

Marie-Thérèse Poncet

Der Platz des Zeichentrickfilms im System der Schönen Künste

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/437>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Poncet, Marie-Thérèse: Der Platz des Zeichentrickfilms im System der Schönen Künste. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 22 (2013), Nr. 2, S. 97–109. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/437>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/222_2013/222_2013_Marie-Therese_Poncet_Der_Platz_des_Zeichentrickfilms_im_System_der_Schoenen_Kuenste.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Der Platz des Zeichentrickfilms im System der Schönen Künste*

Marie-Thérèse Poncet

Das Wort «Kunst» hat zwei recht verschiedene Bedeutungen: Zunächst ist die Kunst eine *Aktivität*, die (vermittelt über Talent oder Genie des Künstlers) die Produktion eines Werks leitet. Maler, Bildhauer, Architekten, Musiker und Poeten gibt es in allen Völkern. Sie alle besitzen eine besondere Kraft, eine «Gabe», die sich über ihr Werk auf das ästhetische Bedürfnis der Menschheit bezieht. Es gibt also die schöpferische Kunst. Daneben gibt es die Kunst, die bleibt, das heißt das Ensemble der sogenannten Schönen Künste.

Wie im Film mit Darstellern tragen auch im Zeichentrickfilm verschiedene Künstler und Künste zur Fusion und Synthese eines einzigen Werks, des Films, bei. Mithilfe der wissenschaftlichen Überlegungen eines Ästhetikers, Étienne Souriau, werden wir versuchen, den Zeichentrickfilm in das System der Schönen Künste zu integrieren. Für Souriau ist die «Kunst gleichzeitig eine schöpferische Aktivität» und «ein Ensemble von zielgerichteten und motivierten Verfahren, die ausdrücklich dazu beitragen, ein Wesen [...] vom Nichts oder vom anfänglichen Chaos zur vollständigen, singulären, konkreten Existenz mit unzweifelhafter Präsenz zu führen».¹

* Es handelt sich um das vierte Kapitel aus Marie-Thérèse Poncets Buch *L'Esthétique du dessin animé* (Paris: Librairie Nizet 1952, S. 69–81; Vorwort von Étienne Souriau) und damit um das erste Kapitel des zweiten Teils dieser Veröffentlichung, der den Titel «Esthétique du dessin animé. Fait filmique» («Ästhetik des Zeichentrickfilms als filmische Tatsache») trägt.

1 «Es geht jedoch weniger um die Verfahren im ausführenden und praktischen Sinn als um den Geist, der sie belebt, also genau um die Gründe all der Ausführungen, die diese Anapher, dieses progressive Entstehen eines Wesens aus dem Nichts zur vollen Existenz bewirken. Bei der Kunst handelt es sich um das, was die zu erzielenden Wirkungen und die Mittel zu deren Produktion beurteilt; um die ausgewogene Anord-

Es läge uns fern, den Zeichentrickfilm als einfache gefilmte Anekdote zu betrachten, deren einziger Zweck darin bestünde, kleine Kinder zu unterhalten. Noch der geringste Zeichentrickfilm verdankt sich einem zeitaufwendigen Schaffensprozess, dessen künstlerische Ziele leider nicht immer erreicht werden.

Dennoch ist in unseren Augen jeder Zeichentrickfilm von Walt Disney und von anderen Produzenten, der einen kleineren oder größeren ästhetischen Wert hat, ein Kunstwerk; wieso werden wir gleich sehen. Um diese Untersuchung, die sich insbesondere Disney widmen wird, durchführen zu können, bedienen wir uns des «Schemas des Systems der Schönen Künste» aus dem 21. Kapitel von Souriaus *Correspondance des arts* (1947, 97), das wir hier wiedergeben, um die neue Anwendung zu verdeutlichen, die wir damit vorhaben.²

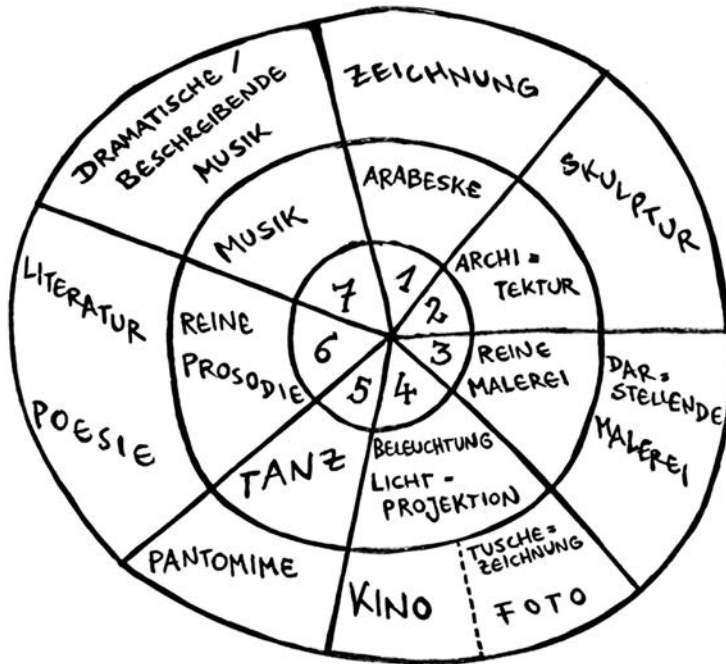
Um die Abbildung zu verstehen, reicht es aus, sie in ihre einzelnen Komponenten zu zerlegen: Nehmen wir zum Beispiel Nr. 1: Linien/Striche. Wir erkennen, dass jede Kunst zweiter Ordnung (hier die Zeichnung) «keine hierarchische Höherstellung impliziert, sondern eine Beziehung der Inklusion und der Verkomplizierung und dass jedes Werk zweiter Ordnung (hier immer noch die Zeichnung) ein Werk erster Ordnung enthält (hier die Arabeske), dessen Isolierung/Analyse es zu der Kunst in Beziehung setzt, die ihm in dieser ersten Ordnung entspricht» (die Linie) (ibid., 97).

Wir tragen in einem Kreis die Künste erster Ordnung ein: Arabesken, Architektur, reine Malerei, Beleuchtung, Tanz, reine Prosodie und Musik, die den sieben Gruppen der Wahrnehmungsqualitäten zugeordnet sind: Linien, Volumen, Farben, Helligkeiten, Bewegung, artikuliert sowie musikalische Klänge. Im zweiten konzentrischen Kreis finden sich: «Zeichnung», «Skulptur», «darstellende Malerei», «Tuschezeichnung-Foto-Kino», «Pantomime», «Poesie», «Literatur» und «dramatische/beschreibende Musik». So ergibt sich die organische Konstitution des Systems der Schönen Künste (vgl. ibid.).

Wenn wir dieses Schema genau betrachten, erleben wir eine angenehme Überraschung: Wir finden darin alles, was wir brauchen. Wir werden auch versuchen, jedem der sieben Teile einen Filmtyp zuzu-

nung der Qualitäten, die im Werk nach und nach zum Ausdruck kommen; die Entwicklung des objekthaften Wesens [de ces soins] hin zum finalen Punkt der Kulmination, der Schwelle seiner vollen Existenz: der Vollendung» (Souriau 1947, 27). Eine bessere Definition ließe sich für den Zeichentrickfilm nicht finden.

2 Wir haben dieses System und die 24 ästhetischen Werte ausgewählt, weil es sich dabei um die ästhetischen Untersuchungen handelt, die sich am besten auf den Zeichentrickfilm beziehen lassen. Wir möchten uns hier bei Étienne Souriau für seine Erlaubnis bedanken und dafür, dass er uns eine *völlige Interpretationsfreiheit* zugestanden hat.



1 Der Zeichentrickfilm im System der Schönen Künste. Nach der Originalgrafik gezeichnet von Johannes Mahlknacht

ordnen, je nach dessen dominantem Gestaltungsmerkmal. Für das erste Siebtel ist dies unmöglich, denn es stellt das dominante Merkmal aller Zeichentrickfilme dar. Wir lesen: die Arabeske als Kunst erster Ordnung, Zeichnung als Kunst zweiter Ordnung (besondere Wahrnehmungselemente: Linien). Aus der Linie entsteht auf wundersame Weise die Arabeske, aber es ist die Arabeske, diese Linie, die aus Kurven, Gegenkurven und Verflechtungen besteht, die die essentielle Basis und die Leitlinie ist, die der Zeichentrickfilm nutzt: Linien, die darauf angelegt sind, dem Betrachterauge ein synkretistisches und typisches Ensemble darzubieten.

Aus dieser Kunst erster Ordnung, der Arabeske, entsteht die Zeichnung; die Zeichnung einer Person oder eines Objektes, die karikaturhaft, humoristisch, anmutig oder hässlich sein kann. Aus ihr kann auch der Stil eines Künstlers hervorgehen (im 8. Kapitel werden wir sehen, dass es u.a. einen Disney-, einen Grimault-, einen Fleischer-Stil gibt). Es ist also in diesem ersten Siebtel, dass die für den Zeichentrickfilm notwendigen Figuren das Licht der Welt erblicken. Hier sind Ko-Ko, Popeye, Mickey, Donald oder Pluto entstanden – die Diven des Zei-

chentricks. Es gibt nämlich Diven im Zeichentricksfilm wie es die Diven der großen Filme gibt und es gibt Stars, die sich nicht darauf beschränken zu scheitern und zu glitzern, sondern die intelligenterweise die Rolle ihres Lebens spielen und dabei ein Feuerwerk an spritzigen und schallenden Gags entzünden.

Was aber wird aus diesen Objekten, von denen Lamartine sagte: «Unbewegte Objekte habt ihr denn eine Seele?» *Sie brauchen das zweite Siebteil*. In diesem zweiten Siebteil, das aus den Volumen besteht, hebt sich die Architektur als Kunst erster Ordnung ab. Der Dekorateur/Architekt zieht die Linien eines Dekors, das für die Handlung benötigt wird und in dem die Figuren sich bewegen und ihre Gefühle ausdrücken. Manchmal handelt es sich um echte Kopien echter Monumente, in anderen Fällen ähnelt das Dekor dem des Theaters oder Puppentheaters. Am häufigsten imitieren die Dekors aber die Architektur der Natur: gotische Gewölbe aus Baumkronen, die seitlich von den jahrhundertalten Stämmen eines prachtvollen Waldes eingefasst sind, elegante und harmonische oder auch bizarr geformte Felsklippen, Moscheen mit tausend Säulen aus weißer Rinde von Birken oder Pappeln, Gemäuer aus Zypressen oder hufeisenförmige Wasserfälle.

Wenn es eine ganze Architektur rund um ein Vogelnest oder in den formenreichen Gebilden auf dem Meeresgrund geben kann (wie der Pinocchio-Film bezeugt), darf doch auch die Bildhauerei nicht vergessen werden. Denken wir nur an die entzückenden kleinen Uhren im Atelier von Meister Geppetto, Pinocchios Vater. Wie bezaubernd diese Reihe kleiner farbiger Objekte ist! Aber es handelt sich auch um Bildhauerei, wenn etwa die typischen Gesichtszüge eines Joe Carioca oder eines Panchito herausgemeißelt werden. Als wir neulich die Ausstellung der Tierbildhauer und -maler besuchten,³ haben wir mit Staunen vor dem Paar des Bildhauers Sandoz innegehalten, das aus einem roten und einem grünen Papagei bestand, die keck auf dem Zweig eines exotischen Baums posierten, dessen Sockel aus zwei großen Blättern bestand. Wieviel Zeit muss der eine, Sandoz, aufgewandt haben, um die Vögel zu beobachten, um sie schließlich so detailgetreu und schön darzustellen, und mit welchem genauen Auge muss der andere, W. Disney, die gleichen Vögel betrachtet haben, um ihre architektonische und skulpturale Form wiederzugeben? Indem er sie mit einem traditionellen Sombrero ausstattete, machte er aus ihnen zwei der drei Caballeros

3 «Exposition des animaliers», vom 3. bis 30. Mai 1949 im *Cercle Volney* (Paris).

des gleichnamigen Films, deren onomapoetischen Laute es leicht mit denen des verschmitzten Donald aufnehmen können.

Skulpturale Dominante: *THE THREE CABALLEROS* (DREI CABALLEROS, Disney, USA 1944) und *PINOCCHIO* (Disney, USA 1940).

Die Nutzung des dritten Siebtels erweist sich selbstverständlich als einfach. Reine Malerei? Ohne Frage! Handelt es sich bei den Linien, die in der *FANTASIA*-Umsetzung der Toccata und Fuge von Bach die Leinwand überziehen, denn nicht um reine Malerei? Selbst die zitternden Schraffierungen der Tonspur desselben Films lassen sich noch als solche bezeichnen.

Bei zusammengefügteten Farben handelt es sich um reine, bei vereinigten oder vermischten Farben um darstellende Malerei.

Der Ausdruck «darstellende» Malerei ist hier durchaus wörtlich gemeint. Ihn neu zu definieren wäre nahezu unnötig; es ist jedoch möglich, ihm hier die besondere Bedeutung «suggestive Malerei» zu geben. Die Farben sind nicht immer unbedingt jene, die man aus der Wirklichkeit kennt; und dies mit voller Absicht. Es scheint, als bestehe die Farbpalette des Zeichentrickzeichners vor allem aus den kräftigsten, wärmsten Farbtönen, wie eine evozierende Musik, doch aufgelockert von einer Skala von Farbschattierungen, die in der Lage sind, gleichsam im Duett verschiedene Gefühlsregungen hervorzurufen: Zärtlichkeit, Freude, Anmut, Größe, Schönheit. Das gelingt nicht immer ganz, aber man würde sich sehr anstellen und wäre ziemlich ungerecht, würde man die Aquarell- oder Pastellfarben vergessen, die da und dort Szenen aus *SALUDOS AMIGOS* (DREI CABALLEROS IM SAMBAFIEBER, Disney, USA 1942) oder, besser noch, aus *THE THREE CABALLEROS* schmücken.

Dominante reiner Malerei: Die «Toccata und Fuge von Bach» in *FANTASIA* (Disney, USA 1940).

Dominante darstellender Malerei: die Aquarelle von Brasilien aus den *SALUDOS AMIGOS* und die Aquarelle und Pastellbilder von Mexiko aus *THE THREE CABALLEROS*.

Die Zeichnung gehört der intellektuellen Ebene an; die Arabeske erfasst zuerst den Geist; wenn man aber die Linien um Farben ergänzt, betritt man das Gebiet des Sinnlichen (und sogar des pornografischen, wie in einigen sehr speziellen Zeichnungen).

Das vierte Siebtel markiert eine Etappe. Wir lesen hier: Helligkeiten.

Für diesen Abschnitt müssen wir eine Klammer aufmachen. Es handelt sich um den Dreh- und Angelpunkt des Zeichentrickfilms. Die

Nummern 1 bis 3 sind Teil dessen, was wir im Vorwort als «kinematografische Tatsache» bezeichnet haben; das heißt all die vorbereitende Arbeit, die für die Aufnahmen nötig ist.

Die Zeichnung ist fertig, die Dekors wurden gebaut, die Gouache oder die Malerei ist vollendet. Dann kommen wir zum vierten Siebtel, wo die Kunst erster und zweiter Ordnung zu einer einzigen verschmelzen: Die Beleuchtung wird eingesetzt, um die Zeichnungen zu fotografieren, die zuvor mit Tusche oder Gouache angefertigt wurden; in beiden Fällen werden die pikturalen Werte respektiert. Tusche wird beim Zeichentrickfilm weniger geschätzt als die reinen Farben. W. Disney hat uns an eine solche Strahlkraft gewöhnt, dass uns Schwarz-Weiß öde und unerträglich erscheint, obwohl es uns bei Filmen mit Realaufnahmen durchaus gefällt.

Während bei der Projektion nur während einiger Minuten oder Stunden Licht in einem Vorführapparat oder einer Kamera durch das Objektiv strahlt, wie viele Lampen, Spotlights, oder sogar Glühlicht-Scheinwerfer⁴ werden nicht bei den Aufnahmen benötigt?

Der Platz des vierten Siebtels ist also nicht nur gerechtfertigt; es ist sogar unabdingbar und *dominiert in allen Filmen*.

Kommen wir zum fünften, zur Bewegung. Dieses Wort wirkt fast magisch. Tanz wird vielfach eingesetzt im Zeichentrickfilm. Wir kennen keinen Film, in dem nicht zumindest ein kleiner Tanzschritt angedeutet wäre. Der Tanz ist ja gewissermaßen der Höhepunkt der Bewegung; er ist die Summe der organisierten und stilisierten Bewegungen und versinnbildlicht somit die Ästhetik der Bewegung. Im Tanz gibt es Anmut, Schönheit, Ausdruck, Auflösung und Freude. Eine Überlegung aus Paul Souriaus *L'Esthétique du mouvement* (1889, 212f) genügt, um die Idee zu konkretisieren, das fünfte Siebtel ins auf den Zeichentrickfilm angewandte System der Schönen Künste zu integrieren:

Bei den Bewegungen an sich gibt es solche, die die nervliche und muskuläre Aktivität stimulieren, andere, die sie vermindern, solche, die sie verstärken, andere, die sie abdämpfen. Wir können sagen, dass sich die *ersteren* durch *Gesten* ausdrücken, die *zweiten* durch *Attitüden*.

Nehmen wir als Beispiel zunächst die Bewegungen, die sich durch *Gesten* zum Ausdruck bringen. In beschwingter Stimmung, einem anregten Gefühlszustand, bleibt der Mensch nicht an einem Ort, er ist in Bewegung, redet mit Begeisterung; ein wütender Mensch gestiku-

4 Es handelt sich um große Bogenlampen, in denen das Licht mithilfe von glühenden Kohlestiften erzeugt wird, wodurch eine hohe Lichtintensität erreicht werden kann.

liert, macht ruckartige Bewegungen und spricht erregt und drohend. Der Ehrgeizige bewegt sich mit sicherem Schritt, sein Gemütszustand kennzeichnet sich dadurch, dass er immer wieder aufs Neue ansetzt, um nicht zu sagen, er erscheint als eine Folge von «Sprüngen» etc. ...

Bewegungen, die sich durch *Attitüden* ausdrücken: Der traurige Mensch bleibt still sitzen, ist schweigsam. Menschen in Angst haben eine nachdenkliche Haltung, ein gequältes Gesicht. Der Furchtsame ist zaghaft, der Träumer langsam, er irrt eher herum als dass er geht; der Empfindsame verliert sich in der Ekstase; hier erkennen wir die Attitüde, nicht die Geste etc. ...

Ob vom Vergnügen oder von der Notwendigkeit diktiert, vom physischen Bedürfnis oder von physiologischen Reaktionen oder auch von moralischen Gründen, alle diese Gesichtspunkte bestimmen die Bewegung noch bevor wir das reale Gefühl erkennen, das sie zum Ausdruck bringt.

Das läuft auf die Feststellung hinaus, dass Tanz und Pantomime im Zeichentrickfilm verschmelzen, weil sie so eng miteinander verbunden sind. Man kann sagen, dass jeder Tanz von «Herrn Donald Duck» auch eine richtige Pantomime ist. Erinnern Sie sich nur an das Spiel seiner Physiognomie und an das von Mickey Mouse! Überhaupt ist, im Allgemeinen gesprochen, die Pantomime die logische Folge des Tanzes.

Bei einem choreografierten Tanz bringt die Tänzerin oder der Tänzer mithilfe von Gesten, Schritten, Sprüngen und Pirouetten Worte zum Ausdruck, die nicht ausgesprochen werden dürfen, und äußert auf diese Weise Empfindungen und Gefühle, die sie oder er dem Publikum mitteilen will. Wenn die Vorstellung gelungen ist, «kommuniziert» der Zuschauer mit dem Tänzer und schwingt bei dessen Bewegungen mit. Diese Interpretation des Tänzers, die Simulation der Gedanken, ist nichts anderes als Pantomime. Klassischer Tanz und Charaktertanz finden eine Entsprechung in der Pantomime, während Tänze bei Bällen, wie Tango oder Samba, eher in den Bereich des reinen Tanzes gehören, wo die Pantomime nicht notwendig ist, um das Thema einer Schrittfolge zu erkennen. Hier hat die «Attitüde» einen wichtigeren Platz. Die Pantomime ist also grundlegend für alle Tänze im Zeichentrickfilm, im Ballett oder anderen komponierten Charakterchoreografien. Die Basis des gestalterischen Werts des Tanzes im Zeichentrick bildet die in den Dienst der kreativen Imagination gestellte Intelligenz:

Der Vogel braucht Intelligenz, um zu jeder Zeit die Bewegung seiner Flügel zu kontrollieren. Die Sprünge eines Eichhörnchens in einem Pinienwald sind permanente Improvisationen (Souriau 1889, 73).

Die Bewegungen müssen sich in spontaner Arbeit zerlegen und neu kombinieren, ähnlich wie bei Bildern, die herausgelöst und zu neuen Formen gruppiert werden. Sicher darf nicht vergessen werden, dass nicht jedes Bild die ganze Bewegung zur notwendigen Folge hat, die es hervorzurufen tendiert. Oft bleibt die Erschütterung, die es ausdrückt, gering oder zeigt sich nur an einer neuen Reihe von Bildern. Aber trotz dieser Vorbehalte können wir feststellen, dass der Organisation von Bildern eine parallele Organisation von Bewegungen entspricht, welche, wenn sie ausgeführt werden, die ersteren hervorrufen. Es gibt so eine wirklich schöpferische Vorstellungskraft der «choreografischen» Bewegung (Seailles 1883, 134).

Wollen wir noch klarer die Natur und die Rolle des Genies erfassen, das den Körper ergreift, ihn geschmeidig werden lässt und ihm eine besondere geistige Leichtigkeit verleiht? Was ist die Geschicklichkeit, was die Anmut, wenn nicht die Freiheit der Fantasie in der Bewegung? Zunächst bedarf es der Anstrengung und der Aufmerksamkeit, um nach den Gesetzen des Taktes die Figuren eines relativ einfachen Tanzes zu entwerfen. Wenn sich aber das Bewegungsgedächtnis mit Erfahrungen und Erinnerungen angereichert hat, dann ist der Körper nicht mehr schwer und plump. Er wirkt, als werde er von einem harmonischen und leichten Geiste wie der Musik erhoben und geführt. Der Tanz kann so zur Kunst werden, zu einer seltsamen Poesie. Es gibt körperliche Genies, die allen Improvisationen mit einer Fantasie folgen, die sie bis zur Erschöpfung antreibt (ibid., 138).

Folglich können wir hier schreiben: Es gibt *geniale Zeichnungen*, die allen Improvisationen mit einer Fantasie folgen, die sie bis zur Erschöpfung antreibt.

Dominante des Tanzes: Pantomime: THE THREE CABALLEROS.

Sechstes Siebtel: sinnliche *Qualia*: artikulierte Klänge.

Der Ausdruck könnte nicht treffender sein. Der von der Stimme der Tiere übertragene Text hat nicht den gleichen Klang und zielt nicht auf die gleiche Wirkung ab wie der von Menschen gesprochene. Die Bewegung des Mundes muss ungefähr mit den zur Aussprache der Wörter nötigen Bewegungen übereinstimmen und auch der Klang ist ausgesucht: Eine Bulldogge wird die tiefe Stimme eines Bauchredners übernehmen, zum Beispiel die von Edgar Bergen in FUN AND FANCY FREE (FRÖHLICH, FREI, SPASS DABEI, Disney, USA 1947). Mit anderen Worten: Alle Tonbereiche sind bestimmten Gruppen vorbehalten; die Töne werden unterschiedlich verteilt, in Beziehung zur Silhouette der Zeichnung und vor allem zum Charakter der Figuren. Generell zieht

man den Wörtern aber die Klänge vor.⁵ Die erstaunlichste der Kombinationen, der sogenannten «dubbings» (wenn man als «dubbing» die Tatsache bezeichnet, durch einen englischen Schauspieler einen französischen Monolog sprechen zu lassen, oder umgekehrt, handelt es sich genau darum auch bei Donald Duck, wenn er seine Eindrücke in seine eigentümliche «Sprache» übersetzt), bleibt für uns die Stimme von Donald, die immer noch neu und unerwartet erscheint und gleichzeitig relativ verständlich bleibt. Donald spricht in Entensprache, seine artikulierten Klänge bestehen lediglich aus mit Bedeutung aufgeladenem Gequake. Aber in Wirklichkeit handelt es sich um reine Prosodie: artikuliert Klänge des Zeichentrickfilms.⁶

Zweitens, Literatur und Poesie: Im Zeichentrickfilm tritt die Literatur sowohl vor als auch nach der Produktion auf. Um das Drehbuch auszuarbeiten, bedient sich der Autor einer stark bearbeiteten literarischen Vorlage. Dieser literarische Text ist aber auch in den Alben präsent, die zeitgleich mit dem Film publiziert werden und deren illustrierte Ausgaben offenbar eng mit der Filmproduktion korrespondieren. Die Literatur kommt also vor dem Film, durch den Text des Drehbuchs zum Einsatz, sowie danach, durch die Veröffentlichung der Alben.

Aber wo ist der Platz der Poesie? Zunächst im Inneren des Textes, aber auch und vor allem in den Leinwand-Kompositionen der Zeichner, Maler und Dekorateure. Die Empfindungsgabe eines Ästheten genießt die Poesie, die beim Aufblühen einer Orchidee aufscheint oder im grazilen Windhauch bei jedem Tanzschritt in einem Ballett exotischer Pflanzen sich entfaltet oder bei der Darstellung der «sposada» zu Weihnachten* oder dem Dahingleiten der Schwanenfamilie auf dem Wasser in *THE UGLY DUCKING* (DAS HÄSSLICHE ENTLEIN, Disney, USA 1939).

Reine Prosodie als Dominante: die Schreie des Arapapa in *THE THREE CABALLEROS*.

Literatur: *FUN AND FANCY FREE* (die Geschichte der Singenden Harfe).

Poesie als Dominante: *BAMBI* (Disney, USA 1942).

5 Oder aber den erklärenden Monolog des Sprechers, der mit den Bildern synchronisiert wird.

6 Man wird einwenden, dass es im Zeichentrickfilm einen Dialog gibt, wenn auch zu dreiviertel der Zeit gewolltmaßen unverständlich, da das Sprechen ja als Tierstimme zu interpretieren ist. Nein, es gibt stets reine Prosodie. Davon nehmen wir die Sprecher, die Erzählungen oder Gesänge in «Play-back» aus.

* [Anm. d. Übers.:] Die Autorin meint «Las Posadas», ein weihnachtliches Fest, das in Mexiko gefeiert wird und von dem in *THE THREE CABALLEROS* erzählt wird.

Wir kommen jetzt zum letzten Siebtel, das die musikalischen Klänge aufführt: harmonische, dissonante, hohe, tiefe, nachahmende oder klagende, beschwingte oder langsame, die zur ersten Ordnung gehören. Dramatische oder beschreibende Musik spielt im Zeichentrickfilm eine herausragende und unverzichtbare Rolle. Sie ist die Seele, die eine Atmosphäre erzeugt, welche dem Entstehen von auf die Figuren bezogenen Gefühlen zuträglich ist. Dank ihr werden die Zuschauer fast immer empfänglich. Während der gesamten Dauer eines Zeichentrickfilms nimmt die Musik sie mit, regt sie an oder ergreift sie, wenn es sich um dramatische Musik handelt. Oder sie beruhigt, begeistert, bezaubert sie im Fall beschreibender Musik, wie bei jener, die die brasilianischen oder die argentinischen Landschaften in *SALUDOS AMIGOS* oder *THE THREE CABALLEROS* begleitet. Es gibt auch Musik, die enttäuscht (aber von dieser wollen wir an dieser Stelle nicht sprechen).

Musikalische Dominante: *FANTASIA*.

Dramatische Musik: «*Une nuit sur le mont chauve*» («Die Nacht auf dem kahlen Berge») von Modest Mussorgsky.

Deskriptive Musik: «*L'Apprenti sorcier*» («Der Zauberlehrling») von Paul Dukas.

Nun sind wir am Ende unserer Rundreise durch das System der Schönen Künste angelangt, die angetreten wurde, um zu zeigen, dass der Zeichentrickfilm die einzige filmische Gattung ist, die sowohl die kleineren wie die größeren Künste in sich aufzunehmen vermag. Das System der Schönen Künste von Étienne Souriau wird damit vervollständigt und es entspricht unserer Vorstellung vom Zeichentrickfilm, der in manchen Fällen zur reinen Kunst führen kann und soll.

Das System der Schönen Künste stellt eine Ordnung der Sinneswahrnehmung dar, die von Linien der schöpferischen Kraft durchzogen wird. Die *Darstellung* als universelle Gegebenheit greift lärmend in die Tasten. Die Künste, die keuscher, subtiler, engelhafter und vielleicht schwächer sind, gleichen dies durch die Genauigkeit der Gestaltung aus, indem sie eben gerade das erreichen, was nötig ist etc. ... (Souriau 1947, 112).

«Was sie in jedem ihrer Werke darstellen, ist vielleicht nur das Modell einer Welt; aber gleichzeitig ist jedes der Modelle, wenn auch vielleicht in Miniatur, nicht weniger als ein Universum» (ibid., 113), aber ein Universum, das im Ganzen wie auch im Detail eingefasst ist in das System der Schönen Künste, das für uns das System des Zeichentrickfilms geworden ist.

In *La Correspondance des arts* stellt Souriau in seiner existentiellen Analyse des Kunstwerks für dieses a) eine physische, b) eine phänomenale, c) eine verdinglichte oder dinghafte, und d) eine transzendente Existenz fest. Wir wollen hier nicht wiederholen, was in dem Werk für die Kunst insgesamt hinlänglich definiert wurde. Wir möchten nur jeder Rubrik ihre kinematografische Entsprechung geben.

- a) *Die physische Existenz des Zeichentrickfilms.* Niemand wird deren Wahrhaftigkeit bezweifeln. Natürlich muss der Komponist (der Drehbuchautor), bevor das Werk auf dem Papier und dann auf Film existiert, das Sujet in sich reifen lassen; jede der Komponenten (Figuren oder Entitäten), die zunächst nur im embryonalen Zustand existieren, nehmen Form an bis plötzlich ihre Existenz mit einer physischen Körperlichkeit offensichtlich wird. Beispiel: Pablo, der Pinguin.*
- b) *Phänomenale Existenz.* Phänomen, nach dem Griechischen *phainomenon*: das, was erscheint; alles, was sich über die Sinneswahrnehmung manifestiert. Diese Mischung aus Realem, Imaginärem, Kunst, Sensationellem, Emotionalem, Rationalem und Irrationalem, wofür das Nebeneinander des Tänzers Donald Duck (der gezeichneten Ente) und der schönen Tänzerin Aurora Miranda (der wirklich gefilmten Darstellerin) in *THE THREE CABALLEROS* beispielhaft steht oder auch das von Edgar Bergen und Luana Patten mit den beiden Puppen Charlie McCarthy und Mortimer Snerd in der *Happy Valley*-Episode (in *FUN AND FANCY FREE*). Gibt es da nicht eine phänomenale Präsenz?
- c) *Verdinglichte oder dinghafte Existenz.* Wenn wir jene Passage aus der *Correspondance des arts* wieder lesen, können wir nicht umhin, automatisch eine Verbindung zur Fuge von Bach in *FANTASIA* herzustellen:

Hören wir (im Kino erlaubt Walt Disney uns zu sagen: hören und sehen wir) diese Fuge von Bach. Es gibt hier keine Darstellung von Ereignissen oder Dingen der wirklichen Welt. Dennoch belassen wir sie, wenn wir zuhören, nicht im Zustand eines reinen Spiels qualitativer Kombinationen. Wir unterziehen sie einer Reihe von mehr oder weniger fabulierenden Interpretationen, die Formen ins Spiel bringen, die unserem normalen System der Wahrnehmung realer Gegenstände entstammen. Das Auftreten des

* [Anm. d. Übers.:] Über Pablo, den Pinguin, gibt es in *THE THREE CABALLEROS* einen siebeneinhalb-minütigen Film (im Film), den Donald sich ansieht.

ersten Motivs des «Sujets», und kurze Zeit später des «Gegen-Sujets» sowie ihr Wechsel (es scheint als spielten sie Verstecken), ihre Abfolge, ihre im Stretto gebremste Verfolgungsjagd; ihr Anhalten und ihre finale Versöhnung im Schluss. Dieses kleine Drama, das sie in Dinge oder Figuren verwandelt, gehört durchaus zu einer Art darstellender Fabulierung. Ihr Schlüssel findet sich in einer Art interpretativer Korrespondenz der musikalischen Tatsache mit der Struktur der gewöhnlichen Welt praktischer Darstellung (Souriau 1947, 64).

- d) *Transzendente Existenz*. Kathedralen oder Kirchen sind nicht nur ein architektonisches Ensemble; Plotin sagte: «Die Architektur ist das, was vom Gebäude bleibt, wenn man die Steine wegnimmt». Ist es nicht genau diese mystische Ausstrahlung, die einem Gebäude seine transzendente Existenz gibt, die sich in einer ganz religiösen Atmosphäre entwickelt? Auch andere Kunstwerke erzeugen diesen Effekt des Überschreitens.

Es wäre sicher schwierig, die Ausstrahlung einer Kathedrale mit der eines Zeichentrickfilms zu vergleichen. Aber dennoch:

Die letzte Sequenz von *FANTASIA* ist aus zwei musikalischen Partituren komponiert, die so vollkommen unterschiedlich aufgebaut sind, dass sie sich in ihrem Geist perfekt ergänzen.⁷

Bei der ersten handelt es sich um «Die Nacht auf dem kahlen Berge» von Modest Mussorgsky, einem der größten russischen Komponisten. Die zweite ist das berühmte «Ave Maria» von Franz Schubert. Wir haben hier, transponiert auf die musikalische und die dramatische Ebene, *den Kampf zwischen dem Profanen und dem Heiligen*.

Wieviele Zuschauer konnten die beiden Partituren klar auseinanderhalten, die so innig vereint sind in der gleichen Idee? Lesen wir eher:

Night on bald Mountain and Ave Maria. It is night. A sleeping village nestles peacefully at the foot of a majestic mountain. But the mountain top, silhouetted against the sky, seems to possess some mysterious life. At first, the impression is only vaguely perceptible. Then it gradually becomes apparent that the outline of the peak is actually changing form, until it resembles the unfolding wings of some huge, bat like creature ...

⁷ Zitiert nach Dokumenten, die uns von M. Feignous, dem Direktor der Walt-Disney-Produktion in Paris zur Verfügung gestellt wurden.

In a gesture of defiant power wings outspread, the Devil reveals himself on the mountain top. He looks towards the village below. He stretches one arm above it and wherever the shadow of that clawed hand falls, weird many spectres rise.

Ghouls and imps, phantoms of wickedness, skeletons, evil apparitions, ghosts of vultures ... all rise from their resting places and fly to their master. He scoops them up. They do a mad, macabre dance amidst flames springing from the Devil's hand. He laughs gloatingly at the saturnalis.

Suddenly the unholy revelry stops. The first faint warning if the approaching dawn becomes noticeable.

It marks the end of the Devil's power and although he tries to prevent them, the spirits slink away to their hiding places.

Frustrated, the Devil slinks back into the mountain and as the sky brightens, the mountain top again presents its normal and majestic aspect.

To the thrilling contrast of the *Ave Maria* a pilgrimage, lighted by the glow of myriad candles, went its way through the forest. The forest itself seems like some vast cathedral. The very branches of the trees take on gothic forms as the light of the dawn filters through.

As the music rises to its triumphant finish, the sunrise defends the terrors of the night.

Erleben nicht diejenigen, die sich an diese wunderbare letzte Szene von FANTASIA erinnern, hier ein Kunstwerk, bei dem man «Ausstrahlung und Überschreitung» empfindet?

Aus dem Französischen von Guido Kirsten

Literatur

Seailles, Gabriel (1883) *Essai sur le génie dans l'art*. Paris: Félix Alcan.

Souriau, Étienne (1947) *La Correspondance des arts. Éléments d'esthétique comparée*. Paris: Flammarion.

Souriau, Paul (1889) *L'Esthétique du mouvement*. Paris: Félix Alcan.