

Florian Mundhenke

Andreas Friedrich (Hg.): Filmgenres: Animationsfilm 2008

<https://doi.org/10.17192/ep2008.2.735>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mundhenke, Florian: Andreas Friedrich (Hg.): Filmgenres: Animationsfilm. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 25 (2008), Nr. 2, S. 188–190. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2008.2.735>.

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.

Andreas Friedrich (Hg.): Filmgenres: Animationsfilm

Stuttgart: Reclam 2007, 371 S., ISBN 978-3-15-018405-9, € 8,40

In der nunmehr bereits etablierten Reihe über Filmgenres im Reclam Verlag erschien zuletzt ein Band über den Animationsfilm, dessen Einordnung in diese Zusammenstellung zunächst etwas stutzig macht. Zu Recht heißt es auf dem Buchumschlag jeder Publikation in der Reihe: „Kino als Unterhaltungsmedium versorgt das Publikum mit festen Formaten: den Genres. Beim Genrekino wissen die Zuschauer, woran sie sind.“ Das gilt sicherlich für den Western oder den Horrorfilm, aber ist nicht die einzige Gemeinsamkeit aller Animationsfilme ihre Entstehung aus dem Zeichenstift? Haben Disneys farbenfroher Musikreigen *Fantasia* (1940) und der düstere japanische Anime-Klassiker *Akira* (1987) nicht ganz andere inhaltliche Zielsetzungen, beziehen sich auf unterschiedliche Gestaltungspraxen und wenden sich letztlich auch an ein anderes Publikum? Der Herausgeber Andreas Friedrich zerstreut diese Bedenken aber in seinem gelungen strukturierten Vorwort. Er spricht davon, dass es gerade die kreative Freiheit des ‚Neue-Welten-Erschaffens‘ sei, die den Animationsfilm präge und zum Genre eigne: „Unmöglich ist nur, was sich nicht denken bzw. nicht zeichnen, modellieren oder im Computer berechnen lässt.“ (S.11) Der Regisseur bestimmt damit nicht mehr nur Figuren, Umstände und Räume in einer bestimmten Sequenz, sondern er kann von Einzelbild zu Einzelbild neu entscheiden, in welche Richtung sich das Gesamtkonstrukt entwickeln soll: „Was immer sich zwischen zwei Frames ereignet, bestimmt allein der Wille des Animators, es unterliegt keinerlei Gesetzen oder Konventionen. Es ist dieser nahezu grenzenlose gestalterische Freiraum des künstlerischen Zugriffs auf jedes einzelne Bild zur Darstellung von Bewegung [...] der das heterogene Bild des Animationsfilms definiert und es zum Genre qualifiziert.“ (S.12) Strebt der Realfilm also zumeist nach einer möglichst anschaulichen und glaubwürdigen Wiedergabe von Realitätsausschnitten, ihrer Motivationen und Charaktere, so gilt für den Animationsfilm eine ausgeprägte Eigenständigkeit der Mittel und Gestaltungsweisen: „Animation imitier[t] nicht, sie übertreib[t]. Man könnte auch sagen, sie interpretiert und bereichert die Wirklichkeit. Dieser Mehrwert, den der Animationsfilm gegenüber der Realität schafft, ist einer seiner zentralen Wesenszüge.“ (S.20)

Behandelt werden in dem Band sowohl klassische Trickfilme (Zeichentrick, Puppentrick, Silhouettenfilm, Legetrick, Objekttrick), als auch neuere Formen wie Computeranimation und Rotoscoping (digitales Übermalen von Realfilmsequenzen). Der Einseitigkeit des in der Publikumsvorstellung bekannten Animationsfilms der Disney'schen Prägung – welcher „den abendfüllenden Animationsfilm geradezu [...] monopolisierte“ (S.13) – setzt die Filmzusammenstellung eine bewusste Vielseitigkeit der Formen, Materialien und Herangehensweisen entgegen. Gerade im Kurzfilm komme die Bandbreite animatorischer Möglichkeiten zum Vorschein: „Auf den weltweiten Festivals findet auch der experimentelle Animationsfilm seine verdiente Anerkennung. Er verweigert sich oft ganz denjenigen Faktoren, denen im Mainstream-Kino die größte Aufmerksamkeit gilt: einer linearen Geschichte, der Charakteranimation und natürlich der ‚illusion of life‘.“ (S.15) Deshalb wird in dem Band die gewohnte Aufmachung der Reihe durchbrochen, indem neben der Diskussion abendfüllender Spielfilme auch Kapitel über Kurzfilmbewegungen, Animationspraxen bestimmter Epochen oder Animationsserien im Fernsehen Einzug gehalten haben. Gerade diese chronologische Entwicklungslinie, die von Pionieren über frühe Hollywood-Kurzfilme bis hin zu Experimenten der 60er Jahre und Trickfilmen der DEFA reicht, lässt die Evolution der Formen und Praxen deutlich werden. Dabei fällt auf, wie homogen dieser Bogen gespannt wird, was bei einer Beteiligung von 18 Autoren eine bemerkenswerte Leistung des Herausgebers ist. Es werden auch immer wieder Themen und Anschlussmomente früherer Diskussionen aufgegriffen und in einem anderen Kontext erneut perspektiviert; so finden beispielsweise auch der tschechische Animationsfilm oder die Manga-Verfilmungen aus Japan eingehend Erläuterung und Untersuchung. Die Auswahl der Filme beschränkt sich dabei auf Klassiker, die von Lotte Reinigers Scherenschnitt-Meisterwerk *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) über Disneys *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (1937) und *Animal Farm* (1954) bis zu *Yellow Submarine* (1968), *Der wilde Planet* (1973) und schließlich *Das große Rennen von Belleville* (2003) reichen. Dabei wird deutlich, dass der Animationsfilm auch im Bewusstsein des Publikums allmählich aus seinem (vermeintlich) infantilen Nischendasein im Kinderkino heraus erwachsen geworden ist, sich durchaus subversiv (*Fritz the Cat*, 1972), zivilisationskritisch (*Wenn der Wind weht*, 1986) oder politisch inkorrekt (*Mutant Aliens*, 2001) geben darf. Einzig kritisch anzumerken ist hier die Aufnahme zahlreicher Fortsetzungen wie *Ghost in the Shell 2* (2004), *Shrek 2* (2004) oder *Ice Age 2* (2006), die keine neuen Ansätze liefern können; dies gilt auch für die Spielfilmversionen von TV-Programmen (*South Park – Der Film*, *Käpt'n Blaubär – Der Film*, beide 1999), deren Charme und Potenzial im 90-Minuten-Format auf der großen Leinwand zumeist verloren gegangen ist.

Ansonsten aber macht der Band deutlich, dass es nicht nur eine große Bandbreite von Animationsfilmen und -weisen gibt, sondern dass hier auch eine Gruppe junger Wissenschaftler, die sich diesem Trend verschrieben haben, ihr eigenes Manifest verfasste. Neben Friedrich kommen der *Simpsons*-Spezialist Andreas

Rauscher (Hg. von *Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft*, Marburg 2002) und der Disney-Forscher Andreas Platthaus (*Von Mann und Maus. Die Welt des Walt Disney*, Berlin 2001) zu Wort. Insgesamt stellt der Band eine empfehlenswerte Anschaffung für Trickfilminteressierte dar und bereichert die Reihe Filmgenres um einen wichtigen Markstein.

Florian Mundhenke (Marburg)