the Sailor*.



Bild 5: Betty Boop und Popeye in *Popeye the Sailor* (USA 1933)<sup>20</sup>

Die frühen Cartoons der *Popeye*-Reihe zeichneten sich vor allem durch ihren Einfallsreichtum aus, der keinen Film wie einen anderen wirken ließ; der vor sich hin brummelnde Popeye – denkwürdig gesprochen von Jack Mercer, der ein Leben lang mit dieser Rolle verbunden werden sollte – buhlt um die Gunst seiner Angebeteten Olive Oyl und versucht dabei, seinem Rivalen Bluto „eins auszuwischen“, wozu ihn nahezu immer eine Dose Spinat befähigt.

*Popeye the Sailor* erwies sich sowohl für Fleischer als auch die Paramount als großer Erfolg, und so entstand im November 1936 ein knapp zwanzigminütiges Special in strahlendem Technicolor, *Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor*, dem in den nächsten Jahren noch zwei weitere folgen sollten. Während der Arbeit an diesen Filmen erfand Fleischer quasi nebenbei die so genannte Drehscheibenkamera, mit deren Hilfe Cartoons in 3D gefilmt werden konnten, wodurch die gezeichneten Charaktere dem Zuschauer wesentlich plastischer erschienen:

---

<sup>19</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 186.

<sup>20</sup> POPEYE THE SAILOR: 1933-1938. DVD: Warner Home Video, 2007.

„...es mussten Miniatursets gebaut werden, die Figuren mussten immer neu ausgerichtet werden, und das Fotografieren des Ganzen war eine mühevollere Kleinstarbeit, ein Geduldspiel, das Zeit und Geld in Anspruch nahm. [...] Für Fleischer war es allerdings offensichtlich, dass technische und mechanische Neuerungen stets Vorrang vor ökonomischen Gesichtspunkten hatten.“<sup>21</sup>

Nach dem großen Erfolg von Disneys *Snow White and the Seven Dwarfs*, einigte sich Fleischer mit der Paramount darauf, ebenfalls einen abendfüllenden Spielfilm herzustellen; nach nur knapp eineinhalb Jahren kam *Gulliver's Travels* (D. Fleischer) im Dezember 1939 ins Kino. Der Film erfüllte die an ihn gestellten finanziellen Erwartungen, konnte jedoch *Snow White*, dessen Produktion vier Jahre in Anspruch genommen hatte, in technischer Hinsicht nicht das Wasser reichen. Der nächste abendfüllende Zeichentrickfilm der Fleischer Studios sollte *Mr. Bug Goes to Town* sein, einer Art Insekten-Version von Frank Capras *Mr. Deed Goes to Town* (1937). Auch wenn dies der erste lange Animationsfilm war, der in der Gegenwart und in einer realistischen Umgebung (in New York City) spielte, so änderte dies nichts an seiner mageren Performance an der Kinokasse, wo er gerade ein Drittel der Produktionskosten wieder einspielte.

Nachdem Betty Boop von der Leinwand verschwunden war, war Popeye der größte und einzige Star der Fleischer Studios. 1940 trat die Paramount, die mit ihren von Fleischer produzierten Cartoons immer noch sehr gut verdiente, an Max und Dave heran, eine neue, auf den gleichnamigen Comic-Strips basierende Zeichentrickserie aus dem Boden zu stampfen: Superman. Angeblich stand Dave Fleischer dieser Idee sehr ablehnend gegenüber, weshalb er als Herstellungskosten für einen siebenminütigen Cartoon das Vierfache eines normalen Kurzfilms veranschlagte; zum Verdruss Fleischers stimmten die Verantwortlichen bei Paramount jedoch zu.<sup>22</sup> Wahrscheinlicher ist allerdings, dass die Fleischers aufgrund ihrer finanziellen Situation, des drohenden Bankrotts ohne die Unterstützung Paramounts, dazu gezwungen waren, auf alles einzugehen, was ihnen seitens des Studios „vorgeschlagen“ wurde. *Superman* hatte im September 1941 Premiere und wurde sogleich der Erfolg, den Paramount sich vorgestellt hatte. Actionreich und voller *thrill*, boten die *Superman*-Cartoons (dank

---

<sup>21</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 216.

<sup>22</sup> Ebd., S. 228.

Rotoscope) lebensecht gezeichnete Charaktere und überzeugende *special effects*, die für sieben Minuten spannender Unterhaltung garantierten.



Bild 6: Superman in *The Arctic Giant* (USA 1942)<sup>23</sup>

Mit dem Aufstieg Supermans ging jedoch auch der Fall von Max und Dave Fleischer einher; sie verließen ihr Studio Ende 1941, nachdem sie es und seinen Namen an das Studio verkauft hatten:

„Moreover, because the name ‚Max Fleischer‘ had never acquired the cachet that ‚Walt Disney‘ had, especially on licensed merchandise (the Fleischers‘ most popular character, Popeye, was of course not even theirs), Paramount could shed the Fleischer name without losing much of consequence.“<sup>24</sup>

Die Fleischer-Brüder gingen von da getrennte Wege, während drei ihrer ehemaligen Mitarbeiter die Leitung ihres Studios übernahmen, das ab Mai 1942 den Namen Famous Studios trug. Schon unter der Ägide der Fleischers war es deren Cartoons (von einigen Ausnahmen abgesehen) nie gelungen, an die finanziellen Erfolge geschweige denn das Prestige der anderen Studios aufzuschließen – daran änderte auch die neue Führung wenig.

1945 gelangte *Casper, the Friendly Ghost* zu einiger Popularität, was ihn zur neuen Serienfigur machte; er war jedoch laut Leonard Maltin „die eintönigste Figur seit Mighty Mouse [...] Es sah so aus, als ob jeder Casper-Cartoon der gleichen

---

<sup>23</sup> MAX FLEISCHER'S SUPERMAN: 1941-1942. DVD: Warner Home Video, 2009.

<sup>24</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 303.

Grundgeschichte mit nur unwesentlicher Variation folgte.“<sup>25</sup> Nach 20 Jahren, in denen zwar kontinuierlich Cartoons produziert wurden, jedoch keine großartigen Erfolge erzielt werden konnten, schloss Paramount seine Zeichentrickabteilung im Dezember 1967 endgültig.

## 2.6. Weitere Studios (Ub Iwerks, Terrytoons, Screen Gems, UPA)

An der Seite von Walt Disney war der Animator Ub Iwerks an der Erschaffung und Gestaltung von Mickey Mouse und Oswald the Lucky Rabbit beteiligt, ebenso wie an vielen anderen frühen Disney-Cartoons; ein großer Anteil an Disneys Erfolg ist auf Iwerks' künstlerische Fertigkeiten zurückzuführen. 1930 trennte er sich von seinem Freund und Arbeitgeber Disney, um sein eigenes Zeichentrickstudio zu gründen. Während viele junge Künstler, die sich in der Zeichentrickindustrie später noch hervortun sollten – wie etwa Chuck Jones, Frank Tashlin oder Carl Stalling – , in Iwerks' Studio den Einstieg in die Branche schafften, spiegelte sich dieses kreative Know-how nicht in der Qualität der Filme wider.

Die Figur, die der Star von Iwerks' Studio werden sollte, *Flip the Frog*, erwies sich weder für Iwerks noch die verleihende MGM als Erfolg und wurde 1933 durch *Willie Whopper* ersetzt; einem kleinen Kind, welches das Publikum direkt ansprach und stets abenteuerliche Geschichten zu erzählen hatte. Interessanter gestaltete sich die Reihe *ComiColor Cartoons*, die im Zwei-Farben-Verfahren Cinecolor gedreht wurde, weshalb sie vor allem durch ihre bestechenden Farben überzeugen konnte.

Nachdem die MGM ihren Vertrag mit Iwerks gekündigt hatte, tat sich dieser beim Absatz seiner Cartoons immer schwerer, bis er sich 1936 gezwungen sah, sein Studio zu schließen. Iwerks' Filme waren handwerklich gut gemacht, jedoch fehlte ihnen zumeist eine durchdachte Handlung und eine ausgereifte Charakterzeichnung – wohl jene Faktoren, für die in seiner Zusammenarbeit mit Disney letzterer zuständig war. Tatsächlich kehrte Iwerks zu Disney zurück, wo er sich bis zu seinem Tod 1971 um technische Innovationen, besonders bei der Kombination von Zeichentrick- und Realfilm, bemühte; erst durch seine Arbeit

---

<sup>25</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 534.

konnten Filme wie *Mary Poppins* (Robert Stevenson, USA 1964) oder *Bedknob and Broomsticks*, in ihrem Mix aus realen Darstellern und animierten Figuren, so überzeugend wirken. Für seine herausragenden Leistungen auf diesem Gebiet gewann Iwerks schließlich sogar zwei OSCARS.<sup>26</sup>

Neben Disney, Fleischer oder Lantz galt Paul Terry immer als ein solider „Handwerker“, der keinerlei künstlerische oder technische Ambitionen hegte, sondern vielmehr in einem ihm vorgegebenen zeitlichen Rahmen und innerhalb seines Budgets eine bestimmte Anzahl an Cartoons abliefern wollte – und dies auch schaffte. Terry arbeitete zunächst für John R. Bray, dem Zeichentrickfilmpionier, und seine ersten Filme drehten sich um den weißbärtigen Farmer Al Falfa, dessen Persönlichkeit jedoch viel zu schal war, als dass sie ein großes Zuschauer- oder Kritikerinteresse auf sich gezogen hätte. Dies änderte sich erst, als Terry 1921 bei Fables Pictures mit der Produktion von *Aesop's Fables* begann, einer neuen Cartoon-Reihe, in der in Anlehnung an ihr antikes Vorbild<sup>27</sup> Tiere menschliche Fehler aufzeigten und jeder Film mit einer „Moral von der Geschichte“ endete. Trotz sich ständig wiederholender Geschichten, nicht ausgearbeiteter Charaktere und fehlender Qualität der Animation hielt sich die Serie bis in die 30er Jahre, dann bereits unter Aufsicht von Amadee J. Van Beuren.

Terry hatte das so genannte Van Beuren -Studio 1929 verlassen und gründete seine eigene Firma, die Terrytoons. Auch wenn Terry jedweder Neuerung ablehnend gegenüberstand, kam das Studio nicht umhin, seine Cartoons der aufkommenden Tonfilmära anzupassen; dies geschah unter Aufsicht des Hauskomponisten Philipp Scheib, der auch das in der Branche einmalige Verfahren der Vorsynchronisation einführte, so dass das Bild dem bereits aufgenommenen Ton angepasst werden musste.

---

<sup>26</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 354.

<sup>27</sup> Der Sklave Aisopos war laut historischer Quellen der Urheber dessen, was wir heute noch unter einer Fabel verstehen – siehe hierzu etwa: Irmscher, Johannes (Hrsg.). Antike Fabeln. Berlin/Weimar: Aufbau-Verlag, 1991.

Obwohl er sich anfänglich gegen wiederkehrende Charaktere in seinen Filmen gewehrt hatte, gab Terry seinen drängenden Animatoren schließlich nach und führte Figuren wie die als Parodie auf Superman gedachte Mighty Mouse (*The Mouse of Tomorrow*, 1942, Eddie Donnelly) und die schelmischen, fast schon böartigen Elstern Heckle und Jeckle (*The Talking Magpies*, 1946, Mannie Davis) ein. Diese sind wohl die bekanntesten Schöpfungen Terrys und genießen auch heute noch eine gewisse Popularität. Leider halfen sie nicht dabei, die allgemeine Qualität der Terrytoons zu heben:

„Zu einer Zeit, als Disney innerhalb des Zeichentrickfilms gewaltige Schritte nach vorn machte, was die Weiterentwicklung anbelangte, [...] als die Warner Brothers neue Elemente in ihre Filme einfließen ließen, was Witz und Aussage anbelangte, und Fleischer durch seinen Popeye weltweiten Ruhm erlangte, da klebte Paul Terry immer noch an seinen kleinen pausenfüllenden Filmchen, die er schon seit jeher gemacht hatte.“<sup>28</sup>

So war es vielleicht nicht verwunderlich, als Terry Mitte der 50er Jahre sein Studio an das Fernsehen verkaufte und sich für immer aus der Zeichentrickfilm-Branche zurückzog. Das war jedoch noch nicht das Aus für die Terrytoons: Unter der kreativen Aufsicht von Gene Deitch entwickelte das Studio Cartoons für das Kino, die auch im Fernsehen gezeigt werden konnten und vice versa; hervorzuheben ist hierbei *Tom Terrific* (1958), eine fünfteilige Fortsetzungsgeschichte im Stil der alten Serials, deren Folgen allesamt mit einem Cliffhanger endeten. Die Terrytoons haben es nie geschafft, über sich selbst hinauszuwachsen; einmal etablierte Formeln wurden wieder und wieder genutzt, ohne dass Paul Terry versucht hätte, daraus „auszubrechen“. Trotz oder vielleicht gerade deswegen, gehören die Terrytoons zu den langlebigsten Cartoons der Kinoleinwand, die bis in die 70er Jahre hinein in Kinos auf der ganzen Welt gezeigt wurden.

Charles Mintz hatte Ende der 1920er Jahre Walt Disney den Großteil seiner Mitarbeiter abspenstig gemacht und ihn aus seinem Vertrag mit der Universal „herausgedrängt“. Mintz ging zur Columbia, für die er über ein Jahrzehnt lang, bis knapp vor seinem Tod 1940, Zeichentrickkurzfilme unterschiedlichster Qualität produzierte. Unter seiner Ägide entstanden Serien wie *Krazy Kat* und *Scrappy*, die

---

<sup>28</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 253.

sich gegen ihre Mitbewerber jedoch nie so richtig durchsetzen konnten:

„Die Filme besitzen nichts Eigenes, nichts, dass sie aus dem Angebot der Zeit sonderlich emporhölbe. Was Ideen und die Technik anbelangte, so hinkten die Mitarbeiter von Charles Mintz stets hinterher.“<sup>29</sup>

Im geradezu verzweifelt anmutenden Versuch, an Disneys Erfolg mit den *Silly Symphonies* anzuschließen, brachte Mintz seine erste Farbserie heraus, *Color Rhapsodies*, die nach dem Aus für Krazy Kat und Scrappy 1939/40 das einzige Zugpferd des nunmehr „Screen Gems“ getauften Studios darstellte. Erst nach Mintz' Tod, unter der kreativen Führung von Frank Tashlin, gelang Screen Gems ein qualitativer Aufschwung, und zwar mithilfe zweier neuer Stars, der ewigen Streithähne *Fox and Crow*. Leider durfte Tashlin, der voller Experimentierfreude und Tatendrang von Warner Bros. gekommen war, seine Visionen nicht weiter umsetzen und wurde nach nur einem Jahr von den Columbia-Oberen ausgewechselt. Nach einigen weiteren Wechseln an der Spitze der Screen Gems war man bei der Columbia der Meinung, dass das hauseigene Trickfilmstudio nicht mehr zu retten war – und schloss es. Ersatz hatte man praktischerweise schon gefunden: ein kleines Studio namens United Productions of America.

Die UPA entsprang den kreativen Köpfen der drei ehemaligen Disney-Mitarbeiter Steve Bosustow, Dave Hilberman und Zack Schwartz, die sich mit ihren Cartoons inhaltlich und stilistisch von den Filmen der konkurrierenden Studios absetzen wollten. Gelegenheit dazu bekamen sie mit *Hell Bent for Election* (1944), einem 13-minütigen Cartoon, der die Wiederwahl Franklin D. Roosevelts propagierte und von Chuck Jones inszeniert wurde. Dieser Film spiegelte bereits wieder, was später zum Markenzeichen der UPA werden sollte: stilisierte Figurengestaltung vor monochromatischen Hintergründen. Bosustow, Hilberman und Schwartz wie auch ihr restliches Team arbeiteten tagsüber weiterhin in ihren regulären Jobs, des Nachts traf man sich, um die Fertigstellung von *Hell Bent for Election* voranzutreiben. Nach dessen wohlwollender Aufnahme seitens ihrer Auftraggeber wie auch der Animationsfilmbranche, entschlossen sich die drei dazu, ein eigenes Studio zu gründen und so wurde noch im selben Jahr die UPA geboren.

---

<sup>29</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm, S. 377.

1946 gelang es dem nunmehr alleinigen Studiochef Steve Bosustow einen Deal mit der Columbia auszuhandeln: Jene würde die Filme der UPA verleihen, vorausgesetzt, diese würde die bereits etablierten Figuren der Columbia benützen. Für Bosustow, der dafür bekannt war, eher in wirtschaftlichen denn in kreativen Dimensionen zu denken, stellte diese Auflage kein Hindernis dar und so waren bald darauf zwei Cartoons im Kino zu sehen, die die UPA mit dem streitbaren Gespann aus Columbias „Screen Gems“-Tagen, Fox and Crow, produzierte: *Robin Hoodlum* (1948, John Hubley) und *The Magic Fluke* (1949, Hubley). Beide Filme wurden für einen OSCAR nominiert, was einen beachtlichen Erfolg für ein so junges Studio darstellte und den Columbia-Leuten bestätigte, sollten sie noch Zweifel gehabt haben, „aufs richtige Pferd gesetzt“ zu haben.

Unter der künstlerischen Leitung von John Hubley schickte sich die UPA an, den eingeschlagenen Weg beizubehalten und neue, noch nicht von anderen Cartoon-Studios „ausgetretene Pfade“ zu beschreiten, was etwa durch die Einführung einer menschlichen Figur zementiert wurde: Mister Magoo, erstmals vorgestellt in *Ragtime Bear* (1949, Hubley), war alt, schrullig und extrem kurzsichtig, doch genau diese Eigenschaften machten die Figur wohl so liebenswert. In den Cartoons späterer Jahre wurde Magoos anfänglich sturer Charakter allerdings zusehends verweicht und Humor ergab sich nur mehr aus endlosen Witzen über Magoos Kurzsichtigkeit. Sein letzter Kinokurzfilm lief 1959 an, bevor Mister Magoo 1962 für die gleichnamige TV-Zeichentickserie wieder belebt wurde, in der jedoch all seine guten Eigenschaften bereits „auf der Strecke“ geblieben waren.

Die neben Mister Magoo bekannteste Schöpfung der UPA war damals aber zweifellos ein kleiner Junge namens Gerald McBoing Boing, dem anstelle von Worten stets nur die Laute „Boing! Boing!“ entkamen und mit seinem Debüt in *Gerald McBoing Boing* (1951, Bobe Cannon) die Zeichentrickindustrie im Sturm eroberte: „Dieser Film – einer der besten Zeichentrickfilme, die jemals hergestellt wurden – machte einen Eindruck, der gleichzeitig unmittelbar und langanhaltend war. Kurz gesagt, er etablierte UPA als die vorherrschende Macht in der Animation.“<sup>30</sup> Das Besondere an Gerald McBoing Boing war, dass Cannon und sein Team darin die bereits in anderen UPA -Filmen bemerkbare Tendenz zur

---

<sup>30</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 561.

Stilisierung auf die Spitze getrieben haben: Nicht nur die Figuren selbst, die fast schon etwas schlaksiges an sich haben, auch der Hintergrund wurde auf das Nötigste reduziert und in einfachen Farben und Formen präsentiert. Dieser neue Stil der UPA sollte Schule machen und von kleinen wie auch größeren Mitbewerbern zu imitieren versucht werden – als direkter Vorgänger der so genannten „begrenzten Animation“ läutete er jedoch auch das Ende von qualitativ hochwertig produzierten Zeichentrickfilmen ein.



Bild 7: Gerald McBoing Boing in *How Now Boing Boing* (USA 1954)<sup>31</sup>

Neben drei weiteren Kurzfilmen um Gerald McBoing Boing, die sich mit dem Erstling zwar in visueller, nicht jedoch in storytechnischer Hinsicht messen konnten, und ihrer fortlaufenden Mister Magoo -Reihe, tat sich die UPA im Lauf der 1950er Jahre immer wieder mit sorgsam ausgearbeiteten Cartoons hervor, die nicht selten auf einer Buchvorlage beruhten und dabei ihre eigentliche Wirkungskraft erst entfalten konnten. So gab die Adaption von James Thurbers *A Unicorn in the Garden* (1953, Bill Hurtz) die von Thurber selbst angefertigten Buchillustrationen fast detailgetreu wieder, während etwa *The Tell-Tale Heart* (1953, Ted Parmelee) nach Edgar Allan Poe ein auch heute noch beeindruckendes Kabinettstückchen beinahe surreal anmutender Animationskunst darstellt.

Diese äußerst kreative und erfolgsträchtige Phase der UPA fand jedoch recht bald ein jähes Ende; *1001 Arabian Nights* (1958), UPAs erster abendfüllender Spielfilm, flocht unter der Regie von Pete Burness und Jack Kinney Mister Magoo in die bekannte Geschichte um Aladdin und seine Wunderlampe ein, was den Film aber nicht vor einem Absturz an den Kinokassen bewahren konnte. Verbunden mit ständigen finanziellen Problemen und eines darob wechselnden Mitarbeiterstabes

---

<sup>31</sup> HELLBOY. DVD: Columbia Tristar Home Entertainment, 2005.

verkaufte Steve Bosustow 1959 die UPA an den Produzenten Henry G. Saperstein, der das Tagesgeschäft von da an – vom zweiten und letzten abendfüllendem UPA- Film, *Gay Purr-ee* (1962, Abe Levitow) abgesehen – auf die Fernsehproduktion konzentrierte. Unter Sapersteins Leitung entstanden Anfang der 60er Jahre sowohl eine *Mister Magoo* -, als auch eine *Dick Tracy* - TV-Zeichentrickserie, die jedoch laut Leonard Maltin „das zeitgenössische Hanna-Barbera-Produkt im Vergleich sorgfältig ausgearbeitet erscheinen“<sup>32</sup> ließen. Der einstige Glanz der UPA war verblasst und die Firma selbst regelrecht „am Ende“. *The Famous Adventures of Mr. Magoo* (1964/65, TV) und *What's New, Mr. Magoo?* (1977, TV) waren einzelne, schlussendlich gescheiterte Versuche, der einstigen UPA-Vorzeigefigur wieder Leben einzuhauchen, genau wie das missglückte Live-Action-Remake *Mr. Magoo* (1997, Stanley Tong) mit Leslie Nielsen in der Titelrolle. Eine kurzlebige *Gerald McBoing Boing* - Fernsehserie aus dem Jahr 2005 konnte ebenso nicht verhindern, dass die UPA- Charaktere, einstmals Vorreiter und Impulsgeber für moderne Animation, heutzutage größtenteils der Vergessenheit anheimgefallen sind.

---

<sup>32</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 580-581.

### 3. Gewalt im Kino

Gewalt und Tod hat die Menschen schon immer fasziniert; man denke nur an öffentliche Hinrichtungen früherer Tage, die öffentliche Austragung und mediale Verbreitung von Boxkämpfen und im Zuge dessen die Stilisierung der Boxer zu gefeierten Superstars, oder an die Zuschauer am Ort eines Unfalls/Gewaltverbrechens etc., die neugierig einen Blick auf das Opfer zu erhaschen versuchen. Das Kino begriff sich in seinen frühen Jahren vor allem als „cinema of attractions“<sup>33</sup> – eine Bezeichnung, die durch den Filmwissenschaftler Tom Gunning geprägt wurde und damit das primär visuell ausgerichtete Kino jener Anfangsjahre meint, abseits des heutzutage weithin verbreiteten „erzählenden“ Kinos – , das dem zahlenden Publikum zuvor nicht gekannte Sensationen näher brachte. Sei es ein einfacher Feuerwehreinsatz, der Überfall auf einen fahrenden Zug oder gar eine Reise zum Mond, all das konnte der Zuseher nun „hautnah“ miterleben. Bald schon entdeckten die Filmproduzenten das Verlangen des Publikums nach mehr Aufregung, Abenteuer und auch – Gewalt.

#### 3.1. Kriminalfilm

Mit der Einführung des Tonfilms Ende der 1920er/Anfang der 1930er Jahre erlebten besonders zwei Genres eine erste Blütezeit: Einerseits der Gangsterfilm bei Warner Bros., andererseits der Horrorfilm bei Universal, und beide geizten nicht mit Gewalttätigkeiten.

In Kriminalfilmen wie *Little Caesar* (1932, Mervyn LeRoy), *The Public Enemy* (1931, William A. Wellman) oder Howard Hawks' *Scarface* (1932), waren Edward G. Robinson, James Cagney oder Paul Muni zugange, um sich gegenseitig regelrecht „mit Blei vollzupumpen“; sie drehten sich oft um kleine Kriminelle, die in der Hierarchie der „Unterwelt“ aufsteigen wollten und auf dem Weg dorthin so manche Leiche zurückließen. Diese Filme hatten von brutalen Faustkämpfen über ratternde Maschinengewehre alles zu bieten, was damals auf der Leinwand zu

---

<sup>33</sup> Gunning, Tom. „The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde.“ In: Elsässer, Thomas; Barker, Adam (Hrsg.). *Early Cinema. Space – Frame – Narrative*. London: BFI Publishing, 1990. S. 56-63.

zeigen erlaubt war; unabdingbar war jedoch, dass der Bösewicht, und sei er auch Protagonist des Films, am Ende seiner gerechten Strafe zugeführt wurde.

Noch brutaler, dreckiger und zum Teil auch fatalistischer ging es in den Filmen der Schwarzen Serie, als deren Ausgangspunkt oft John Hustons Regiedebüt *The Maltese Falcon* (1941) gewertet wird, zu: Im vom deutschen Expressionismus und der amerikanischen *hard-boiled*-Literatur beeinflussten *Film noir* geht es meist um heruntergekommene Detektive, psychotische Kriegsheimkehrer oder ehemalige Kriminelle, denen ein Rückfall in ihre alten Gewohnheiten droht. Sie werden Opfer einer *Femme fatale* (*Double Indemnity*, 1944, Billy Wilder), eines eifersüchtigen Rivalen (*Criss Cross*, 1949, Robert Siodmak) oder gar einer nuklearen Explosion (*Kiss me deadly*, 1954, Robert Aldrich). Gewalttätige Übergriffe sind im Film noir an der Tagesordnung; etwa, wenn Lee Marvin in *The Big Heat* (1953, Fritz Lang) das Gesicht seiner Freundin mit heißem Kaffee verbrüht und diese es ihm am Ende des Films mit gleicher Münze zurückgibt. Der bereits erwähnte *Touch of Evil* (1957) von Orson Welles wird im Allgemeinen gern als Schlusspunkt der Schwarzen Serie betrachtet, wobei bis heute immer wieder Regisseure versuchen, deren eigenen Stil wieder aufleben zu lassen.

### 3.2. Horrorfilm

Auf dem Gelände der Universal-Studios rückte bereits ab 1931 Frankensteins Monster nicht nur seinem Schöpfer, sondern auch kleinen Kindern zu Leibe. Diese Horrorfilme, von Tod Brownings *Dracula* angefangen, über *Frankenstein* und *Bride of Frankenstein* (beide von James Whale) bis hin zu Karl Freund's *The Mummy* waren die Vorhut für eine Flut an Gruselfilmen, die in den 30er und 40er Jahren noch über das Kinopublikum hereinbrechen sollten<sup>34</sup>.

Erst die Einführung der *Production Code Administration* 1934 wirkte dieser filmischen Welle der Gewalt entgegen; fortan musste jeder Film der PCA zur Prüfung vorgelegt werden und durfte erst dann in den Kinos gezeigt werden, wenn alle allzu gewalttätigen und/oder sexuell freizügigen Szenen entfernt, d.h.

---

<sup>34</sup> Siehe hierzu: Weaver, Tom; Brunas, Michael; Brunas, John. Universal Horrors. The Studio's Classic Films, 1931-1946. Jefferson: McFarland, 2007.

geschnitten waren. (s. auch Kapitel **5. Zensur**). Gegen Ende der 1930er Jahre verhängte England aufgrund der ausufernden Gewaltdarstellungen gar ein Einführungsverbot über US-Filme.

In unzähligen Inkarnationen suchten Vampire, künstliche Menschen, Mumien und Werwölfe die Leinwände heim und machten ihre Darsteller Bela Lugosi, Boris Karloff und Lon Chaney Jr. zu Stars. Filme wie *The Raven* (1932, Lew Landers) oder auch *The Black Cat* (1934, Edgar G. Ulmer), in denen Lugosi und Karloff zusammen auftraten, versprühten eine besondere „Anziehungskraft“ auf die Kinogänger und wurden von den produzierenden Studios auch dementsprechend beworben. Zwischen den beiden Schauspielern entbrannte ein Konkurrenzkampf darum, wer denn nun der eigentliche „King of Horror“ sei; als die Zugkraft der beiden nachließ, versuchte Universal dies mit dem filmischen Zusammentreffen ihrer Studioeigenen Monster zu kompensieren: *Frankenstein meets the Wolfman*, *House of Dracula* und schließlich sogar *Abbott and Costello meet Frankenstein* waren die Folge. Mit Beginn des Atomzeitalters und des Raumfahrtprogramms wuchs das allgemeine Interesse an Science Fiction, und da man bei Universal glaubte, das Horror-Genre dahingehend ausgeschöpft zu haben, wandte man sich mit Filmen wie *It came from Outer Space* (1953, Jack Arnold) von den Untoten ab und eher dem extra-terrestrischen Leben zu.

Dies war die Gelegenheit für die britischen Hammer-Studios, die bis dahin eher mit mehr oder weniger gelungenen Komödien aufgefallen waren, in die „Bresche“ zu springen und ihre eigenen Versionen der altbekannten Schauermärchen zu drehen: *The Curse of Frankenstein* (1956, Terence Fisher) war Hammers erster Horrorfilm, der die Geschichte um Baron Frankenstein und sein Geschöpf in viktorianischem Setting und „blutroten“ Bildern, sowie mit dem unvergleichlichen Peter Cushing in der Titelrolle, neu erzählte. Nach dessen Erfolg wagte sich Hammer gleich an den nächsten Klassiker und konnte ein noch besseres Resultat erzielen: *Horror of Dracula* (1958) machte Christopher Lee in der Rolle des noblen Grafen Dracula zum Star und war der Auftakt für eine ganze Reihe weiterer Bearbeitungen alter Horror-Stoffe durch Hammer. Bis in die 70er Jahre hinein produzierte man in den englischen Bray-Studios Vampir-, Mumien-, Zombie- und Werwolf-Filme (sowie einige vernachlässigbare Abenteuerfilme), die nicht nur in

Sachen Blut nicht geizten, sondern vor allem in späteren Jahren auch recht freizügig waren, was die Darstellung nackter Haut anging.

In den 1960ern machte der junge Regisseur Herschell Gordon Lewis mit einer Reihe billig hergestellter, äußerst blutiger Filme von sich reden, in denen Blut und Gewalt erstmals auf der Leinwand explizit dargestellt wurden. Mit *Blood Feast* (1963) oder *Two Thousand Maniacs!* (1964) erarbeitete sich Lewis den Ruf, das *splatter-* bzw. *gore-movie* erschaffen zu haben. In etwa zur gleichen Zeit machte sich in England der amerikanische Filmemacher Roger Corman mit seiner Produktionsfirma AIP daran, diverse Geschichte und Romane von Edgar Allan Poe zu verfilmen; für diese, mit sehr moderatem Budget ausgestatteten Gruselstreifen gelang es ihm sogar, klassische Leinwandschurken wie Boris Karloff, Vincent Price oder Ray Milland zu verpflichten. In *The Fall of the House of Usher*, *Comedy of Terrors* oder *The Man with the X-Ray Eyes* ging es jedoch, anders als bei Gordon Lewis, geradezu zahm zu, und anstatt Grauen erwartete die Zuschauer hier oft eher Vergnügen.

Das wirkliche Grauen erreichte die Lichtspielhäuser erst 1968, als George A. Romeros *Night of the Living Dead* seine Premiere feierte. Billigst produziert und mit Laiendarstellern besetzt, war die Mär von den Menschenfressenden Zombies zu einer Zeit in die Kinos gekommen, in der politische Instabilität und Studentenunruhen an der Tagesordnung waren. Trotz oder gerade wegen der Tatsache, dass dieser Film ein *Independent Movie* war, hinter dem kein großes Studio stand und welches noch nicht mal ein Happy End vorweisen konnte, entwickelte es sich zum Überraschungserfolg – Romero behauptet übrigens seit damals, sein Film wäre eine Allegorie auf die Umstände jener Zeit gewesen. Im Verlauf seiner weiteren Karriere lieferte Romero zwar auch einige andere, recht bemerkenswerte Horrorfilme wie *The Crazies* (1973), *Martin* (1974) oder *Creepshow* (1982) ab, doch kehrte er immer wieder zu seinem Lieblingsthema zurück und drehte bislang vier (!) Fortsetzungen, die sich in immer neuen Variationen mit dem Verhältnis Mensch – Zombie beschäftigen.

Der gesellschaftliche Umbruch der späten 60er, frühen 70er Jahre gelangte in allen Bereichen des öffentlichen Lebens zum Ausdruck, ganz besonders in Kunst

und Kultur, so auch im Kino. „It's only a movie“, so wurde 1972 für Wes Cravens ultra-brutales Debüt *The Last House on the Left* geworben, und nur zwei Jahre später erschien mit Tobe Hoopers *The Texas Chainsaw Massacre* ein weiterer Vertreter dieser neuen Art des Horrorfilms (obwohl in letzterem kein Tropfen Blut zu sehen ist).

Diese Filme waren Wegbereiter für eine bis heute nicht enden wollende Flut an *slasher*-, *splatter*- und *gore-movies*. Die beginnenden 1980er zeitigten die Erstauftritte von stumm vor sich hin stapfenden, scheinbar nicht tot zu bekommenden Serienkillern wie Michael Myers (*Halloween*, 1978, John Carpenter) und Jason Voorhees (*Friday the 13th*, 1980, Sean S. Cunningham), oder von eloquenten, bekrallten Albtraumgestalten wie Freddy Krueger (*A Nightmare on Elm Street*, 1984, Wes Craven).

Viele im Horrorgenre tätigen Produzenten und Regisseure beschränkten sich in den folgenden Jahren darauf, von den Erfolgfilmen mit schöner Regelmäßigkeit eine Fortsetzung nach der anderen zu drehen, auch wenn diese nur ein fahler Abklatsch des Originals war. Während die Abenteuer Ashs in den *Evil Dead* - Streifen (1982/87/92, Sam Raimi) zumindest noch eine gewisse dramatische Steigerung erfuhren, war bei vielen anderen Horrorfilm-Reihen wie *Phantasm* (1979, Don Coscarelli) oder *Hellraiser* (1987, Clive Barker) der qualitative Höhepunkt mit dem ersten Film erreicht.

In den späten 90er Jahren wurde dem Genre eine „Frischzellenkur“ verpasst: Wes Craven hielt mit *Scream* (1996) den Zuschauern einen Spiegel vor und zeigte ihnen mit clever eingesetzten Filmzitatens- und -figuren, was einen Horrorfilm bzw. einen Horrorfilmzuseher ausmacht; *The Blair Witch Project* (1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez) war etwas nie da gewesenes, das das Publikum mit seiner wackeligen Handkamera und einem geschickt eingesetzten Internet-Hype an eine wahre Geschichte glauben ließ. Nachdem diese beiden Vorreiter auf dem Gebiet des Teen-Horrors zahlreiche Nachahmer auf den Plan gerufen hatten, ließ sich bald nach der Jahrtausendwende ein neuer Trend im Horrorfilmgenre erkennen: Gefragt war wieder harter Horror, der alles zeigte und keine blutigen Details ausließ; so genannte „Terrorfilme“ wie *House of 1000 Corpses* (2003, Rob

Zombie), *Saw* (2004, James Wan), *Hostel* (2005, Eli Roth) oder *The Hills have Eyes* (2006, Alexandre Aja) stehen ganz weit oben in der Gunst des Publikums. Subtiler Horror oder unterschwelliger Grusel, wie man ihn bei klassischen Horrorfilmen vorfindet, gibt es bei oben genannten nicht; der (weniger hart gesottene) Zuseher kann sich nur vor Ekel und Abscheu abwenden.

### 3.3. New Hollywood/Actionfilm

Romero, Craven, Carpenter – sie alle betätigten sich zum größten Teil im (relativ kleinen) Horrorfilm-Genre, um ihre doch teils recht blutigen Phantasien zu verwirklichen. Doch schon 1967 gelang es einem A-Film, die Gewaltschwelle für große Studioproduktionen zu senken, d.h. Gewalt im Hollywood-Film quasi „salonfähig“ zu machen und eine Ära einzuläuten, die heutzutage als „New Hollywood“ bekannt ist: *Bonnie and Clyde* von Arthur Penn erzählt von dem tatsächlich existenten Gauner-Pärchen der 1920er Jahre, welches diverse Raubüberfälle begeht, bis es schließlich selbst im Kugelhagel umkommt. Diesen finalen Schusswechsel hat Penn in Zeitlupe inszeniert, eine Technik, die Sam Peckinpah zwei Jahre später im Finale seines Films *The Wild Bunch* aufgriff, wo er die verbliebenen Männer des Bunch in einer atemberaubenden, fast 20-minütigen Sequenz einen letzten, verzweifelten Angriff führen lässt – wieder in Zeitlupe, wieder „in Blut getränkt“:

„Mit mehreren Kameras aus oft extravaganten Perspektiven aufgenommen, im ständigen Wechsel von Einstellungsgrößen, von Echtzeit und Zeitlupe, und selbst das Eindringen der Projektile in die Körper auf der Tonspur hören lassend, wenn das Blut in Fontänen aufspritzt – so macht Peckinpah das wesentliche dramaturgische Moment des Western-Genres in ungeheurer Drastik erstmals wirklich spürbar: *action is violence*.“<sup>35</sup>

Die Zeiten, in denen selbst Schusswechsel so blutleer wie möglich vonstatten gingen, war vorbei, und in den darauf folgenden Jahren wurden in immer mehr Filmen bzw. immer häufiger in großen Studioproduktionen immer mehr Blut

---

<sup>35</sup> Kiefer, Bernd. „The Wild Bunch – Sie kannten kein Gesetz“. In: Filmgenres: Western. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 294.

vergossen. Der mitunter als „faschistisch“<sup>36</sup> empfundene Harry Callahan (*Dirty Harry*, 1971, Don Siegel) war beim Einsatz seiner 44. Magnum fortan nicht sonderlich zimperlich und „ballerte“ sich durch immerhin vier Sequels, immer mit einem lakonischen „Make my Day“ auf den Lippen.

Die Szene aus *The Godfather* (1972, Francis Ford Coppola), in der der junge Al Pacino in einem Lokal sein Gegenüber erschießt, wäre wohl ohne die Vorarbeit von Penn und Peckinpah nicht so blutig ausgefallen, genauso wenig wie Roman Polanskis *Chinatown* (1974), in dessen berühmtester Szene Jack Nicholson vom Regisseur selbst (!) die Nase aufgeschlitzt wird. *Death Wish* (1974, Michael Winner) zeigt einen Mann auf Rachezug, „garniert“ mit heftigen Gewalteinlagen; diese Formel erwies sich als erfolgreich genug, um ebenfalls vier Fortsetzungen nach sich zu ziehen. Noch einmal ordentlich an der Gewaltspirale gedreht hat dann Martin Scorsese in *Taxi Driver* (1976), wo Robert DeNiro in einem äußerst gewalttätigen und blutriefenden Finale Jodie Fosters Zuhälter regelrecht „abknallen“ darf.

Die 1980er Jahre brachten dann neue Helden hervor: Den einsamen Dschungelkämpfer mit Guerilla-Taktiken John Rambo (*First Blood*, 1982, Ted Kotcheff), den Superpolizisten mit zynischen Sprüchen John McClane (*Die Hard*, 1987, John McTiernan) oder den ehemaligen Marinesoldaten mit österreichischem Akzent John Matrix (*Commando*, 1985, Mark L. Lester) – ihnen allen war gemeinsam, dass sie ihre Gegner schnell (zumeist, ohne nachzufragen) und relativ brutal mittels eines ganzen Arsenal an Waffen „ausschalteten“. Zu dieser Zeit hatte sich gerade erst der Videomarkt etabliert, doch war dies bereits der beinahe übliche Weg, wie das Publikum in den „Genuss“ eines solchen Filmes kommen konnte, wenn es nicht die Möglichkeit hatte, ihn im Kino zu sehen. B-Movie-Actioner, die möglichst viel Gewalt und Blut aufwiesen, sprossen nur so aus dem „Boden“ und viele davon, denen die FSK eine Prüfung verweigert hatte, wurden in Deutschland indiziert und beschlagnahmt.

---

<sup>36</sup> Siehe hierzu den Essay von Sven Schirmer in Filmgenres: Kriminalfilm. Stuttgart: Reclam, 2005. S. 219-222.

Die 1990er beschäftigten sich hauptsächlich mit Ausläufern des vorangegangenen Jahrzehnts wie Bruce Willis und Arnold Schwarzenegger, die in ihren Filmen weiterhin auf Gewalt, Action und Blut setzten, brachten aber auch neue Gesichter wie Wesley Snipes (*Demolition Man*, 1993, Marco Brambilla) oder Nicolas Cage (*The Rock*, 1996, Michael Bay) hervor, die sich anschickten, den „alten Recken“ den Rang abzulaufen. Auch Mel Gibson unternahm mit *Payback* (1999, Brian Helgeland) einen Ausflug ins Rachegeschäft, nachdem er in den relativ unblutigen Buddy/Cop-Filmen der *Lethal Weapon* -Reihe eher komödiantisch unterwegs war. Und der ehemalige TV-Star Will Smith gab mit *Bad Boys* (1995, Michael Bay) seinen Einstand im Action-Genre, der dank seiner zahlreichen Schießereien und Explosionen in den USA sogar ein „R-Rating“ verpasst bekam. Sein Regiedebüt gab Anfang des Jahrzehnts auch ein junger Autor namens Quentin Tarantino, der mit *Reservoir Dogs* (USA 1992) beim Sundance Film Festival für einiges Aufsehen sorgte und sich fortan mit Filmen wie *Pulp Fiction* (USA 1994) oder *From Dusk Till Dawn* (USA 1996) (als Darsteller) als Hollywoods neuestes *enfant terrible* etablieren konnte (siehe auch Kapitel 4.2.).

Je weiter sich das Horrorgenre seit dem Jahr 2000 in Sachen Gewalt und Blut vorgewagt hat, desto zurückhaltender wurden die Heroen der Actionfilme: Die neuen Stars des Genres, etwa Vin Diesel (*The Fast and the Furious*, 2001, Rob Cohen), Dwayne Johnson (*Walking Tall*, 2004, Kevin Bray) oder Matt Damon (*The Bourne Identity*, 2002, Doug Liman), sind zwar ebenfalls recht schnell dabei, wenn es darum geht, andere Leute nieder zu prügeln oder mit großen Kanonen „herum zu ballern“, doch sind moderne Actionfilme mehr an einer Hochglanz-Optik und vom Computer generierten Explosionen interessiert, als an zerfetzten Körperteilen. Bestes Beispiel dafür ist vielleicht der Russe Timur Bekmambetov, ein ehemaliger Regisseur von Musikvideos, der in seinem Heimatland mit den Buchadaptionen *Nochnoy Dozor* (2004) und *Dnevnoy Dozor* (2006) für Furore gesorgt hat und 2008 seinen ersten US-Film drehte: *Wanted*, eine inhaltlich platte, jedoch visuell eindrucksvolle Comic-Verfilmung, in der man sich aufgrund der glatten Ästhetik fortwährend in einem Videospiel wähnt. So folgt der Zuseher gleich zu Beginn der Kugel eines Attentäters über Hunderte Meter und riesige Straßenschluchten hinweg, bis sie ihr Ziel – den Kopf eines Menschen – erreicht hat.

Die Affinität des Actionfilms zu Videospiele liegt mitunter auch darin begründet, dass viele Filme des Genres vermehrt auf Videospielevorlagen beruhen; als aktuelle Beispiele seien hier nur *Hitman* (2006, Xavier Gens) oder *Max Payne* (2008, John Moore) genannt. Dabei wird spätestens seit *Sin City* (2005, Robert Rodriguez) und *300* (2007, Zack Snyder) seitens der Produktion gerne auf „Digital Compositing“ zurückgegriffen, also die Zusammenfügung mehrerer, meist vor und mit Green Screens separat erstellter Aufnahmen, was (neben geringeren Kosten für den Bau und die Errichtung von Kulissen) den Eindruck einer künstlichen bzw. „gekünstelten“ Realität noch verstärkt. In einer solchen spielten zu einem Gutteil die *The Matrix* - Filme (1999-2003) der Wachowski Brothers, die damit eine passende Erklärung für unmöglich erscheinende Effektsequenzen hatten; die so genannte „Bullett-Time“, in der Keanu Reeves als Neo einer herannahenden Pistolenkugel ausweicht, wurde mittlerweile von unzähligen Filmen kopiert, ohne dass diese eine Rechtfertigung liefern würden, wie das denn in der Realität zu bewerkstelligen wäre. Vereinzelt finden sich auch Filme, die dem allgemeinen Trend entgegenwirken wollen, indem sie anstelle von CGI auf „practical effects“ setzen – so etwa Neil Marshalls Ehrerbietung an die Endzeitfilme der späten 1970 und frühen 80er Jahre, *Doomsday* (2008), oder der Low-Budget-Monster-Streifen *Jack Brooks, Monster Slayer* (2007, John Knautz), in welchem kein einziger Effekt aus dem Computer stammt, sondern allesamt „von Hand gefertigt“ wurden.

Während also der Horrorfilm des neuen Jahrtausends zu immer mehr Realismus tendiert, driftet der Actionfilm zusehends in Richtung einer „stilisierten Ästhetik“, in der beispielsweise die Regeln der Schwerkraft außer Kraft gesetzt sind. Festhalten muss ich ebenso, dass die einst streng gezogenen Grenzen zwischen einzelnen Filmgenres in den letzten 10 bis 15 Jahren verschwommen sind: Die meisten zeitgenössischen Produktionen sind Mischformen, aufgrund derer sich kaum ein Film mittlerweile in eine bestimmte Schublade stecken lässt; als aktuelles Beispiel sei hier nur *Watchmen* (2009, Zack Snyder) genannt, der Actionfilm und Comic-Adaption zugleich ist und diesem Mix auch noch Horror-Elemente hinzufügt.

## 4. Tod und Gewalt im Zeichentrickkurzfilm

Die Funktion bzw. Nicht-Funktion von Gewalt in Film und Fernsehen und ihre Konsequenzen ist ein seit vielen Jahrzehnten „heiß“ diskutiertes Thema, welches dementsprechend kontroverse Meinungen hervorgebracht hat. Die im Folgenden angesprochene Literatur ist nur ein kleiner Ausschnitt dessen, was allein in den letzten Jahren diesbezüglich erschienen ist und soll eine Art Querschnitt der vielfältigen Thesen zum Thema vorstellen.

### 4.1. Theoretische Grundlagen

Gewalt, das sei „die Beeinträchtigung oder Verletzung der psychischen und/oder physischen Integrität eines leibgebundenen Vernunft- oder Freiheitswesens, die durch eine absichtliche Machtaktion eines Individuums oder einer Gruppe hervorgerufen wird“<sup>37</sup>, so Thomas Hausmanninger und Thomas Bohrmann im von den beiden herausgegebenen Buch *Mediale Gewalt*. Darin wird versucht, das Phänomen medial verbreiteter Gewalt sowie deren Rezeption aufzuarbeiten, angefangen bei schlichten (deutschen) Jugendschutzbestimmungen über praktische Beispiele aus der Film- und Fernsehwelt bis hin zu kulturtheoretisch-ethischen Grundsatzdiskussionen. So greift Hausmanninger etwa auf die von Jürgen Grimm durchgeführten Studien zur Wirkungsforschung zurück, wenn er sagt, dass

„sich entgegen populären Annahmen eben das emotionale Involvement und die emotionale Stimulation nicht in erster Linie vermittels der Übernahme der Täterperspektive, sondern der *Opferperspektive* konstituiert. Vor allem dort, wo die leidenschaftlichen Wirkungen von Gewalthandeln oder analogen Gewaltereignissen mitinszeniert werden, neigt das Publikum zur Einfühlung in die Opfer.“<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Hausmanninger, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. S. 32.

<sup>38</sup> Ebd., S. 238.

Diese These wird etwa durch die nicht zu leugnende Sympathie unterstrichen, die man als Zuseher dem „ewigen Verlierer“ Tom entgegenbringt, der gegen die schlaue Maus Jerry stets das Nachsehen hat – trotz der Tatsache, dass es eigentlich Tom ist, von dem das aggressive Verhalten bzw. der Hang zur Gewalt ausgeht. Die dargestellte Gewalt eröffnet dem Zuseher eine Fülle an Emotionen, die diesen frei von jeglicher Verantwortung oder realen Folgen an die Inszenierung binden und mitunter auch stark verwirrt zurücklassen können. „Die Emotionalität wird jedoch gebrochener und verschobener, je weiter sich die Inszenierung von Gewalt von deren eigentlicher Bedeutung entfernt, je mehr sie zum Zeichen und zum Element genretypischer Künstlichkeit wird.“<sup>39</sup> Wie Hausmanning weiter ausführt, ist das Bewusstsein, auf der Leinwand oder dem TV-Schirm nur die filmische Aufarbeitung einer Fiktion zu verfolgen, besonders abseits des Animationsgenres von ganz elementarer Bedeutung für die „genussvolle“ Rezeption des Gesehenen.

„Im Ganzen aber ist die auf der emotionalen Ebene anzusiedelnde Lust an gewalthaltigen Filmen mithin nicht *platte Lust an der Gewalt*, sondern an den durch ihre *Inszenierung* und deren *bedeutungsstiftende Kontexte* ermöglichten *Emotionen*, die sich sehr vielschichtig zu dieser Gewalt verhalten.“<sup>40</sup>

„Wer Gewalt sieht, wird selbst gewalttätig.“<sup>41</sup> Diese These vertritt der Psychologe Manfred Spitzer vehement in seinem Buch *Vorsicht Bildschirm!*, das sich mit den mittelbaren Auswirkungen von Gewalt in den Medien auf deren Konsumenten, insbesondere Kindern, beschäftigt. Durch die Auflistung verschiedenster Studien und Feldversuche sucht er darin seine These zu untermauern, dass jemand, der von Kindheit an mit Gewalt in Film und Fernsehen konfrontiert worden ist und unzählige Gewaltakte mit angesehen hat, eine gewisse Abstumpfung erfahren muss, die ihn unweigerlich verändern wird:

---

<sup>39</sup> Hausmanning, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). Mediale Gewalt. S. 238.

<sup>40</sup> Ebd., S. 240.

<sup>41</sup> Spitzer, Manfred. Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, 2005. S. 183.

„Er wird nicht nur zum Gewaltfilmexperten; er wird auch Gewalt im realen Leben zunehmend und differenzierter wahrnehmen. Vor allem aber wird das Gelernte sein Verhalten beeinflussen und damit nicht nur sein eigenes Leben, sondern auch das der Mitmenschen bis hin zum sozialen Leben in der gesamten Gesellschaft.“<sup>42</sup>

Spitzer geht es um den Einfluss gewalttätiger Fernsehsendungen auf Kinder und Jugendliche, die aus dem seiner Meinung nach von der Gesellschaft verschuldeten „Teufelskreis“ aus TV – Gewaltdarstellung – Gewaltanwendung schließlich in die Kriminalität abrutschen würden, sollte dem nicht durch eine Art Portionierung des Fernsehkonsums entgegengewirkt werden. Spitzer ist der Ansicht, die Menge an in der Kindheit konsumierter Gewalt im Fernsehen stehe nicht nur direkt mit einem erhöhten Grad an Gewaltanwendung in Verbindung, sondern auch mit der Entscheidung, eine kriminelle Laufbahn einzuschlagen:

„Diejenigen Jungen, die bei der ersten Untersuchung im achten Lebensjahr überdurchschnittlich viele Gewaltszenen im Fernsehen sahen, [...] waren im Alter von 19 Jahren mit größerer Wahrscheinlichkeit mit dem Gesetz in Konflikt geraten und im Alter von 30 Jahren mit größerer Wahrscheinlichkeit wegen Gewalkriminalität verurteilt oder gewalttätig gegenüber Ehefrauen und Kindern.“<sup>43</sup>

Hier bleibt nur zu hoffen, dass sich die Ergebnisse der von Spitzer zitierten Studie als falsch erweisen, denn sonst wird gerade bei der derzeitigen Reizüberflutung an Gewalt, Blut, Sex etc. in knapp 20 Jahren kaum noch ein unbescholtener Bürger zu finden sein. Fernsehen und elektronische Medien stellen für Spitzer „Drogen“ dar, denen die jüngsten Mitglieder unserer Gesellschaft schon sehr früh zu verfallen drohen; Kindersendungen wie die *Teletubbies* sind für ihn „Einstiegsdrogen“<sup>44</sup>.

„Besonders wichtig ist der Befund, dass der Fernsehkonsum mit späterer Aggressivität auch bei denjenigen Jugendlichen korreliert war, die zuvor keine aggressiven Verhaltensweisen gezeigt hatten. Das Fernsehen macht also nicht nur diejenigen gewalttätig, die hierzu ohnehin neigen, sondern auch diejenigen, die eigentlich nicht dazu neigen.“<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Spitzer, Manfred. Vorsicht Bildschirm! S. 191.

<sup>43</sup> Ebd., S. 173.

<sup>44</sup> Ebd., S. 254.

<sup>45</sup> Ebd., S. 196.

„Das Fernsehen ist an allem schuld“, ist man geneigt, zu sagen, und tatsächlich mag Spitzer in seinen Ansätzen auch Recht behalten: Übermäßiger TV-Konsum vor allem gewaltstrotzender Sendungen mag für kleine Kinder und junge Heranwachsende nicht das beste Mittel elterlicher Erziehung sein, doch Anlass für die „Verbannung“ jeglicher gewalthältiger Inhalte aus dem Kino- und TV-Programm gibt es meiner Ansicht nach noch keine.

Gerhard Hroß, Autor und Theologe, möchte den Leser mit seinem Aufsatz *Die Funktion von Gewalt im Film* daran erinnern, dass

„Filmgewalt immer auch dargestellte Gewalt ist. Sie kann nur im Kino oder vor dem Fernseher erlebt werden und ist eben keine im realen Alltag erlebte Gewalt. [...] Stattdessen ist Filmgewalt stets in eine frei erfundene Geschichte eingebunden.“<sup>46</sup>

Hroß beschäftigt sich in seinen weiteren Ausführungen mit der so genannten „Heldenreise“ nach Joseph Campbell<sup>47</sup> und der Einfühlung des Zusehers in den Protagonisten:

„Identifikation kann hier auch nicht heißen, dass der Zuschauer vergisst, dass er eine Filmfigur vor sich hat. Sein Nachempfinden der Gefühle der Hauptfigur ist gerade deswegen möglich, weil er weiß, dass er eine fiktive Gestalt vor sich hat.“<sup>48</sup>

Natürlich ist die Einfühlung in eine gezeichnete, anthropomorphe Tiergestalt nicht annähernd so leicht möglich als es etwa bei einem gutaussehenden Hollywoodstar wäre; nichtsdestotrotz kommt man als Zuseher nicht umhin, ein gewisses Bedauern für Charaktere wie den Kater Tom oder Wile E. Coyote zu empfinden.

---

<sup>46</sup> Hroß, Gerhard. „Die Funktion von Gewalt im Film.“ In: Hausmanninger, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. S. 136.

<sup>47</sup> In seinem Standardwerk *Der Heros in tausend Gestalten* legt Campbell dar, dass ein Held immer erst durch die Überwindung größter Mühen und die Bezwingung seines Feindes durch Gewalt zum eigentlichen Helden wird.

<sup>48</sup> Hroß, Gerhard. „Die Funktion von Gewalt im Film.“ S. 138.

Obwohl man den potentiellen Opfern, der Maus Jerry und dem Road Runner, gönnt, ein ums andere Mal entkommen zu können, würde man ihren Verfolgern, ob ihrer Beharrlichkeit und der zahlreichen Enttäuschungen, die sie bislang hinnehmen mussten, doch wünschen, zumindest einmal ihr Ziel zu erreichen – ohne „Hintertür“ oder Schlussgag, der das Geschehene wieder revidiert und das Ende der Serie bedeuten würde.

Am Beispiel von *Natural Born Killers* (USA 1993, Oliver Stone) erläutert Hroß, wie der Film vor und nach Kinostart aufgrund seiner teils verstörenden Optik und brutal-grotesken Handlungselemente extrem negative Kritiken bekam und wie von Elternvertretern, der Kirche, konservativ eingestellten Bürgerinitiativen und selbst von eher liberalen Kräften ein Verbot des Films gefordert wurde:

„Will man gewalthaltige Filme aber wegen ihrer Botschaft verbieten, dann kommt es zu dem, was [Oliver] Stone eine ‚Hexenjagd‘ auf die Medien nennt. Anstatt sich den gesellschaftlichen und existenziellen Problemen zu stellen, wird derjenige, der auf sie aufmerksam macht, verfolgt. Dies ist aber nichts anderes als klassische Zensur [...].“<sup>49</sup>

Hellen Scheidel schreibt in ihrem Überblick *Gewalt in den Medien. Der Forschungsstand 1998 bis 2003*:

„Häufiger Konsum von Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen hat oft eine kompensatorische Funktion. Das bedeutet, dass die Rezipienten mittels ihres Gewaltmedienkonsums eine Ablenkung von (größtenteils) negativen Erlebnissen in der Schule, im Beruf und im Alltag anstreben.“<sup>50</sup>

Darin fasst sie Forschungsergebnisse detailliert zusammen und gibt Einblick in aktuelle Untersuchungen zum Thema, darunter auch den Einfluss von Zeichentricksendungen auf Kinder und Heranwachsende: „Es wird angenommen, dass gewalthaltige Medienangebote umso weniger Einstellungen, Emotionen und Verhalten der Zuschauer beeinflussen, je mehr sie als nicht real und unrealistisch

---

<sup>49</sup> Hroß, Gerhard. „Die Funktion von Gewalt im Film.“ S. 143.

<sup>50</sup> Scheidel, Hellen. Gewalt in den Medien. Der Forschungsstand 1998 bis 2003. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008. S. 84.

wahrgenommen werden.“<sup>51</sup> Es scheint also einen direkten kausalen Zusammenhang zwischen der über ein Medium vermittelten Gewalt und der gewählten Präsentationsform dieses Mediums zu geben. Daffy Duck kann noch so oft von einem herunterfallenden Amboss getroffen oder von Elmer Fudd in den Kopf geschossen werden; eine dem Realismus verpflichtete *live-action* - Produktion würde solche Handlungen höchst authentisch und dementsprechend blutig-brutal dem Zuschauer vorsetzen, was diesem eine angewiderte Geste oder auch einen enthusiastischen Zuspruch entlocken würde. Innerhalb des Zeichentrickformats fühlen sich die Protagonisten wie auch der Zuschauer jedoch sicher, da ja „eh alles nur gezeichnet sei“. „Gewalt in Cartoons wird oft als ‚saubere Gewalt‘ charakterisiert, da sie ohne gravierende Folgen für die Opfer bleibt.“<sup>52</sup>

Werner Früh beschäftigt sich in seinem Buch *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots* mit der Wahrnehmung von Gewalt durch den Fernsehkonsumenten und den kognitiv-emotionalen Reaktionen darauf:

„Die Gewalt im Medienangebot entsteht erst durch die Interpretation des Rezipienten. Da diese sich aber auf der Grundlage ihrer vielfältigen Kenntnisse, Emotionen und sonstigen Dispositionen mit dem Medienangebot auseinandersetzen, wird die Angebotspotenz auf unterschiedliche Weise interpretiert.“<sup>53</sup>

In einer umfangreichen Evaluationsstudie vergleicht er die Wirkung von wenig bis hin zu besonders gewalthältigen Fernsehinhalten und das Umfeld, in dem diese präsentiert werden (Nachrichtensendungen, Showprogramme, Filme, etc.) auf verschiedene Zusehergruppen, nach alters-, geschlechts- und bildungsspezifischen Richtlinien. Früh kommt u.a. zu dem Ergebnis, dass Gewalt an Intensität für das Publikum verliert, wird sie innerhalb eines humorvollen Kontexts gezeigt – „[...] vor allem schwache und wenig intensiv dargestellte

---

<sup>51</sup> Scheidel, Hellen. Gewalt in den Medien. S. 91.

<sup>52</sup> Ebd., S. 105.

<sup>53</sup> Früh, Werner. Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001. S. 213.

Gewalt erkennt der Zuschauer allenfalls noch rudimentär als Gewalt.“<sup>54</sup> Was das für diese Arbeit relevante Animationsgenre betrifft, brachte seine Untersuchung jedoch ein anderes Ergebnis; der zufolge „bleiben stärkere Gewaltformen wie etwa Tötungen für den Zuschauer auch in ‚lustigen‘ Zeichentrickfilmen noch immer Gewalt, auch wenn sie nur in deutlich abgeschwächter Form erscheinen.“<sup>55</sup> Bert Obernosterer bringt es in seiner Diplomarbeit etwas polemisch auf den Punkt:

„Nach jedem Amoklauf, nach jedem Schulmassaker finden wir uns wieder mit dem nicht enden wollenden Thema konfrontiert. [...] Mit jeder Amoktat eines Jugendlichen wird ein weiteres Gesetz zum Verbot fiktiver Gewaltdarstellungen aus der Hüfte geschossen. Ein solches Vorgehen findet schon seit Jahrhunderten in der Zensur seine Anwendung.“<sup>56</sup>

Obernosterer beschreibt in seiner Arbeit Funktion und Wirkung von Zeichentrick- und Splatterfilmen und deren oftmals übertrieben gewalttätigen Inhalte – und kommt zum dem Schluss:

„Gerade in einem Genre wie dem gewalthaltigen Zeichentrick- und dem klassischen Splatterfilm dient das Gesehene dem Selbstzweck des Entertainments. [...] Wenn sich beispielsweise der Protagonist des Splatterfilmklassikers ‚Evil Dead II‘ [USA 1987, Sam Raimi] selbst die Hand mit einer Motorsäge amputiert und dabei betont überzogen lacht, ist dies kein Statement zur amerikanischen Besatzung im Irakkrieg. [...] Ja, man könnte dies als Anlass nehmen, seitenlange Interpretationen dieser Szene in Hinblick auf die aktuelle Zeitgeschichte anzustellen. Man könnte es allerdings auch einfach so hinnehmen wie es ist: Als einen überzogenen Akt der Selbstverstümmelung in einem Splattermovie, einzig und allein zum Zwecke der Publikumsunterhaltung.“<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Früh, Werner. Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. S. 96.

<sup>55</sup> Ebd., S. 96-97.

<sup>56</sup> Obernosterer, Bert. Eine vergleichende Studie über die Wirkung humorvoller Gewaltdarstellungen in Zeichentrick- & Splatterfilmen auf 20- bis 30-Jährige. Diplomarbeit. Universität Wien, 2008. S. 104-105.

<sup>57</sup> Ebd., S. 32.

## 4.2. Gewalt und Fantasie als Mittel der Unterhaltung

Quentin Tarantino, Regie-Wunderkind der 1990er Jahre und als Superstar unter den Filmemachern gefeiert, statet seine Filme, von denen jeder einzelne als Hommage an ein bestimmtes, lang vergangenes Filmgenre verstanden werden soll, fast selbstverständlich mit Unmengen an Blut und Gewalt aus, was beinahe ebenso selbstverständlich stets Heerscharen von Kritikern auf den Plan ruft. Seine frühen Filme, *Reservoir Dogs* (USA 1992), *Pulp Fiction* (USA 1994) und auch *Jackie Brown* (USA 1997), fallen vergleichsweise zahm aus, stellt sie man späteren Werken wie *Kill Bill* (USA 2003/04), *Death Proof* (USA 2007) oder seinem Weltkriegsepos *Inglourious Basterds* (USA/D 2009) gegenüber. In diesen wird geschossen, gehackt, gefahren und skalpiert, „was das Zeug hält“. „Tarantino macht aus der Gewaltanwendung im Film eine Kunstform. Das Ankündigen filmischer Gewalt, das Hinauszögern der Tat und die Tat selbst werden mit großer Detailfreude und Hingabe inszeniert.“<sup>58</sup>

Neben diesen zumeist in allen Einzelheiten gezeigten Gewaltdarbietungen findet sich in Tarantinos Filmen häufig auch viel nackte Haut, was dem texanischen Regisseur unter anderem den Vorwurf der Frauenfeindlichkeit eingebracht hat. Selbst die von ihm porträtierten, starken und selbstbewussten Frauenfiguren seien nur Schablonen, die eigentlich männlichen Charakteren „übergestülpt“ worden sind.<sup>59</sup> Tarantino hält jedoch an seinem Stil fest, der auf internationalen Filmfestivals auch stets entsprechend gewürdigt wird – wie zuletzt 2009 in Cannes, wo sein *Inglourious Basterds* nebst dem Darstellerpreis für Christoph Waltz stehende Ovationen vom anwesenden Publikum bekam. QT, wie er von seinen Fans genannt wird, behauptet von sich selbst, über ein nahezu enzyklopädisches Filmwissen zu verfügen, dank dessen er in der Lage ist, aus einem schier unerschöpflichen Fundus populärkulturellen Halbwissens zu schöpfen, wenn er daran geht, seine Filme mit Unmengen an filmhistorischen Bezügen auszustatten. Das reicht von der Verwendung kurzer Dialogzeilen, über die Einspielung altbekannter Filmmusiken bis hin zu kompletten Szenen, die

---

<sup>58</sup> Hroß, Gerhard. „Die Funktion von Gewalt im Film.“ In: Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. S. 143.

<sup>59</sup> Siehe hierzu etwa den Artikel von Kira Cochrane über *Torture Porn* in der Online-Ausgabe des Guardian: <http://www.guardian.co.uk/film/2007/may/01/gender.world> 31.07.2009

Tarantino exakt nachstellen lässt. An seiner Verehrung und Hingabe an das Medium Film lässt sich nur schwer zweifeln; „verpackt“ wird das Ganze in einen Wulst an gewaltvollen Inhalten. Tarantino dazu:

„I don't think either graphic sex or graphic violence are harmful when it comes to movies. When it comes to children, that's not my business. It's up to the parents to show them or not. What if kids get it on their own? That's part of being a kid – looking at what you're not supposed to look at, having that excitement of seeing the forbidden fruit.“<sup>60</sup>

Sind gewalttätige Filminhalte also eine Erfindung Tarantinos und seiner Kollegen, stellen diese eine Novität in unserer heutigen Unterhaltungskultur dar? Nein, wie auch schon Kapitel 3. **Gewalt im Kino** gezeigt hat, war Gewalt stets ein Instrument, das mitunter auch zur Zerstreung eingesetzt wurde. Dies war auch den Gebrüdern Lumière klar, als sie Ende des 19. Jahrhunderts auf der Suche nach Material für ihren Kinematographen waren. Einer der ersten, wenn nicht sogar der erste Film, der je einem Publikum vorgeführt wurde, war *La sortie des usines Lumière* (F 1895), der Arbeiter beim Verlassen ihrer Fabrik zeigt; in diesem nicht einmal einminütigen Film tritt Gewalt in ihrer reinsten, allgegenwärtigen Form auf: Bewegung. Die Arbeiter strömen aus den Fabrikstoren, als würden sie von einer „unbekannten Macht“ hinausgeschoben. Ähnliches ist in *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (F 1896) zu beobachten, wenn der „mächtige“, Dampf ausstoßende Zug „kraftvoll“ in die Station einfährt und seinerzeit ob seines Realismus die Zuschauer fast aus dem Kino vertrieben haben soll. *L'arroseur arrosé* (F 1895) fällt etwas aus der Reihe dieser frühen Filme, weil darin nicht wie sonst üblich Alltagsszenen beschrieben werden, sondern ein kleiner Junge einem Gärtner einen Streich spielt – und somit die erste Filmkomödie überhaupt darstellt. An diesen Beispielen ist zu erkennen, dass Gewalt/ Bewegung von vornherein zu den elementarsten Bausteinen der Filmkunst gehört hatte.

Diese frühen Filme stellten das Element der Bewegung in den Vordergrund, einen Plot, eine fortschreitende Handlung, wie wir sie heute kennen, hatten sie nicht zu

---

<sup>60</sup> <http://www.thisislondon.co.uk/film/article-23392393-details/I+don't+think+sex+or+violence+is+harmful+in+movies/article.do> 31.07.2009

bieten. Dies änderte sich erst mit dem semi-dokumentarischen *Life of an American Fireman* (USA 1903) über einen Feuerwehrmann im Einsatz, und *The Great Train Robbery* (USA 1903), beide von Edwin S. Porter inszeniert. Vor allem letzterer, der den Überfall auf einen Postzug und den anschließenden Fluchtversuch der Räuber zeigt, wird durchwegs als erster US- Film mit narrativer Handlung angesehen. Berühmtheit erlangte die Schlusseinstellung, die eine Großaufnahme eines Banditen mit gezückter Pistole zeigt, der sodann direkt auf die Kamera und somit das Publikum schießt. Damit wurde das gewalttätige Geschehen auf der Leinwand unmittelbar in den Kinosaal und auf die den Film gebannt verfolgenden Zuseher übertragen.



Bild 8: *The Great Train Robbery* (USA 1903)<sup>61</sup>

Währenddessen beschäftigte sich in Frankreich der emsige Geschäftsmann George Méliès hingegen eher mit dem fantastischen Aspekt der Filmerei; gelangweilt von den sich wiederholenden „Revue-Nummern“ wollte er seinem Publikum zeigen, was in der Welt des Films alles möglich sei. *Le voyage dans la lune* (F 1902) stellt hierbei wohl den Höhepunkt in Méliès' Schaffen dar: Eine Adaption von Jule Vernes gleichnamiger Geschichte, bietet der ehemalige Zauberkünstler alles auf, was ihm an Tricktechnik zur damaligen Zeit zur Verfügung stand. Selbst heutzutage noch schier atemberaubend, mag man sich gar nicht vorstellen, welchen immensen Eindruck der 14-minütige Film auf zeitgenössische Zuseher gehabt haben muss: Eine Gruppe von Wissenschaftlern reist darin zum Mond, landet im „Auge“ des Trabanten, trifft die Mondbewohner und kehrt schließlich zur Erde zurück, wo sie als Helden gefeiert werden.

---

<sup>61</sup> BEFORE THE NICKELODEON: THE EARLY CINEMA OF EDWIN S. PORTER. DVD: BFI, 2006.

Noch einen Schritt weiter in der Darstellung von „Gewalt“ ging der britische Regisseur Cecil M. Hepworth, der in *Explosion of a Motor Car* (GB 1900) eben jenes titelgebende Ereignis zeigt und im Anschluss daran die abgetrennten Körperteile der Automobilinsassen zu Boden fallen lässt. Dies nicht so sehr deshalb, um vor den Gefahren der doch noch recht neuen Fortbewegungsmittel zu warnen, als vielmehr, um die vielfältigen Möglichkeiten des Medium Films herauszustellen. Dies geschieht jedoch in einer eher schwarzhumorigen Art und Weise, verdeutlicht durch den herbeieilenden Polizisten, der zuerst vor den herabfallenden Körperteilen in Deckung geht, um diese dann penibel zu sortieren und katalogisieren.

In eine ähnliche Richtung gingen ab ca. 1910 auch die zum Teil recht surreal anmutenden Slapstick-Komödien, wie sie etwa von Hal Roach oder Mack Sennet produziert wurden: „Aggressivität, Schadenfreude und anarchische Lust an finalen Zerstörungssorgien bestimmten die Aneinanderreihung treffsicherer Gags, wobei auf narrative Wahrscheinlichkeit mitunter wenig Wert gelegt wurde.“<sup>62</sup> In diesen *one-reelers* schufen Stars wie Charlie Chaplin, Buster Keaton oder Harold Lloyd ihre auch heute noch wohlbekannten Kunstfiguren – den Tramp, das *stone-face* und den „schüchternen Jungen von nebenan“ – , die meist mit den Tücken des Alltags oder einer sich gegen sie verschworenen Umwelt zu kämpfen haben. Diese Filme begannen oft mit einer für den Zuseher scheinbar vertrauten oder zumindest vorstellbaren Situation, wie etwa Chaplins *Shoulder Arms* (USA 1918) in den Schützengräben des ersten Weltkriegs, um dann in gewissen Szenen *over the top* zu gehen: So in *Shoulder Arms*, als der Geruch des an die Front geschickten Käse nur mit einer Gasmaske auszuhalten ist.

Der Einfluss der mit anarchischen Spitzen und surrealen Elementen arbeitenden Stummfilm-Komödien machte sich auch in der fast zeitgleich entstehenden Animationsfilmbranche bemerkbar, selbst wenn diese frühen Jahre des Zeichentrickfilms hauptsächlich von Experimentierlust und dem kreativen Können ihrer Schöpfer gekennzeichnet waren. Im Gegensatz zu den in späteren Jahren bei Disney und anderswo vorherrschenden Arbeitsmethoden, war die Herstellung

---

<sup>62</sup> Gronemeyer, Andrea. *Film*. Köln: DuMont, 1998. S. 54.

eines Animationsfilms in dieser frühen Phase eine eher individuelle Aufgabe, bei der eine Handvoll hingebungsvoller Animatoren ihr Bestes gaben, um dem Publikum etwas einmalig Neues präsentieren zu können.

Als solches stellten sich die vom Amerikaner J. Stuart Blackton inszenierten *The Enchanted Drawing* (USA 1900) und *Humorous Phases of Funny Faces* (USA 1906) heraus, wovon letzterer gemeinhin als erster Zeichentrickfilm der Filmgeschichte angesehen wird. Von Blackton beeinflusst, letztendlich aber seinen eigenen Weg ging der selbsternannte „Vater der Animationskunst“, Émile Cohl. Der französische Karikaturist und Journalist, der mit *Fantasmagorie* (F 1908) sein wohl bedeutendstes und nachhaltigstes Werk schuf, „[...] gave Animation a sense of poetry, a plethora of innovations, and made it an art in its own right, [...] which combined cinema, drawing and painting.“<sup>63</sup> Eindruck hinterließen die Filme Cohls auch bei dem US-Zeichner Winsor McCay, der sich mit seiner wöchentlich erscheinenden (Zeitung-) *comic-strip* -Reihe *Little Nemo in Slumberland* einen Namen gemacht hatte; nicht überraschend, dass McCays erster Ausflug in die Welt des Films daher eine Adaption seines eigenen *strip* war: Der noch in Zusammenarbeit mit J. Stuart Blackton entstandene *Little Nemo* (USA 1911) war der Grundstein für McCays Filmkarriere. Deren Höhepunkt erreichte er nur wenige Jahre später mit *Gertie the Dinosaur* (USA 1914), in dem der titelgebende Dinosaurier verbalen Anweisungen McCays gehorchte; Gertie hob abwechselnd einen ihrer Füße, tanzte beschwingt zu eingespielter Musik und ließ am Ende sogar „McCay“ auf ihrem Rücken sitzen.

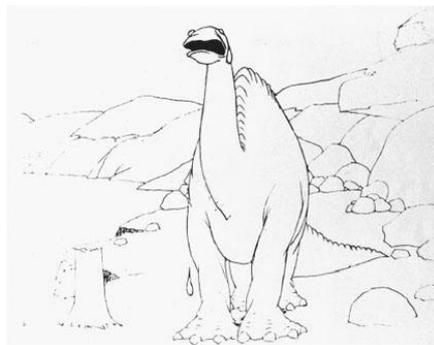


Bild 9: *Gertie the Dinosaur* (USA 1914)<sup>64</sup>

<sup>63</sup> [http://www.lips.org/bio\\_cohl\\_GB.asp](http://www.lips.org/bio_cohl_GB.asp) 10.08.2009

<sup>64</sup> WINSOR MCCAY: THE MASTER EDITION. DVD: Image Entertainment, 2004.

Gertie war der erste „Cartoon-Charakter“ mit einer individuellen „Persönlichkeit“: verspielt, aber gutmütig und liebenswert. Dieser Film erwies sich als produktionstechnisch wegweisend für das Animationsgeschäft und beeinflusste viele kommende Generationen von Filmemachern. Als größte technische Neuerung bis zur Einführung des Tonfilms erwies sich jedoch die so genannte *cel animation*: Wurde bis dato, so etwa auch bei *Gertie, the Dinosaur*, jedes Bild inklusive Hintergründe einzeln gezeichnet, erlaubte einem die Technik der *cel animation*, nur mehr die sich von Bild zu Bild verändernden Elemente neu zeichnen zu müssen. Dadurch, dass die Figuren, Autos etc. jeweils auf ein eigenes *cel*, also auf eine Zelluloid-Folie, aufgetragen und gegen den unbewegten Hintergrund gefilmt werden, braucht pro Einzelaufnahme nur das entsprechende *cel* gewechselt werden. Diese bis heute bei der Produktion von Cartoons zum Einsatz kommende Methode, die dem ehemaligen Karikaturisten Earl Hurd zuzuschreiben ist, half den damaligen Produzenten nicht nur, Geld zu sparen, sondern brachte die amerikanische Animationsindustrie erst so richtig „in Schwung“. 1920 gehörten kurze Zeichentrickfilme zum festen Bestandteil einer Kinovorführung, und wiederkehrende Serienfiguren wie Mutt & Jeff, Krazy Kat oder Felix the Cat fanden mit ihren zweiwöchentlich erscheinenden Cartoons immensen Anklang bei den Zuschauern.

Durch die Einführung der *cel animation* und in weiterer Folge die Umstellung auf arbeits-teilige Produktionsprozesse, die den Animatoren Assistenten, so genannte *in-betweeners*, zur Seite stellte, mutierte die bis dato eher kleine Zeichentrickfilmbranche innerhalb kürzester Zeit zu einer ganzen Industrie, mit hunderten von Mitarbeitern. Eines dieser zahlreichen Unternehmen gehörte dem ehemaligen Zeitungscartoonisten John R. Bray, der jungen, aufstrebenden Künstlern wie Walt Disney, Max und Dave Fleischer oder Walter Lantz eine erste Chance gab, sich zu beweisen. Beginnend mit *Alice's Wonderland* (1923), brachten Disney und sein Animator Ub Iwerks in den darauf folgenden vier Jahren insgesamt 56 *Alice*-Kurzfilme heraus, in denen ein junges Mädchen Abenteuer in einer Zeichentrickwelt erlebt; im Unterschied zur *Out of the Inkwell*-Reihe der Brüder Fleischer, in der sich Max Fleischer an seinem Arbeitsplatz, daheim oder auf der Straße mit der Trickfigur Koko, the Clown herumschlagen musste.

Schon diesen frühen Filmen ist eine gewisse kindliche Freude anzusehen, was den Einsatz von Gewalt oder auch surrealen Elementen angeht. Nimmt man beispielsweise die von Disney und Iwerks entwickelte *Oswald, the Lucky Rabbit* - Serie aus den Jahren 1926/27, deren Hauptfigur ein kleiner schwarzer Hase ist, so findet sich darin nicht nur ein Exempel für „übertriebene“ Gewalttätigkeit: Waffen kommen so gut wie ständig zum Einsatz, sei es zur Verbrechensbekämpfung, zur Jagd oder in Kriegszeiten, während *Rival Romeos* (1928, Disney) den Gag aus *Steamboat Willie* vorwegnimmt, wenn Oswald einer Ziege durch das Drehen ihres Schwanzes musikalische Laute entlockt. Auch an surrealen Einfällen wird nicht gespart: So ist es Oswalds Markenzeichen, dass er seinen Fuß abnimmt und diesen dann küsst, während er, ganz Gentleman, seine Ohren im Stile eines Hutes schon mal abnimmt, wenn er einer Dame begegnet. *Oh What A Knight* (1928, Disney) zeigt den kleinen Hasen beim Schwertkampf mit seinem übermächtig erscheinenden Gegner – im entscheidenden Moment kümmert er sich jedoch lieber um seine Herzdame und lässt seinen Schatten den Kampf fortführen. Von den insgesamt 26 Oswald -Cartoons sind heutzutage nur mehr zwölf erhalten und sogar auf DVD erhältlich; sie geben einen guten Eindruck davon wieder, wie der stumme Zeichentrickkurzfilm der 1920er gewirkt haben muss. *Roaring cartoons* wäre wohl ein passender Beiname für diese in den *roaring twenties* entstandenen Filme.

Nach dem Debüt von Mickey Mouse in *Steamboat Willie* (1928, Disney, Iwerks) stand die Zeichentrickindustrie Kopf: Obwohl es zuvor schon Versuche in dieser Richtung gegeben hatte, war es doch bis dahin noch keinem Cartoon gelungen, eine so perfekte Synthese von Bild und Ton zu erreichen. Walt Disney war der „Mann der Stunde“, der im Tonfilm nicht nur ein temporäres Phänomen sah, sondern die Möglichkeiten begriff, die sich dadurch sowohl dem Animationsfilm als solchen als auch ihm persönlich boten. Zugleich hatte er mit Mickey Mouse auch einen neuen Star „an der Hand“, der sich in den folgenden Jahren anschickte, die Massen im Sturm zu erobern und der populärste Cartoon-Charakter überhaupt zu werden. Auch wenn sein Verhalten, der Zeit seiner Entstehung entsprechend, noch ein wenig ungehobelter war, als einem heute vielleicht bewusst ist: „The Mickey Mouse who hit the movie theaters in the late twenties was not quite the well-behaved character most of us are familiar with today. He was mischievous, to

say the least, and even displayed a streak of cruelty.”<sup>65</sup> In *Steamboat Willie* etwa malträtiert Mickey eine Katze dermaßen, dass deren gequälte Laute sich zur Melodie von „Turkey in the Straw“ formen; eine Ziege wird von Minnie Mouse ebenfalls zur Musikuntermalung „herangezogen“ (siehe Bild 1); und aus dem Eiter einer Kuh werden schließlich musikalische Töne „gemolken“, während ihre Zähne für Mickeys Xylophon -Spiel herhalten müssen.

Mickeys Popularität zu Beginn der 1930er Jahre schob solchen „Entgleisungen“ jedoch schon bald einen Riegel vor:

“Mickey, meanwhile, had become a national symbol, and as such he was expected to behave properly at all times. If he occasionally stepped out of line, any number of letters would arrive at the studio from citizens and organizations who felt that the nation’s moral well-being was in their hands.”<sup>66</sup>

Disney milderte seine von ihm selbst gesprochene Figur dementsprechend ab, ließ sie ruhiger und familienfreundlicher werden. Der amerikanische Naturwissenschaftler Stephen Jay Gould verfasste bereits 1979 einen Essay über die „Evolution“ von Mickey Mouse, worin er darlegte, dass die äußere Gestalt der kleinen Maus analog zu seinem „Benehmen“ über die Jahre seines Bestehens stets „kindgerechter“ wurde. „In dem Maße, in dem Mickeys Persönlichkeit sanfter wurde, veränderte sich auch sein Aussehen. [...] Kurz gesagt, der höflicher und friedfertiger gewordene Mickey erhielt ein zunehmend jugendlicheres Aussehen.“<sup>67</sup> Gould fährt fort, Mickeys Entwicklung von einem langschnäuzigen, mit dünnen Extremitäten versehenen und bis auf eine kurze Hose unbedeckten Mäuserich hin zu dem uns heute vertrauten „rundlicheren“, jünger wirkenden und im Allgemeinen bedeckten Mickey Mouse zu analysieren, und beruft sich hierbei nebst Darwin vor allem auf Konrad Lorenz. Dieser ist in einer seiner zahlreichen Studien zur der Auffassung gelangt, dass besonders kindchenhafte Züge, die sowohl Menschen als auch Tieren in der Frühzeit ihres Lebens eigen sind, bestimmte, quasi angeborene Reaktionen von Wohlwollen und Hingabe seitens

---

<sup>65</sup> Finch, Christopher. The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. New York: Harry N. Abrams, 1995. S. 46.

<sup>66</sup> Ebd., S. 72.

<sup>67</sup> Gould, Stephen Jay. „Eine biologische Huldigung an Mickey Mouse.“ In: Ders., Der Daumen des Panda. Betrachtungen zur Naturgeschichte. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1989. S. 100-101.

erwachsener Personen erzeugen. Eben jenes Schema, so Gould weiter, habe sich Disney bei der gestalterischen Weiterentwicklung von Mickey Mouse zunutze gemacht, indem allein durch sein gefälliger werdendes Aussehen die Empathie der Zuschauer für die Figur verstärkt wurde:

„Ich gebe zu bedenken, [...] daß Disney und seine Zeichner dieses biologische Prinzip unbewußt entdeckt haben. [...] Daher spielt seine Märchenwelt mit einer biologischen Illusion – mit unserer Fähigkeit, die angemessenen Reaktionen auf die Formveränderungen unserer eigenen Körper von diesen zu abstrahieren und (unserer Neigung entsprechend) in unangemessener Weise auf andere Tiere zu übertragen.“<sup>68</sup>

Während Mickey sich also immer weiter von seinem ursprünglichen Erscheinungsbild entfernte, das ihn als laut, wild und spitzbübisch darstellte, und sich eher in Richtung kindlichem Vorbildcharakter bewegte, durfte der ein paar Jahre nach Mickey aufgetauchte Donald Duck seine ihm mitgegebene, geradezu „anarchische“ Grundstimmung ausleben und sogar beibehalten – woran etwa diverse Verjüngungsversuche oder auch die Beistellung von Donalds drei Neffen Huey, Dewey und Louie (dt. Tick, Trick und Track) nichts ändern konnten. Mickey Mouse aber war fortan zu einem „Leben“ als unfehlbare, streberhafte Vorzeigefigur verurteilt, der bis heute der Nimbus der Langeweile anhaftet, überdeutlich repräsentiert durch sein zahmes, fast schon kraftlos anmutendes Äußeres:

„In dem Maße, in dem die bissige Figur aus *Steamboat Willie* zu dem netten und friedfertigen Hausherrn eines Märchenreichs wurde, nahm er ein immer kindlicheres Aussehen an. Schon 1940 wird ihm, der früher Schweinen in die Zitzen zwickte, wegen seiner Aufsässigkeit ein Tritt in den Hintern versetzt [...]. 1953, in seinem letzten Film, geht er angeln und kann nicht einmal eine wildgewordene Muschel bändigen.“<sup>69</sup>

Trotz Mickeys langer Karriere stellt *Steamboat Willie* also vielleicht immer noch den größten Triumph des kleinen Mäuserichs dar – und das nicht nur als erster vertonter Zeichentrickfilm. Auch in der Musikwissenschaft weiß man um die

---

<sup>68</sup> Gould, Stephen Jay. Der Daumen des Panda. S. 108.

<sup>69</sup> Ebd., S. 102.

immense Bedeutung des siebenminütigen Cartoons: „Nicht ohne Grund verwendet die Filmmusikforschung für die musikalische Imitation von Bewegung den Begriff des *Mickey-Mousing*.“<sup>70</sup> Selbst bekannte Filmkomponisten unserer Tage wie etwa John Williams oder Jerry Goldsmith greifen in ihren Scores zu *Star Wars* (USA 1977) oder *Planet of the Apes* (USA 1968) mitunter auf die Technik des *Mickey-Mousing* zurück.

#### **4.3. Analyse von Filmbeispielen**

Im Folgenden möchte ich anhand von repräsentativ ausgewählten Cartoons, die von unterschiedlichen Studios zu unterschiedlichen Zeiten gefertigt wurden, zeigen, dass spätestens mit Beginn der Tonfilmära Gewalt als solche ein dem Zeichentrickkurzfilmgenre inhärentes Element war. Als Autor muss ich mir hierbei den etwaigen Vorwurf gefallen lassen, die Filme nach subjektiven Gesichtspunkten ausgewählt zu haben; nach Durchsicht von knapp 200 Cartoons – manche mehr, manche weniger gewalttätig – im Zuge der Vorbereitung dieser Arbeit bin ich jedoch zur Ansicht gelangt, dass es für den Leser am ergiebigsten sei, gleich jene Filme näher zu betrachten, die in Bezug auf mein Thema am meisten „hergeben“ würden.

Der Anteil an gewalttätigen Inhalten in diesen Cartoons ist vergleichsweise wohl überdurchschnittlich hoch, es mag jedoch Zeichentrickkurzfilme geben, deren Gewaltquotient noch darüber liegt – sie wurden mangels Verfügbarkeit übergangen oder aber aufgrund der einfachen Tatsache, nicht alle der tausenden Cartoons gesehen zu haben, die zwischen 1928 und 1966 produziert worden sind. Die nachstehenden Filme bilden aber einen soliden Querschnitt durch das damals vorherrschende Gewaltspektrum und zeigen sowohl Grenzen als auch Möglichkeiten des in seiner Hochzeit immens kreativen Trickfilmgenres auf.

---

<sup>70</sup> Moormann, Peter (Hrsg.). Klassiker der Filmmusik. Stuttgart: Reclam, 2009. S. 32-33.

### 4.3.1. Disney

Sehe ich mir heute Disney - Cartoons der 1940er Jahre an, so stelle ich fest, dass diese im Gegensatz zu den Filmen der konkurrierenden Studios, wie etwa Warner Bros. oder MGM, geradezu „zahm“ wirken: So boten Sieben-Minüter mit Mickey Mouse und Pluto durchaus einen gewissen Anteil an graphischer Gewalt, nie jedoch ausufernd und stets im Rahmen bleibend; gemessen an den Dingen, die den *Looney Tunes* oder *Tom and Jerry* (hiebei vor allem Tom) widerfuhr, waren diese „Gewaltschübe“ jedoch richtiggehend harmlos. Dies ist wohl hauptsächlich auf das Credo Walt Disneys zurückzuführen, familientaugliche Unterhaltung zu produzieren, der jeder, egal, ob klein oder groß, etwas abgewinnen könne. Dieses „Motto“ ist bis zum heutigen Tage erhalten geblieben und macht sich im formelhaften Aufbau neuerer Disney-Kinofilme bemerkbar, in denen dem Protagonisten beständig ein großäugiges „Tierchen“ mit Rat und Tat zur Seite steht, sei es eine Krabbe, ein Drache oder gar ein Zentaur.

Ein anderer Grund war vielleicht jener, dass sich unter Disney kein Regisseur oder Animator so behaupten konnte, wie es Chuck Jones, Tex Avery oder Hanna & Barbera bei anderen Studios gelungen ist; Walts Einfluss war in dieser Hinsicht wohl zu groß, als dass neben ihm noch jemand anderer Platz gehabt hätte. Das soll jedoch nicht heißen, dass es nicht genug befähigte Animationskünstler bei Disney gegeben hätte: In den frühen dreißiger Jahren standen Mickey Mouse und Goofy unter der Aufsicht von Fred Moore und Art Babbitt, während Pluto von Norm „Fergy“ Ferguson erdacht und entwickelt wurde. Dick Lundy nahm sich Donalds an, bevor dieser von Jack Hannah übernommen wurde, der auch die beiden Eichhörnchen Chip 'n' Dale erfand.<sup>71</sup>

Zwei andere Mitarbeiter Disneys, die Brüder Jack und Dick Kinney, wollten in den 1940ern mit ihren Filmen zu denen ihrer Mitbewerber aufschließen, was Stil, Esprit und auch Gewalt betraf:

---

<sup>71</sup> Der Bekannteste unter Disneys Animatoren ist jedoch sicherlich Carl Barks, der nach seiner Zeit in Disneys Animationsabteilung ins *comic-book* -Geschäft wechselte, dort die nächsten 30 Jahre Disney-Comics schrieb und zeichnete und nebenbei eine ganze Reihe neuer Charaktere schuf; so etwa Scrooge McDuck (dt. Dagobert Duck), die Beagle Boys (dt. Panzerknacker) oder Gyro Gearloose (dt. Daniel Düsentrieb).

„[Sie] entdeckten in den Cartoons zweier rivalisierender Zeichentrickstudios, Warner Brothers und MGM, eine Veränderung der Komik innerhalb des zeitgenössischen Zeichentrickfilms. Während Disney das Feld in den dreißiger Jahren beherrscht hatte, waren nunmehr Bugs Bunny und Tom und Jerry die neuen Stars, und zwar in ungestüm lustigen, schnellen und oftmals gewaltsam heftigen Zeichentrickfilmen, weit entfernt von der Disneyschen Norm.“<sup>72</sup>

Jack Kinney versuchte, seine Filme diesem „neuen Stil“ anzupassen und zusammen mit seinem Bruder den Disney-Cartoons eine Art „Frischzellenkur“ angedeihen zu lassen. Zeichnete sich der typische Disney-Film im Regelfall durch liebenswerte Charaktere, eine locker-beschwingte Atmosphäre und ein Happy End für alle Beteiligten aus, so brechen Kinneys Cartoons – zumindest die der frühen vierziger Jahre – aus diesem zwangsläufig eintönig wirkenden Konzept aus. Als Hauptverantwortlicher für eine neue Goofy-Reihe, die die Figur des einfältigen Tollpatsch in sportlichen Lehrfilmen zeigte (*The Art of Skiing*, 1941; *How to Play Baseball*, 1942, etc.), ließ Kinney seiner Kreativität freien Lauf und führte dadurch die Goofy-Cartoons zu neuen künstlerischen Höhen. Diese Filme stechen aus dem Gros der Disney-Kurzfilme heraus, aufgrund ihres Witzes, ihres Einfallsreichtums und auch ihrer offensichtlichen Gewaltbereitschaft wegen. In *Hockey Homicide* (1945, Kinney) etwa artet das sportliche Zusammentreffen zweier Eishockeymannschaften zu einem bei Disney bis dato nicht gekannten Handgemenge aus, in Folge dessen sich die Spieler gegenseitig „an die Gurgel“ gehen und mit Eishockeyschlägern aufeinander „eindreschen“; den Puck in das Gesicht des gegnerischen Tormannes befördern, nur um dann noch auf ihm herum zu trampeln; und das Publikum selbst schließlich zu den eigentlichen „Akteuren“ auf dem Spielfeld wird, als sich dieses mehr und mehr in ein Schlachtfeld verwandelt. Am Ende haben sich die Verhältnisse schließlich umgekehrt, wenn sich die zuvor aufs äußerste bekämpfenden Spieler dem brutalen Treiben auf dem Spielfeld von den Rängen aus zusehen.

Noch während des zweiten Weltkrieges entstand, ebenfalls unter Aufsicht Kinneys, der zu Propaganda-Zwecken produzierte *Der Fuehrer's Face*, in dem Donald (alb)träumt, in Nazi-Deutschland zu leben und in den Krieg ziehen zu

---

<sup>72</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 146

müssen. Dieser Film gewann 1943 den OSCAR und gilt heute unter Cartoon-Fans als legendär, was wohl auch auf seine mangelnde Distribution in den letzten 50 Jahren zurückzuführen ist; immerhin wurde dieser Film nur äußerst selten auf Festivals gespielt und war bis zum DVD-Release 2004 auf keinem Heimkino-Medium verfügbar. In anderen *war time shorts* wie etwa *Donald Gets Drafted* (1942, Jack King) ist Donald Angehöriger der US-Armee und als solcher zählen Wachdienst, Luftraumüberwachung oder Kartoffelschälen zu seinen Aufgaben. Diese in Kriegszeiten entstandenen Filme zeichnen sich einerseits durch eine etwas „politisch unkorrektere“ Gangart, andererseits auch durch einen „salopperen“ Umgang mit Gewalt aus. In *The Vanishing Private* (1942, Jack King) wird Rekrut Donald beauftragt, eine (Fliegerabwehr-) Kanone mit einer unsichtbar (!) machenden Tarnfarbe zu bestreichen. Nachdem er in den mit Tarnfarbe gefüllten Topf hineinfällt, denken sowohl der Enterich als auch sein ihm vorgesetzter Offizier, dass Donalds Körper in der Mitte entzwei gerissen wurde. Daraufhin sieht Donald nur noch einen Ausweg aus seiner misslichen Lage: Selbstmord!

Spätere Arbeiten von Jack Kinney, darunter auch Segmente der Omnibusspielfilme *Make Mine Music* (1946, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, u.a.) und *Fun and Fancy Free* (1947, Luske, William Morgan, u.a.), konnten die Energie und „Spielfreude“ der frühen Goofy -Filme nicht mehr erreichen: „His [Kinney’s] occasional triumphs earlier in the decade probably occurred in large part because Walt Disney wasn’t paying attention.“<sup>73</sup> Während also Disney mit abendfüllenden Großprojekten wie *Fantasia*, *Dumbo* oder *Bambi* beschäftigt war, überließ er die traditionelle Kurzfilmabteilung seinen Regisseuren und Animatoren, was die Durchsetzung von Jack Kinneys Ideen begünstigte. Erst als die Produktion von Langfilmen gegen Kriegsende ins Stocken geriet, konzentrierte sich Walt Disney selbst wieder mehr auf den aktuellen Cartoon-Ausstoß seines Studios, womit die Freiheiten, die sich Kinney und andere erlaubt hatten, ihr Ende fanden. In den Folgejahren kehrte man bei Disney wieder zu den „züchtigen“ Kurzfilmen zurück, die schon seit Beginn der dreißiger Jahre Disneys Namen zum Inbegriff der „Unterhaltung für die ganze Familie“ machten. Zu solcher zählt auch *Squatter’s*

---

<sup>73</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 394.

*Rights* (1946, Jack Hannah), ein ansonsten in den üblichen Bahnen verlaufender *chase*-Cartoon mit Pluto und Chip 'n' Dale, der jedoch nicht eines ungewöhnlich morbiden Schlussgags entbehrt, wenn Pluto auf der Jagd nach den beiden Eichhörnchen die über dem Kamin hängende Schrotflinte von der Wand reißt und mit der Waffe in der Hand bewusstlos am Boden liegen bleibt. Chip 'n' Dale, nie um einen Scherz verlegen, entleeren eine Flasche Ketchup über ihrem unglücklichen Jäger, so dass Mickey, als er zur Tür hereinkommt, glaubt, den Tod seines treuen Hundes betrauern zu müssen. Vergleichsweise harmlos geht es da in *Motor Mania* (1950, Kinney) zu, worin die Jekyll/Hyde-Thematik insofern variiert wird, als ein Autofahrer jedes Mal, wenn er in sein Auto steigt, zur unberechenbaren „Bestie“ wird. Diese nimmt keinerlei Rücksicht auf andere Verkehrsteilnehmer und ist nur darauf bedacht, schnellstmöglich sein anvisiertes Ziel zu erreichen.



Bild 10: Ein wilder Goofy in *Motor Mania* (1950)<sup>74</sup>

#### 4.3.2. Warner Bros.

Wie oben bereits beschrieben, waren die Stars und Filme der Warner Bros. immer etwas wilder, ausgelassener, „kantiger“ als ihre Pendants bei Disney und anderen Studios. Auch Bugs Bunny, Daffy Duck und Co erlebten ähnlich der Domestikation Miceys einen Neustart: eine Verniedlichung, eine Reduzierung auf das Simpelste, die sich in einem höheren Vermarktungswert niederschlägt – glücklicherweise setzte dieser Prozess bei Warner erst sehr spät ein. Die meisten der frühen Warner-Cartoons der 30er und 40er, zum Gutteil auch der 50er Jahre sind uns in ihrer „ungeschminkten“, ursprünglich angedachten Form erhalten, als

---

<sup>74</sup> WALT DISNEY TREASURES: THE COMPLETE GOOFY. DVD: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2009.

man sich zwar beeilte, Disney in technischen Dingen nachzukommen, gleichzeitig jedoch versuchte, eigenständige Charaktere mit „Persönlichkeit“ in einem eigenständigen „Cartoon-Kosmos“ zu etablieren. Figuren wie der stotternde aber nichtsdestotrotz liebenswerte Porky Pig, der abgesehen von seinem markanten Hupgeräusch stets stumme und immerzu siegreiche Road Runner, oder der dandyhafte „Charmebolzen“ Foghorn Leghorn beweisen, dass die Regisseure und Animatoren der Termite Terrace ihr Ziel erreicht haben. Die Cartoons der Warner Bros. wurden in den frühen 1940ern von Kritik und Academy eher gering geschätzt – sie standen im Schatten ihrer nahezu übermächtigen Konkurrenz von MGM, Hanna und Barberas *Tom and Jerry* -Filmen, die immerhin sieben aufeinanderfolgende Jahre den OSCAR für den besten Zeichentrickkurzfilm in Empfang nehmen durften. Ihrem Erfolg beim Publikum tat dies jedoch keinen Abbruch, zählen doch die damals entstandenen Kurzfilme auch heute noch zum Besten, was die Animationsabteilung der Warner Bros. jemals hervorgebracht hat. Begnadete Animatoren wie Chuck Jones, Fritz Freleng, Tex Avery oder Bob Clampett begannen hier ihre eindrucksvollen Karrieren und schufen Werke, die zwar zur Enttäuschung ihrer Schöpfer keinerlei Preise gewonnen, mittlerweile aber dafür Eingang ins nationale Kulturgut gefunden haben.

Bob Clampetts *A Gruesome Twosome* (1945, Robert Clampett) stellt zwei streunende Kater in den Mittelpunkt, die beide um die Gunst einer aufreizenden Artgenossin buhlen. „Erhört“ wird von ihr aber nur derjenige, der ihr als „Trophäe“ und Zwischenmahlzeit zugleich einen kleinen Vogel bringt; dieser Vogel ist niemand anderes als der süße kleine Vogel Tweety, der zu diesem Zeitpunkt jedoch weder sein später charakteristisches gelbes Federkleid trägt noch besonders süß zu sein scheint. In Folge überschlagen sich die beiden Kater förmlich bei dem Versuch, Tweety vor dem jeweils anderen zu fangen, wobei sie sich bis „aufs Blut“ bekämpfen und alle Mittel nutzen, die ihnen in die Hände kommen – von Pfannen und Keulen bis hin zu Messern und Pistolen ist alles dabei. Erwartungsgemäß darf am Ende Tweety über die beiden Kater triumphieren, bevor er mit gebleckten Zähnen in den Sonnenuntergang verschwindet...



Bild 11: *A Gruesome Twosome* (1945)<sup>75</sup>

Wie an diesem Beispiel bereits recht gut erkennbar ist, entfaltet sich in klassischen Cartoons oftmals ein ans Surreale grenzender Humor, der die doch offen zur Schau gestellte Brutalität „auffängt“, d.h. abmildert. Im Gegensatz zu einem Live-Action-Film oder einem modernen *Anime* ist hierin kein einziger Tropfen Blut zu sehen, welches die Verletzlichkeit und Wunden der Charaktere veranschaulichen würde – selbstverständlich war dieser siebenminütige Kurzfilm aber auch nicht dazu gedacht, etwa auf die Gefahr von Feuerwaffen hinzuweisen. In *Rabbit Seasoning* (1951, Chuck Jones) übersteht Daffy nahezu unverletzt jeden Schuss, den Elmer auf ihn abgibt,; nachdem sich die Rauchwolke, die sich bei jedem Schuss bildet, gelegt hat, steht der Enterich da wie zuvor, lediglich sein Schnabel befindet sich an einer anatomisch nicht korrekten Stelle. Dies wurde von Regisseur Chuck Jones, dem Autor Michael Maltese und ihrem Team aus Animatoren besonders gut gelöst: In einem Live-Action-Film ist das Publikum in ständiger Sorge um die Protagonisten; wird auf diese geschossen, so bangt es um deren Überleben. Das „Leben“ von Daffy ist hingegen nie in Gefahr, als Zeichentrickfigur ist er quasi „unsterblich“. Deshalb haben Jones und sein Team den Reiz verändert und den Fokus auf die variable Positionierung von Daffys Schnabel gelegt. Dies stellt für den Zuseher ein besonderes Vergnügen dar, denn er weiß ja, dass Daffy nichts passieren wird und fragt sich somit bei jedem Schuss, an welcher Position der Schnabel das nächste Mal auftauchen wird.

Anders als andere Zeichentrickkurzfilme dieser Zeit, aber typisch für Autor Michael Maltese, verlässt sich *Rabbit Seasoning* zu einem großen Teil auf seine Dialoge, die gewitzten Wortgefechte zwischen Bugs, Daffy und Elmer. Vielleicht ist es zuviel, von etwas *screwball*-haftem zu sprechen, doch der von den dreien geführte

---

<sup>75</sup> LOONEY TUNES GOLDEN COLLECTION: VOLUME THREE. DVD: Warner Home Video, 2005.

Schlagabtausch, in dem eine Antwort die nächste pariert, zwingt den Zuseher jedenfalls zum genauen Aufpassen, wenn er nicht etwas verpassen möchte. Kurioserweise besteht gut ein Drittel des gesamten Dialogs im Film aus den gleichen oder zumindest ähnlichen Phrasen („Would you like to shoot me now, or wait till you get home?“), die ständig wiederholt und variiert werden; nachdem er das erste Mal von Elmer „angeschossen“ wurde, wiederholt Daffy seine vorhergehende Konversation mit Bugs Wort für Wort, ehe er an den Punkt kommt, ab dem er meint, etwas am Ausgang der Debatte ändern zu können – und direkt an den Zuseher gewandt die Ursache des Übels benennt („Pronoun trouble.“). Elmer Fudd, der Jäger, steht währenddessen nur untätig herum, und darf nur auf Geheiß den Abzug seines Gewehres betätigen, wohingegen Bugs Bunny die Rolle des „schlauen Hasen“ zukommt, der der „dummen Ente“ Daffy Duck die Worte im Mund verdreht und in allen Situationen die Oberhand behält, selbst als Daffy ihn vor Elmers Augen seiner Verkleidung beraubt. Bugs, der als positiv konnotierte Figur sowohl mit Listigkeit als auch einem geraumen Anteil an Bösartigkeit ausgestattet ist, geht als Sieger hervor – auch wenn er diesen „Sieg“ im Endeffekt nur Daffys Ungeschicklichkeit und Elmers stupidem Gehorsam zu verdanken hat.



Bild 12: Daffy und Elmer in *Rabbit Seasoning* (1951)<sup>76</sup>

Generell kann man sagen, dass in den klassischen Zeichentrickkurzfilmen ein Repertoire an sich wiederholenden Standard-Formeln zum Einsatz kam, ab und zu gelang es Regisseuren wie Chuck Jones oder Tex Avery, aus diesem Muster auszubrechen. „Avery and Jones were much like the masters of action films: they knew the rhythm of gleeful violence supremely well; for example, they would add pauses to make the collision stronger, to have characters look less prepared.“<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> LOONEY TUNES: BUGS BUNNY COLLECTION. DVD: Warner Home Video, 2004.

<sup>77</sup> Sandler, Kevin S. (Hrsg.). *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros. Animation.* New Jersey: Rutgers University Press, 1998. S. 211.

Nach Averys Wechsel zu MGM stieg Robert McKimson die Karriereleiter hinauf, der mit *The Foghorn Leghorn* (1948) dem Looney Tunes -Kosmos eine weitere schillernde Figur hinzufügte und mit *Boobs in the Woods* (1950) schließlich sein volles Potential ausschöpfte. Darin wird Porky Pig, der eigentlich nur die freie Natur genießen möchte, von Daffy Duck tyrannisiert, der ihn in allerlei Verkleidungen unbedingt verjagen möchte. So verurteilt etwa die verrückte Ente den armen Porky zum Tode durch Enthauptung, wovor er nur durch das Einschreiten von „Pocahontas“ gerettet wird. Am Schluss des Films reicht es dem stotternden Schwein und es dreht den Spieß um: Daffy, der zuvor den Motor von Porkys Auto entfernt hat, wird von diesem einfach an dessen Stelle in den Motorraum „eingespannt“ und als Antrieb benutzt.

In den Filmen der Warner Bros. etwa heckte der Kater Sylvester ständig einen neuen Plan aus, um den kleinen, gelben Vogel Tweety zu fangen und zu fressen, was ihm aber natürlich nie gelang. Zwar wurde Tweety des Öfteren von seinem Jäger verschluckt, doch gelang es ihm jedes Mal, noch vor Beginn des Verdauungsprozesses wieder ausgespuckt zu werden. In der *Road Runner* -Serie, in der jeder einzelne Film die Verfolgung des Road Runner durch Coyote zeigt, gab es zuvor festgelegte „must-haves“:

„Die Cartoons spielen immer in derselben Wüstengegend. Road Runner und Coyote sprechen niemals. Road Runner verlässt nie die Straße. Die Verletzungen von Coyote sind immer selbst zugefügt. Ganz egal welches Mißgeschick Coyote ereilt, er erscheint nach der Ausblendung immer wieder in Ordnung und bereit, einen neuen Versuch zu starten. Seine Apparate und Geräte aus dem Postversand sind fast immer von der Acme Corporation. Er und der Road Runner werden immer mit falschen lateinischen Namen vorgestellt. Und schließlich, Coyote fängt Road Runner niemals.“<sup>78</sup>

Trotzdem oder gerade deswegen zählen Road Runner und Coyote zu den populärsten Mitgliedern des Looney Tunes - Ensembles. Chuck Jones, der als das „ruhige Gegengewicht“ zu Tex Avery betrachtet wird, kann in seiner Karriere einige Glanzstücke verzeichnen: Im Verein mit Autor Michael Maltese schuf er etwa die bereits angesprochene „Jagd-Trilogie“, bestehend aus *Rabbit Fire*,

---

<sup>78</sup> Maltin, Leonard. Zeichentrickfilm. S. 458.

*Rabbit Seasoning* und *Duck! Rabbit, Duck!* (1951-53), die Science-Fiction-Parodie *Duck Dodgers in the 24 ½th Century* (1953) oder die Wagner-Persiflage *What's Opera, Doc?* (1957), in der Bugs Bunny als „Brunhilde“ zur Musik von Richard Wagner von „Siegfried“ Elmer Fudd getötet wird – nur, um kurz vor Ende nochmals die Augen zu öffnen und sich an die Zuschauer zu richten: „Well, what did you expect in an opera? A happy ending?“<sup>79</sup>

### 4.3.3. MGM

Bekannt und beliebt war Metro-Goldwyn-Mayer in den 30er Jahren für seine großen Stars, grandiosen Sets und tolle Ausstattung – die hauseigene Zeichentrickabteilung konnte jedoch erst 1940 auf dem umkämpften Animationsfilmmarkt Fuß fassen. Mit *Puss Gets the Boot* eroberten Tom und Jerry Publikum und Kritik im Sturm; in Folge wurden sie zu den größten Stars von MGMs *animation department* bis zum Debüt des Pink Panther 1964. Hält sich Tom und Jerrys erster Film diesbezüglich noch eher zurück, so ist bereits in den folgenden Cartoons mit den beiden, die allesamt unter der Aufsicht von Bill Hanna und Joe Barbera entstanden, ein deutlicher Hang zur Gewaltbereitschaft erkennbar, der zumindest in einem solchen Ausmaß bisher nicht üblich war.

„What had begun in the early Tom and Jerry cartoons as an accidental mating of incompatible elements was hardening into a formula, one in which the intention to inflict pain, and the suffering of pain, were everywhere present. Not only did Tom show no interest in eating Jerry, but the characters' siblinglike rivalry in the early cartoons gave way to an unshaded thirst for damaging each other.“<sup>80</sup>

In *The Yankee Doodle Mouse* (1943) etwa führen Tom und Jerry im Keller ihres Hauses einen „Kleinkrieg“ mit allen nur erdenklichen Haushaltswaren, von frischen Hühnereiern über Sektkorken bis hin zu Glühbirnen, die im abschließenden „Luftkampf“ Bomben gleich (natürlich auf Tom) abgeworfen werden. In *Fraidy Cat* (1942) möchte Jerry Tom mithilfe eines Leintuches und eines Staubsaugers zu später Stunde Angst einjagen; im Zuge dessen werden Tom durch den

---

<sup>79</sup> LOONEY TUNES ALL STARS COLLECTION: IHRE ERSTEN CARTOONS TEIL 3. DVD: Warner Home Video, 2004. TC: 00:06:29.

<sup>80</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 409-410.

Staubsauger beinahe seine neun Leben (die durchnummeriert sind) „ausgesaugt“. Noch schlimmer ergeht es dem Kater in *Heavenly Puss* (1949), worin er, nachdem er von einem Klavier erdrückt wurde, mithilfe einer goldenen Rolltreppe in den Himmel auffährt. Dort begegnet er anderen Katzen, die erschlagen, überrollt und sogar ertränkt wurden, muss noch einmal zurück zur Erde, um Jerry um Vergebung zu bitten und landet schließlich doch in der Hölle, in der ein roter Bulldogge mit Hörnern das Sagen hat. Dies stellt sich jedoch allesamt als Albtraum des schlafenden Tom heraus. So viel Glück hat der ewige Jäger in dem mit dem OSCAR ausgezeichneten *The Two Mouseketeers* (1952) nicht: Zur Zeit der französischen Revolution bedienen sich Jerry und sein kleiner Kumpan Nibbles am Festmahl des Königs, das eigentlich von Tom „bei seinem Leben“ bewacht hätte werden sollen – „Wenn es nicht klappt, dann verlierst du deinen Kopf! Und zwar schnippel, schnapp, Rübe ab - Zack!“<sup>81</sup> wie es passenderweise in der deutschen Synchronfassung heißt. Nach einer langen Verfolgungsjagd durch den Kater und ihrem erfolgreichen Entkommen beobachten die beiden Mäuse aus der Ferne, wie das Schlagbeil der Guillotine herabfällt. Einen derart endgültigen und bedrückenden Schluss erwartet der Zuseher auch heutzutage noch nicht, richtigerweise stellt Michael Barrier fest: „Translated into such a visual language, Barbera’s broad and careless gags often suggested that the characters were suffering severe and extremely painful injuries.“<sup>82</sup>



Bild 13: Tom "zerschellt" an einer Mauer in *Blue Cat Blues* (1956)<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> TOM UND JERRY: IHRE GRÖSSTEN JAGDSZENEN. VOL. 3. DVD: Warner Home Video, 2009. TC 00:01:34.

<sup>82</sup> Barrier, Michael. *Hollywood Cartoons*. S. 407.

<sup>83</sup> TOM UND JERRY: THE CLASSIC COLLECTION 8. DVD: Warner Home Video, 2004.

Im Vergleich dazu halten sich die Filme Tex Averys mit Gewaltdarstellungen weitestgehend zurück: seine Cartoons dagegen strotzen nur so vor sexuellen Anspielungen und anzüglichen Bemerkungen (siehe auch Kapitel 5.2. **Sex**). Ab und an zeigen sich jedoch auch andere Seiten: Etwa wenn, wie schon erwähnt, das quirlige Screwy Squirrel am Ende von *Lonesome Lenny* vom liebeshungrigen Lenny erdrückt oder in *The Shooting of Dan McGoo* (1945), als gleich eine ganze Reihe an Cowboys, die an der Bar stehen und Bier trinken, erschossen wird. Ihre Seelen lassen sich vom Biertrinken jedoch nicht abhalten.

Auch wenn Tex Avery heutzutage als uneingeschränkter Meister des Sieben-Minuten-Trickfilms („King of Cartoons“) gilt, so komme ich nicht umhin, den teilweise doch arg repetitiven Charakter zumindest seiner bei MGM entstandenen *Droopy*-Cartoons festzustellen; dem Gelegenheits-Kinobesucher von damals mag dies nicht aufgefallen sein, sieht man sich jedoch mehrere der Filme hintereinander an, so erkennt man den stets nahezu gleichen Ablauf: *Dumb-Hounded* (1943) und *Northwest Hounded Police* (1946) zeigen beide den Wolf, der sich an keinem Punkt der Erde vor Droopy verstecken kann, während in *Wags to Riches* (1949), *The Chump Champ* (1950) und *Daredevil Droopy* (1951) die Bulldogge Spike mit nur jeweils leicht variierten Methoden versucht, den kleinen Bassett loszuwerden, um an sein Ziel zu kommen. Diese Form des *gag recycling* war zur damaligen Zeit jedoch durchaus üblich und soll Averys Leistung in keiner Weise schmälern; seine mit dem Medium des Zeichentrickfilms spielenden Cartoons, die oftmals ein Stückchen gewagter waren als die der anderen Studios/Regisseure, zählen auch heute noch zu den unterhaltsamsten und phantasie reichsten der Trickfilmgeschichte.

#### **4.4. Der Einfluss klassischer Hollywood-Cartoons auf gegenwärtige Film- und TV-Produktionen**

Obwohl der klassische, siebenminütige Hollywood-Cartoon, von dem meine Arbeit größtenteils handelt, in seiner ursprünglichen Form schon lange nicht mehr existiert, ist er doch keineswegs vergessen, sondern erlebt alle paar Jahre ein kurzes Revival und erfreut sich bei Zeichentrick-Aficionados und jüngeren Zusehern, die dank *youTube* und DVD Zugang zu ihm gefunden haben, gleichermaßen großer

Beliebtheit. Man darf nicht vergessen, dass viele dieser Filme in den letzten 20-30 Jahren in hoher Regelmäßigkeit sowohl in den USA und England als auch in hiesigen Gefilden im Fernsehen ausgestrahlt wurden und somit komplett neue Generationen herangewachsen sind, die Tom und Jerry, Bugs Bunny, Mickey Mouse und Popeye direkt in ihr Wohnzimmer geliefert bekamen und von diesen lebhaften Figuren auch entsprechend geprägt wurden. Waren die Cartoons zur Zeit ihrer Entstehung noch als einmalige Unterhaltung gedacht, die dem Kinobesucher schon vor Beginn des Hauptfilms ein paar vergnügliche Minuten bereiten sollte, so entstand in der Folge, vor allem aber in den letzten 30 Jahren geradezu ein „Kult“ um diese bewegte Zeichnungen: Es gibt zahllose Websites, auf denen Fans ihrer Lieblingsmaterie huldigen, es werden Bücher und sogar wissenschaftliche Abhandlungen darüber geschrieben und die Cartoons selbst werden – dank minutiöser Restauration in neuem Glanz erstrahlend – auf Filmfestivals gezeigt und auf DVD veröffentlicht.

Der US-Regisseur George Lucas erwies sich selbst als Fan und bestand darauf, dass während des ursprünglichen *theatrical run* seines Films *Star Wars* (USA 1977) der von Chuck Jones inszenierte Looney-Tunes-Cartoon *Duck Dodgers in the 24½th Century* (1953) gezeigt würde. Dieses erneute Auftauchen im kollektiven Gedächtnis der Kinobesucher verhalf der von Jones als Parodie auf Weltraumhelden à la Flash Gordon und Buck Rogers ersonnenen Figur des Duck Dodgers nach knapp 30 Jahren zu einer Fortführung seiner Abenteuer und der Entstehung eines *sequels*, *Duck Dodgers and the Return of the 24½th Century* (1980). Duck Dodgers, der ja nichts anderes war als der stets zur Selbstüberschätzung neigende Daffy Duck, hinterließ anscheinend bei vielen Zusehern einen bleibenden Eindruck, denn nicht nur hatte er in Steven Spielbergs *Close Encounters of the Third Kind* (USA 1977) einen kurzen Auftritt, er war auch Anfang der 90er Jahre in einer Episode von J.M. Straczynskis Weltraum-Saga *Babylon 5* (USA 1993-1998, TV) zu sehen und wurde, die Popularität des Charakters nutzend, vor einigen Jahren zum Star seiner eigenen Fernsehserie, schlicht betitelt *Duck Dodgers* (USA 2003-2005, TV).

#### 4.4.1. „Ehre, wem Ehre gebührt“ – Hommage an die Animationskunst

Auch andere Filme griffen im Lauf der Jahre in mehr oder weniger aufdringlicher Art und Weise auf bekannte Cartoon-Versatzstücke zurück; wie den Horrorfilm oder das Musical sah das „neue Hollywood“ den Zeichentrickkurzfilm als ein eigenständiges Genre an und begriff ihn als solches als Teil der amerikanischen Filmgeschichte. Im Bedarfsfall war es wie auch bei anderen Filmklassikern möglich, sie aus dem Archiv zu holen und sich darauf zu beziehen, sie zu zitieren oder ihnen in anderer Form seine Ehrerbietung zu erweisen. So geschehen etwa bei dem vielfach gescholtenen Omnibusfilm *The Twilight Zone* (USA 1983, Joe Dante, John Landis, John Milius, Steven Spielberg), dem Remake der gleichnamigen, von Rod Serling ersonnenen Fernsehserie (USA 1959-64, TV). In der dritten Geschichte der Filmversion, einer Neufassung der TV-Folge „It's a good Life“ (Regie: James Sheldon) aus dem Jahr 1961, geht es um den jungen Anthony, der in der Lage ist, durch reine Gedankenkraft jeden seiner Wünsche Wirklichkeit werden zu lassen. Mittels seiner unglaublichen Kräfte terrorisiert er seine Umwelt, seine Familie und Freunde, die Anthony zwingt, stets gutgelaunt zu sein und ständig für ihn da zu sein. Bei einem seiner gefürchteten Wutanfälle schickt Anthony seine Schwester in eine, gerade im TV zu sehende Cartoon-Welt, die sich jedoch für einen „echten“ Menschen als ziemlich gefährlich herausstellt. Anthony verfolgt das Schicksal seiner Schwester für kurze Zeit auf dem Fernsehschirm – diese kurze Sequenz wurde als Mischung aus Real- und Animationsfilm verwirklicht –, bis diese von einem riesigen, drachenähnlichen Wesen „aufgefressen“ wird.

Regie bei diesem Segment des Filmes führte Joe Dante, ein Schüler Roger Corman, der sich mit Filmen wie *Piranha* (USA 1978), *The Howling* (USA 1981) oder *Gremlins* (USA 1984) einen Namen als versierter, zu Selbstreflexion neigender B-Film-Regisseur gemacht hat. Dante ist ein bekennender Cartoon-Fan<sup>84</sup>, der sogar die Animationslegende Chuck Jones zu Cameo-Auftritten in *Gremlins* und *Innerspace* (USA 1987) überreden konnte und es schafft, in vielen seiner Filmen Hinweise auf oder auch Ausschnitte aus klassischen

---

<sup>84</sup> Siehe hierzu auch das Interview, das Peter Sobczynski 2003 mit Joe Dante geführt hat:

<http://www.criticdoctor.com/petersobczynski/interview/joedante.html> 02.07.2009

Zeichentrickfilmen unterzubringen. Besondere Leidenschaft bringt Dante dabei den Looney Tunes, den Cartoons aus dem Hause der Warner Bros entgegen, deren anarchistisches Gebaren, vor allem aber deren surrealistisch anmutende Visualität Dante mit dem Animationssegment aus *The Twilight Zone* zu evozieren sucht.

„Obviously, Warners [...] did with their cartoons what they were doing with their features and made them very brash and streetwise and blue-collar and along with that came a lot of anarchy and questioning of authority. The odd thing is that of the competing groups of cartoons of those days, the only one that haven't dated are the Warner Brothers cartoons because the attitudes are still very contemporary.“<sup>85</sup>

Nur zu passend, dass Dante auch die Regie beim großen Leinwand-Comeback der Looney Tunes übernahm, dem unter Wert gelaufenen *Looney Tunes: Back in Action* (USA 2003). Darin sind die „alten Hasen“ Bugs und Daffy Seite an Seite mit zeitgenössischen Comedy-Stars wie Brandon Fraser und Steve Martin zu sehen, während der Zuseher vom Wulst an selbstreferentiellen *inside jokes*, die die festgefahrenen Strukturen Hollywoods bloßlegen, beinahe erschlagen wird.

Die Regie bei *Who Framed Roger Rabbit?* (USA 1988, Robert Zemeckis) hatte Dante noch abgelehnt und seinem durch *Back to the Future* (USA 1985) bekannt gewordenen Kollegen Zemeckis überlassen. Dabei war *Roger Rabbit* der erste „große“, d.h. groß budgetierte und entsprechend beworbene Hollywoodfilm, der die Mischtechnik aus Animation und Realfilm nicht nur in kurzen Sequenzen einsetzte, sondern über die gesamte Filmlänge hinweg beibehielt.

Zemeckis, der in späteren Jahren seinen Darsteller Tom Hanks auf US-Präsident John F. Kennedy treffen ließ (*Forrest Gump*, USA 1994) und denselben mithilfe des *motion-capture*-Verfahrens komplett digitalisierte (*The Polar Express*, USA 2004), erzählt in *Roger Rabbit* die Geschichte eines alternativen 1940er-Jahre-Hollywood, in dem Zeichentrickfiguren „am Leben“ und Teil der Realität sind. Die so genannten Toons leben in der an Los Angeles grenzenden Toon Town und

---

<sup>85</sup> <http://www.criticdoctor.com/petersobczynski/interview/joedante.html> 02.07.2009

müssen sich Arbeit suchen, um Geld zu verdienen – zumeist als Darsteller in von „echten Menschen“ produzierten Zeichentrickfilmen.

So ergeht es auch Roger Rabbit, einem weißen Hasen und Star zahlreicher Cartoons, der mit Hilfe eines von Bob Hoskins gespielten Privatdetektivs einer Verschwörung auf die Spur kommt, die die Auslöschung aller „lebenden“ Toons zum Ziel hat und die ihre Filme zu den einzigen Überbleibseln ihrer „Existenz“ machen würde... Wie der Leser an dieser kurzen Inhaltsangabe schon erkennen kann, ist den Drehbuchautoren Jeffrey Price und Peter S. Seaman (nach einer Romanvorlage von Gary K. Wolf) eine amüsante Parabel auf den Niedergang des amerikanischen Zeichentrickkurzfilms nach 1945 gelungen; zuvorderst versteht sich der Film aber natürlich als Hommage an das Golden Age of Animation und ist zudem gespickt mit zahlreichen Verweisen auf klassische Cartoon-Figuren und -Situationen.

So liefern sich die zwei berühmtesten Enten der Filmgeschichte, Donald und Daffy Duck, gleich zu Beginn von *Who Framed Roger Rabbit?* ein Klavierduett, das jedoch innerhalb kürzester Zeit zu einem -duell ausartet, während später im Film Mickey Mouse und der stets an einer Karotte kauende Bugs Bunny per Fallschirm gemeinsam zu Bode gleiten. Dumbo fliegt an einer Stelle an einem offenen Fenster vorbei und am Ende darf Porky Pig wie schon so oft „That’s all, folks“ in die Kamera rufen – nur um kurz darauf von der Zauberstab schwingenden Tinkerbelle noch eins „draufgesetzt“ zu bekommen. Kurz, das *who’s who* der Cartoon-Welt gibt sich hier die Ehre.



Bild 14: Mickey Mouse und Bugs Bunny in *Who Framed Roger Rabbit?* (1988)<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> FALSCHES SPIEL MIT ROGER RABBIT. DVD: Touchstone Home Entertainment, 2003.

Die Entstehung von *Who Framed Roger Rabbit?* ist erneut Steven Spielberg und seiner Firma Amblin Entertainment zu verdanken, die die Rechte an Gary Wolfs Roman erlangt hatten und sowohl an Disney als auch an Warner Bros herantraten, zwecks rechtlicher Abklärung der auftretenden Cartoon-Stars. Produziert wurde der Film schließlich von Disney, verliehen allerdings unter dem Banner von Touchstone Films, Disneys hauseigener Abteilung für „erwachsene“ Filme. Grund hierfür war wohl die Befürchtung, Disneys „sauberes“ Image mit einem Film wie *Roger Rabbit* zu „beflecken“, da sich dieser (wie oben beschrieben) stark den Traditionen des klassischen Zeichentrickkurzfilms verpflichtet fühlt und in Folge dessen versucht, die in diesen Cartoons vorherrschende Atmosphäre von anarchischem Humor und spontan hervorbrechender Gewalt hervorzurufen. Dieses Unterfangen gelingt Regisseur Zemeckis und seinen Animatoren größtenteils sehr gut.

Der in der Stilistik des Film Noir verwurzelte Plot des Films läuft auf ein klassisches *whodunnit?* hinaus, das von skurrilen Gag-Einlagen in (meist) animierter Form durchzogen wird. So schlägt sich Roger Rabbit mehrmals mit einem Hammer auf den Kopf, nur um als Reaktion darauf nach jedem Schlag andere Dinge (Vögel, Sterne) um seinen Kopf schwirren zu sehen. Ein Loch, welches in einem Cartoon im Boden klafft, wird als Prop enttarnt, das man jederzeit auch im realen Leben an jeder beliebigen Stelle benutzen kann. Und in der Schlusszene wird der Bösewicht, wie bereits unzählige Zeichentrickfiguren vor ihm, von einer (echten) Dampfwalze überrollt, und seine platt gedrückten Überreste der Polizei übergeben.

Die gezeigte Gewalt – und auch hier schließt Zemeckis' Film an alte Traditionen an – entfaltet sich jedoch nahezu ausschließlich auf humorvoll-animierter Ebene, so dass eine Einfühlung in Form des Mitleidens, des Fürchtens um die Charaktere nicht gegeben ist; einzig die Szene, als eine kleine, unschuldige Zeichentrickfigur vom Bösewicht bedroht und schließlich „getötet“ wird, entfacht das Mitgefühl des Zuschauers. Markus von Hagen meint dazu: „Es ist nicht die Slapstick-Gewalt, die Toons untereinander ausüben, die Menschen allenfalls auf die Nerven gehen kann, die sie aber keinesfalls in irgendeiner Weise auf sich übertragen können. Es

ist vielmehr eine physisch verstehbare Brutalität, zu der (im Film) auch Toons in der Lage sind und die bei aller Komik nicht ausgeklammert wird.“<sup>87</sup> Diese Form der Brutalität, die dem Publikum fast selbstverständlich kein Blut oder ähnliches zumutet, findet sich in der langen Geschichte des US-Animationsfilms (zumindest den *mainstream* betreffend) nicht und manifestiert sich in *Who Framed Roger Rabbit?* zum bis dato ersten Mal. Dies hebt den Film von allen seinen Vorgängern – wie etwa *Bedknob and Broomsticks* (USA 1971, Stevenson) oder *Pete's Dragon* (USA 1977, Don Chaffey) – und vielen seiner Nachfolger deutlich ab.

Der große finanzielle Erfolg von *Who Framed Roger Rabbit?* an den Kinokassen führte nicht nur dazu, dass in den letzten Jahren immer wieder Gerüchte von einer Fortsetzung in Hollywood die Runde machten, sondern Anfang der 90er Jahre auch zur Produktion von drei neuen, originalen Kurzfilmen, die weitere komödiantische Erlebnisse des weißen Hasen zum Inhalt haben. Diese Cartoons entstanden unter der Aufsicht von Rob Minkoff, dem späteren Regisseur von *The Lion King*, und wurden von Disney im Vorprogramm zu familienfreundlichen Filmen wie *Honey, I shrunk the Kids* (USA 1989, Joe Johnston) oder *Dick Tracy* (USA 1990, Warren Beatty) gezeigt. Das kolportierte *sequel* ist bis dato noch nicht zustande gekommen.

*Cool World* (USA 1992, Ralph Bakshi) wurde von Kritik und Publikum vielfach als gründlich misslungener Versuch gesehen, auf der von *Roger Rabbit* losgetretenen Welle, die das Interesse an alten Zeichentrickfilmen und *live-action-/animated-*Mischfilmen neu entfachte, mit zu schwimmen. Dabei wollte der Cartoon-Veteran Bakshi, der in seiner langen Karriere schon für Paramounts Famous Studios und an den Terrytoons (s. Kapitel 1.3. und 1.4.) gearbeitet und sich mit seinen Bearbeitungen von *Fritz the Cat* (USA 1972) und *The Lord of the Rings* (USA 1978) einen Namen gemacht hatte, eigentlich den ersten animierten Horrorfilm drehen, der all das enthalten sollte, was der Zuseher im *mainstream animated cartoon* bisher nicht zu sehen bekam: Sex, Gewalt und Tod. Der damalige Studioboss der Paramount ließ jedoch hinter Bakshis Rücken das Drehbusch

---

<sup>87</sup> Hagen, Markus von. „Zeichentrick: ‚Doch nur Farb‘ und Pinselstrich...“ In: Hausmanninger, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. S. 134.

umschreiben<sup>88</sup>, so dass der vollendete Film nur ein Fragment dessen darstellt, was Bakshi vorgeschwebt war: *Cool World*, eine Art Parallelwelt in Zeichentrickform, wird von den so genannten *doodles* bevölkert, „lebenden“ Cartoonfiguren – darunter auch der aufreizenden Blondine Holli Would (gesprochen, später gespielt von Kim Basinger). Sie möchte nichts anderes, als mit einem „echten“ Menschen Sex zu haben, denn dadurch würde sie sich ebenfalls in eine Person aus Fleisch und Blut verwandeln. Im Verlauf der Handlung droht die *Cool World* mit unserer eigenen Welt zu verschmelzen, was aber durch das beherzte Eingreifen eines Cartoon-Zeichners in letzter Sekunde verhindert werden kann. Diese *deus ex machina* -Wendung raubt dem ansonsten recht atmosphärischen Film leider im Nachhinein seine Wirkung.

Nichtsdestotrotz bietet Ralph Bakshis Werk, besonders in den Szenen, die in der Titelgebenden *Cool World* spielen, zumindest für Cartoon-Kenner zahlreiche „Aha-Momente“, wenn auf klassische Cartoon-Situationen oder -Charaktere verwiesen wird. *Cool World* selbst erinnert in ihrem Aussehen nicht so sehr an die ähnlich gelagerte *Toon Town* aus *Who Framed Roger Rabbit?*, die ja ebenfalls ausschließlich von Zeichentrickfiguren bewohnt wird, sondern weckt in ihrer Konzeption Assoziationen an das von Robert Clampett für den Cartoon *Porky in Wackyland* (1938) geschaffene *Wackyland*; einem eher düsteren Ort, an dem alles jederzeit möglich ist und wo keinerlei Gesetzmäßigkeiten mehr gelten – nicht einmal die ungeschriebenen Regeln von Cartoons. Da die Animations-Sequenzen in *Cool World* natürlich eine längere Vorlaufzeit hatten und trotz verändertem Drehbuch von Bakshi und seinem Team umgesetzt wurden, kann man davon ausgehen, dass jene am ehesten den ursprünglichen Vorstellungen Bakshis entsprachen, was Figuren, Hintergründe und Farbgebung betrifft und sie sind es auch, die am Ende des Films den größten Eindruck hinterlassen haben. Nach dem Misserfolg von *Cool World* kehrte Ralph Bakshi Hollywood und dem Filmemachen den Rücken und konzentriert sich seither auf das Malen surrealistischer Gemälde.

---

<sup>88</sup> Siehe hierzu das von einem gewissen Ken P. geführte Interview mit Ralph Bakshi: <http://movies.ign.com/articles/518/518805p3.html> 03.07.2009

Chuck Russells *The Mask* (USA 1994) war genau wie *Roger Rabbit* als Hommage an die alten Cartoons der 1930er bis 40er Jahre gedacht, besonders jedoch den Filmen von Tex Avery (s. Kapitel 2.2. und 2.3.). Tatsächlich könnte man *The Mask* selbst als „überlebensgroßen“ langen Cartoon bezeichnen, der anders als seine zahlreichen Vorgänger allerdings nicht am Zeichenbrett entstanden ist – zur Realisation diverser typischer Elemente des Zeichentrickfilms wurde ausgiebig von der seinerzeit noch recht jungen CGI -Technik Gebrauch gemacht. Ein junger schüchterner Bankangestellter Stanley (Jim Carrey) findet eine geheimnisvolle Maske, die ihn, nachdem er sie aufgesetzt hat, in eine lebende Cartoon-Figur mit dementsprechend unglaublichen Fähigkeiten verwandelt. Als solche schafft er es dann, seinem Chef „eins auszuwischen“, böse Verbrecher zu jagen und die Frau seiner Träume zu erobern.

Wie man schon an dieser Beschreibung erkennen kann, ist der als Mixtur aus dem schon oft bemühten Jekyll/Hyde -Thema und *The Nutty Professor* (USA 1963, Jerry Lewis) angelegte Plot relativ dünn und dient auch nur dazu, die bahnbrechenden Effekte zur Schau zu stellen. Schon zu Beginn des Films läuft im Hintergrund ein Tex-Avery-Cartoon im Fernsehen, als wolle man den Zuseher schon darauf einstimmen, was ihn noch erwartet. Bei seinem ersten Auftritt als grüngesichtiger „Superheld“ schießen Jim Carreys Augen aus ihren Höhlen, als er am Gang seiner ewig schlecht gelaunten Vermieterin begegnet. In einer späteren Szene lässt er in Sekundenbruchteilen sein Repertoire an Hollywood-Parodien erkennen, als er nacheinander Humphrey Bogart, Arnold Schwarzenegger und andere bekannte Mimen nachmacht.

Der Einfluss von Averys Arbeiten ist den ganzen Film über zu spüren; wie der legendäre Cartoonist ist auch Regisseur Chuck Russell sehr darum bemüht, in *The Mask* einen unberechenbaren Grundtenor zu schaffen, so dass das Publikum nie sagen kann, was als nächstes geschehen oder welche Verrücktheit sich Jim Carreys Rolle noch einfallen lassen wird. Dazu kommt man allerdings auch gar nicht: Wie in einem siebenminütigen Zeichentrickkurzfilm, hat man als Zuseher keine Zeit für eine Verschnaufpause, denn Carry (und wir mit ihm) hastest richtiggehend von Aktion zu Aktion.

Chuck Russell, der an sich aus dem Horror-Bereich kommt und sich dort mit *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (USA 1987) und dem Remake *The Blob* (USA 1988) einen Namen gemacht hat, ist mit *The Mask* unter Einsatz (damals) modernster Spezialeffekte ein kleines Kunststück gelungen: die Live-Action-Verfilmung eines Cartoons. Die Tricks stammen erneut von George Lucas' *Industrial Light & Magic*, die Anfang der 1990er dank tricktechnischer Errungenschaften wie *Terminator 2: Judgement Day* (USA 1991, James Cameron) und *Jurassic Park* (USA 1993, Steven Spielberg) auf dem Höhepunkt ihrer Kunst angelangt war und bis vor ein paar Jahren eine Monopolstellung auf dem SFX-Markt einzunehmen schien.

Wohl zu Recht, ist man geneigt zu sagen, denn was *ILMs* Effektkünstler in *The Mask* auf die Leinwand „zaubern“, war in einem *live-action-movie* bis dato noch nicht zu sehen gewesen: In einem Nachtclub, der an ähnliche, berühmte Etablissements der 40er Jahre angelehnt ist, wird „Die Maske“, Stanleys Alter Ego, Zeuge des erotisch sehr aufgeheizten Auftritts von Nachtclubsängerin Tina (Cameron Diaz in ihrem Filmdebüt). Angestachelt durch ihr Outfit und sinnliche Erscheinung kann sich Stanley „nicht mehr halten“, seine Augen treten ihm aus ihren Höhlen, die Kinnlade klappt ihm hinunter und seine Zunge entrollt sich beinahe wie ein roter Teppich. Aber das war noch nicht alles: Schließlich mutiert sein Kopf zu dem eines Wolfs (der dem Zuseher seltsam bekannt erscheint), er springt aufgeregt hoch und nieder und schlägt seinen Kopf mehrmals gegen die Tischplatte, solange, bis Sternchen um ihn kreisen.

Diese Sequenz ist tatsächlich ein *frame-by-frame*-Remake von Tex Averys erstem von vielen weiteren Cartoons um „Rotkäppchen“ und den „bösen“ Wolf, *Red Hot Riding Hood* (1943). Darin beobachtet der Wolf die Gesangseinlage Reds in einem Nachtclub, und seine Reaktion darauf unterscheidet sich nur unwesentlich von der Jim Carreys in *The Mask*, wie man im folgenden Bildvergleich sehen kann:



Bild 15: Jim Carrey in *The Mask* (1994)<sup>89</sup>      Bild 16: Averys Wolf in *Red Hot Riding Hood*<sup>90</sup> (1943)

Dank Jim Carreys ihm eigener Gesichtsphysiognomie, mit deren Hilfe er jedwede Grimasse schneiden kann, und der ausgefeilten technischen Möglichkeiten, waren die Experten von ILM in der Lage, aus einem realen Menschen eine Art „lebenden“ Cartoon zu machen, ohne auch nur einen Bleistiftstrich zu führen. Stattdessen wurde am Computer gearbeitet, Carreys Gesichtspartien gescannt und 3D-Modelle erstellt, die zur besseren Illustration dienten. Dieser ganze Aufwand wurde getrieben, um eine Szene nachzustellen, die sich Tex Avery knappe 50 Jahre zuvor ausgedacht und mit einfachsten Mitteln realisiert hatte. Er konnte nicht ahnen, wie sehr seine Arbeit spätere Generationen beeinflussen und sogar die Filmgeschichte (zumindest im Falle von *The Mask*) verändern sollte. „Movies that hark back to the televisual, like *The Mask*, rely on vocabulary developed by Avery and the chase cartoon; [...] And now, live-action cinema is turning into a kind of animation.”<sup>91</sup>

*Space Jam* (USA 1996, Joe Pytko) war der Versuch von Warner Bros, ihren hauseigenen Looney Tunes einen Popularitätsschub zu verpassen, der sie wieder ins öffentliche Bewusstsein rücken und nebenher filmbegleitendes Merchandising an eine neue Generation von Fans verkaufen können sollte. Oder begleitete in diesem Fall gar nur der Film das Merchandising? Für *tie-in*-Produkte, wie Bücher, Tassen, T-Shirts oder Spielzeug, ist es natürlich hilfreich, wenn die damit beworbene Marke („Looney Tunes“) bei den potentiellen Käufern, also Kindern, Eltern und Cartoon-Fans, eine gewisse Präsenz aufzuweisen hat.

---

<sup>89</sup> DIE MASKE. DVD: Warner Home Video, 2005.

<sup>90</sup> TEX AVERY: VOLUME 1. DVD: Warner Home Vidéo, 2006.

<sup>91</sup> Sandler, Kevin S. (Hrsg.). *Reading the Rabbit*. S. 219

„In the world of „entertainment retailing“, every product sold at a Warner Bros Studio Store or Disney Store, every kids' meal bought at McDonalds or Burger King, and every movie ticket purchased tie in with and bolster another product line elsewhere in the vast corporate empire of Time Warner and the Walt Disney Company. Everything sells everything else.“<sup>92</sup>

Spätestens nach dem Erfolg von *Who Framed Roger Rabbit?* war den Mächtigen in der Chefetage bei Warner Bros klar, dass sie mit den Looney Tunes ein eigenes, höchst Erfolg versprechendes „Zugpferd“ an der Hand hatten, worum man sich in den Jahren zuvor nur zu wenig gekümmert hatte. Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen, wie dem Kompilationsfilm *The Bugs Bunny/Road Runner Movie* (USA 1979, Chuck Jones, Phil Monroe) oder neu produzierten, jedoch untergegangenen Cartoons wie *The Duxorcist* (1987, Greg Ford, Terry Lennon) und *Invasion of the Bunny Snatchers* (1992, Ford, Lennon), waren Warners einst anarchistische Leinwandhelden nur mehr auf dem kleinen Bildschirm vertreten.

In TV-Zeichentrickserien wie *Tiny Toon Adventures* (USA 1990-92), *Animaniacs* (USA 1993-98) oder auch *Pinky and the Brain* (USA 1995-98) trieben zumeist jugendliche Verwandte der Looney Tunes oder ihnen in Erscheinung und Verhalten ähnlich angelegte Figuren ihr „Unwesen“. Nun war man entschlossen, die „Marke“ Looney Tunes zu revitalisieren und im Zuge dessen auch eine Neuausrichtung der Charaktere vorzunehmen; weg von den unberechenbaren, stets zu Streichen aufgelegten und teils sogar beleidigenden Figuren der 1940/50er, hin zu familienfreundlicheren, politisch korrekten und ja niemand zu nahe tretenden „Menschenfreunden“ der 1990er.

*Space Jam* war als Präsentationsplattform dieser „neuen“ Looney Tunes gedacht und auch dafür, einige neue Charaktere („Lola Bunny“) dem altbekannten Kader hinzuzufügen. Inspiriert durch diverse Nike-Werbespots, in denen Michael Jordan und Bugs Bunny zusammen („Hare Jordan“) aufgetreten sind, erzählt der Film davon, wie die Looney Tunes gemeinsam mit Jordan in einem Basketballmatch gegen böse Außerirdische antreten müssen. Wiewohl der Film mitunter den Warner-typischen Humor aufweisen kann und es sogar schafft, in einer Szene

---

<sup>92</sup> Sandler, Kevin S. (Hrsg.). *Reading the Rabbit*. S. 8-9.

beinahe jeden jemals in einem Cartoon aufgetretenen Looney Tune unterzubringen, ist *Space Jam*, vor allem aufgrund oben genannter Gründe, vielen Fans als unnötiges Ärgernis in Erinnerung, das die seit über 60 Jahren gehegte Animationskultur im Hause Warner Bros über Bord warf.

Die traditionelle Disney-Trickfilmabteilung war seit *Brother Bear* (USA 2003, Aaron Blaise, Robert Walker) geschlossen, als seitens der Studioleitung entschieden wurde, dass die Zukunft des Animationsfilms in computer-animierten Projekten à la Pixar liege. Nach dem Abgang Michael Eisners als Studioboss präsentierte Disney rechtzeitig zu Weihnachten 2007 *Enchanted* (USA 2007, Kevin Lima), ein verzückendes, zumindest teilweise in von Hand gefertigter 2D-Animation entstandenes Märchen.

Darin wird die junge Prinzessin Giselle, beheimatet im fröhlich-bunten Zeichentrickland Andalasia, von ihrer bösen Stiefmutter und Königin Narissa in eine Welt verbannt, in der es kein Happy-End gibt: das heutige, „reale“ Manhattan. Dort angekommen, verwandelt sich auch Giselle von einer Zeichentrickfigur in einen echten Menschen und versucht fortan, in dieser für sie fremden Welt zu Recht zu kommen. Nebst gleich zwei „Prinzen“, die versuchen, ihr Herz zu erobern, muss sich Giselle schließlich auch noch gegen die böse Narissa behaupten, die ihr in die „echte“ Welt nachfolgt. Von der netten Mischung aus *live-action*-/Animation abgesehen, lebt der Film gerade seiner recht simplen Geschichte wegen von den zahlreichen Anspielungen auf klassische und zeitgenössische Disney-Filme, die einem allesamt jedoch nur als absoluter Disney-Fanatiker bemerkbar sind. So haben die *voice-over-actresses* der Protagonistinnen aus *The Little Mermaid* (USA 1989), *Beauty and the Beast* (USA 1991) und *Pocahontas* (USA 1996) kurze Auftritte, während manche Charakternamen aus den Namen früherer Sprecherinnen zusammengesetzt sind. Die Story selbst erweist sich natürlich ebenso als Konglomerat altbekannter Disney-Versatzstücke, von *Snow White and the Seven Dwarfs* (USA 1937), über *Cinderella* (USA 1951) bis hin zu *Sleeping Beauty* (USA 1959), die hier dem Zuseher jedoch auf erfrischende Art neu zubereitet werden.

Direkt aus *Sleeping Beauty* scheint auch das Finale entsprungen, in dem sich die böse Königin Narissa in einen Drachen verwandelt und versucht, Giselle ein für alle Mal aus dem Weg zu räumen, bevor doch noch ein Happy End gefeiert werden kann. Den ganzen Film über sind weiterhin musikalische Anklänge an vergangene Disney-Streifen zu hören, wie auch der Film von einer unsichtbaren Erzählerin begleitet wird, die von niemand anderem als Julie Andrews gesprochen wird, Disneys „eigener“ *Mary Poppins* (USA 1964).

Bei Publikum und Kritik gleichermaßen erfolgreich, legte *Enchanted* den Grundstein dafür, was vielleicht die Renaissance von traditionellen, von Hand gezeichneten Animationsfilmen im US-Trickfilmbusiness abseits von kleineren, unabhängigen Studios sein könnte. Disneys erster 2D-Zeichentrickfilm seit Jahren, der zu Weihnachten 2009 ins Kino gekommene *The Princess and the Frog* (USA 2009, Ron Clements, John Musker), stellte zudem zum ersten Mal in der Geschichte Disneys eine afroamerikanische Frau in den Mittelpunkt. Dies brachte dem Film jedoch schon im Vorfeld Rassismus-Vorwürfe ein, da sich die titelgebende, dunkelhäutige Prinzessin bereits nach kurzer Laufzeit in einen Frosch verwandeln würde.<sup>93</sup>

#### **4.4.2. stop-motion-animation oder: Der Puppentrickfilm**

*Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (USA 1993, Henry Selick) ist kein von Hand gezeichneter Animationsfilm und steht als kunstvoll arrangierter Puppentrickfilm eher in der Tradition von Lotte Reinigers Scherenschnittfilmen oder George Pals *Puppetoons*. Entstanden ist der Film mit Hilfe des so genannten *stop-motion* -Verfahrens, bei dem nach jedem aufgenommenen Einzelbild die Modelle ein kleines Stückchen weiter bewegt werden. Diese Technik ist vom legendären Effektspezialisten Ray Harryhausen (*Jason and the Argonauts*, USA 1963, Don Chaffey) bereits in den 1950/60er Jahren perfektioniert worden.

---

<sup>93</sup> Siehe folgenden Artikel von Brooks Barnes in der New York Times:

[http://www.nytimes.com/2009/05/31/fashion/31disney.html?pagewanted=1&\\_r=1&adxnnl=1&adxnnlx=1248779797-jq/01p8sY24I32anEMX22w](http://www.nytimes.com/2009/05/31/fashion/31disney.html?pagewanted=1&_r=1&adxnnl=1&adxnnlx=1248779797-jq/01p8sY24I32anEMX22w) 28.07.2009

Nichtsdestotrotz finden sich auch in *Nightmare* einige Hinweise auf den klassischen amerikanischen Zeichentrickfilm. Basierend auf einer Vorlage des ehemaligen Disney-Zeichners und nunmehrigen Star-Regisseurs Tim Burton, auf dessen wichtige Rolle in der Konzeption und während der Produktion ja schon der Filmtitel verweist, erzählt *Nightmare* die Geschichte von Jack Skellington, der zusammen mit vielen anderen schaurigen Gestalten Halloweentown bewohnt, wo das ganze Jahr über jenes „Grauen erweckende“ Fest gefeiert wird. Bis zu jenem Tag, an dem Jack entdeckt, dass es noch andere Städte und andere Feierlichkeiten gibt, wie etwa die dem „Fest der Liebe“ vorbehaltene Christmastown – worauf er beschließt, seinen Job als „schwarzer Mann“ an den Nagel zu hängen und fortan als Santa Claus Kindern Geschenke zu bringen. Dies erweist sich jedoch als nicht so einfach wie gedacht, und so ergeben sich für Jack und seine Freunde von der Entführung des echten Weihnachtsmannes bis zur Auswahl passender Geschenke eine Menge Probleme.

*The Nightmare Before Christmas* wurde von den Disney-Studios produziert, aber wie auch schon bei *Who Framed Roger Rabbit?* war man wohl der Meinung, ein solch „düsterer“ Film würde nicht zu Disneys Image passen, weshalb Henry Selicks Regiedebüt letztendlich unter dem Touchstone -Label veröffentlicht wurde. Auch wenn der Film, der rechtzeitig zu Halloween 1993 in die Kinos kam, am Box-Office nicht zum ganz großen Hit wurde, so hat sich in den letzten 15 Jahren ein regelrechter Kult darum gebildet, der selbst lange Zeit nach dem Kinoeinsatz noch in der Lage war, den Absatz von Merchandising-Produkten zu fördern; Taschen, Geschirr oder Spielzeug, die das Konterfei von Jack Skellington oder seiner Freundin Sally tragen, sind selbst heute noch (nahezu) allgegenwärtig. Die alte Disney-Tradition, in ihre Cartoons und abendfüllende Spielfilme mehrfach Tanz- und Gesangseinlagen einzubauen, wurde hier beibehalten, etwa wenn Jack seine geheimen Sehnsüchte musikalisch darbringt oder Sally ihre Liebe zu Jack „hinausschmettert“. Die Gestaltung der Figuren, wobei hier vor allem Jack, Sally und der böse Oogie Boogie hervorzuheben sind, orientiert sich erwartungsgemäß stark an einem „geisterhaften“, geradezu „schrecklich-schönen“ und zu Halloween passendem Aussehen, was der Grundstimmung des Films und seiner vermittelten Gesichte natürlich entgegenkommt.

Henry Selicks Film präsentiert sich als düsteres Märchen, das mit seinen überzeugenden Charakteren und einem visuell ausladenden, stimmungsvollen *setting* aufwarten kann. Besonders in den Szenen, in denen der als Weihnachtsmann verkleidete Jack dank seiner ungewöhnlichen Weihnachtsgeschenke den Kindern den Schlaf raubt, fühlt sich der Zuseher an alte Cartoons von Tex Avery oder Bob Clampett erinnert.

Generell lässt sich im Oeuvre Tim Burtons (neben dem Hang zum Morbiden) ein gewisses Faible für klassische Zeichentrickfilme feststellen, was vermutlich auch auf dessen Anfangsjahre als *animation trainee* und *conceptual artist* in den Disney-Studios zurückzuführen ist. Noch während dieser Zeit entstand der ebenfalls per *stop-motion* hergestellte Kurzfilm *Vincent* (USA 1982, Burton), in dem Burton seine eigene Faszination für den Schauspieler Vincent Price verarbeitete, und der ihn zusammen mit der in schwarz-weiß gedrehten Verbeugung vor Frankenstein, *Frankenweenie* (USA 1984, Burton), schließlich für höhere Weihen empfahl.

Nach zahlreichen hoch-budgetierten und meist immens erfolgreichen *live-action* - Filmen wie *Batman* (USA 1989), *Edward Scissorhands* (USA 1991) oder *Sleepy Hollow* (USA 1999) kehrte Burton zur Welt der *stop-motion* -Animation zurück – mit *Tim Burton's Corpse Bride* (USA 2005, Burton, Mike Johnson). Diese höchst eigenwillige Liebesgeschichte um den jungen Victor und seine verwesende Braut, die auch für den OSCAR in der Kategorie Bester Animationsfilm nominiert wurde, schließt stilistisch an *The Nightmare Before Christmas* an und bietet erneut hinreißende Charaktere, die man keine Minute lang „nur“ als Puppen betrachtet. Auch im *stop-motion* -Bereich war der technische Fortschritt nicht aufzuhalten, was sich etwa in flüssigeren Bewegungen und ausdrucksvollerer Mimik der Protagonisten bemerkbar macht; mitunter meint man sogar, einen am Computer animierten Film vor sich zu haben. Tatsächlich wurde nicht mehr jedes kleinste Detail von Hand bearbeitet, sondern für Übergänge und ähnliche „Schönheitsfehler“ auf *computer generated images* zurückgegriffen. Durch die Gegenüberstellung seiner zwei prägnanten Bilderwelten, der fast gänzlich in ein diffuses Grau getauchten „realen“ Welt und der knallig bunten, vor Farben übergehenden „Unterwelt“, schafft es der Film, den Kontrast zwischen „Lebenden“

und „Toten“ besonders hervorzuheben. Nebst unzähligen Filmreferenzen, darunter Anspielungen auf expressionistische Stummfilmklassiker, *stop-motion* -Veteran Harryhausen und sogar frühe Filme Burtons, finden sich in *Corpse Bride* auch Verweise auf den hochgeschätzten Zeichentrickkurzfilm *The Skeleton Dance* (1929, Disney): Die Szene, in der das singende Skelett BoneJangles, von Filmkomponist Denny Elfman persönlich intoniert, und seine Band die Unterwelt zum „Rocken“ bringen, zeigt sich deutlich von oben genanntem Cartoon, in dem vier Skelette auf ihrem Friedhof Musik machen, inspiriert. Es erinnert in Ausgestaltung und Form auch an den Betty Boop -Cartoon *Minnie the Moocher* (1932, Dave Fleischer), in dem diverse Waldgeister zu eben jenem Lied Cab Calloways eine Tanznummer einlegen.

Regisseur Henry Selick präsentierte nur drei Jahre nach *The Nightmare Before Christmas* seinen nächsten Film *James and the Giant Peach* (USA 1996), eine Adaption des gleichnamigen Kinderbuchs von Roald Dahl, der in einer Mischform von Puppentrickanimation und *live-action* entstand. Der Film, der von den Abenteuern eines kleinen Jungen im Inneren eines riesigen Pfirsichs erzählt, war reich bei Publikum und Kritikern recht erfolgreich, was sich auch in einer Nominierung für den OSCAR niederschlug. Von ähnlichen Höhenflügen war Selicks darauf folgender Film *Monkeybone* (USA 2001) weit entfernt: Der ebenfalls als *live-action-/animation* -Hybrid angelegte Film erntete vernichtende Kritiken und wurde vom Publikum mit Ignoranz gestraft. Basierend auf einer *graphic novel* des kanadischen Illustrators Kaja Blackley, geht es darin um einen Cartoonisten, der sich nach einem Unfall in der von ihm geschaffenen „Cartoon-Welt“ wieder findet und versucht, mit Hilfe des „durchgedrehten“ Affen Monkeybone in sein altes Leben zurück zu kehren – genau das möchte Monkeybone jedoch verhindern und lieber selbst zu einem Teil der realen Welt werden. Hierbei fühlt man sich nicht von ungefähr an den weiter oben besprochenen *Cool World* (USA 1990) erinnert, dem ein sehr ähnliches Thema zu Grunde lag und vielleicht die Ursache für die geringe Akzeptanz von *Monkeybone* bei Kritik und Zuschauern sein könnte. Dabei steckt der Film voller fantastischer Kreationen: Von der an die Arbeiten Robert Crumbs gemahnenden, Downtown benannten „Parallelwelt“ über deren von Ideenreichtum geradezu strotzender Bewohner bis zu *Monkeybone* selbst, merkt der Zuseher, dass viel Arbeit und Hingabe in dieses Projekt geflossen sind.

Das dünne Cartoon-Äffchen Monkeybone weckt darüber hinaus mit seinen Manierismen, seinen überbordenden Gesten und auch bzw. gerade seiner hinterhältigen respektive böartigen Ader wegen Erinnerungen an die „großen, alten“ Stars vergangener Zeiten, an Bugs Bunny, Daffy Duck und Co. Selicks bislang letzter Film, *Coraline* (USA 2009), entstand nach dem 2002 erschienenen gleichnamigen Roman von Neil Gaiman, in dem einem kleinen Mädchen, der Titelfigur Coraline, von ihren Eltern zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird und die durch eine geheimnisvolle Tür in eine andere Welt gelangt, die ihrer eigenen aber gar nicht so unähnlich ist. Beim US-Kinostart im Februar 2009 bekam Coraline fast durchwegs positive Kritiken und erwies sich als respektabler Erfolg. „Its look and mood may remind adult viewers at various times of the dreamscapes of Tim Burton, Guillermo del Toro and David Lynch.“<sup>94</sup> *Coraline*, der gleichzeitig auch in einer 3D-Fassung in die Kinos kam, nimmt, wie auch schon *Corpse Bride* zuvor, die Hilfe von vom Computer generierten Effekten in Anspruch, um Übergänge, Lichtreflexionen und Schatteneinfall bis ins kleinste Detail perfekt zu gestalten.

Die seit 1972 bestehenden Aardman Animations machten sich in ihrer Heimat England in den vergangenen 30 Jahren vor allem durch Fernseh-Sendungen und Musikvideos einen Namen, die auf verschiedenste Animationstechniken zurückgriffen, darunter herkömmlicher Zeichentrick, *stop-motion* -Animation und schließlich auch *computer generated images*. Weltweite Aufmerksamkeit erreichten Aardman und seine Gründer Peter Lord und David Sproxton jedoch mit einem knapp 30-minütigen Film, dessen Protagonisten allesamt aus Knetmasse bestehen und wie beim Puppentrick für jedes Einzelbild verformt werden mussten: Der Film hieß *A Grand Day Out* (GB 1990, Nick Park), seine Hauptfiguren Wallace und Gromit und das Verfahren wurde bald als *claymation* bekannt. War Aardman zuvor nur Insidern ein Begriff, so war aus der Firma nun quasi über Nacht der Inbegriff gut erzählter Geschichten und qualitativ hochwertiger Animation geworden; Wallace & Gromit wurden zum international anerkannten Aushängeschild Aardmans. Neben einigen weiteren Kurzfilmen mit dem zerstreuten Erfinder und seinem Hund sowie diversen anderen Projekten in

---

<sup>94</sup> <http://movies.nytimes.com/2009/02/06/movies/06cora.html?ref=movies> 10.07.2009

Fernsehen und Werbung, konzentrierte man sich bei Aardman auf die Produktion von abendfüllenden Spielfilmen. Deren erster, *Chicken Run* (GB 2000, Nick Park, Peter Lord), brachte die *claymation* -Technik erstmals auf der großen Leinwand zum Einsatz, ebenso wie sein Nachfolger *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (GB 2005, Nick Park, Steve Box), der dann auch gleich den OSCAR für den besten Animationsfilm gewonnen hat.



Bild 17: Aardmans Wallace & Gromit<sup>95</sup>

Aardmans nächster Kino-Ausflug stieß viele, die mit der Vielseitigkeit der Firma nicht vertraut waren, ein wenig vor den Kopf, da die Charaktere in *Flushed Away* (GB/USA 2006, David Bowers, Sam Fell) zwar im vertrauten „Wallace & Gromit“ - Design gestaltet, jedoch zur Gänze am Computer zum Leben erweckt wurden. Der Film, der während seiner Produktionsphase viele *rewrites* und konzeptuelle Änderungen erleben musste, sollte den Zuseher außerdem an die klassischen Cartoons des frühen Hollywood erinnern, wie der *supervising animator* Simo Otto erklärt:

„I think the real reason for the Looney Tunes feel was when we created the characters, we wanted to keep them real simple and the situational comedy we wanted to put them in. For example, the scene where Spike and Whitey fell from Toad's lair [...] feels like classic Warner Bros. It has that classic physical violence one expects from a master like Tex Avery. [...] To us, that really goes back to the classic 40s-50s animation.”<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> WALLACE & GROMIT: AUF DER JAGD NACH DEM RIESENKANINCHEN. DVD: Dreamworks Home Entertainment, 2006.

<sup>96</sup> <http://forum.newsarama.com/showthread.php?t=91173> 10.07.2009

Leider blieb dieser Ansatz den meisten Kinogängern verborgen, weshalb sich *Flushed Away* an der Kinokassa wie schon so oft dem Disney-Rivalen *Ratatouille* (USA 2007, Brad Bird, Jan Pinkava) geschlagen geben musste. Der Misserfolg dieses bislang letzten Aardman-Langfilmes führte auch zur Auflösung der Distributionsvereinbarung zwischen Aardman und Dreamworks Pictures, die bis dato den Weltvertrieb für Aardmans Filme übernommen hatten. Zwischenzeitlich war auch Nick Park nicht untätig, der Ende 2008 einen neuen Kurzfilm mit Wallace und Gromit präsentierte: *Wallace & Gromit: A Matter of Loaf and Death* (GB 2008).

#### **4.4.3. Zeichentrick im Fernsehen: Eine neue Ebene der Gewalt?**

Klassische Zeichentrickkurzfilme von Disney, MGM oder Warner Bros haben sich vor allem in den letzten Jahren als langlebig und besonders nachhaltig erwiesen: Im Fernsehen, dem nach wie vor an erster Stelle stehenden Massenmedium, haben diese alten Cartoons eine neue Heimat gefunden, vorrangig auf Nischensendern wie dem Cartoon Network, aber durchaus auch in öffentlich-rechtlichen Programmen. Umso weniger verwunderlich ist es daher, dass auch das zeitgenössische Fernsehen bzw. die Macher dahinter immer öfter auf Ideen und Motive klassischer Cartoons zurückgreifen respektive diese selbst zum Thema ganzer Sendungen machen.

Zuvorderst seien hier natürlich *The Simpsons* (USA 1989- ) genannt, die nicht nur die am längsten laufende Zeichentrickserie im US-TV darstellt, sondern nach knapp 20 Jahren auf Sendung auch unvergleichlichen Einfluss auf die Populärkultur an sich ausgeübt hat. Nebst zahlreichen medialen Begleiterscheinungen wie Büchern, Comics, Tassen etc. haben die Mitglieder der gelbhäutigen Familie Simpson vor allem durch eine kontinuierliche Ausstrahlung – sechs bis sieben Tage in der Woche – auf privaten wie öffentlich-rechtlichen Sendern Eingang in das Alltagsleben vieler (vorzugsweise junger) Menschen gefunden. Eindruck haben bei Matt Groening, dem *creator* der Simpsons, auch die klassischen Hollywood-Cartoons gelassen, worauf die als überspitzte Parodie auf Tom und Jerry angelegte Zeichentrickserie „Itchy & Scratchy“ verweist. Diese „Serie in der Serie“ wird von den Simpsons-Kindern regelmäßig verfolgt, die sich an den übertriebenen Gewaltakten erfreuen, welche üblicherweise von der Maus

Itchy an der Katze Scratchy verübt werden. Scratchy wird von Itchy erschossen, erstochen, in die Luft gesprengt oder in mehrere Teile zerhackt – wie immer er es auch anstellt, das Ergebnis ist stets das Gleiche und wird in aller Ausführlichkeit gezeigt. Im Gegensatz zu den alten Cartoons eines Chuck Jones oder Tex Avery darf in der Welt der Simpsons also auch Blut zu fließen, und das nicht zu knapp. In der „Itchy & Scratchy Show“ wird an Blut, Gedärmen oder sonstigen Körperteilen nicht gespart. Dieses zwanghafte Verhältnis zur Gewalt wird auch in der Serie *The Simpsons* selbst thematisiert und dabei vor gesellschaftspolitischen Aussagen bezüglich „Gewalt in den Medien“ und „Zensur“ nicht zurückgeschreckt: Etwa will Marge Simpson in Folge 22, *Itchy & Scratchy & Marge*, ihren Kindern ein solch gewalttätiges Programm nicht mehr zumuten und startet eine Anti-Gewalt-Kampagne gegen den ausstrahlenden Fernsehsender.

Diese zeigt kurzfristig Wirkung, nach der Desavouierung Marges geht jedoch die altbekannte „Itchy & Scratchy Show“ wieder auf Sendung. Im Verlauf von *The Simpsons* nutzen die Autoren und Produzenten um Matt Groening immer wieder die Gelegenheit, um Anspielungen und Verballhornungen auf bekannte *real-life* Zeichentrickfiguren oder deren Schöpfer unterzubringen. In Episode 65, *Itchy & Scratchy: The Movie*, erfährt der Zuseher in einer direkten Parodie auf Mickey Mouses Debüt *Steamboat Willie* (USA 1928, Disney, Iwerks) vom ersten gemeinsamen Auftritt Itchys und Scratchys in dem Cartoon „Steamboat Itchy“ von 1928, und von ihrem Erfinder Roger Meyers, der mit seinem darauf begründeten Firmen-Imperium und „Itchy & Scratchy“-Themenparks in deutlicher Anlehnung an Walt Disney gestaltet wurde. Erdacht als Referenz an die *chase'n'run*-cartoons mit Tom und Jerry und mit unzähligen Verweisen auf Disney und seine Erfolgsgeschichte ausgestattet, nutzten die Schreiber „Itchy & Scratchy“ im Besonderen, um der Gesellschaft einen Spiegel vorzuhalten, was den TV-Konsum und den ihrer Meinung nach durchs Fernsehen herabgesetzten Grad zur Gewaltbereitschaft betrifft. Davon abgesehen, machten Itchy & Scratchy auch nicht davor Halt, gängige TV-Serienmuster/-Klischees auf den Arm zu nehmen: In Folge 167, *The Itchy & Scratchy & Poochie Show*, wird Itchy & Scratchy aufgrund niedriger Einschaltquoten der neue Charakter Poochie beige stellt – ganz wie es im US-TV-Serienbusiness üblich ist, um mehr Zuschauer an ein Programm zu binden.

Neben den „Itchy & Scratchy“-Segmenten, die sicherlich die gewalttätigsten Elemente der Serie darstellen und die ihren ganz eigenen Umgang mit dem Tod aufweisen, versuchten die Produzenten, den Tod an sich als etwas sehr Natürliches und Unumgängliches darzustellen, was für eine 22-minütige Zeichentrick-Show durchaus bemerkenswert ist: Der als *recurring character* angelegte Jazzmusiker Bleeding Gums Murphy etwa starb in Episode 125, *Round Springfield*, nach einem nicht näher begründeten Krankenhausaufenthalt *off-camera*. Die kleine Lisa Simpson, deren Mentor und musikalisches Idol Murphy war, war von seinem Tod sehr mitgenommen und verbrachte den Rest der Folge damit, diesen zu verarbeiten. Eine andere Nebenfigur, Maude Flanders, die Nachbarin der Simpsons, stürzte in Episode 240 *Alone again, Natura-Diddily*, von einer Stadiontribüne zu Tode. Bei Maudes Begräbnis war ersichtlich, wie sehr ihr Mann Ned unter seinem Verlust zu leiden hatte, wobei die Autoren hiebei versuchten, dessen Gefühlslage behutsam herauszustellen.

1991 unterbreitete der kanadische Cartoonist John Kricfalusi dem US-Kinderkanal Nickelodeon seine Idee für eine neue Zeichentrickserie, eine Parodie auf das altbekannte Konzept einer Katz-und-Maus-Jagd: Der Titel war *The Ren & Stimpy Show* (USA 1991-96), und lange, bevor die westliche Welt von der Manga-Welle überschwemmt wurde, sollten darin ungewöhnliche Hintergründe, grobschlächtige Protagonisten und abgründiger Humor die Zuseher zum Einschalten bewegen. Das vermeintlich homosexuelle Pärchen, bestehend aus dem spindeldürren Chihuahua Ren und der verfressenen Katze Stimpy, war Kricfalusis Antwort auf all die hochanständigen Trickfilmcharaktere, die das Fernsehen der letzten 30 Jahre hervorgebracht hatte. Doch die Zeit war noch nicht reif für Kricfalusis Kreation, die nicht nur bis dato nicht gekannte Gewaltdarstellungen zeigte, sondern auch menschliche Körperflüssigkeiten jedweder Art zur Schau stellte:

„Nickelodeon’s frantic interference and censorship prevented viewers from seeing tongues torn out and eaten (*Sven Hoek*), disembowelment (*Rubber Nipple Salesmen*), exsanguination by a giant leech (*Nurse Stimpy*) and the quaffing of water from a dirty toilet (*Big House Blues*). [...] The Ren and Stimpy Show featured filth, illness, disease and mutilation to an unprecedented degree, making these horrors an integral part of the show.“<sup>97</sup>

---

<sup>97</sup> <http://www.awn.com/mag/issue5.12/5.12pages/goodmanrenstimpy2.php3> 22.07.2009

Nickelodeon ging das zu weit – nach gerade zwei kurzen Staffeln wurde Kricfalusi gekündigt und die Produktion von *The Ren & Stimpy Show* einem anderem Animationsstudio überantwortet, die die Serie noch drei Jahre lang weiterführte; natürlich nicht, ohne dabei die Protagonisten zu „zähmen“ und die Storys von allzu „gewagten“ Passagen zu befreien.

Kricfalusi, der der Figur des Ren bis zu seinem Rausschmiss auch seine Stimme geliehen hatte, hielt an seinen Charakteren fest und schließlich bekam er 2003 noch eine Chance: Der kleine Spartensender Spike TV orderte neue Folgen mit dem dünnen Chihuahua und der dicken Katze, die dort schließlich unter dem Titel *Ren & Stimpy Adult Party Cartoon* (USA 2003) spätabends im Erwachsenenprogrammblock *Adult Swim* zu sehen waren. Kricfalusi und seine Firma Spümcø waren erneut für Drehbuch, Regie und Produktion zuständig und John K., wie er gerne genannt wird, war auch wieder als Ren zu hören. Leider konnte sich die Serie auch dieses Mal nicht halten; Spike TV setzte sie nach nur sechs ausgestrahlten Folgen ab, obwohl noch drei bereits fertig gestellte Episoden vorlagen, darunter *Stimpy's Pregnant*, „...another historic event from Spumco because it's the first full, on-screen live animated childbirth.“<sup>98</sup> Diese nicht ausgestrahlten Folgen erlebten ihre Premiere schließlich auf Filmfestivals und in DVD-Kollektionen; Kricfalusi selbst drehte noch einige Werbespots und Musikvideos, bevor er seine Firma Spümcø im Jahr 2006 schloss und sich seither hauptsächlich dem Schreiben seines Internet-Blogs widmet.

Anfang der 90er Jahre schloss Steven Spielbergs Firma Amblin Entertainment, die ja auch schon für *Who Framed Roger Rabbit?* verantwortlich war, einen Produktionsdeal mit Warner Bros Television Animation. Dieser sah vor, TV-Zeichentrickserien zu entwickeln, die in ihren Charakteren, Gags und Handlungsmustern den Esprit der klassischen Looney Tunes wieder-erwecken sollten. Daraus resultierte die bereits oben genannte Serie *Tiny Toon Adventures* (USA 1990-92), die in noch recht konventioneller Prägung von einer jüngeren Generation an aufstrebenden Cartoon-Stars wie Buster und Babs Bunny oder

---

<sup>98</sup> John Kricfalusi im Interview mit Martin Goodman, Animation World Magazine, 23.07.2009:

<http://www.awn.com/articles/drtoon/when-cartoons-were-cartoony-john-kricfalusi-presents/page/3%2C1>

Plucky Duck erzählte, die an einer Art „Cartoon-Akademie“ von den alten Recken Bugs und Daffy unterrichtet werden. Interessanterweise werden den „Jünglingen“ dabei viele Gags nahe gebracht, die den klassischen Zeichentrickkurzfilmen inhärent waren; in einer Folge erklärt etwa Porky, dass Cartoon-Charaktere „schweben“ können, solange sie nicht nach unten sehen und den Boden unter sich erblicken würden. Auch sonst gibt es allerhand Verweise auf frühere Cartoons, wenn etwa die ehemaligen Warner-Star Bosko und Honey (s. Kapitel 2.2.) von Buster wieder entdeckt werden oder die Figur Gogo Dodo auftaucht, die aus dem Film *Porky in Wackyland* (USA 1938, Robert Clampett) stammt.

Waren die Tiny Toons noch eine etwas abgemilderte Variante der originalen Looney Tunes, so wurden mit den darauf folgenden *Animaniacs* (USA 1993-98) „alle Grenzen niedergerissen“. Schon die Prämisse zeugt von der tiefen Bewunderung, die die Produzenten der Serie den alten Warner Bros- Cartoons entgegenbringen: Im berühmten Wassertank des Warner Bros Studios werden drei ehemalige Cartoon-Stars der 30er Jahre gefunden, die dort aufgrund ihrer Verrücktheit 60 Jahre lang eingesperrt waren und nun endlich frei sind, um ungehindert ihren überkandidelten Eskapaden nachzugehen – und natürlich, um ihren vom Studio beigestellt bekommenen Psychiater selbst in den Wahnsinn zu treiben. Die „Warner Brothers“, Yakko und Wakko, und ihre Schwester Dot, erinnern in ihrem monochromatischen Aussehen an die frühesten Warner’schen Cartoon-Stars wie Bosko und Buddy – der schließlich sogar in der Serie auftaucht, um seine ehemaligen Konkurrenten umzubringen – und treiben sich zumeist auf dem Studiogelände der Warner Bros herum. Innerhalb der einzelnen Folgen bilden sie eine Art Moderatorentrio, das kurze Segmente mit verschiedenen anderen neuen Figuren miteinander verbindet.

Zu diesen weiteren Charakteren zählen u.a. die beiden weißen Labormäuse Pinky und Brain, die später ein eigenes *Spin-Off* bekommen sollten und *Goodfeathers*, drei Tauben, die nach dem Vorbild von DeNiro, Pesci und Liotta aus *GoodFellas* (USA 1991, Martin Scorsese) gestaltet wurden. Überdies besteht der *point of attraction* der Serie großteils in ihren Bezügen zur Populärkultur, den Verweisen auf (damals) aktuelle Geschehnisse und natürlich der Hommage an das „goldene Zeitalter“ der Animation. Das war es auch, was *Animaniacs* zur Zeit seiner

Erstausstrahlung bei Klein und Groß gleichermaßen beliebt machte und der Serie auch nach über zehn Jahren noch eine große Anhängerschaft beschert.

*Batman: The Animated Series* (USA 1992-95) erlebte ihre Premiere 1992, nachdem Bruce Timm dem Sender FOX einen kurzen *promotional film* vorgestellt hatte, der Atmosphäre und Machart der Serie präsentieren sollte. Timm erreichte sein Ziel, die Produktion der Show in Auftrag gegeben und der *promotional film* kurzerhand zum Vorspann gemacht. Die *comic-book* -Adaption des Verlags DC Comics orientierte sich in ihrer Gestaltung einerseits an den *Superman* -Cartoons von Max und Dave Fleischer und andererseits an den unglaublich erfolgreichen *Batman* -Filmen (USA 1989, 1992), die Tim Burton dem produzierenden Studio Warner Bros bis dato „geliefert“ hatte. Timm ließ die Hintergründe (*backgrounds*) der Serie anstelle von weißem auf schwarzem Papier zeichnen, was ihr einen bis dahin nicht gekannten „düsteren Look“ verschaffte und *Batman* alsbald die Stil-Bezeichnung *dark deco* einbrachte. Hinzu kam die zeitlose Atmosphäre, die auch schon in den Kinofilmen geherrscht hatte, erreicht durch 40er Jahre Kleidung und Autos, eingebettet in ein modernes Setting. Dabei waren die ausführenden Produzenten Bruce Timm, Eric Radomsky und Paul Dini seitens des Senders angehalten, sich an gewisse Vorgaben zu halten, die man seinerzeit für einen *saturday morning cartoon* für unerlässlich hielt. Dazu gehörten die Verwendung von Faustfeuerwaffen, der Konsum von Alkohol, nackte Haut oder auch die Gefährdung von Kindern.



Bild 18: *Batman: The Animated Series* (1992-1995)<sup>99</sup>

---

<sup>99</sup> BATMAN: THE ANIMATED SERIES: VOLUME ONE. DVD: Warner Home Video, 2004.

Bisweilen mussten sich Timm und sein Team einiges einfallen lassen, um nicht mit den Auflagen des Senders zu kollidieren und gleichzeitig noch eine dramatische Geschichte erzählen zu können. So wurde der Tod von Robins Eltern in Episode 51 *Robin's Reckoning* nicht direkt gezeigt, sondern dem Zuseher durch geschickte Montage vermittelt: Zuerst eine Nahaufnahme des reißenen Seils, dann sieht man das erschreckte Gesicht Robins, hört den Aufschrei der Zirkusbesucher, bevor das gerissene Seil wieder ins Bild zurück schwingt. Erst später, als die Serie zu einem phänomenalen Erfolg geworden war, genoss die Serie den etwas freieren Umgang mit solchen Auflagen.

In der Nachfolgeserie *Batman: Gotham Knights* (USA 1997-99), die einen etwas veränderten Zeichenstil aufweist, jedoch auf der vorangegangenen Serie aufbaut, bewiesen die Autoren und Produzenten ihren Einfallsreichtum und Mut, über sich selbst und Sendervorgaben hinauszuwachsen: In Folge 11, *Over the Edge*, stirbt Batmans Partnerin Batgirl nach dem Sturz von einem Gebäudedach; dieser Sturz, der auf der Motorhaube eines Autos endet, ist in aller Deutlichkeit zu sehen, ebenso wie ihr „letzter Atemzug“ in den Armen ihres Vaters.

Nach dem unerwarteten Erfolg von *Batman: The Animated Series* entschlossen sich Timm, Dini und ihr Team dazu, auch seinen *comic-book* -Gegenpart Superman zu einer im gleichen Stil gehaltenen Zeichentrickserie umzuarbeiten. *Superman: The Animated Series* (USA 1996-2000) konnte an den Erfolg Batmans im Fernsehen nie richtig anschließen, wofür Kritiker und Zuseher hauptsächlich die wesentlich konventionellere Atmosphäre der Serie, die von einem lichtdurchfluteten Setting ausging, verantwortlich machten. Denn im Gegensatz zu Batmans Stadt Gotham City, in der alles düster und dreckig war, sollte Supermans Metropolis hell und freundlich erscheinen; in etwa so, wie man sich in den 1930er Jahren Städte der Zukunft ausgemalt hatte. Ein anderer Grund, weshalb die Serie um den *man of steel* nicht so geschätzt wurde wie die um den *dark knight* Batman, liegt wahrscheinlich auch im zugrunde liegenden Charakter der beiden Heldenfiguren: Während Batman, ein von seinem Geld abgesehen ganz „normaler Mensch“, eine ambivalente Figur zu sein scheint, der ein tragisches Schicksal widerfahren ist, so ist Superman, der von einem anderen Planeten stammt, ein „Pfadfinder“ mit grellbuntem Kostüm, der allen Menschen nur helfen möchte.

Im „hellen“ Metropolis der Serie waren Laserkanonen auch eher an der Tagesordnung denn „normale“ Schusswaffen; trotz solcher Zugeständnisse an die Konventionen des US-Kinderfernsehens hatte Superman seine dunklen Momente. In der letzten Folge, *Legacy*, liefert sich Superman einen ungewöhnlich brutalen Faustkampf mit seinem Gegner Darkseid; die beiden Widersacher schlagen so lange aufeinander ein, bis ihre Fäuste bluten. Nach gewonnenem Kampf schmeißt Superman, mit geschundenem Gesicht und zerrissenem Kostüm, den ebenfalls ziemlich mitgenommenen Darkseid von einem Gebäude. Eine derartig gewalttätige Auseinandersetzung, die sich über vier Minuten hinzieht, ist bis zum heutigen Tag in einem *saturday morning cartoon* nur selten zu sehen gewesen. Nur wenige Folgen zuvor, war in der Episode *Apokolips... Now!* eine weitere Premiere für samstägliche Kindersendungen zu begutachten: Wieder ist es Darkseid, dem sich Superman in den Weg stellen muss, um eine Invasion der Erde zu verhindern. Als diese vereitelt ist und sich Darkseids Armeen bereits zurückziehen, hinterlässt dieser Superman eine Warnung: Mit Laserstrahlen, die aus seinen Augen schießen, tötet er *on-screen* den Polizisten Dan Turpin, von dem nur ein Häufchen Asche zurückbleibt. Turpin, eine Nebenfigur der Serie, die immer mal wieder in einer Folge auftauchte, war optisch dem geradezu kultisch verehrten US-Comiczeichner- und -autoren Jack Kirby nachempfunden, der auch die Figur Darkseid geschaffen hatte. In der darauf folgenden Szene erlebt der Zuseher das zahlreich besuchte Begräbnis Turpins mit – auch das ein sehr ungewöhnliches Sujet für eine Zeichentrickserie. Unter den Besuchern befinden sich viele Figuren, die entweder real existierenden Personen nachgezeichnet wurden, wie etwa der Crew von *Superman*, und auch einige, die an die fiktiven Schöpfungen Kirbys erinnern sollen, darunter die Fantastischen Vier oder Nick Fury.

Diese vergleichsweise lockere Einstellung zu Gewalt und Tod – beachtet man die Auflagen, an die sich die Produzenten bei *Batman: The Animated Series* noch halten mussten – wurde in den Nachfolgeserien, die erneut von Bruce Timm betreut worden sind, beibehalten. *Batman Beyond* (USA 1999-2001) und *Justice League* (USA 2001-06) schrieben die in den vorangegangenen Serien beschriebene „Mythologie“ fort, indem einzelne Charaktere, Schauplätze und sogar ganze Handlungsstränge weiter geführt wurden. Die Produzenten hatten

mittlerweile die Angst verloren, in ihrer Show zu explizit auf Tod und Gewalt einzugehen; schon im Pilotfilm zu *Batman Beyond, Rebirth*, starb der Vater von Terry McGinnis eines gewaltsamen Todes, wenn auch *off-screen*. Und in der Folge *For The Man Who Has Everything* von *Justice League* schlägt sich Superman erneut mit einem außerirdischen Diktator herum, rasend vor Wut prügelt er ihn quer durch seine Festung.

Nachdem sich Disney Ende der 80er/Anfang der 90er Jahre mit Serien wie *Adventures of the Gummi Bears* (USA 1985-91), *DuckTales* (USA 1987-90) oder *Darkwing Duck* (USA 1991-95) nach über 60 Jahren erstmals im TV-Zeichentrickgeschäft versucht und dort erfolgreich bewiesen hatte, erlaubte man dem Produzenten Greg Weisman die Konzeption einer neuen TV-Animationsserie, die in einer Abkehr von bisherigen Praktiken alles andere als lustig, nett oder gar kleinkindgerecht war. *Gargoyles* (USA 1994-96) erzählte von sechs beflügelten, monströs wirkenden, jedoch intelligenten Kreaturen, die sich des Nachts in steinerne Wasserspeier („Gargoyles“) verwandeln und im heutigen New York für Recht und Ordnung sorgen. Der Grundtenor der Serie war von Anfang an sehr düster gehalten, und die eigentlichen Episoden wurden stets durch ein dramatisches Element vorangetrieben, im Gegensatz zu den oben erwähnten, eher „komödienhaften“ früheren Fernsehserien Disneys. Schon im episch angelegten, fünfteiligen Pilotfilm, *Awakening*, machte sich dieser Unterschied bemerkbar, als mittels Rückblende die grausame Ausrottung fast aller Gargoyles im Mittelalter gezeigt wurde, die die sechs Hauptfiguren nur mehr oder weniger zufällig überlebten. Der weise und sanftmütige Goliath führt auch im 20. Jahrhundert seine Artgenossen, die sich allesamt nach Stadtteilen New York Citys benennen, an.

Die Folge *Deadly Force*, die bei vielen Wiederholungen der Serie weggelassen wurde<sup>100</sup>, ist ein gutes Beispiel für die Andersartigkeit und Ernsthaftigkeit dieses *saturday morning cartoon*: Eliza Maza, Polizistin beim NYPD und einzige Vertraute der Gargoyles, steht in ihrer Küche und möchte für sich und den verfressenen Gargoyle Broadway etwas zu Essen zubereiten, während Broadway in ihrem

---

<sup>100</sup> <http://www.ultimatedisney.com/gargoyles-season1.html> 27.07.2009

Wohnzimmer Elizas Dienstwaffe entdeckt. Der Gargoyle war gerade im Kino, wo ihn zwei Pistolenhelden eines Westerns stark beeindruckt haben. Während er mit der Waffe herumspielt und Cowboy-ähnliche Zielübungen macht, löst sich plötzlich ein Schuss; kurz darauf entdeckt Broadway Eliza blutend auf ihrem Küchenboden liegend. Die restliche Folge lang kämpft Eliza im Krankenhaus um ihr Überleben: Nachdem sogar ihr Herz für kurze Zeit zu schlagen aufhört, kann sie mittels Defibrillation gerade noch gerettet werden, um am Ende der Episode erschöpft, aber gesund den Gargoyles zuzulächeln. Nach dieser Beschreibung ist dem geneigten Leser vielleicht eher verständlich, warum diese Folge nur mehr selten im US-TV gezeigt wurde; ein solches Ausmaß an Brutalität war und ist auch heute noch für eine Samstagmorgen-Trickfilmshow im Allgemeinen, im Besonderen aber für eine aus dem Hause Disney, äußerst ungewöhnlich.



Bild 19: *Gargoyles* (1994-96)<sup>101</sup>

Wie bei anderen TV-Animations-Serien ähnlicher Machart auch, wird zumeist auf den Einsatz von „lebensnahen“ Schusswaffen verzichtet, an deren Stelle wird häufig auf quasi „ungefährlichere“ Strahlenpistolen o.ä. gesetzt. Doch nicht nur, dass in *Deadly Force* eine solche Faustfeuerwaffe prominent hergezeigt wird, wird diese auch noch abgefeuert und verletzt sogar eine bekannte Nebenfigur der Serie. Die Szene, als man Eliza in ihrem Blut liegend zu sehen bekommt, muss auch für erwachsene Zuseher regelrecht schockierend gewesen sein. Es ist tatsächlich erstaunlich, dass die Disney-Oberen, die selbst in ihren *live-action-features* stets darauf bedacht waren, eine heile und ungefährliche Welt zu präsentieren, Greg Weisman und seinem Autor Michael Reaves diese Episode haben „durchgehen“ lassen. Vielleicht ist dies auf die implizierte Botschaft zurückzuführen, sich von den Medien, insbesondere Film und Fernsehen, nicht zu stark beeinflussen zu lassen, und dass „im wirklichen Leben“ viele Dinge

---

<sup>101</sup> GARGOYLES: THE COMPLETE FIRST SEASON. DVD: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2004.

weitläufigere Konsequenzen haben, als uns das Medien bewusst machen (wollen).

Mussten bei den Simpsons die „Itchy & Scratchy“-Segmente als Ausdrucksmittel für Gewalt und gewalttätige Reaktionen herhalten, so brauchten sich Trey Parker und Matt Stone, die Schöpfer und ausführenden Produzenten der auf dem Bezahlsender Comedy Central laufenden Serie *South Park* (USA 1997- ) keinerlei „Blatt vor den Mund nehmen“. In ihrer im Gegensatz zu *The Simpsons* recht kantig<sup>102</sup> animierten Show erzählen sie von den vier Jungs Kyle, Cartman, Stan und Kenny, die es im Titelgebenden Ort im Lauf der Serie mit Eltern, Lehrern, Politikern, Terroristen, religiösen Fanatikern, Triebtätern, Hollywood-Produzenten und sprechenden Auswüchsen des menschlichen Verdauungstrakts zu tun bekommen.

Abgesehen von diversen Gewalteinlagen wurde die Serie auch immer wieder wegen ihrer derben Sprache und der für US-Verhältnisse ungewöhnlichen Freizügigkeit kritisiert; so schimpfen und fluchen die vier Hauptfiguren in den blumigsten Farben und scheuen sich auch nicht, umstrittene Themen wie den Irakkrieg, Kindesmissbrauch oder religiöse Sekten anzusprechen. Ein *running gag*, den sich Parker und Stone in den frühen Staffeln erlaubten, war es, die Figur Kenny in jeder Folge auf eine andere, oftmals grausame Art und Weise sterben zu lassen, was von seinen Freunden Cartman, Kyle und Stan zumeist mit „Oh my God... They killed Kenny!“ kommentiert wurde. In der darauf folgenden Episode weilte Kenny dann wieder unter den Lebenden, nur um am Ende erneut dem Tod anheim zu fallen. Sterben musste in Episode 140 *The Return of Chef!* (entgegen des Titels) auch die wiederkehrende Figur des Chef, nachdem sich dessen *voice-actor* Isaac Hayes als Scientologe von den *South Park*-Machern beleidigt gefühlt hatte. In den zusammenhängenden Folgen 163/164/165 *Imaginationland* erfahren die Jungs von eben jenem mystischen Land, in dem alle jemals erfundenen fiktiven Charaktere leben, sei es aus Märchen, Büchern, Comics oder Filmen.

---

<sup>102</sup> Anders als die gelbe Familie aus Springfield wurde *South Park* ursprünglich mit Hilfe der Scherenschnitt-Technik, die bereits von Lotte Reiniger in den 1920er Jahren für ihre Animationsfilme angewandt wurde, animiert – mittlerweile sorgt ein Computerprogramm dafür, dass es immer noch aussieht, wie von Hand gemacht.

Hierbei tauchen viele mehr oder wenige bekannte Figuren aus TV und Film auf, die schließlich von einfallenden Terroristen als Geiseln genommen werden, um damit die US-Regierung erpressen zu können. Folge 175 *The China Problem* erregte nach seiner Ausstrahlung in den USA im Herbst 2008 einiges Aufsehen, weil Parker und Stone darin in typischer *South Park*-Manier ihre Kritik an *Indiana Jones and the Crystal Skull* (USA 2008, Steven Spielberg) äußern, indem sie in einer Szene die Figur des Indiana Jones durch Spielberg und den Produzenten George Lucas vergewaltigen und ihre vier jugendlichen Protagonisten daran verzweifeln lassen.

Seth MacFarlanes *Family Guy* (USA 1999-) orientiert sich in Konzept und Design enger an *The Simpsons* denn an *South Park*: Mittelpunkt ist die Familie Griffin, zu der unter anderem ein hochintelligentes, seine Mutter hassendes Baby und ein sprechender Hund gehören. Vom produzierenden Sender FOX 2002 abgesetzt, konnten die viel versprechenden DVD-Verkäufe die Studioverantwortlichen eines Besseren belehren, so dass die Serie 2005 mit neuen Folgen zurückgebracht wurde und heute immer noch auf Sendung ist. Optisch gefällig animiert, hinkt die Serie in Sachen Radikalität und Geschmacklosigkeit *South Park* nur wenig hinterher; es werden Witze über Afroamerikaner, Juden, Behinderte und sonstige Randgruppen gemacht und selbst Hitler persönlich hatte den einen oder anderen Auftritt. *Family Guy* scheute sich nicht, mitten im amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf einen Nazi auftreten zu lassen, der an seinem Revers einen McCain/Palin-Button trug (Episode 111, *Road to Germany*) oder Vater und Mutter Griffin bei intimen Spielchen in Lack-und-Leder-Kluft zu zeigen. Und das alles trotz oder vielleicht gerade wegen der Tatsache, dass der eigene Sender (FOX) für seine konservative „Haltung“ und einseitige Berichterstattung bekannt ist.<sup>103</sup>

Im Gegensatz zu den Simpsons legen die Produzenten von *Family Guy* nicht sonderlich viel Wert auf narrative Geschlossenheit, so dass es durchaus vorkommen kann, dass Ereignisse einer Folge in der nächsten wieder vergessen

---

<sup>103</sup> Siehe hierzu Robert Greenwalds Dokumentarfilm *Outfoxed – Rupert Murdoch's War on Journalism* (USA 2004) oder auch folgende Meldung zur Konkurrenzserie *The Simpsons*, die ja ebenfalls auf FOX läuft: <http://www.serienjunkies.de/news/die-simpsons-29590.html> 01.12.2010.

sind; genauso können diese aber schon in der darauf folgenden Szene „Schall und Rauch“ sein. Hier zeigt sich im Besonderen die Nähe zu klassischen Hollywood-Cartoons, die mit einer erfrischenden Spontaneität „gesegnet“ waren und den narrativen Kontext mitunter außen vor ließen. In Episode 62, *Perfect Castaway*, in der Familienoberhaupt Peter Griffin zusammen mit einigen Freunden auf einer einsamen Insel Schiffbruch erleidet, entschließt sich Peter kurzerhand dazu, die Beine seines im Rollstuhl sitzenden Freundes Joe Swanson zu essen. Am Ende der Folge trägt Joe zwar einen Verband um seine Füße, in der folgenden Woche war davon jedoch nichts mehr zu sehen. Zum Jubiläum der Serie ließen sich die Autoren etwas Besonderes einfallen lassen: In der einhundertsten Episode der Serie, *Stewie kills Lois* und deren Fortsetzung *Lois kills Stewie*, kommt es gegen Ende zu einem „bleihaltigen“ Showdown zwischen Mutter Lois und ihrem Jüngstgeborenen Stewie. Sie liefern sich im Weißen Haus eine „knallharte“ Auseinandersetzung mit einem ganzen Arsenal an Waffen, die schließlich damit endet, dass der kleine Stewie von seinem Vater Peter erschossen wird. Hier drücken die Produzenten doch noch den *reverse* -Knopf, indem aus dem fatalen Ende ein „Was wäre wenn?“ -Szenario gemacht wird. Grundsätzlich zeichnet sich *Family Guy* durch unglaublich viele und vielschichtige Anspielungen vor allem auf die Populärkultur aus; dachte man, die Simpsons seien der Gipfel solch post-moderner Spielchen, so schafft es Seth MacFarlanes Kreation, dem noch eins draufzusetzen. Ähnliches gelingt MacFarlane mit seiner anderen Serie, dem gleichsam gelagerten *American Dad* (USA 2005- ). Die Serie, deren Protagonisten Verwandte der Griffins zu sein scheinen, dreht sich um einen CIA-Agenten und Familienvater, der versucht, mit seiner Arbeit, seiner Familie und dem von ihm bei sich zu Hause aufgenommenen Außerirdischen klarzukommen.

Haben *Family Guy* und *American Dad* den „Spielraum“, der in Sachen Gewalt und Perversion auf einem amerikanischen *major network* (in diesem Falle FOX) möglich ist, ausgeweitet, wenn nicht sogar an seine Grenzen getrieben, so haben kleine Kabelsender entdeckt, dass hier eine Nische besteht, in der sie mit animierten Formaten, die sich vornehmlich an Erwachsene richten, brillieren können. Der Pay-TV-Sender HBO, sozusagen die *crème de la crème* unter den amerikanischen Bezahlsendern, schickte etwa Ende der 1990er Jahre die Zeichentrickserie *Spawn* (USA 1997-99) ins Rennen um die Zuschauergunst.

Basierend auf der gleichnamigen *comic-book* -Reihe von Todd MacFarlane, wird darin die Geschichte um den zur Hölle gefahrenen Auftragsmörder Al Simmons und seine Wiederauferstehung als Racheengel des Teufels („Hell-Spawn“) in äußerst dunklen Bildern nacherzählt. Wie in der Vorlage war Spawn selbst auch hier kein strahlender Held, seine Opfer kamen nur selten mit dem Leben davon. In eine düstere und unheilvolle Atmosphäre gehüllt, sparte die Serie nicht mit Sex und Gewalt, wurde jedoch wegen zu hoher Produktionskosten nach nur 18 Episoden eingestellt. Den Gebrauch von Schusswaffen gab es in fast jeder Folge zu sehen, das anschließende Eintreten der Kugeln in den Körper wurde mit ganzen Fontänen an Blut „quittiert“; Menschen wurden bei „lebendigem“ Leib verbrannt und auch nackte Frauenkörper waren keine Seltenheit. Hier sollte so perfekt wie möglich die Realität „nachgezeichnet“ werden, surreale Elemente waren den Plotvorgaben unterworfen. *Spawn* hatte einen extremen Realismus-Anspruch und nahm damit spätere HBO-Serien wie *Oz* (USA 1997-2003), *The Sopranos* (USA 1999-2007) oder *The Wire* (USA 2002-08) trotz seines animierten Charakters vorweg. Eine gewisse Nähe lässt sich auch zu *Batman: The Animated Series* attestieren, was wohl nicht zuletzt durch Eric Radomski, den ausführenden Produzenten beider Serien, begründet wird.

Im Mai 1998 feierte *Celebrity Deathmatch* auf MTV Premiere. Die Prämisse der in *stop-motion* (siehe Kapitel 4.4.2.) hergestellten Show ist, dass zwei aus Knetmasse geformte Figuren, die jeweils einem Prominenten aus Politik, Wirtschaft oder Showbiz nachgebildet sind, in einem (Box-)Ring gegeneinander zum Kampf antreten, bis einer von ihnen tot ist. Der Tod eines oder zuweilen auch beider Kontrahenten wird traditionellerweise in extrem drastischer Weise dargestellt, und auch die Kampfhandlungen an sich strotzen nur so vor Blut und abgerissenen Körperteilen, wie *creator* Eric Fogel erklärt: „We’re using stop-motion animation to really take advantage of that and the notion that anything can happen in that environment. It allows us to be as creative as we want in terms of the cartoony-ness and the outrageousness of the fights because, obviously, the more extreme they are, the funnier it’s going to be.“<sup>104</sup> Tatsächlich lief die Serie mit einigen Unterbrechungen bis ins Jahr 2007, und bis dahin konnten sich die

---

<sup>104</sup> Fogel, Eric. In: *Toons: The Animation Magazine*. Fall 1998 Special. Congers, NY: Gareb Shamus Enterprises, 1998. S. 28.

Zuseher an *claymation* -Duellen zwischen Hillary Clinton und Monica Lewinsky, Jay Leno und David Letterman oder den Backstreet Boys und The Beastie Boys erfreuen.

*Drawn Together* (USA 2004-07) lief drei Jahre lang auf dem amerikanischen Comedy Central und schilderte die Erlebnisse von mehreren stereotyp angelegten Charakteren, die sich zur Teilnahme an einer *reality-show* verpflichtet hatten. Darunter befanden sich unter anderem Captain Hero, ein frauenfeindlicher Abklatsch einer typischen Heldenfigur wie Superman; Foxy Love, eine mit ihren körperlichen Reizen nicht geizende Privatdetektivin, die an *blaxploitation* -Figuren wie Foxy Brown erinnerte; oder Prinzessin Clara, Nachfolgerin all der „ihres Prinzen harrenden“ Disney-Prinzessinnen, nur mit rassistischen Tendenzen. Außerdem gehört dazu Toot, ein ehemaliges, mittlerweile depressives Zeichentrick-Starlet der 20er Jahre, die eindeutig an Betty Boop gemahnt und Ling-Ling, ein Pokémon nicht unähnliches Wesen. Auf Comedy Central direkt im Anschluss an *South Park* gelaufen, geht der Humor in eine ähnliche Richtung: Lustig gemacht wird sich hier über alles und jeden. Nach nur drei Jahren abgesetzt, ist mittlerweile ein *Drawn Together* -Film produziert worden, der im Frühjahr 2010 *direct-to-dvd* erschienen ist.

In der australischen Science-Fiction-TV-Serie *Farscape* (AUS 1999-2003) agierten Darsteller neben Puppen, die als außerirdische Lebewesen herhalten mussten – diesen Job erfüllten sie mit Bravour, dank der ausgezeichneten Arbeit der Jim Henson Company, die auch schon für die Protagonisten von *The Muppet Show* (USA 1976-81) verantwortlich zeichnete. Im Sommer 2001 erwartete die Zuseher in der Episode *Revenging Angel* (R: Andrew Prowse) ein ganz besonderes Highlight, als der menschliche Hauptcharakter der Serie, Chrichton, in Folge eines Streits von seinem extra-terrestrischen Begleiter D'Argo nieder gestoßen wird und das Bewusstsein verliert. Chrichton findet sich daraufhin in einer Zeichentrickwelt und sich selbst als Zeichentrickfigur wieder, der vom ebenfalls in gezeichneter Form vorhandenen D'Argo gnadenlos gejagt wird. Dabei befinden sie sich in einer auf einem fremden Planeten angesiedelten bergigen Steinwüste, die den Hintergründen eines typischen Road Runner -Cartoons aus der Schmiede Chuck Jones' eindeutig sehr vertraut ist. Die Folge versprüht ganz und gar den Charme

der klassischen Looney Tunes, wenn D'Argo, wie Wile E. Coyote seinerzeit mit ACME -Ausrüstung versorgt, Plan um Plan schmiedet, um Chrichton zu fangen, töten, etc. und jeder dieser Pläne sich heimtückischer Weise gegen ihn selbst wendet. Da werden ganze Gags aus alten Cartoons wieder verwendet, D'Argo landet auch schon mal platt gedrückt an einem Felsbrocken und selbst den typischen Road Runner -Laut darf Chrichton mittels Hupe nachmachen. Regisseur Andrew Prowse dazu: „I [...] watched everything that Chuck Jones ever made. I did a bit of reading about him and how Wile E. Coyote ever got to that point.“<sup>105</sup>

Diese lange Animations-Sequenz innerhalb einer eigentlich *live-action television series* stellt eine einzige große Hommage an die Zeichentrickkurzfilme des klassischen Hollywoodkinos dar; darüber dient sie aber auch dazu, die Serienhandlung voranzutreiben und bislang ungelöste Konflikte, wie den zwischen Chrichton und D'Argo, aufzulösen. *Revenging Angel* war der einzige Ausflug *Farscapes* in die Welt der Zeichentrickkunst, aber nur wenige Fernsehproduktionen, die natürlich stark von Einschaltquoten und Werbesponsoren abhängig sind, haben überhaupt ähnlich mutige und kontroversielle Experimente innerhalb ihres Formats gestartet.

Abschließend kann man sagen, dass der Einfluss klassischer Zeichentrickkurzfilme aus Hollywoods „goldener Ära“ auf die heutige Film- und vor allem Fernsehkultur gar nicht hoch genug einzuschätzen ist. Waren die gezeichneten Abenteuer von Daffy Duck, Goofy und Popeye über Jahrzehnte hinweg als „Kinderkram“ verschrien, so hat sich in den letzten 20 - 25 Jahren eine neue Generation an Filmemachern, Autoren und Künstlern etabliert, die ihrerseits mit eben jenen Cartoons aufgewachsen und zumeist durch das Fernsehen erstmals damit in Berührung gekommen sind. Sie erinnerten sich an die Frische und die ins Auge springende Kreativität dieser Filme, die sie in ihrer Kindheit „gepackt und mitgerissen“ hatten und versuchten hernach, dem heutigen Publikum ein ähnliches Erlebnis zu bescheren. Roger Rabbit, Itchy & Scratchy, die Batman-Zeichentrickserie – all diese und noch mehr sind Zeugnis für den bleibenden Eindruck, den Chuck Jones, Tex Avery oder Fritz Freleng mit ihren Figuren, ihren Geschichten und ihrem Ideenreichtum hinterlassen haben.

---

<sup>105</sup> <http://cinefantastiqueonline.com/2002/06/revenging-angel-farscape-takes-on-cartoons/> 10.08.2009

## 5. Zensur

Ob Literatur, Musik oder bildende Kunst; Menschen, die kreativ tätig waren, waren auch schon immer der einen oder anderen Form von Zensur unterworfen – durch Druck seitens der Auftraggeber, der finanziellen Unterstützer oder der politischen Machthaber. Auch der, im Vergleich noch jungen, Filmkunst erging es da nicht anders: Filme wurden umgeschnitten oder drastisch gekürzt und somit im schlimmsten Fall ihres dramatischen Handlungsverlaufs beraubt.

Viele Filme, man denke hierbei insbesondere an die Filme Fritz Langs oder F.W. Murnaus, von denen für den Auslandsvertrieb eigene Schnittfassungen erstellt worden waren, sind heutzutage oft nur mehr in der einen oder anderen Ausgabe erhalten und nur zeitgenössische Drehberichte und Rezensionen geben uns Auskunft darüber, wie ein Film bei seiner Uraufführung tatsächlich ausgesehen hat. So werden Filmhistoriker und Cineasten wohl nie erfahren, wie Orson Welles' *The Magnificent Ambersons* (USA 1944) ursprünglich gewirkt haben sollte und müssen mit der bekannten Studiofassung Vorlieb nehmen. Ein glücklicher Zufall war es nur, der Filmwissenschaftlern Welles' Memos zu *Touch of Evil* (USA 1957) in die Hände spielte, worin er genauestens Notizen zu seiner intendierten Filmversion ablegte; daraufhin konnte der vom Studio einst „zerrupfte“ Film nahezu vollständig wiederhergestellt werden, wie einst von Welles beabsichtigt.<sup>106</sup> Auch einen anderen, erst nach seinem Tod zu Ruhm gekommenen Regisseur, traf ein solches Schicksal gleich mehrmals: Sam Peckinpahs erste große Studioarbeit, *Major Dundee* (USA 1965), wurde vom produzierenden Studio Columbia vollständig umgeschnitten, während von *Pat Garrett and Billy the Kid* (USA 1973) noch heute mehrere Versionen kursieren<sup>107</sup> und sich Kritiker und Fans streiten, welche Fassung der von Peckinpah gewünschten am nächsten kommt.

Mit dem Ausbau des Heimkinomarktes in den letzten 10 bis 15 Jahren gelangten viele Filme zu neuen Ehren: Begierig darauf, dem Sammler immer neue und bessere Ausgaben ein und desselben Filmes zu präsentieren, vermarkteten die

---

<sup>106</sup> Siehe hierzu den Essay von Rüdiger Maulko in Filmgenres: Kriminalfilm. Stuttgart: Reclam, 2005. S. 145-150.

<sup>107</sup> Siehe hierzu den Essay von Peter Körte in Filmgenres: Western. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 326-330.

großen Anbieter ihre Filme schon beim Kinostart damit, dass auf DVD eine noch längere (und manchmal auch blutigere) Filmfassung gezeigt werde. So geschehen bei *Kingdom of Heaven* (USA 2005) von Ridley Scott, der uns 2007 nach der Kinofassung, der internationalen Kinofassung und dem *Director's Cut* von 1992 den wohl endgültigen *Final Cut* seines *Blade Runner* (USA 1982/2007) bescherte.

### 5.1. Das „Hays Office“

Bereits 1922 entstand in Hollywood die *Motion Picture Producers and Distributors of America* (MPPDA) unter der Führung von Will H. Hays, dem die Aufgabe oblag, durch eine Art „freiwilliger Selbstzensur“ sämtliche aus der Traumfabrik kommenden Filme vor einem Eingriff von staatlicher oder ev. kirchlicher Seite zu schützen. Dies versuchte Hays zu Beginn mit Hilfe eines nicht verpflichtenden Regelwerks, das von der MPPDA ausgegeben wurde:

„These first guidelines comprised a short document called *Don'ts and Be Carefuls*. It was a list of 11 things that could not be shown in films and 25 areas of caution. Things that could not be shown were suggestive nudity, illegal drug trafficking, miscegenation, sex perversion, childbirth, profanity, venereal disease and sex hygiene, children's sex organs, white slavery, the ridicule of the clergy and 'willful offense to any nation, race or creed' .“<sup>108</sup>

Nachdem Hays jedoch seitens jüdischer, katholischer und auch ziviler Verbände aufgrund der nicht bindenden Verfügungen immer mehr unter Druck geraten war, entschloss er sich 1934 dazu, die Regeln zu verschärfen und rief die *Production Code Administration* (PCA) ins Leben, ohne deren (Güte-)Siegel kein Film mehr in einem Kino gezeigt werden konnte. Dies betraf nun tatsächlich die gesamte US-Filmindustrie, jeder Film und jedes Drehbuch wurden von der PCA begutachtet; Filme, die das „seal of approval“ nicht bekamen, wurden so lange umgeschnitten, bis sie den Vorgaben des so genannten „Hays Office“ entsprachen. Dieses Modell wurde bis ins Jahr 1968 beibehalten, als die MPPDA, nunmehr Motion Picture Association of America (MPAA) genannt, ein neues Bewertungssystem für Filme

---

<sup>108</sup> Cohen, Karl F. Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America. Jefferson: McFarland, 2004. S. 12.

einführte, welches die in den USA auch heute noch gebräuchlichen „Plaketten“ G (für *general*), PG (für *parental guidance*), R (für *restricted*) und X (nur für Erwachsene) vergab.

Meist kommen Verleih und Produzenten der MPAA hierbei entgegen, da ein „R-Rating“ mangels Einnahmen oftmals der Todesstoß für einen für ein jugendliches Publikum konzipierten Film wäre.

Die meisten Zeichentrickkurzfilme aus dem „goldenen Zeitalter der Animation“ entgingen einer solchen Nachbehandlung durch die Zensur, oder wurden während der (im Vergleich zu einem Realfilm) relativ langen Produktionsphase bereits entsprechend getrimmt. Ähnlich den damals so populären *comic books* hatten die Zeichentrickkurzfilme während der 30er und 40er Jahre eine Art gesellschaftlichen Freibrief erhalten, was die ungehemmte Darstellung von Gewalt anging:

„Cartoon violence was not a concern of the code. [Animator] Myron Waldman says the only violence he could not show was somebody getting his head chopped off. [...] Since cartoons were a different type of product the violence was considered acceptable.“<sup>109</sup>

Was die Darstellung von Gewalt und Tod anging, wurden den Cartoon-Animatoren größere Freiheiten zugestanden, nur bei sexuellen Sachverhalten bzw. gewissen Anzüglichkeiten griffen die Zensoren ein.

## 5.2. Sex

Besonders stark bekam den Einfluss des Hays Office Fleischers Charakter Betty Boop zu spüren: Mit tiefem Ausschnitt, kurzen Röckchen und dem darunter zu sehenden Strumpfband verzauberte sie die damaligen Kinobesucher genauso, wie sie den Mitarbeitern der PCA ob ihrer geballten Sexualität Schweißtropfen auf die Stirn trieb. Innerhalb eines Jahres veränderte sich Betty Boop vom unschuldigen, aber dennoch schlüpfriegen Vamp zum langweiligen „Hausmütterchen“; konnte vor ihrer Verwandlung in ihren Cartoons praktisch alles passieren, so war dieser

---

<sup>109</sup> Cohen, Karl F. Forbidden Animation. S. 22-23.

Hauch des Surrealen danach verschwunden, und ihre Filme erzählten „gewöhnliche“ Geschichten, in denen Betty (im langen Kleid) häufig die Stimme der Vernunft darstellte, wenn sie nicht überhaupt nur *second string character* neben anderen Figuren war.

Fleischers Betty Boop war wohl der sexuell offensivste Cartoon-Charakter jener Zeit; aber auch andere große Studios hatten mit diesem Thema ihre Schwierigkeiten, auch wenn diese auf den ersten Blick nicht gar so ersichtlich waren. So bekam Disney Probleme wegen seiner Figur Clarabelle Cow, einerseits deswegen, weil diese in *The Shindig* (USA 1930, Burt Gillett) in einer Szene nichts trägt, andererseits deswegen, weil sie in einer anderen Szene einen Rock trägt. Schließlich fand man doch zu der Ansicht, dass eine nackte Kuh und die damit verbundene Zurschaustellung von Kuheutern das größere Übel sei, so dass Clarabelle Cow von nun an stets bekleidet auftrat. Interessanterweise wurde nie beanstandet, dass Minnie Mouse die gesamten 1930er Jahre hindurch „oben ohne“ zu sehen war, was vermutlich damit zusammenhängt, dass ihr „nackter“ Oberkörper keinerlei weibliche Formen aufwies und somit dem von Mickey Mouse genau glich. Erst ab 1940/41 begannen Disneys Animatoren, Minnie Oberteile tragen zu lassen.

Tex Averys *Red Hot Riding Hood* (USA 1943) erregte bei der *Production Code Administration* Aufsehen, da der (böse) Wolf und die Großmutter darin vor den Traualtar treten und impliziert wird, dass die beiden zusammen kleine Wolfskinder bekommen würden – dies weckte zu sehr den Anschein von Sodomie und musste von Avery abgeändert werden.

„He [Tex Avery] told writer Joe Adamson that if a project was going to contain questionable material he would add several wilder gags to the script. He knew they could not get by the censors and would be redlined. He figured they would feel remorseful about cutting so much and would let the least offensive one slip by.“<sup>110</sup>

Die meisten Cartoons aus dieser Zeit fielen hingegen der „Nach-Zensur“ zum Opfer: Sie wurden erst beträchtlich verändert oder aber überhaupt nicht mehr

---

<sup>110</sup> Cohen, Karl F. *Forbidden Animation*. S. 37.

gezeigt. "Among the images removed by Disney censors from early Mickey Mouse cartoons were scenes in which characters spit, refer to bathroom habits, or show strange anatomical features (pulling out a really long tongue, for example)."<sup>111</sup>

### 5.3. Stereotypen

In Disneys *Three Little Pigs* (USA 1933, Gillett) verkleidet sich der böse Wolf als jüdischer Vertreter, komplett mit Kippa und jüdischem Akzent. Als der Film in den 50er Jahren wieder gezeigt wurde, hatte man die typisch jüdische Kopfbedeckung durch eine gewöhnliche Kappe ersetzt, und auch die Stimme des Wolfs wurde an dieser speziellen Stelle neu eingesprochen. Erst im Jahre 2003 war *Three Little Pigs* in Europa im Rahmen der *Walt Disney Treasures*-DVD-Reihe wieder in seiner ursprünglichen Form zu sehen, in den USA wird er dem Cartoon-Enthusiasten immer noch vorenthalten. Die Premiere von *Song of the South* (USA 1946, Harve Foster, Wilfred Jackson), Disneys erstem abendfüllenden Misch-Film aus Live-Action und Animation, basierend auf den Onkel-Remus-Geschichten von Joan Chandler Harris, wurde in den USA aufgrund seiner „racially insensitiveness“ - nach dem US-Bürgerkrieg führt die schwarze Bevölkerung ein glückliches Leben als Sklaven unter ihren weißen Herren (!) – von Protesten und Boykottaufrufen begleitet, der Film selbst war in den Staaten noch nie am Heimvideomarkt verfügbar und wird es wohl auch in nächster Zeit nicht sein.



Bild 20: Der als jüdischer Vertreter getarnte Wolf in *Three Little Pigs* (1933)<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Cohen, Karl F. *Forbidden Animation*. S. 68.

<sup>112</sup> WALT DISNEY KOSTBARKEITEN: LUSTIGE WELT DER MELODIEN. DVD: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2004.

Während des zweiten Weltkrieges waren alle Animationsstudios auf die eine oder andere Art für die US-Regierung tätig, um ihren Beitrag zu leisten; seien es animierte Aufklärungsfilme wie *Victory through Air Power* (1943, Clyde Geronimi, Jack Kinney, u.a.) von Disney oder Warners' *Private Snafu* - Cartoon-Reihe, die für die Soldaten an der Front gedacht waren und deshalb in ihrer Themenvielfalt, in Handlungsverlauf und Gagstruktur etwas anders angelegt waren als üblichen Cartoons. „The humor for GIs was racier and blunter as well, with pinup gags, ass and latrine jokes, and gags about whores.“<sup>113</sup> Wenn man bedenkt, dass die gesamte Animationsindustrie in die Propagandamaschinerie einbezogen war, ist es nicht verwunderlich, dass sich auch beim regulären Cartoon-Ausstoß, der für die Daheimgebliebenen gedacht war, bald eine Veränderung zeigte: Die Zeichentrickkurzfilme der letzten Kriegsjahre waren aggressiver, offensiver und gewalttätiger als ihre Vorgänger. In diesem Umfeld entstand *Coal Black an de Sebben Dwarfs* (USA 1943) unter der Regie von Bob Clampett; wie der Titel schon andeutet, eine Parodie auf Disneys ersten Langfilm, besetzt mit afro-amerikanischen Stereotypen. Für die Vertonung konnten populäre farbige Filmschauspieler, Radiosprecher und Musiker gewonnen werden.

„The characters are comic exaggerations of the kind that one would expect in a cartoon, particularly one of Clampett's. It is almost incidental that they are black. In contrast to the other wartime cartoons on racial themes, *Coal Black* bases its appeal not on the stereotypes themselves, but on the energy that Clampett poured into them in response to the energy he found in black dancers and musicians.“<sup>114</sup>

Wie unterschiedlich ein siebenminütiger Kurzfilm aufgefasst werden kann, zeigt wohl am ehesten die Tatsache, dass *Coal Black* zu den so genannten „Censored 11“ gehört<sup>115</sup>, einer Liste von Cartoons, die seit 1968 aufgrund ihrer provokanten Thematik wegen keine Verwertung am Heimkino-Markt erfahren haben, nicht im Fernsehen ausgestrahlt worden und auch sonst nur gelegentlich auf manchem Festival zu sehen sind. Diese Liste umfasst Regiearbeiten von Tex Avery, Fritz Freleng und Chuck Jones aus den Jahren 1931-46, und birgt neben diversen Parodien auf *Uncle Tom's Cabin* auch einen Bugs-Bunny- Film.

---

<sup>113</sup> Klein, Norman M. Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon. London: Verso, 1998. S. 187.

<sup>114</sup> Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. S. 440.

<sup>115</sup> Vgl. Klein, Norman M. Seven Minutes. S. 186-199.

Ein ähnliches Schicksal ereilte auch MGMs *Tom and Jerry* - Filme, die heutzutage Warner Bros. gehören. In den frühen Cartoons von Hanna und Barbera, entstanden unter der Aufsicht von Joe Quimby, taucht oftmals eine afroamerikanische Haushälterin auf, deren Gesicht der Zuschauer niemals zu sehen bekommt; stets ist nur ihre stereotyp donnernde, mit einem starken Südstaaten-Akzent versehene Stimme zu vernehmen. Ab den 50er Jahren wurde „Mammy Two-Shoes“, wie der inoffizielle Name der Figur lautet, in den in Produktion befindlichen Filmen nach und nach durch eine Frau kaukasischer Herkunft ersetzt, in den 60ern teilweise auch aus älteren Filmen herausgeschnitten:

„Chuck Jones reanimated scenes of Mammy Two-Shoes [...] before the cartoons were shown on television (1965). He replaced her heavy, dark-skinned legs with thin white ones and removed her maid's apron, and MGM replaced Lillian Randolph's voice. Now, the only human in the cartoons was a white woman.“<sup>116</sup>

Für die Wiederholung der Filme auf dem amerikanischen *Cartoon Network* Anfang der 90er Jahre wurde „Mammys“ Stimme nachträglich geändert, und für die Veröffentlichung der Cartoons auf DVD im Jahre 2004 ließ man die US-Schauspielerin Whoopie Goldberg kurze Einleitungen sprechen, in denen sie sensible Zuseher vor der womöglich „verletzenden“ Natur der Filme warnte.



Bild 21: "Mammy Two-Shoes"<sup>117</sup>

---

<sup>116</sup> Cohen, Karl F. *Forbidden Animation*. S. 57.

<sup>117</sup> TOM & JERRY: THE CLASSIC COLLECTION 3. DVD: Warner Home Video, 2004.

#### 5.4. Zugänglichkeit des Originalmaterials

Leonard Maltin, US-Filmhistoriker- und wissenschaftler, begleitet die *Walt Disney Treasures*- DVD-Reihe seit deren Einführung 2001, mit Kommentaren und Anmerkungen aus seinem beträchtlichen animations-geschichtlichen Wissen. So gibt es auf jeder DVD eine Sektion, genannt *From the Vaults*, in denen jene Cartoons enthalten sind, die so heute nicht mehr gemacht werden würden und die für einige Bevölkerungsschichten beleidigend sein könnten – so zumindest der Gedanke der Disney Studios, die dem Zuseher vor jedem einzelnen dieser Filme eine kurze Einführung von Maltin aufzwingen, worin er nochmals erklärt, warum und in welcher Zeit diese Filme entstanden sind und dass man sie heute selbstverständlich in einem anderen Licht sehen müsse. Trotz dieser Zwangseinleitung muss man als Cartoon-Aficionado die Absicht der US-Disney-Muttergesellschaft loben, auch solchen kontroversen Filmen ein Podium zur Verfügung zu stellen, durch das sie ein neues Publikum abseits der *die hard fans* erreichen können, welches damit wohl zum ersten Mal auf eine andere Form des Zeichentrickfilms aufmerksam gemacht wird.

Im Unterschied zu den USA hat sich die deutsche Tochterfirma Disneys, die die Reihe im deutschsprachigen Raum unter dem Titel *Walt Disney Kostbarkeiten* vertreibt, nicht getraut, die „gewagtesten“ Cartoons einer breiten (deutsch sprechenden) Öffentlichkeit zugänglich zu machen und hat beispielsweise *Der Fuehrer's Face* (1943, Jack Kinney) – in dem Donald träumt, er würde in NS-Deutschland leben und Mitglied der deutschen Wehrmacht sein – auf der entsprechenden DVD-Veröffentlichung einfach weggelassen; wohl darauf abzielend, eine „Ohne Altersfreigabe“ - Plakette der FSK zu erhalten. Hier wird der Unterschied wieder besonders ersichtlich: In den USA richten sich solche Veröffentlichungen an Erwachsene (was durch einen gesonderten Aufdruck verdeutlicht wird), während man in Europa bzw. zumindest im deutschen Sprachraum Zeichentrickfilme, ob kurz oder lang, nach wie vor als „Kinderkram“ abtut.

## 6. Fazit

Entgegen der immer noch weit verbreiteten Meinung, Zeichentrickfilme und -serien seien nur für Kinder gedacht, hat sich gerade in den letzten 20 Jahren doch eine enorme Werteverchiebung ereignet, die Animation als solche auch für dem Kindesalter bereits erwachsene Personen quasi wieder „salonfähig“ gemacht hat. Dies bezieht sich jedoch fast gänzlich auf die so genannte „Mattscheibe“; auf der großen Leinwand, im Kino, werden zwar auch jedes Jahr neue Animationsfilme abgespult, welche sich aber immer noch vornehmlich an Kinder und junge Erwachsene richten. Seien es diverse 3D-Spektakel wie *Monsters vs. Aliens* (USA 2009, Rob Letterman, Conrad Vernon), die Fortsetzung einer erfolgreichen Filmreihe wie *Toy Story 3* (USA 2010, Lee Unkrich) oder auch mitunter recht skurrile Einfälle wie *Cloudy with a Chance of Meatballs* (USA 2009, Phil Lord, Chris Miller) – sie alle hoffen darauf, vor allem das junge Publikum in Scharen in die Kinos zu locken. Daran ist per se nichts auszusetzen; auch ein Bugs Bunny - Cartoon begeisterte vor 60 Jahren die Jugend.

Allerdings ist besonders durch die konsumentenspezifische Gestaltung des TV-Programms eine weitaus größere Erreichbarkeit des Zielpublikums gegeben, wodurch es möglich ist, dass auch kleine und bisweilen nicht sonderlich beliebte Sendungen in ihrer Zielgruppe höchst erfolgreich sind. Davon profitieren auch animierte TV-Shows, die keine Millionen in der Produktion verschlingen und u.a. dadurch ihren Stammsehern jede Woche genau das liefern können, was diese gerne sehen wollen. Dieser Entwicklung haben natürlich insbesondere *The Simpsons* Vorschub geleistet, die es als erste Zeichentrickserie nach dem Ende von *The Flintstones* (USA 1960-66) wieder zurück in die Prime-Time geschafft hat. Sie war der Vorreiter für andere, ähnlich humoristisch gelagerte Shows wie *Futurama*, *Family Guy* oder *South Park*. Sie alle wurden auf die ein oder andere Art und Weise von den klassischen Hollywood-Cartoons beeinflusst, sei es durch die mitunter versteckt schlummernde, leise oder auch etwas lautere Sozialkritik, durch den überdrehten, meist mit einer Prise Schadenfreude angereicherten Humor oder durch die übertriebene, ironisch zugespitzte Darstellung von Gewalt.

## 7. Quellenverzeichnis

### Literatur

Barrier, Michael. Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age. New York: Oxford University Press, 1999.

Campbell, Joseph. Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/Main: Insel Verlag, 1999.

Cohen, Karl F. Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America. Jefferson: McFarland, 2004.

Faulstich, Werner; Vogel, Andreas (Hrsg.). Sex und Gewalt im Spielfilm der 70er und 80er Jahre. 1. Lüneburger Kolloquium zur Medienwissenschaft. Bardowick: Wissenschaftler-Verlag, 1991.

Finch, Christopher. The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. New York: Harry N. Abrams, 1995.

Früh, Werner. Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001.

Fulwood, Neil. One Hundred Violent Films that changed Cinema. London: Batsford, 2003.

Gould, Stephen Jay. „Eine biologische Huldigung an Mickey Mouse.“ In: Ders., Der Daumen des Panda. Betrachtungen zur Naturgeschichte. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1989. S. 99-111.

Gronemeyer, Andrea. Film. Köln: DuMont, 1998.

Hagen, Markus von. „Zeichentrick: ‚Doch nur Farb‘ und Pinselstrich...“ In: Hausmanninger, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. S. 126-135.

Hroß, Gerhard. „Die Funktion von Gewalt im Film.“ In: Hausmanninger, Thomas; Bohrmann, Thomas (Hrsg.). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. S. 136-145.

Kiefer, Bernd. „The Wild Bunch – Sie kannten kein Gesetz.“ In: Kiefer, Bernd; Grob; Norbert (Hrsg.). Filmgenres: Western. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 291-297.

King, Stephen. Danse Macabre. Die Welt des Horrors. Berlin: Ullstein, 2004.

Klein, Norman M. Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon. London: Verso, 1998.

Körte, Peter. „Pat Garrett jagt Billy the Kid.“ In: Kiefer, Bernd; Grob; Norbert (Hrsg.). Filmgenres: Western. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 326-330.

Lehman, Christopher P. The Colored Cartoon. Black Presentation in American Animated Short Films, 1907-1954. University of Massachusetts Press, 2007.

Maltin, Leonard. Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1982.

Maulko, Rüdiger. „Im Zeichen des Bösen.“ In: Hickethier, Knut; Schumann, Katja (Hrsg.). Filmgenres: Kriminalfilm. Stuttgart: Reclam, 2005. S. 145-150.

Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000.

Moormann, Peter (Hrsg.). Klassiker der Filmmusik. Stuttgart: Reclam, 2009.

Obernosterer, Bert. Eine vergleichende Studie über die Wirkung humorvoller Gewaltdarstellungen in Zeichentrick- & Splatterfilmen auf 20- bis 30-Jährige. Diplomarbeit. Universität Wien, 2008.

Prince, Stephen. Classical Film Violence. Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930–1968. New Jersey: Rutgers University Press, 2003.

Röwekamp, Burkhard. Hollywood. Köln: DuMont, 2003.

Sandler, Kevin S. (Hrsg.). Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros. Animation. New Jersey: Rutgers University Press, 1998.

Scheidel, Hellen. Gewalt in den Medien. Der Forschungsstand 1998 bis 2003. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

Schirmer, Sven. „Dirty Harry.“ In: Hickethier, Knut; Schumann, Katja (Hrsg.). Filmgenres: Kriminalfilm. Stuttgart: Reclam, 2005. S. 219-222.

Sigall, Martha. Living Life inside the Lines. Tales from the Golden Age of Animation. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

Spitzer, Manfred. Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, 2005.

Stabile, Carol A.; Harrison, Mark (Hrsg.). Prime Time Animation. Television animation and American culture. London/New York: Routledge, 2003.

Weaver, Tom; Brunas, Michael; Brunas, John. Universal Horrors. The Studio's Classic Films, 1931-1946. Jefferson: McFarland, 2007.

## Zeitschriften

“Toons. The Animation Magazine.” Fall 1998 Special. Congers, NY: Gareb Shamus Enterprises, 1998.

“Toons. The Animation Magazine.” Fall 1999 Special. Congers, NY: Gareb Shamus Enterprises, 1999.

## Internet

<http://www.imdb.com/>

<http://www.bcdb.com/>

<http://www.goldenagecartoons.com/>

<http://www.cartoonbrew.com/>

<http://classiccartoons.blogspot.com/>

<http://looneytunesingermany.blogspot.com/>

<http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/74342/index.do?from=suche.inter.n.portal> 22.04.2009

<http://www.thisislondon.co.uk/film/article-23392393-details/i+don't+think+sex+or+violence+is+harmful+in+movies/article.do>

31.07.2009

<http://www.guardian.co.uk/film/2007/may/01/gender.world> 31.07.2009

<http://www.michaelbarrier.com/Commentary/DisneyTreasures2002/DisneyTreasures.htm> 05.11.2009

<http://www.criticdoctor.com/petersobczynski/interview/joedante.html> 02.07.2009

<http://www.filmzentrale.com/rezis/looneytunesbackinactionjs.htm> 02.07.2009

<http://movies.ign.com/articles/518/518805p3.html> 03.07.2009

<http://www.dvdverdict.com/interviews/ralphbakshi.php> 03.07.2009

<http://www.ultimatedisney.com/henryselick-interview.html> 10.07.2009

<http://www.timburtoncollective.com/> 10.07.2009

<http://movies.nytimes.com/2009/02/06/movies/06cora.html?ref=movies> 10.07.2009

<http://reviews.goldenagecartoons.com/2007/animaniacs/> 10.07.2009

<http://forum.newsarama.com/showthread.php?t=91173> 10.07.2009

<http://www.aardman.com/> 14.07.2009

<http://www.wallaceandgromit.com/index.html> 14.07.2009

<http://telewatcher.com/animation/hes-just-a-normal-family-guy/> 14.07.2009

<http://spawn.toonzone.net/> 14.07.2009

<http://www.awn.com/mag/issue5.12/5.12pages/goodmanrenstimp2.php3>  
22.07.2009

[http://mag.awn.com/index.php?ltype=pageone&category2=&article\\_no=2214&page=3](http://mag.awn.com/index.php?ltype=pageone&category2=&article_no=2214&page=3) 23.07.2009

<http://cinefantastiqueonline.com/2002/06/01/revenging-angel-farscape-takes-on-cartoons/>

<http://www.ultimatedisney.com/gargoyles-season1.html> 27.07.2009

[http://www.nytimes.com/2009/05/31/fashion/31disney.html?\\_r=2&pagewanted=1&adxnnl=1&adxnnlx=1248779797-jq/01p8sY24I32anEMX22w](http://www.nytimes.com/2009/05/31/fashion/31disney.html?_r=2&pagewanted=1&adxnnl=1&adxnnlx=1248779797-jq/01p8sY24I32anEMX22w) 28.07.2009

[http://www.lips.org/bio\\_cohl\\_GB.asp](http://www.lips.org/bio_cohl_GB.asp) 10.08.2009

<http://pickledrawings.blogspot.com/2005/11/eric-wiese.html> 23.09.2010

## 8. Anhang

### Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit geht der Frage nach, inwiefern sich klassische Cartoons aus Hollywoods goldener Ära von ca. 1940 in Punkto Zurschaustellung von und der Bereitschaft zur Gewalt, von Animationsfilmen und -serien des ausgehenden 20. bzw. beginnenden 21. Jahrhunderts unterscheiden. Überdies soll durch einen Abriss der Entwicklungsgeschichte der diversen, über die Jahre in Hollywood federführenden Zeichentrickstudios ein Überblick darüber entstehen, wie sehr sich die gesamte US-Animationsindustrie in den letzten 70 Jahren gewandelt hat. Von reinen Kinokurzfilmen, die sogar in einer eigenen Kategorie bei den OSCARs vertreten waren, über die massentaugliche Fernsehproduktion („*limited animation*“) bis hin zum Umstieg auf *computer-generated images* und schließlich die triumphale Rückkehr an die Spitze des Box-Office sowie der Wiedereinzug ins TV-Hauptabendprogramm als abendliche Unterhaltung für Erwachsene.

Liefen alte Zeichentrickfilme mit Tom und Jerry, die miteinander nun wahrlich nicht zimperlich umgehen, einst und jetzt im Kinderfernsehen, so werden heutzutage ähnlich gewaltvolle, moderne Animationsprogramme von vornherein auf einen späteren Sendeplatz (zumeist auf einem kleinen, oft nichtmal frei empfangbaren Spartenkanal) gehievt. Dort wird zwar nur ein Bruchteil der etwa samstagsmorgens vor dem Fernseher befindlichen Kinder erreicht, dafür erschließen sich dem Programm gänzlich neue Zuschauerschichten, die noch dazu durchweg der relevanten Werbezielgruppe angehören – d.h., über genügend Kaufkraft verfügen, um die beworbenen Produkte auch erstehen zu können.

Somit gesellt sich ein weiterer Aspekt hinzu, der jedoch schon so alt ist wie die Cartoons selbst und schon von Walt Disney persönlich zur „Chefsache“ erklärt wurde: Die darin vorkommenden Figuren sind zu Werbeträgern geworden, zu *trademarks*, die jeder Fan oder vielleicht sogar auch nur gelegentlicher Zuseher gerne in der einen oder anderen Form besitzen und gegebenenfalls damit gesehen werden möchte. Jede dieser Institutionen der Populärkultur zieht also einen ganzen Tross an Begleitprodukten nach sich; angefangen bei Bettwäsche, über Lunchboxen und DVDs erfreut das Fanherz (und leert seine Geldbörse) alles, was vom Konterfei der ach so gefeierten Film-/Serien-Figur geziert wird.

## Lebenslauf

### Persönliche Daten

Name: Alexander Walter Feucht

geboren: 16.09.1982 in Wien / Österreich

Staatsbürger: Österreich

Familienstand: ledig

E-Mail: [novaman@gmx.at](mailto:novaman@gmx.at)

### Schulbildung

1992-2000 GRG XII, Singrienergasse, 1120 Wien

Juni 2000 AHS-Matura

2000 - 2001 Ableistung des Grundwehrdienstes

### Universitäre Laufbahn

seit 2001 Studium an der Universität Wien:  
Theater-, Film- und Medienwissenschaft im Hauptfach  
Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Germanistik und  
Komparatistik in einem Fächerbündel

2004 Übertritt in den neuen Studienplan

### Berufserfahrung

2005 Praktikum im Archiv: Österreichischer Rundfunk (Ö1),  
1040 Wien

2006 Produktionsassistent: IfiF Filmproductions, 1160 Wien

2008 Praktikum in der Redaktion: Radio Eins Privatrado GmbH  
(88.6), 1190 Wien

seit 2010 freier Dienstnehmer: Standard Service GmbH, 1010 Wien

Wien, 2011

Alexander Feucht