

Ole Frahm

Ray Pointer: The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7922>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Frahm, Ole: Ray Pointer: The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7922>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Ray Pointer: The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer

Jefferson: McFarland 2017, 303 S., ISBN 9781476663678, EUR 48,–

Um es gleich vorweg zu sagen: Das Buch genügt keineswegs wissenschaftlichen Ansprüchen. Das verwundert wenig bei einem Autor, dessen Qualifikation und Expertise vor allem aus der Praxis als Zeichentrickfilmer herrührt. Ray Pointer, der bereits für Fernsehserien wie *Sonic the Hedgehog* (1993-1994) arbeitete, schreibt in der Einleitung von dem Moment, als er einmal Filmanimator Max Fleischer die Hand geben durfte (vgl. S.5). Doch bildet diese persönliche Erfahrung keineswegs das Leitmotiv des Buchs – vielmehr argumentiert Pointer von der Feststellung aus, dass Fleischers Arbeit in den letzten Jahren wiederentdeckt worden sei und doch immer noch im Schatten Walt Disneys stünde (vgl. S.3). Aber der populärwissenschaftliche Ansatz des Buchs ist sicher auch ein Symptom dafür, dass die Aufarbeitung der Geschichte des Animationsfilms wesentlich vom Enthusiasmus einzelner abhängt – die bis dato einzige Monografie zu Max Fleischer ist von dessen Sohn Richard geschrieben (vgl. *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*. Lexington: University Press of Kentucky, 2011).

Pointer präsentiert in *The Art and Inventions of Max Fleischer* technikgeschichtliches und über viele Jahre gesammeltes Material, das sich auch auf Gespräche mit Angestellten der Fleischer Studios und deren Angehörigen

stützt. Was zunächst wie eine Biografie eines einzelnen Künstlers daherkommt, kann also nicht lange verbergen, dass der Animationsfilm von Kollektiven und einer intensiven Zusammenarbeit lebt. Leider versäumt es Pointer, die methodischen Implikationen dieser Feststellung für seine Geschichte der Fleischer Studios fruchtbar zu machen. Zwar darf Fleischer, aufgrund seiner Kombination zeichnerischen Talents und technischen Interesses als Motor der Entwicklung gelten, in der aus einem Familienunternehmen eines der größten amerikanischen Trickfilmstudios der 1930er Jahre heranwuchs, doch schon im ersten Kapitel erinnert Pointer an den Anteil, den Max' Brüder und weitere Kollaborateure an dieser Etablierung hatten. Nachdem Pointer den Fokus auf Fleischers erste Lebensjahre und seine, leider mit nur wenigen Beispielen illustrierte Karriere als Comiczeichner bei *The Brooklyn Eagle* legt, weitet sich der Blick auf die mit seinem Leben verbundene Entwicklung des Trickfilms und seiner Erfindungen. Der Band zeigt, dass die Erstellung von Zeichentrickfilmen nicht nur ein komplexer, sondern vor allem auch ein technischer Prozess war (vgl. S.44f.).

Die Fleischer-Brüder hatten, wie ihr Vertriebspartner Paramount bemängelte, nie eine Mickey Mouse entwickelt, die ab 1928 den Maßstab setzte. Und

auch wenn sie mit Popeye eine sehr populäre Comicfigur animierten und international popularisierten, blieb als hauseigene Erfindung mit den entsprechenden Lizenz-Einnahmen nur Betty Boop, die in ihrem Äußeren und in ihrer Stimme der Sängerin Helen Kane nachgebildet war (vgl. S.90). Um die Gagen der Sängerin zu sparen, immerhin 100.000 Dollar pro Film, kam für Paramount die beliebte Zeichentrickfigur mit Kosten von 5.000 Dollar gerade recht. Das führte 1932 zu einem ausgesprochen komischen Rechtsstreit, in dem Kane klagte, Betty sei eine Kopie – nicht zuletzt sagte sie ständig ‚boop-boop-a-doop‘ und wurde von Kane-Imitatorinnen synchronisiert: „This silly semantics argument became a source of uproaring laughter for the courtroom with attorneys arguing the differences between a ‚boop-oopy-doop‘ and a ‚poop-poopy-doop‘, as well as the difference between ‚boop-poop‘ and ‚poo-poop‘“ (S.99). Schließlich konnten Fleischers Anwälte eine Aufnahme von Esther Jones auftreiben, die schon 1925 die strittigen Phrasen gesungen hatte,

während Kane diese erst 1928 in ihre Lieder integrierte – ein gutes Beispiel dafür, wie Plagiat und Aneignung im Bereich von Zeichentrickfilm (und übrigens auch Comics) funktionierte und wie die Materialität des Signifikanten sogar gerichtliche Bedeutung gewann. Auch wenn Pointer hier keinen Nachweis im Archiv angibt, nennt er Daten und Urteile und zeigt eine wunderbare Karikatur des Verfahrens aus seiner eigenen Sammlung (vgl. S.102).

Pointer fügt aus vielen Zeitungen Artikel über die zahlreichen Filme der Fleischer-Brüder ein, unterbricht seine Darstellung immer wieder durch Kurzbiografien von Angestellten und liefert so neben den zahlreichen Abbildungen viel Material, wodurch gleichzeitig die zahlreichen Lücken in dieser Geschichte sichtbar werden. Wie bei einem solchen Ansatz absehbar, lässt Pointers Diskussion der Ästhetik der Fleischer-Filme sowie ihrer kulturhistorischen Bedeutung noch viel Arbeit für weitere Forschung übrig.

Ole Frahm (Frankfurt am Main)