media/rep/
Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Andrea Polywka

Mary E. Lescher: The Disney Animation Renaissance: Behind the Glass at the Florida Studio

2025

https://doi.org/10.25969/mediarep/23635

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Polywka, Andrea: Mary E. Lescher: The Disney Animation Renaissance: Behind the Glass at the Florida Studio. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 1, S. 91–92. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/23635.

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

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Mary E. Lescher: The Disney Animation Renaissance: Behind the Glass at the Florida Studio

Champaign: University of Illinois Press 2023, 266 S., ISBN 9780252053825, USD 29,95

Die drei Grundpfeiler ‚Entertainment, Education, Promotion' kennzeichnen ein relativ unbekannt gebliebenes Disney-Animationsfilmstudio im beschaulichen Florida, welches von Mary E. Lescher in ihrer Publikation *The Disney Animation Renaissance: Behind the Glass at the Florida Studio* untersucht wird (vgl. S.31). Die Autorin unternimmt mit den Leser:innen eine Exkursion durch den Aufstieg und Niedergang einer anfänglich als Themenparkattraktion konzipierten Einrichtung. Die Einbettung des Studios in den historischen und ökonomischen Kontext des Disney-Imperiums scheint auf den ersten Blick lediglich für ein Nischenpublikum von Interesse zu sein. Eine nähergehende Betrachtung zeigt jedoch, dass sich ein zweiter Blick durchaus lohnt. Die detaillierte Betrachtung des Mikrokosmos erlaubt einen Einblick in die Arbeitsweise eines Disney-Studios, welches von einer Attraktion zur Filmproduktionsstätte avancierte. Im Rahmen ihrer Untersuchung zieht sie Bilanz der insgesamt 26-jährigen Existenz des Studios und der dort produzierten Kurzfilme, wie *The Prince and the Pauper* (1990), sowie Langfilmproduktionen, wie zum Beispiel *Mulan* (1998) und *Lilo & Stitch* (2002). In diesem Zuge vermittelt Lescher eine persönliche, jedoch auch kritische Betrachtung der Disney-Strategien, Marktlogiken und Produkte.

Im ersten Kapitel lernen die Leser:innen die Konzipierung der Themenparkattraktion aus der Besucher:innenperspektive kennen – genauer gesagt die Ausstellung der *Magic of Disney Animation*-Attraktion. Grundrisse und detaillierte Schilderungen der Studioeinrichtung zeigen auf, wie die Raumabfolgen und vorgegebenen Gehrichtungen logisch aufgebaut waren und wie sie das Besuchserlebnis beeinflussten. Die ‚Studio/Attraktion', wie Lescher sie bezeichnet, erhielt erst sukzessiv Aufträge für größere Langfilmproduktionen. Das „technological spectacle" nach Scott Bukatmans *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century* (Durham: Duke UP, 2003, S.2), erwies sich laut Lescher als gewinnbringende Investition und gleichzeitig ‚voyeuristisches Unterfangen' (vgl. S.33). Zum Leidwesen der angestellten Animator:innen wurde der Erfolg auf deren Rücken ausgetragen – stets den Blicken und dem Klopfen der Besucher:innen ausgeliefert, die sie in der „Fishbowl" (S.38) genau beobachteten und deren menschliche Existenz anzweifelten (S.75f.). Die Vorteile dieser idealisierten Welt

zeigten jedoch, dass die „Disney-ification“ (S.18) auch vor dem Arbeitsleben und der ungenauen Trennung zu privaten Bereichen keinen Halt machte, gewisse Privilegien wurden den Mitarbeiter:innen letzten Endes gewährt. Lescher beschreibt im Folgenden den Beginn der titelgebenden ‚Disney Renaissance‘ von 1989 bis 1999 und informiert detailreich über die Zusammenarbeit der Studios in Kalifornien und Florida. Lescher zeigt auf, dass dabei der Einsatz von CAPS, dem eigens von der Disney Company entwickelten ‚Computer Animation Production System‘, eine herausragende Rolle spielte: Die Vernetzung von Hard- und Software, Workstations und Servern erlaubte es mimetisch den Look von analoger Cel Animation in digitale Animationsprozesse zu übertragen und gleichzeitig den Raum für visuelle Gestaltungsmöglichkeiten zu erweitern (vgl. S.61f.). Dies wird anhand von Fallstudien zu *Mulan*, *Lilo & Stitch* (vgl. S.118-147) und weiteren Filmen behandelt, welche das Florida Studio eigenständig produzierte. Der historische Aufriss wird durch ein Glossar mit essenziellen Begriffen aus der Animationsfilmproduktion und -branche abgerundet (vgl. S.217-229).

Der leicht repetitive Wortlaut vermag den allgemein positiven Eindruck, den dieser Band hinterlässt, nicht zu schwächen. Obgleich Lescher als Teil des Disney-Establishments zu betrachten ist und ihre Aussagen einer vorgegebenen Meinung unterliegen, finden sich dennoch kritische Punkte zum Unternehmen sowie zu den Arbeitsbedingungen der Animator:innen wieder. Insgesamt bietet ihr Werk eine solide Grundlage in der Reihe von Autorinnen wie Esther Leslie (*Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. London/New York: Verso, 2002), Mindy Johnson (*Ink and Paint: The Women of Walt Disney's Animation*. New York: Disney Editions, 2017), Hannah Frank (*Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Oakland: University of California Press, 2019) und Vanessa R. Schwartz (*Jet Age Aesthetic: The Glamour of Media in Motion*. New Haven/London: Yale UP, 2020) für weitere Forschungsarbeiten zum Disney-Kanon. Von daher ist diese Publikation aus zwei Gründen von Interesse: Erstens werden nicht primär naheliegende Themen und Aspekte rund um das Disney-Monopol thematisiert, sondern ebenso der Zeitpunkt der Wende von analoger zu digitaler Animation illustriert und damit die historische Relevanz für den Animationsfilm hervorgehoben. Und zweitens erfolgt die Untersuchung aus der Perspektive einer Animatorin, die über Kenntnisse und Umstände des Berufsalltags in dem benannten Filmstudio verfügte und aus eigenem Erleben schildern konnte.

Andrea Polywka (Marburg)