



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Die Einflüsse der europäischen Kunst auf
Disneys Zeichentrickfilme“

Anna Höllbacher

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Uni.-Prof. Dr. Christian Schulte

Inhaltsverzeichnis

Danksagung.....	2
Vorwort.....	3
Einleitung.....	5
Europäische Einflüsse auf Disneys erste abendfüllende	
Zeichentrickfilme bis 1941.....	6
Snow White and the Seven Dwarfs.....	6
Fantasia	14
Bambi.....	32
Disneys Trickfilme zwischen 1950 und 1967 - eine Rückkehr zu den	
europäischen Wurzeln.....	36
Cinderella.....	36
Alice in Wonderland	41
Sleeping Beauty	44
The Jungle Book	47
Destino - Der surrealistische Einfluss.....	50
Destinos Inhalt	59
Destino im Vergleich zwischen der alten Idee und dem neuen Film	65
Zusammenfassung.....	79
Abstract.....	79
Literaturverzeichnis	80
Internetseiten	82
Filmografie.....	84

Danksagung

Auf dem Weg zur Diplomarbeit haben mir nach und nach viele wichtige Menschen geholfen.

Besonderen Dank richte ich an meinen Freund, der mir geholfen hat, das Thema zu fixieren. Meine Schwester, meine Eltern und viele gute FreundInnen haben mich unterstützt.

Danke für alles!

Vorwort

Der Name Walt Disney steht für eine der größten Produktionsfirmen der Filmindustrie. Doch verbirgt sich dahinter viel mehr als ein großes Unternehmen, nämlich der bis heute bekannteste Zeichentrickfilmproduzent weltweit. In den 1930er Jahren begann die beeindruckende Karriere des US-Amerikaners, der schon damals ein Massenpublikum in seinen Bann zog. Aber wo liegen eigentlich die Wurzeln für all die phantasievollen Ideen zu den zahlreichen Zeichentrickfilmen?

Allein durch die Titel der meisten Disneyproduktionen –*Schneewittchen*, *Dornröschen*, *Aschenputtel* – wird sofort klar, dass es sich um Märchen handelt, die aus der alten Welt (Europa) in die neue Welt (Amerika) mitgenommen wurden. Walt Disneys Filmwerk wird bis zu seinem Tod von europäischen Märchen und Erzählungen beherrscht. Der europäische Einfluss erstreckt sich allerdings nicht nur über die Filminhalte, sondern ebenfalls über stilistische Zeichen- und Malelemente verschiedener Epochen der bildenen Kunst.

Doch welche europäischen Einflüsse haben besonders auf Disneys Zeichentrickfilmproduktionen gewirkt?

Um diese Frage zu beantworten habe ich mich nach dem Besuch der Ausstellung: „Die wunderbare Welt des Walt Disney“ in der Hypo-Kunsthalle in München mit ausgewählten Filmen Walt Disneys aus dem Zeitraum von 1937 bis 1967 beschäftigt.

Es stellt sich für mich heraus, dass vor allem europäische Märchen, Kinderbücher, Kinderbuchillustrationen der 1920er und 1930er Jahre, Grafiken, Illustrationen und Malereien vor allem der Romantik und teilweise des Biedermeier, sowie der Charakter der Femme Fatale Walt Disneys Filmwerk stark beeinflussen.

Die Auswahlkriterien der untersuchten Filme beruhen einerseits auf der Herkunft der literarischen Vorlagen für die Filminhalte und andererseits auf persönlichem Interesse. Märchen wie *Cinderella* oder Geschichten wie *Bambi* bieten sich im Gegensatz zu *Dumbo* an, da sie aus Europa

stammen und von Europäern geschrieben wurden, hingegen *Dumbo* aber eine amerikanische Kindergeschichte ist.

Ein Interview mit dem Journalisten Daniel Kothenschulte brachte mir Informationen, speziell zu dem Thema *Destino*.

Diesem außergewöhnlichen Werk Disneys kommt im Zuge meiner Betrachtungen besondere Bedeutung zu und zeigt beispielhaft die Kooperation, die Disney immer wieder mit namhaften europäischen Künstlern einging.

Einleitung

Der Trickfilm oder auch Zeichentrickfilm ist ein eigenes Filmgenre.

Trickfilme, beziehungsweise Zeichentrickfilme, sind von Hand gezeichnete Filme. Die Bilder werden entworfen und auf Zelluloidfolie übertragen. Um Tiefenwirkung zu erzeugen, legt man mehrere bemalte Folien übereinander. Gefilmt werden diese mit einer sogenannten Multiplankamera. Die Folienschichten können auf einzelnen Ebenen übereinander gelegt werden. Der Fokus der Linse liegt auf dem wichtigsten Objekt des zu filmenden Bildes. In den Disneystudios wurde schon in den 1930er Jahren mit dieser Technik gearbeitet. Starre Bilder wurden somit in Bewegung versetzt.

Die kreative Gestaltung und Umsetzung dieser Bilder geschah in den einzelnen Abteilungen der Disneystudios.

Es gab „Animation Directors“ - sie entwarfen die ersten Bilder zu jedem neuen Filmprojekt, oft auch Storyboards und überwachten die Arbeit der „Animators“. Die Animators zeichneten nach den Entwürfen der Animation Directors die einzelnen Bilder, die im fertigen Film zu sehen sind.

Bis ein Film seine finale Fassung erlangte, durchlief er viele Schritte. Zunächst wurde die ausgewählte Geschichte im Story Department überarbeitet und für die Trickfilmproduktion umgeschrieben. Um die niedergeschriebenen Ideen zu visualisieren wurde das Storyboard erfunden. Auf einer großen Pinwand werden einzelne Skizzen der aufeinander folgenden Szenen zusammen mit Textfragmenten angebracht. Zu sehen sind der geplante Handlungsverlauf und die agierenden Figuren. Diese ersten Skizzen sollen Anregungen für spätere Animationen sein.

Die Figuren zu jedem Filmprojekt wurden auch zu Walt Disneys Zeiten eigens entwickelt und charakterisiert. An wichtigen Figuren, etwa Hauptfiguren, arbeiteten mehrere Personen gleichzeitig. Probleme ergaben sich, wenn lange Zeitabstände zwischen den Produktionsabschnitten lagen. Oft wusste man nach mehreren Monaten oder sogar Jahren Pause nicht mehr, wie manche Wesenszüge einer

Figur gemeint waren und die Figur musste komplett neu überarbeitet werden.

Im ersten Augenblick bemerken die Zuschauer nicht wie viele unterschiedliche, europäische Einflüsse auf die Zeichentrickfilme der Disneystudios gewirkt haben. Die stärksten Einflüsse stammen aus der europäischen Literatur und der Grafik, so wie der Malerei.

Zu Walt Disneys Lebzeiten arbeiteten immer wieder Europäer als Art Directors oder Animatoren im Studio. Sie brachten viel Wissen über europäische Künstler und Stile mit und prägten dadurch nachhaltig den europäischen Einfluss auf die Disneystudios.

Europäische Einflüsse auf Disneys erste abendfüllende Zeichentrickfilme bis 1941

Snow White and the Seven Dwarfs

Die wichtigsten europäischen Einflüsse auf *Snow White and the Seven Dwarfs* (Schneewittchen) kamen von den europäischen Märchen der deutschsprachigen Gebrüder Grimm und des Franzosen Charles Perrault, der Landschaftsmalerei der Romantik und der extravaganten Frauenfigur der Femme Fatale.

Das Disneystudio schuf 1937 den ersten abendfüllenden Trickfilm und entwickelte damit ein neues Filmgenre.

Kurzfilme wurden von den großen amerikanischen Studios wie etwa MGM und Paramount in den 30er Jahren allmählich aus dem Kinoprogramm verdrängt. Es war modern geworden an einem Abend zwei lange Spielfilme zu zeigen, sogenannte Double Features. Ideen für einen solchen abendfüllenden Trickfilm gab es im Disneystudio genug.

Man überlegte beispielsweise, *Alice's Adventures in Wonderland* von Lewis Carroll dafür heranzuziehen. Aber die Idee wurde wieder fallen gelassen.

Den Film *Snow White* hatte Walt Disney bereits 1916 in Kansas City gesehen.¹ Nach einer Europareise 1935 kam er mit vielen Märchen aus Deutschland zurück, darunter auch Bände der Gebrüder Grimm mit Illustrationen der deutschen Romantikmaler Ludwig Richter und Moritz von Schwind.²

Im Studio adaptierte man die alten europäischen Märchen für ein junges amerikanisches Publikum der 1930er Jahre. Nur manche dunklen, gruseligen Wälder oder böartigen Hexen, wie bei *Schneewittchen*, erinnern noch ein wenig an die Grausamkeit mancher Geschichten.

Aus dem bei Grimm siebenjährigen Kind Schneewittchen wurde ein 14 Jahre alter weiblicher Teenager. Die Figur Schneewittchen ähnelt mehr einer jungen, resoluten, amerikanischen Frau, als einem verlorenen, schüchternen Mädchen.

Walt Disney sah es angeblich als Mangel an, die Feinheiten von menschlichen Bewegungen im Zeichentrickfilm nicht so original umsetzen zu können wie im Spielfilm. Schneewittchens scheinbar unbeholfene Art, macht sie aber erst richtig liebenswürdig. Um den Zeichnern die Animationsarbeit zu erleichtern und ihnen die realen Bewegungen eines vierzehnjährigen Mädchens näher zu bringen, wurden alle Szenen mit Schneewittchen zunächst in Spielfilmformat gedreht. Marjorie Belcher, die Tochter eines Tanzschulbesitzers, mimte für die Rotoskopie³ Schneewittchen. Sie erinnerte sich später, dass sie eine helmartige Kopfbedeckung trug.⁴ Ihr Kopf sollte besonders groß wirken, da der Kopf in den Proportionen für Schneewittchen größer sein sollte als der eines jugendlichen Mädchens. Sie musste besonders niedlich wirken und dem Kindchenschema entsprechen. Dafür braucht man einen großen runden

¹ Vgl. Barrier (2008), S. 101f.

² Vgl. Allan (1999), S. 31f.

³ Bei Rotoskopie werden Szenen mit realen Darstellern und Gegenständen aufgenommen um dann in Einzelbildern auf eine Glasplatte projiziert zu werden. Der Animator kann jedes Einzelbild abmalen und so den genauen Bewegungsablauf wiedergeben. Rotoskopie wurde erstmals von Max Fleischer bei seinen *Out of the Inkwell* Serien eingesetzt. Vgl. Grunder, Anja: Rotoskopie. In: Blu-ray-Disc. <http://www.bluray-disc.de/lexikon/rotooskopie> Stand: 18.08.2009

⁴ Vgl. Barrier (2008), S. 120.

Kopf mit großen runden Augen, eine kleine Nase und einen kleinen runden Mund ähnlich einem Babygesicht. Disneys Schneewittchen entspricht genau diesem Kindchenschema, das in Menschen Zuneigung und Sympathie hervorruft.

In der Grimmschen Version verübt die böse Königin insgesamt drei Anschläge gegen Schneewittchen. Disney hat die zwei Versuche, sie mit einem Kamm zu vergiften und mit einem Mieder zu ersticken, gestrichen. Nur der vergiftete Apfel bleibt ihr im Hals stecken. Die Königin in der Erzählung von 1819 verlangt vom Jäger auch nicht Schneewittchens Herz, sondern ihre Lunge und ihre Leber.⁵ Am Schluss des Märchens muss sich die Königin in Schuhen voll glühender Kohlen zu Tode tanzen. In Disneys Version stürzt sie in einen tiefen Abgrund.

Die Idee, dass die Tiere des Waldes zu Schneewittchens Freunden werden, stammt aus einem Broadway Stück von 1912, einer Schneewittchenfassung des deutschen Regisseurs und Schauspielers Karl August Görner. Der amerikanische Produzent und Autor Winthrop Ames schuf eine Neufassung von Görners Stück und füllte es mit Einflüssen aus dem englischen Pantomimetheater und den Geschichten von *Aschenputtel* und *Peter Pan*.⁶

Es gab im Disneystudio die Idee den Prinz in einer spektakulären Szene von der bösen Königin gefangenzunehmen und später mit Hilfe von Vögeln zu retten. Die Szene kommt in *Snow White and the Seven Dwarfs* nicht vor, dafür erscheint sie über 20 Jahre später in *Sleeping Beauty*.⁷

Aus dem tragischen Märchen wurde durch Disneys Adaption eine heitere Geschichte mit beschwingter Operettenmusik. Ein geschickter Schachzug das Publikum mit farbenfrohen Bildern aufheitern zu wollen, nachdem es vom ersten Weltkrieg und der großen Depression der 1920er Jahre gebeutelt worden war. Außerdem war Operettenmusik als Filmmusik in den 1930er Jahren sehr beliebt. Schneewittchen findet das Häuschen der sieben Zwerge in einer heillosen Unordnung und dreckig vor. Bei den Gebrüdern Grimm ist das Gegenteil der Fall, dort ist ihre Hütte sauber und sehr ordentlich, schon fast penibel hergerichtet und das Essen steht

⁵ Vgl. Grimm, Jacob und Wilhelm (2007), S. 328.

⁶ Vgl. Allan (1999), S. 38.

⁷ Vgl. Ebda: S. 39.

bereits auf dem Tisch. Im Film beginnt sie mit dem Hausputz und singt dabei. Die Arbeit scheint ihr Freude zu machen, sie ist eine gute Hausfrau und stellt das ideale Frauenbild der 1930er Jahre dar – das Haus rein halten, Essen kochen und brav zu Hause bleiben.

Als man in den Disneystudios mit der Arbeit an *Schneewittchen* begann, entwickelten ausschließlich männliche Dramaturgen und Animatoren die Figur der verstoßenen Prinzessin. Durch die Figur des einerseits starken, selbstbewussten sowie zarten, schönen und andererseits pflichtbewussten, mütterlichen und untertänigen Schneewittchens, gestalteten Walt Disney und seine Mitarbeiter eine scheinbar ideale Frau, nach ihren Vorstellungen von einem idealen Frauenbild.

Schneewittchens Zuflucht, die einsame Hütte der Zwerge im tiefen Wald, erinnert an eine entlegene Jagdhütte, die klein, beschaulich und romantisiert dargestellt wird. Diese harmonischen Filmbilder können mit Werken des Romantikmalers Ludwig Richter verglichen werden. Richter malte und illustrierte naturgetreue Schauplätze im Sinne der Romantik in der bildenden Kunst.

Ein Schauplatz aus dem Zeichentrickfilm, der den Vorstellungen romantischer Malereien entspricht, ist unter anderem der Brunnen vor dem Schloss. Er steht an einem freien Platz und ist von Blumenranken bewachsen. Dieses Bild wirkt lieblich und verträumt ähnlich der Zwergenhütte im Wald. Der Ort strahlt Geborgenheit aus und hat durch die Rosenranken, die den Brunnen empor wachsen, etwas Märchenhaftes. Das Liebliche, die Geborgenheit verbunden mit dem Gefühl zu Hause zu sein und das Märchenhafte sind Attribute der romantischen Epoche.

Nicht nur Schauplätze und Hintergrundbilder wurden durch Gemälde und Drucke europäischer Künstler beeinflusst, auch für die Figuren in den Disneyzeichentrickfilmproduktionen zog man zeitgenössische, sowie archivierte Malereien und Illustrationen zu Rate. Eine Illustration der niederländischen Malerin Rie Cramer zu einer dänischen Ausgabe von *Schneewittchen* (*Sneeuwwitje*) lag in der Bibliothek der Disneystudios auf. Es zeigt ein junges, zerbrechliches Mädchen mit langen schwarzen

Haaren und einen engelsgleichen Jüngling. Um das Paar tanzen die sieben Zwerge mit roten Zipfelmützen.

Disneys Figur für Snow White ist auch von Shirley Temple, einem jungen Hollywoodstar der 1930er Jahre, übernommen worden. Das kleine Mädchen schaffte es in seinen Rollen die kindliche Unschuld mit Sexappeal zu verbinden und so ein unwiderstehliches Auftreten zu haben, ein bisschen wie Schneewittchen, als es zum ersten Mal dem Prinzen begegnet. In dieser Szene versteckt sich Schneewittchen zunächst schüchtern hinter einem Vorhang, bis es dann selbstbewusst und fröhlich auf einen Balkon tritt.

Schneewittchens kindlich naive Schönheit ist bei der Flucht durch den Wald deutlich herausgearbeitet. In ihrer Furcht scheinen ihr alle Lebewesen im Wald feindlich gesinnt. Die grotesken Bäume greifen mit ihren langen Ästen nach ihr und wilde Tiere lugen gespenstisch zwischen Büschen hervor. Die unheimlichen Bäume stammen von dem schwedischen Animator Gustav Tenggren, der 1936 zu Disney kam.⁸ Tenggren gestaltete die Hintergründe für die Szene und arbeitete dutzende Aquarelle aus, die oft an den französischen Grafiker und Illustrator der romantischen Epoche Gustave Doré erinnern. Der Grafiker Doré illustrierte Bilder zu Dantes Alighieri *Inferno*, der *Göttlichen Komödie*, an die Schneewittchens Albtraumflucht durch den Wald erinnert. In Dorés Bild irren die Seelen in Menschengestalt durch die Hölle und verwurzeln mit dem Boden. Sie werden zu knorrigen Bäumen ohne Laub, nur Dunkelheit umgeben sie. Die Bäume recken ihre Äste flehend in den Himmel. Seelen in Menschengestalt laufen durch das Baummenschenmeer und versuchen sich zu retten.

Die Idee auch die Zwerge grotesk und verschrumpelt, wie die des Norwegers Theodor Severin Kittelsen, aussehen zu lassen, wich im Endspurt der Fertigstellung von *Snow White an the Seven Dwarfs* runderen und weicheren Formen. Der europäische Maler und Illustrator Kittelsen, der Stilelemente der Romantik aber auch der naiven Malerei mit Groteskem und Merkwürdigem mischte, zeichnete in seinem Bild *Die Kobold-Bergwerke* von 1907 kleine, schwerfällig wirkende Männchen mit

⁸ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 289.

roten Zipfelmützen, die in einem Stollen hart arbeiten. In Anlehnung an diese Szenerie findet sich bei Disney die Edelsteinmine, in der die schwerfälligen kleinen Gesellen hämmern und graben. Die Schneewittchen-Zwerge sind ebenso schwerfällig, nur wirken sie freundlich, strahlen Optimismus und Lebensfreude aus und geben sich kindlich naiv, was wiederum den Zwergen aus *Schneewittchen* der Gebrüder Grimm widerspricht.

Weitere europäische Einflüsse auf die amerikanische Disneyproduktion *Snow White and the Seven Dwarfs* finden sich bei der bösen Königin.

Das Schloss thront Unheil verheißend auf einem schroffen Felsen. Schummriges Licht, Wolken und Nebel machen das Bild zu einem Vorboten des Bösen, das den Tag erwartet. Es ist ein Meisterwerk der Animatoren, in mehreren übereinander gelagerten Schichten gefilmt, um eine stärkere Tiefenwirkung zu erzeugen und gerahmt von schwarzen Nadelbäumen. Langsam zoomt die Kamera an den Ort der Verwandlung von böser, aber schöner Königin in eine verwachsene, alte Hexe. Sie ist der Schrecken aller Menschen, Frauen, Kinder und Männer zu gleichen Teilen. Die böse Königin ist eine Femme Fatale, schön und elegant, aber mit spitzen Fingern und von hinterhältigem Geist. Ihr Gesicht erinnert an die amerikanische Schauspielerin Joan Crawford, die den Disneyanimatoren als Vorbild gedient haben soll. Im Gegensatz zu Schneewittchen hat sie einen kleinen Kopf, der durch die mächtige Krone noch kleiner erscheint. Ihre Lippen sind stets nach unten gezogen und ihr finsterer Blick wird durch ihre langen gewölbten Augenbrauen noch verstärkt. Disney wollte seine Königin als Mischung aus dem bösen Wolf und Lady Macbeth. In einem Entwurf von 1934 heißt es:

*„When the Queen gets angry, her face grows menacing – eyes big – fearful, hideous and distorted features ... Queen is in her laboratory ... far below – stairs leading down – go limit in building up shadows, dank and dripping wet – cobwebby musty effect skeletons in chains.“*⁹

⁹ Allan (1999), S. 52.

Nach dem Erfolg der Gruselfilme *Nosferatu* 1922 und *Metropolis* 1927 und den ersten Horrorfilmen mit Ton, *Frankenstein* 1931 und *Dracula* 1932, war der Horrorfilm eines der beliebtesten Genres zu Beginn der 1930er Jahre. Die böse Königin schreitet die Treppe zu ihrem geheimen Labor hinab. Die Szenen erinnern an Kerker-Bilder des italienischen Architekten Giovanni Piranesi. Die starken Steinmauern und die verwinkelte Architektur führen Stock für Stock in den tiefen Kerker, wo sich das Labor der bösen Königin befindet. Piranesi Kerkerradierungen – etwa die Serie *Carceri* die 1745 erschien – aus dem 18. Jahrhundert wirken bis in die Filmarchitektur des 21. Jahrhunderts nach. Zum Beispiel erscheint der grausame Kerker, der Einsamkeit und Düsternis verströmt, auch in der Verfilmung von Dan Browns Roman *Illuminati* 2009. Man kann die Einsamkeit und die Bedrohung, die von den dicken feuchten Steinwänden ausgeht, wie in Piranesi Bilder, regelrecht spüren.

Die Kamera begleitet die böse Königin bei ihrem Gang in den Kerker. Je tiefer sie kommt umso mehr Ratten, Skelette und Särge erscheinen, bis sie schließlich am finstersten Punkt unter der Erde angelangt ist. Nachdem sie das selbstgebraute Elixier, das sie zur alten hässlichen Hexe machen soll, getrunken hat, verwandelt sie sich mit Donner und Blitz in eine Hexe mit Hakennase und Warze, wie sie in vielen Kinderbüchern illustriert ist. Ihre magische Erscheinung und ihr irrer Blick erinnern an den französischen Maler und Illustrator der Belle Époque und Pionier des Jugendstils Eugène Grasset. Sein Bild *Die Giftstreuerin* 1894 zeigt eine grausame und hinterhältige Frau, die mit einem strengen Blick und einem giftigen Trunk in der Hand starr nach hinten blickt. In Grassets Werk ist es noch die schöne Böse, die den giftigen Trunk in ihrer Hand hält. Grassets Stil ist besonders von Gustav Doré beeinflusst.

Die Verwandlung der Königin zur Hexe erschreckte lange Zeit besonders die Kinder. Bei einer Wiederaufnahme des Films nach dem Zweiten Weltkrieg wurde diese Szene herausgeschnitten.

Die Königin ist immer mit einer anderen Figur im Bild, ob mit dem Jäger, ihrem magischen Spiegel oder ihrem zahmen Raben. Der Rabe symbolisiert in vielen Disneyfilmproduktionen das Böse. So besitzt die

schlimme Fee Malefiz aus *Sleeping Beauty* ebenfalls einen zahmen Raben.

In der Kerkerszene, in der sich die böse Königin in eine alte zerlumpte Bettlerin verwandelt, sitzt ihr Rabe auf einem Totenschädel, der auf einem dicken Buch liegt. Eine sehr ähnliche Zeichnung findet sich bei Werken von Wilhelm Busch aus dem Jahr 1894.¹⁰

Doch die böse Königin und ihr Rabe stehen genau so wenig im Mittelpunkt der Geschichte von *Snow White and the Seven Dwarfs* wie Schneewittchen, die in fast allen der zwanzig Szenen auftritt. Es sind die Zwerge, die die Geschichte dominieren.

Disney machte aus dem Grimmschen *Schneewittchen* eine Geschichte von sieben niedlichen Zwergen. *Schneewittchen* ist im europäischen Sinne ein tragisches Märchen über Leben und Tod, Alter und Jugend, Neid und Hass und keine Witzesammlung sieben kleiner Männchen, die singend, lachend oder weinend durch Wälder ziehen. Kleine Gags ließen sich wohl am einfachsten durch die niedlichen Wesen transportieren. Eigentlich sollten sie nur Unterschlupf und gute Ratschläge bieten und nicht singend und arbeitend herumalbern wie in ihrer Diamantenmine. Der Film hätte allerdings nie seine heutige Länge von 83 Minuten erreicht, wenn man das alte Märchen nicht durch neue Inhalte über herumtollende Zwerge ausgebaut hätte.

Snow White and the Seven Dwarfs war der Durchbruch zu einem neuen Genre, dem abendfüllenden Zeichentrickfilm. Der Film erhielt einen eigens angefertigten Oskar, der neben der bekannten Oskarfigur noch sieben kleine Oskars enthält, die auf einem Treppchen nebeneinander stehen.

Dieser Erfolg bewog Disney mehr abendfüllende Trickfilme zu produzieren. Es sollte aber nicht bei einfachen Geschichten bleiben, die in filmischen Bildern erzählt werden. Walt Disney wollte ein Kunstwerk schaffen. Sein Drang immer neue Stile im Zeichentrickfilm zu erfinden ließen den längsten und einzigartigsten aller Disney Zeichentrickfilme: *Fantasia* entstehen.

¹⁰ Vgl. Allan (1999), S. 55.

Fantasia

Fantasia ist Disneys meist kritisiertes und umstrittenstes künstlerisches Meisterwerk.

Die Inspirationen kommen aus der europäischen, klassischen Musik und aus der europäischen Malerei.

Disneys zweistündiges Kinokonzert gliedert sich in acht Teile:

1. *Toccata and Fugue in D Minor* – Johann Sebastian Bach
2. *The Nutcracker Suite* – Pjotr Iljitsch Tschaikovsky
3. *The Sorcerer's Apprentice* – Paul Duka
4. *The Rite of Spring* – Igor Stravinsky
5. *Sixth Symphony – The Pastoral* – Ludwig van Beethoven
6. *The Dance of the Hours* – Amilcare Ponchielli
7. *Night on Bald Mountain* – Modest Petrowitsch Mussorgsky
8. *Ave Maria* – Franz Schubert

Ein sehr starker Einfluss europäischer Kunst findet sich bei *Fantasia*. Auffallend ist, dass alle acht behandelten Symphonien, Balette und Lieder von europäischen Komponisten geschrieben wurden.

Diese acht klassischen Musikstücke werden in Walt Disneys *Fantasia* zu seinen eigenen, musikalischen Werken.

Er veränderte die Musik nach Belieben.

Die Tonlage ganzer Sätze ist zum Teil neu und an manchen Stellen ist das Bild nicht an die bereits vorhandene Musik angepasst, sondern die Musik für den Film verändert worden.

In *Fantasia* verwendet die Disney Company zum ersten Mal, seit den *Alice Comedies* aus den 1920er Jahren, wieder reale Personen in einem Zeichentrickfilm. Die Darsteller sind der Komponist und Musikkritiker Deems Taylor, der Dirigent Leopold Stokowski und das Philadelphia Orchestra, dessen musikalischer Leiter Stokowski damals war.

Taylor trat regelmäßig als Moderator im Rundfunk auf. Er moderierte Übertragungen von klassischen Konzerten. Seine Stimme war dem Radiopublikum vertraut.

Stokowski war als Dirigent in den USA berühmt. Er brachte einige europäische Künstler, wie etwa Gustav Mahler, dem amerikanischen Publikum näher. Er dirigierte das Philadelphia Orchestra, mit dem er auch die Aufnahmen für *Fantasia* machte.

Klassische Musik wurde regelmäßig in Disneyfilmen verwendet. Das Repertoire der *Silly Symphonies* umfasst einige Filme mit klassischer Musik. Mickey Mouse wird auch immer wieder in Zusammenhang mit klassischer Musik gesetzt. So zum Beispiel in *The Band Concert* von 1935, in dem Mickey die Ouvertüre zu Rossinis *Willhelm Tell* dirigiert.

1937 begann die erste Arbeit an *The Sorcerer's Apprentice* mit Dukas Werk *L'Apprentie sorcier* nach dem Gedicht *Der Zauberlehrling* von Goethe. Damals schon standen Disney und Stokowski in Kontakt miteinander. Disney hatte Stokowski gebeten, *The Sorcerer's Apprentice* für ihn zu dirigieren. Ursprünglich sollte eine kurze *Silly Symphony* daraus entstehen, doch die Kosten überstiegen das geplante Budget.

Bis zum Herbst 1938 verdichtete sich die Idee von vielen kleinen verfilmten Musikstücken hin zu einem sogenannten Concert Feature, aus dem dann *Fantasia* entstand. Noch vor der Fertigstellung wurde *The Sorcerer's Apprentice* den Studioangestellten am 4. November 1938 in einer Vorpremiere präsentiert.¹¹

Deems Taylor, Leopold Stokowski, Walt Disney und die beiden Story Directors Dick Huemer und Joe Grant begannen die Musik für *Fantasia* festzulegen.¹² Nachdem die Aufnahmen im Frühjahr 1939 fertig waren, wurde die Musik noch einmal überarbeitet. Partien wurden höher oder tiefer, spezielle Musikinstrumente sollten besser hörbar sein, wurden gestrichen oder durch andere ersetzt. Man wollte mehr auditive Effekte zu den Bildern erzielen.¹³ Stokowski und Disney veränderten die Musik zu ihren Gunsten, bis aus den Werken von Strauß oder Beethoven Stücke

¹¹ Vgl. Barrier (2008), S. 141f.

¹² Vgl. Allan (1999), S. 96.

¹³ Vgl. Barrier (2008), S. 146.

der Disneystudios mit klassischem Einfluss wurden. Die meisten Komponisten waren zu diesem Zeitpunkt bereits tot. Stravinsky lebte noch und sah mit an, wie sein *Rite of Spring* den Bildern und den Studiowünschen nach verformt wurde. Disney hatte sich die Rechte an den Stücken gesichert und konnte beliebig damit arbeiten. Aus der grandiosen Idee des Konzertfilms entstand eine Mischung von Kurzfilmen zu diversen Melodien der Klassik.

Doch *Fantasia* hat nie den Zuspruch erhalten, den sich Walt Disney wünschte. Als einziger versuchte Walt Disneys Neffe, Roy Disney, ein zweites *Fantasia*, das *Fantasia 2000*, zu produzieren. Mit *Fantasia 2000* knüpft Roy Disney an die Idee seines Onkels an, regelmäßig einen neuen *Fantasia*-Film herauszubringen. Er wollte die bekanntesten und beliebtesten Werke der klassischen Musik einem breiten Publikum anbieten. Klassische Musik sollte allen Menschen, auch solchen, die nicht in Konzertsäle gehen wollten oder konnten, zugänglich gemacht werden. Roy Disney hatte den großen Vorteil, dass sein Budget mit geschätzten 80 Millionen Dollar erheblich höher war, als das von Walt Disney 1940, mit nur etwa 2,3 Millionen Dollar, von Inflation und anderen wirtschaftlichen Faktoren abgesehen.¹⁴ Der Markt nach Europa stand 2000 offen im Gegensatz zu 1940, als die Grenzen nach Europa geschlossen waren. Nichtsdestotrotz setzte Walt Disney seine Idee von einem großen Konzertfilm um.

Fantasia beginnt wie ein richtiges Konzert. Die Musiker nehmen ihre Plätze ein. Dann folgt ein Auftritt von Deems Taylor, der über das Projekt *Fantasia* spricht. Er soll den Zuschauern die Idee des Films näher bringen.

Dann tritt der Dirigent Leopold Stokowski auf sein Podium, begrüßt das Orchester und beginnt mit großen Gesten Bachs – oder besser gesagt Walt Disneys – *Toccata and Fugue* zu dirigieren.

Mit Schattenspielen setzten die Musikstücke, in denen das Orchester und der Dirigent nie zusammen zu sehen sind, ein. Während das Orchester die *Toccata* spielt, werden einzelne Gruppen von Musikern durch Lichteffekte hervorgehoben. Zum Schluss der *Toccata* sieht man

¹⁴ Vgl. IMDB. <http://www.imdb.com/title/tt0032455/business> Stand: 05.09.2009

Stokowski in rotem Licht, der langsam durch eine Überblendung verschwindet und in Wolken übergeht. Die Fuge ist eine Mischung von abstrakten Ideen der für *Fantasia* zuständigen Art Directors gepaart mit Einflüssen des in den 1940er Jahren modernen Art Déco Stils. Vor diesem Hintergrund tummeln sich abstrakte Violinbögen und Saiten von Kontrabässen. Sie fliegen durch die Luft und schweben über hügelige Landschaften. Die Bilder im Film erinnern an Werke des deutschen Künstlers Oskar Fischinger. Fischinger hatte etliche abstrakte Trickfilme vorwiegend zu klassischer Musik, produziert. Zu den Disneystudios kam er 1939. Die Zusammenarbeit zwischen Walt Disney und Oskar Fischinger sollte nicht von langer Dauer sein. Schon nach wenigen Monaten verließ Fischinger frustriert das Studio.

Walt Disney stellte regelmäßig begabte Künstler ein. Er erkannte ihr Talent und Potential und nützte es angeblich schamlos aus. Teilweise revalisierten die bildenden Künstler untereinander, so auch bei Fischinger. Er sollte mit dem chinesischen Animatoren Tyros Wong zusammenarbeiten. Fischingers Englisch war nur bruchstückhaft. Er war damals erst kürzlich mit seiner Familie aus Deutschland geflohen, da er von den Nationalsozialisten als entarteter Künstler eingestuft wurde. Die Zusammenarbeit mit Wong und anderen Disneymitarbeitern gestaltete sich auf Grund der Sprachbarriere äußerst schwierig. Schlussendlich wurde Fischinger, auch auf seinen eigenen Wunsch hin nicht im Abspann von *Fantasia* erwähnt, obwohl er intensiv an *Toccata and Fuge* beteiligt war. Wong akzeptierte Fischingers Ideen nicht und arbeitete seine Einfälle in den angeblichen Studiostil des Disneystudios um, da er sich davon einen Vorteil bei Walt Disney erhoffte. Auch Walt Disney, der an sich an Fischingers Arbeiten sehr interessiert gewesen sein soll, hatte gegenüber den experimentellen Entwürfen Fischingers Skepsis, besonders im Hinblick auf das eher defensive Zielpublikum, die breite Masse, welche den Film zu Gesicht bekommen sollte. In einem Brief an einen Freund schrieb Fischinger: „...kein wirkliches Kunstwerk kann mit der Arbeitsweise entstehen, die im Disney-Studio üblich ist.“¹⁵

¹⁵ William, Moritz: (1993), S. 56.

Doch Fischingers Einflüsse sind noch bis zu der Traumsequenz von *Dumbo* sichtbar.

Die bunten Punkte, die während einer Sequenz von *Toccata and Fugue* über einen schwarzen Hintergrund schweben, erinnern ebenfalls stark an Fischinger und ganz besonders an *Kreise* aus 1933. Ein zentraler Unterschied zwischen der Disneyproduktion *Toccata and Fugue* und Fischingers Filmen besteht in der Geometrie der Bildinhalte. Der Schweizer Charles Blanc-Gatti, ein abstrakter Filmkünstler ebenfalls zur Zeit Fischingers, vertrat die Meinung, dass die Filmbilder in *Fantasia* weicher in ihren Formen seien, als Fischingers Werke, die sehr viel Geometrie enthalten.¹⁶ Doch Fischingers Einfluss ist größer als Blanc-Gatti annimmt. Die Idee, dass man zu Beginn des jeweiligen Stückes den Dirigenten sieht, der dann von einer neuen Umgebung und Bildern überblendet wird, stammt auch von Fischinger. Er lernte Stokowski bereits 1936 bei Paramount kennen. Gemeinsam hatten sie den Einfall zu klassischer Musik Filme zu entwickeln. In einem Brief vom 15. November 1936 an Stokowski schreibt Fischinger:

*„I'd like to make a full-length shot of you in such a way that the visual part of the film could begin with you conducting the first few bars of the music, and then the eyes of the viewer would glide with a movement of your hands off into endless space where the rest of the visuals would unfold.“*¹⁷

Das erste Stück schließt mit Stokowski, der vor einem heroischen Hintergrund auftritt. Ein großer roter Sonnenball schafft eine Überblendung auf Stokowski, der auf seinem Pult die Elemente zu dirigieren scheint. Durch seine Armbewegungen spritzen abwechselnd links und rechts von ihm gezeichnete Fontainen auf. Nachdem die Szene mit dem Dirigent ausgeblendet ist, kommt Deems Taylor wieder ins Bild. Er leitet das nächste Werk ein.

¹⁶ Vgl. Allan (1999), S. 110.

¹⁷ Ebda. S. 111.

Das *Nussknacker* Ballett ist Tschaikowskys bekanntestes Stück. Das Ballett in zwei Akten erzählt die Geschichte von *Nussknacker und Mausekönig*, die im Original von E.T.A. Hoffmann, dem deutschen Autor und Dichter, stammt. Das musikalische Thema des Nussknackers wurde später in der *Nussknacker-Suite* weitergeführt, in der die diversen Tänze in ihrer Reihenfolge und Anzahl variieren. Diese Suite zog Walt Disney für die Arbeit an seiner *Nutcracker Suite* heran. Die kurze Ouvertüre am Anfang und der Marsch sowie der erste der sechs Tänze, wurden weggelassen. Die *Nutcracker Suite* beginnt mit dem Tanz der Zuckerfee. In dieser Sequenz treten kleine Feen und Elfen im Morgengrauen auf und wecken die schlafende Natur. Die *Nutcracker Suite* ist sehr naturalistisch und weich in ihren Formen.

Eine der wenigen Frauen, die es in den Disney Studios fast bis zum Director gebracht hat, war hauptsächlich für den Tanz der Zuckerfee verantwortlich, Sylvia Holland. Sie wurde im englischen Hampshire geboren und war sehr mit der dortigen Natur vertraut. Der Einfluss, den sie als Frau auf manche männliche Kollegen ausübte, wurde von einigen nicht immer positiv aufgenommen, aber Walt Disney mochte ihre Entwürfe und schätzte ihr umfangreiches Wissen hinsichtlich Musik und Bildender Kunst. Holland, eigentlich geborene Moberly, bewunderte die Illustrationen des englischen Malers Arthur Rackham.¹⁸ Rackham schuf zahlreiche Bilder zu Märchen der Gebrüder Grimm, zur Originalversion *Alice's Adventures in Wonderland* von Lewis Carroll oder zu James Matthew Barries *Peter Pan in Kingston Garden*. Diese Bilder waren den Animatoren der Disneystudios vertraut, da Walt Disney die Bücher mit den Illustrationen des Engländers von einer Europareise mitbrachte.

Der 1860 in England geborene Maler und Buchillustrator Arthur Rackham zeichnete seine Bilder mit feiner Genauigkeit. Sie wirken nicht mit Hintergründen überladen. Die Details sind sauber ausgearbeitet. Besonders oft findet man Feen und Fabelwesen in seinen Werken.

Hollands Zeichnungen für die *Nutcracker Suite* ähneln Rackhams Bildern. Sie sind ebenfalls nicht mit Hintergründen überladen. Der Hintergrund beim Tanz der Zuckerfee ist meist in einem dunklen Blau gehalten. Durch

¹⁸ Vgl. Allan (1999), S. 118.

schwarze Umrisse erkennt man Blumen und Blätter. Sie werden von den Feen geweckt und färben sich bunt. Die kleinen, an Libellen erinnernden Geschöpfe, leuchten um ihre Köpfe, als wären sie Glühwürmchen oder hätten einen Heiligenschein.

In dem Bild *Iris* des englischen Malers John Atkinson Grimshaw aus dem Jahre 1886 sieht man eine elegante Frauengestalt mit Libellenflügeln und einem leuchtenden Schein um den Kopf über einem Seerosenteich schweben. Dieses Bild kann zu einem direkten Vergleich mit Hollands Feenzeichnungen herangezogen werden. Sie haben einen weiblichen Körper mit langen schmalen Flügeln, wie Grimshaws *Iris*. Auch den hellen Schein tragen die Feen in der Nussknackersequenz.

Die *Nutcracker Suite* ist mit sehr viel Liebe zum Detail ausgearbeitet. Tschaikowskys Musik dient als Klanghintergrund zu den Bildern, die in ihrer Abfolge die vier Jahreszeiten darstellen.

Noch ein Europäer übte großen Einfluss auf die *Nutcracker Suite* aus, der Ungar Jules Engel. Engels Name erscheint nicht im Abspann, aber in einem hausinternen Schreiben wurde seine Mitarbeit an *Fantasia* erwähnt.¹⁹ Engel war als Berater für die Choreographien zuständig. Die Idee zu den einfachen, schwarzen Hintergründen beim chinesischen und beim russischen Tanz stammte von ihm.

Auf den Tanz der Zuckerfee folgen der chinesische und dann der Tanz der Rohrflöten. Der chinesische Tanz ist durch sieben tanzende Pilze dargestellt. Ihre Kappen wirken wie die großen, flachen Hüte von chinesischen Reisbauern. Sie haben kleine schmale Augen und ihre Stiele sehen aus wie lange weiße Kittel.

Fallweise einen Witz einzubauen, um kurzes Lachen zu erregen, ließ sich Walt Disney nicht nehmen, obwohl er *Fantasia* so seriös wie möglich gestalten wollte. Im chinesischen Tanz hüpfen der kleinste der sieben tanzenden Pilze immer den Großen hinterher und versucht, sich einzureihen.

Nach einer Ausblendung erscheint eine ruhige Wasseroberfläche. Hibiskusblüten fallen langsam darauf. Sie beginnen den sogenannten Rohrflötentanz. Immer rasanter drehen sie sich, bis sie alle einen kleinen

¹⁹ Vgl. Allan (1999), S. 120.

Wasserfall hinunter stürzen. Das Wasser geht in Luftblasen über und man findet sich unter der Wasseroberfläche wieder.

Luftblasen oder wirbelnde Blätter bilden oft den Übergang von einer Szene zur nächsten. Ein Schnitt zwischen zwei Szenen kann auf diese Art vermieden werden. Sylvia Holland machte Skizzen zu wirbelnden Blättern und schuf damit Input für die Gestaltung dieser Szene. Von diesen Bildern profitierten die Animatoren der Disneystudios 55 Jahre später bei der Produktion von *Pocahontas*.

Im Arabischen Tanz gleiten Schleierfische elegant durch das dunkle Wasser und vollführen verführerische Bewegungen. Beim russischen Tanz wirbeln Disteln und Stiefmütterchen ballettartig umher. Den folgenden Blumenwalzer begleiten herbstliche Bilder, die sich langsam in den Winter verwandeln. Fallende Blätter tanzen zum Takt im Wind. Stokowski bildet den Abschluss. Er senkt seine Arme. Sein Umriss ist rot beleuchtet. Die Musik endet und Taylor beginnt die Geschichte des Zauberlehrlings zu beschreiben.

The Sorcerer's Apprentice ist das erste, älteste und bis heute bekannteste Stück aus *Fantasia*.

Mickey Mouse steht als Hauptfigur im Mittelpunkt und agiert stumm als der naive Zauberlehrling gekleidet in einem zu großen, roten Mantel.

Das musikalische Werk stammt von dem französischen Komponisten Paul Dukas. Die Musik ist ausdrucksstark und effektiv. Sie unterstreicht den Versuch des ungeübten Lehrlings den Zaubermeister nachzuahmen.

Die Rechte an Dukas *L'Apprentie sorcier* sicherte sich Walt Disney bereits 1937, bereits vor der Premiere von *Snow White and the Seven Dwarfs*.²⁰

Die Idee, einen Konzertfilm zu produzieren, entstand durch die Arbeit an *The Sorceres's Apprentice* zusammen mit Dukas *L'Aapprentie sorcier*. Nicht nur die Musik basiert auf Wurzeln europäischer Kunst, auch der Handlungsverlauf hält sich stark an Goethes bekanntes Gedicht *Der Zauberlehrling*. Erst nachdem sich der alte Hexenmeister fort begeben hat, fängt Mickey an den Besen zum Wasserholen abzurichten. Doch zu seinem Schreck lässt sich der Besen nicht mehr aufhalten und schüttet

²⁰ Vgl. Allan (1999), S.122.

unaufhörlich neues Wasser in den Trog. Mickey spaltet den Besen mit einer Axt. Er erscheint als großer drohender Schatten an der Wand auf den Besen lauernd. Er schlägt zu und der Besen zersplittert. Das Schattenbild erinnert an eine Szene aus Friedrich Wilhelm Murnaus Film *Nosferatu*. Der blutsaugende Graf Orlok schleicht sich in der Nacht heimlich an das Zimmer des ahnungslosen Herrn Hutter heran. An dieser Stelle befindet sich der bekannteste Screenshot des Films, in dem man den mächtigen gruseligen Schatten des Grafen sieht, der sich drohend dem Zimmer nähert. In Anlehnung an dieses Still (unbewegte Filmbild) ist Micekys Schatten zu *The Sorcerer's Apprentice* entstanden.

Schatten waren im europäischen Film der zwanziger und dreißiger Jahre des 20. Jahrhunderts beliebte und viel verwendete Stilelemente. Besonders beim Schwarz-Weiß-Film, der seine eindruckstarken Bildkompositionen durch das gezielte Einsetzen von Licht und Schatten erhält. Große, an eine Wand projizierte Schatten standen für das meist düstere und bedrohliche Schicksal, das einem bevor stand.

Der kaltblütige Mord an dem Besen nützt dem Zauberlehrling nichts. Aus jedem Splitter am Boden entsteht ein neuer Besen und bringt Wasser vom Brunnen herein. In zwei Händen, die den Besen gewachsen sind, tragen sie zwei Eimer und schaffen das Unheil herbei. Der Raum füllt sich unaufhörlich mit Wasser.

Gewalten durch phantastische Mächte erscheinen immer wieder in *Fantasia*. In *The Pastoral* unterbricht der mächtige antike Gott Zeus das muntere Treiben der Faune durch ein Unwetter. In Mussorgskys *Night on Bald Mountain* herrscht der Teufel über die Toten und Geister einer Stadt in der Walpurgisnacht.

Der Hexenmeister schafft es in *The Sorceres's Apprentice* dem bösen Treiben der Besen ein Ende zu setzen. Die Wasserfluten, mit denen der Zauberlehrling zu kämpfen hat, wurden von dem Italiener Ugo D'Orsi gemalt. Er arbeitete mit Ölfarben und laut den Angaben seines Kollegen Gordon Legg bemalte D'Orsi alle Zelluloidstreifen für die Filmaufnahmen, die das Wasser darstellen, selbst.²¹

²¹ Vgl. Allan (1999), S. 123.

Nach Mickeys Auftritt hört man zum ersten Mal Applaus von einem fiktiven Publikum. Fantasia wurde für ein Massenpublikum geschaffen, das nicht die Möglichkeit hatte ein Konzert in einem Konzertsaal zu besuchen. Um die Atmosphäre eines Konzerts möglichst perfekt zu imitieren wurde das Klatschen des Publikums eingefügt.

Zwischen den einzelnen Musiksequenzen wird nur mit Überblendungen gearbeitet. Eine weitere führt zu dem *Fantasia*-Moderator Deems Taylor zurück, der zu Stravinskys *Sacre du Printemps* oder *The Rite of Spring* überleitet.

Die Animationen zeigen die Entwicklung des Planeten Erde von Beginn an bis zum Ende der Dinosaurier. In diesem Fall wirkt *Fantasia* erklärend und belehrend. Es wird keine Moral überliefert wie in *The Sorcerer's Apprentice*, sondern die Entstehung der Erde chronologisch bildhaft dargestellt.

Stokowski hatte in einem Treffen mit Walt Disney erwähnt, dass man das Gesamtwerk *Fantasia* als eine Vorlesung betrachten müsse um den Zuschauer zu bilden.²²

Stravinskys *Sacre du Printemps* erlebte die meisten Veränderungen aller Musikstücke *Fantasias* durch das Disneystudio.

Die Reihenfolge der Sätze wurde umgestellt. Auf Grund dieser Umstellung folgt dem *Sacre du Printemps I. L'Adoration de la Terre* - 3. *Jeu Du Rapt* das *Sacre du Printemps II. Le Sacrifice* - 1. *Introduction*. Es werden fünf Sätze übersprungen, die erst später zum Einsatz kommen. Die Musik dient als klanglicher Effekt, um die Bewegung im Film hervorzuheben. In *Sacre du Printemps II. Le Sacrifice* - 1. *Introduction* erscheinen gegen Schluss des Satzes Flugsaurier. Ihr erster Schwung in die Luft wird durch laute Querflöten unterstrichen. Im Original sind es leise Triolen, die mit der Musik mitschwingen.

Nicht die Musik, sondern die Bilder wurden als primärer Teil von *Fantasia* gesehen.

Stravinsky soll Disneys Version von *Sacre du Printemps* gegenüber geteilter Meinung gewesen sein. Der Journalist und Autor Richard Schickel behauptet, dass Disney Stravinsky ausgenützt und hintergangen

²² Vgl. Allan (1999), S. 97.

habe und dass dieser nie einen guten Kontakt zu Disney gepflegt habe.²³ Im Gegensatz dazu existieren Beweise, dass Stravinsky *Sacre du Printemps* und später, als *Fantasia* noch in Arbeit war, auch die Rechte an *Feuervogel* an die Disneystudios verkaufte. Erst später, lang nach *Fantasias* Misserfolg an den Kinokassen, wurde Stravinsky wesentlich verärgerter in seiner Einstellung gegenüber Disney.²⁴

Europäische Einflüsse von bildenden Künstlern gibt es bei *The Rite of Spring* nur wenige. Ein Bild, das sich mit der vulkanischen Wüstenlandschaft der Erde vergleichen lässt, ist das Gemälde *Mond über dem Riesengebirge* aus dem Jahr 1810 des deutschen Malers der Romantik Caspar David Friedrich.²⁵

In Friedrichs Gemälde erhebt ein rötliches Gebirge seine kahlen Gipfel. Am nächtlichen Himmel steht der Mond. Sein fahler Schein lässt die Gegend unwirklich erscheinen. Die Rot- und Brauntöne erinnern an die Vulkanlandschaft von *Rite of Spring* und *Toccata and Fugue*. Die Animatoren orientierten sich für die Zeichnungen, die das Weltall und die Entstehung des Planeten wiedergeben, an wissenschaftlichen Zeitschriften. Auch die Dinosaurier wurden aus solchen entnommen. Großen Einfluss übte auch die Landschaft rund um Los Angeles auf die Animatoren aus. Die trockene, wüstenähnliche Umgebung inspirierte die Zeichner zu kleinen vereinzelt Felsen, die aus trockener Erde ragen.

Nach *The Rite of Spring* gab es in den Kinos eine fünfzehnminütige Pause, bevor die nächste Stunde des Kinokonzerts anbrach. Die Zuschauer sollten auf diesem Weg das volle Konzerterlebnis genießen können. Das Orchester und Deems Taylor verlassen den Raum, beziehungsweise die Leinwand.

Nach der Pause stellt Taylor den *Soundtrack* vor. Es ist eine Eigenwerbung der Disneystudios für die Fantasound Tonwiedergabeanlage, welche einige Kinos für die Vorführung von *Fantasia* eigens installiert hatten. Es funktioniert wie unser heutiges Stereosystem. In einem Kinosaal hingen an mehreren Stellen verteilt

²³ Vgl. Schickl, Richard (1997), S. 190.

²⁴ Allan (1999), S. 128.

²⁵ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 132.

Boxen um dem Publikum das Gefühl zu vermitteln von der Musik umgeben in einem echten Konzertsaal zu sitzen.

Der *Soundtrack* erinnert stark an Filme des deutschen Künstlers Fischinger. Linien, die sich wellenförmig ausbreiten, stellen den Klang verschiedener Instrumente dar. Eine dünne senkrechte Linie in der Bildmitte stellt die Grundschrwingung eines Tons dar. Diese Linie kann auch als Saite, etwa von einer Geige, verstanden werden. Wie Sinuskurven von Frequenzen schlagen verschiedenen Formen von Wellen und Zacken zu beiden Seiten der Linie aus. Je lauter und wilder das Instrument spielt desto größer und länger werden die Kurven.

Anschließend leitet Deems Taylor zur sechsten Symphonie von Beethoven, *Pastorale*, über.

Beethoven schrieb das pastorale (ländliche) Werk in seiner damaligen Wiener Heimat. Das Stück beschreibt die Idylle des Landlebens, die heiteren Gefühle, die in einem aufkommen, wenn man sich in der freien Natur bewegt. Die Musik ist ausdrucksstark und bildhaft. In Disneys Fassung *The Pastoral* wird ein romantisches Bild antiker mythologischer Figuren geboten. Faune, Zentauren und Pegasusse tummeln sich um den Olymp. Die *Pastorale* gliedert sich in fünf Sätze. Die Reihenfolge der Sätze wurde diesmal richtig eingehalten. *The Pastoral Symphony* in der Disneyversion hat mit dem Inhalt der Originalmusik Beethovens allerdings wenig gemein. Beethovens *Pastorale* ist eine Symphonie über die Natur und nicht die kindlich verspielten Götter und Fabelwesen der antiken Mythologie. Die Umgebung der Handlung passt sich zwar sinngemäß an die Inhalte der Sätze an, aber bei Beethoven geht es um die Schönheit der Natur ausgedrückt durch die Musik.

Der dritte Satz, *Das lustige Zusammenleben der Landleute*, wird als großes Weinfest dargestellt. Die Zentauren, halb Pferd, halb Mensch, feiern ein rauschendes Fest. Bacchus, der griechische Gott des Weins, mischt sich unter die Feiernden und betrinkt sich. Ursprünglich wurde der antike Schauplatz für Gabriel Piernés *Cydalise* konzipiert, man entschied sich dann aber für Beethovens *Pastorale*.

Die ersten Skizzen dazu fertigte der Schweizer Albert Hurter an. Er stand unter dem Einfluss des deutschen spätromantikers Franz von Stuck, einem Mitbegründer der Münchner Secession. Er bevorzugte Darstellungen aus dem Reich der Fabel und allegorische, symbolhafte Gestaltungen, besonders Zentauren und Faune. Stuck wiederum wurde von dem Schweizer Maler, Zeichner, Grafiker und Bildhauers des Symbolisten Arnold Böcklin beeinflusst. Böcklins Gemälde beinhalten oft Fabelwesen und Figuren der Antike wie Nymphen und Faunen. Künstler des Surrealismus, unter ihnen Salvador Dalí, sahen in Böcklin einen ihrer Vorläufer, wegen seiner oft ironischen Bildinhalte.

Der Disneyanimator Albert Hurter war auch mit den Werken Heinrich Kleys vertraut, der ein Schüler Stucks war. Hurter stellte Walt Disney Kleys Werke vor, der daraufhin über Jahre eine Privatsammlung Kleys anlegte. In dieser Sammlung finden sich Skizzen für Zentauren und weitere Fabelwesen. Stucks Bild *Dissonanz* von 1910 zeigt einen kleinen Faun, der auf einer Panflöte spielt und den Hirtengott Pan mit seiner Musik sichtlich belästigt.²⁶ Pan hält sich genervt die Ohren zu. Die kleinen Panflötenspieler bei Disney erinnern eher an barocke Putten. Die kleinen rundlichen, babyartigen Wesen tanzen musizierend über Wiesen.

Die weiblichen Zentauren präsentieren sich ihren Männern. Bacchus, der Gott des Weines und der Vegetation, reitet auf einem Einhorn begleitet von zwei dunkelhäutigen Zebrazentauren herbei. Der dicke Bacchus auf dem kleinen eselähnlichen Einhorn erinnert an die Karikatur *Silenus* (1878) von Wilhelm Busch.²⁷ Der Betrunkene Silenus reitet dösend auf seinem lachenden Esel Jacchus umher. Disneys Bacchus kugelt auf seinem Einhorn herum. Er versucht mit seinem Weinkelch in der Hand das Gleichgewicht zu halten und fällt immer wieder herunter. Seine Gefährtinnen fächern ihm Wind zu. Weibliche Figuren werden erniedrigend und wie Ware dargestellt. Die Frauen bieten sich den Männern an. Das Patriarchalische dieser Bilder wurde in späteren Bearbeitungen überarbeitet und teilweise eliminiert.

Die Fabelwesen unterscheiden sich innerhalb ihrer Gattungen kaum voneinander. Sie wirken idealisiert. Bilder Franz von Stucks enthalten Erotik

²⁶ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 202.

²⁷ Vgl. Ebda. S. 146.

und haben Ausdruck. Seine Faune und Zentauren unterscheiden sich in Figur und Form. Die niedlichen Wesen Disneys haben mit dem künstlerischen Ausdruck klassischer Faune nur noch wenig gemein. Der Film zur *Pastorale* gliedert sich von der Formgebung der Gegenstände und handelnden Figuren in die damalige Bewegung der Art Déco der 20er bis 40er Jahre ein.

Als Höhepunkt am Ende des Gewitters vom vierten Satz, versammeln sich sämtliche Gottheiten am Himmel um ihre Macht zur Schau zu stellen. Iris, die den weiblichen Zentauren ähnelt, malt einen überdimensionalen Regenbogen. Apollon zieht mit seinem Sonnenwagen vorbei, bis Morpheus alle zum Schlafen bringt. Zu guter Letzt schmückt Diana den Nachthimmel mit Sternen.

Surrealistischer als die *Pastorale* wirkt *The Dance of the Hours* nach Ponchiellis Ballett aus seiner Oper *La Gioconda*. Die sechste Nummer in Disneys Kinokonzert ist ein tierischer Tanz an einem kleinen Brunnen. Der Tanz zwischen Nilpferden, Elefanten, Krokodilen und Straußen ist eine Parodie an das klassische Ballett. Die europäischen Einflüsse fallen in erster Linie durch die ionischen Säulen auf, die den Hintergrund schmücken.

Direkten ironischen Bezug nimmt *The Dance of the Hours* auf den britischen Ballettfilm *The Goldwyn Follies* von 1938. Die Tänzerin erhebt sich aus dem Wasser eines Seerosenbrunnens. Bei Disneys Ballett erhebt sich ein Nilpferd wenig elegant, aber genauso theatralisch, aus dem kleinen Brunnen. In *The Goldwyn Follies* ist der Hintergrund, wie später in *Fantasia*, mit griechischen Säulen geschmückt. *The Dance of the Hours* ist eine Hommage an die Stunden des Tages.

Nachdem Stokowski wieder die Arme zum Dirigieren erhoben hat, sehen wir mehrere Vorhänge im Art Déco Stil, die sich langsam öffnen und uns den Morgen zeigen. Die Morgenstunden werden von Straußen getanzt, die langsam in der Ferne verschwinden. Es kommt der Nachmittag, an dem sich das Nilpferd aus dem Brunnen erhebt, gefolgt vom Abend an dem Elefanten um die Säulen tanzen, bis es Nacht wird und Krokodile auftauchen. Schwerfällige Elefanten oder langbeinige Strauße sind eine

satirische Anspielung auf die staksige und dünne Figur von Ballerinas. Die Entwürfe für die tanzenden Straußballerinas machte Jules Engel, ein Maler und Filmemacher aus Ungarn, der großes Wissen im Bereich Tanz mitbrachte. Das Nilpferdballett zeichnete Alfred Hurter. Die Illustrationen Heinrich Kleys boten gute Vorlagen für die vermenschlichten Tiertänzer. Kley hatte viele Antropomorphismen²⁸ unter seinen Tuscheskizzen. Seine Elefanten waren Inspirationsquellen für die Elefanten in *Dumbo*. Mit satirischer Genauigkeit brachte Kley menschliche Wesenzüge in Tieren zum Vorschein. Disney mochte Kleys Komödien. Er sammelte viele seiner Skizzen und Bilder. Sie liegen heute noch in der *Disney Family Foundation*. In einer Inhaltsbesprechung vom 29. September 1938 sagte er über Kleys Bilder in Bezug zur Ballettszene in *Fantasia*:

*„If we start clowning too much, don't you think it's going to take away from the comedy? Don't you think some of the stuff we get out of the Kley book is good because they are always more or less serious? We should make it to the point of being ridiculous.“*²⁹

Heinrich Kleys Werke nahmen auch Einfluss auf den siebten Satz des Kinokonzerts. *Night on Bald Mountain* von dem berühmten russischen Komponisten Modest Petrowitsch Mossorgsky wurde als gruselige Walpurgisnacht zum Tanz der Toten um den Teufel am kahlen Berg.

Durch den wilden Tanz der Tiere in *The Dance of the Hours* bricht das Bühnenbild zusammen. Deems Taylor erscheint wieder auf der Bildfläche. Er leitet über zum Schluss *Fantasias*. Das Ende bilden zwei kontrastreiche Werke: Modest Mussorgskys *Nacht auf dem kahlen Berg* und Franz Schuberts *Ave Maria*. Der Tanz der Teufel und Geister gegen den leisen Umzug der Nonnen zur Kirche.

In der Walpurgisnacht versammeln sich alle Hexen und bösen Geister um zusammen mit dem Satan zu feiern. Ihr unheimliches Treiben erlischt mit dem Aufgang der Sonne. Zwischen den beiden Stücken sollte keine Unterbrechung des Zeremonienmeisters folgen. Disney und seine

²⁸ Antropomorphismen = vermenschlichte Tiere

²⁹ Allan (1999), S. 157.

Mitarbeiter hatten die Dramatik zwischen dem Bösen und dem Guten als Schluss- und Höhepunkt zusammengelegt.

Night on Bald Mountain erinnert an eine der ersten *Silly Symphonies*: *The Skeleton Dance*. Gedankengut des amerikanischen Halloween verschmilzt mit künstlerischen Aufarbeitungen europäischer Teufelsdarstellungen. Der dänische Künstler und Illustrator Kay Nielsen trug maßgeblich zur Gestaltung des Teufels bei.³⁰ Bis zum fertigen Endprodukt *Fantasia* hat sich Nielsens Teufel zwar stark verändert, doch seine ursprüngliche Idee ist noch zu erkennen. Nielsens Teufel hat zwei geschlitzte lange Augen ohne Pupillen oder Iris. Neben seinen Stierhörnern sind zwei spitze Ohren. Seine Nase ist klein und spitz und sein Mund groß und breit mit Vampirzähnen. Seine ganze Erscheinung wirkt schroff und giftig. Der grau-grüne Teufel steht im Dunst von grünen und gelben Nebelschwaden. Die Dunstwolken erinnern an Schwefel über einem ausbrechenden Vulkan. Auf seiner Hand tanzen kleine Gnome. Bill Tytla übernahm Nielsens Idee der Figur des schwarzen Gottes Cernobog³¹. Tytla arbeitete die Storyboardskizzen zu *Night on Bald Mountain* aus.

Es wird viel mit Schatten gespielt. Die Hände des Teufels, die langsam nach unten in die Stadt am Fuße des kahlen Berges greifen, erinnern an Mickey Mouse, wie er in *The Sorcerer's Apprentice* den Besen mit der Axt spaltet. Die kleine Ortschaft entspricht einer mittelalterlichen europäischen Stadt. Kleine, mit Schindeln gedeckte Giebeldächer ragen aus dem Dunkel der Nacht empor. Derart verwinkelte und alte Städte oder Dörfer erscheinen immer wieder in Disneyfilmen. Auch Cinderella fährt in ihrer Kutsche durch ein solches Städtchen.

Das Böse erwacht in der Walpurgisnacht und breitet seine großen Flügel über die Stadt aus. Diese Szene erinnert an Friedrich Wilhelm Murnaus Film *Faust, eine deutsche Volkssage* von 1926.³² Der Teufel legt sich in Murnaus Film gespenstisch über das nächtliche Wien.

³⁰ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 207.

³¹ Das Wort Cernobog stammt aus dem Russischen. Die Gestalt hat in der slawischen Mythologie ihre Wurzeln. Er ist der schwarze Gott, eine Teufelsgestalt.

³² Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 101.

Kleys Tuscheskizzen *Pfui Deifel!* 1909³³ vom Teufel, der mit den Menschen spielt und an einem Fabrikschlot riecht, waren wichtig für Disneys *Night on Bald Mountain*. Einfluss hatten außerdem Werke verschiedenster europäischer Epochen von Richard Riemerschmid, Albrecht Dürer und Francisco de Goya.³⁴ Gemälde und Zeichnungen dieser drei Maler zeigen Hexen und Geister auf ihrem Weg zum Blocksberg. Nackt, als Skelett oder mit Mänteln umhüllt, reiten und fliegen sie dem Hexensabbat entgegen. *Wolkengespenster II* des deutschen Jugendstilmalers und Architekten Riemerschmied zeigt geheimnisvolle Geister, die in den Wolken schweben. Das Bild ist in Grün, Gelb und Blau gehalten. Disneys *Night on Bald Mountain* spielt sich in einem gleichen trüben Nachtlcht ab.

Nach dem gruseligen Tanz um den kahlen Berg leitet die Musik zum *Ave Maria* über. Schuberts Stück war in den 1940ern sehr beliebt in Amerika. In einer Überblendung zwischen *Night on Bald Mountain* und *Ave Maria* vermischt sich die Musik zu einem summenden Klangkörper. Man sieht in Kutten gekleidete Menschen mit großen Fackeln singend über eine Lichtung ziehen.

Ein paar Stimmen erheben sich und tragen Schuberts *Ave Maria* für Sologesang als Chorstück vor. Erst später setzt eine Solistin ein. Die Aufnahmen fanden während den letzten Premierenvorbereitungen statt. Disney suchte nach einem Höhepunkt für sein Kinokonzert. *Ave Maria* sollte einen ruhigen und bleibenden Eindruck hinterlassen. Die Sequenz musste insgesamt viermal gedreht werden. Zuerst stimmte die Kameraoptik nicht, dann erschütterte ein Erdbeben den Dreh und schlussendlich passte die Qualität nicht.³⁵

In einer langen Zweierreihe ziehen Nonnen durch einen Wald. Dieser Wald entspricht dem Art Déco Stil. Die Bäume haben lange dünne, in die Höhe ragende Stämme, die wie Linien auf einem Papier wirken. *Night on Bald Mountain* hatte vertikale, spitze Formen und entspricht der Neugotik.

³³ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 208.

³⁴ Vgl. Ebda. S. 214.

³⁵ Vgl. Allan (1999), S. 168.

Ave Maria ist horizontal ausgerichtet. Die Nonnen bewegen sich gemächlich von links nach rechts. Durch Fantasound sollten die Bewegungen der Singenden unterstrichen werden. Über die neun Boxen des Systems sollten die Stimmen langsam mit dem Bild von links nach rechts wandern.³⁶ Sie sollten alle in eine große Kathedrale einziehen, doch erzielte ein geschlossenes Gebäude nie die Wirkung, die erwartet wurde. Jetzt ziehen die Nonnen durch einen Wald, der wie eine Kathedrale von innen aussieht.

Als die Solistin zu singen beginnt, öffnet sich ein gezeichneter schwarzer Vorhang und lässt den Betrachter in einen neuen Tag eintauchen. Die Kamera zoomt immer näher an den Himmel und den Gipfel eines Berges heran. Am Ende wird alles von den hellen Strahlen der aufgehenden Sonne beleuchtet. Inspiriert wurden diese Bilder von dem Maler der Romantik Carl Gustav Carus *Heimkehr der Mönche ins Kloster* zwischen 1812 - 1818 und Carl Friedrich Lessings *Klosterhof im Schnee* von circa 1828, das ebenfalls aus der romantischen Epoche stammt.³⁷ Diese beiden Bilder zeigen Mönche und Nonnen, die in ihren Klöstern umherziehen. Die *Heimkehr der Mönche* des romantischen Malers Carus erinnert an die Reihe der Nonnen im Film, wie sie durch den Wald pilgern. Das Schlussbild, in dem sich die Sonne über einen Berggipfel erhebt, erinnert an Caspar David Friedrichs *Das Kreuz im Gebirge* oder auch *Tetschener Altar* von 1808. Es zeigt einen von der Sonne rot gefärbten Himmel. Die ersten Strahlen sind zu erkennen. Vor dem Betrachter erhebt sich ein Gipfel mit einem hohen Kreuz darauf. Friedrich malte einige Bilder mit klerikalem Inhalt. Mönche oder Nonnen erscheinen als zentrale Figuren, etwa der *Mönch am Meer*.

Die Besucher *Fantasias* gingen mit gemischten Gefühlen aus dem zweistündigen Filmkonzert. Die vernichtenden Kritiken und die Tatsache, dass viele Kinos den Film nicht mit dem dafür vorgesehenen Soundsystem zeigen konnten, haben den Erfolg von *Fantasia* gemindert. In einer neuen Fassung wurde der Episodenfilm radikal gekürzt und ohne Pause präsentiert. Trotzdem sollen Kinobesucher dankbar gewesen sein,

³⁶ Vgl. Allan (1999), S. 167.

³⁷ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 136.

dass sie nun einmal die Möglichkeit hatten ein Konzert zu erleben ohne sich Konzertkarten leisten zu müssen. Disney hatte zwar immer sein Massenpublikum im Kopf, aber diesmal konnte die Masse nichts mit dem Film anfangen. Disney resignierte nicht. *Bambi* war schon lange in Produktion.

Bambi

Das Buch *Bambi – eine Lebensgeschichte aus dem Walde*, die wichtigste Inspirationsquelle zu dem gleichnamigen Film, stammt aus dem ehemaligen k. und k. Österreich. Die Kindergeschichte des kleinen Rehkitzes ist die offensichtlichste Verbindung zwischen Disneys *Bambi*-Trickfilm und einem europäischen Einfluss.

Die Rechte an Felix Saltens Buch *Bambi - Eine Lebensgeschichte aus dem Walde* kaufte MGM Produzent Sidney Franklin 1933. Die MGM-Studios planten, einen Realfilm aus der Geschichte zu produzieren. Es stellte sich jedoch als schwierig heraus ihren eigenen Vorstellungen der Figur *Bambi* gerecht zu werden. Daraufhin trat Franklin mit Walt Disney in Kontakt. 1937 noch vor der Fertigstellung von *Snow White and the Seven Dwarfs* gingen die Rechte für Saltens *Bambi* an die Disneystudios über.³⁸ Als Dank erscheint im Vorspann Franklins Name: *“To Sidney A. Franklin our sincere appreciation for his inspiring collaboration”*³⁹

Das Buch wurde 1923 verlegt und 1928 ins Englische übersetzt. Der englischsprachige Titel lautet *Bambi - A Life in the Woods*. 1941 kam der Zeichentrickfilm heraus. Walt Disney wünschte sich eine naturgetreue Darstellung der Landschaft und der Tiere. Sein Hang zum Perfektionismus ließ die Arbeiten an *Bambi* vier Jahre dauern.

Das Endprodukt löste Begeisterung und große Emotionen bei seinem Publikum aus. Viele Kinder hatten Tränen in den Augen, nachdem Bambi seine Mutter bei einer Jagd verloren hatte. Im Buch wird diese Treibjagd

³⁸ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 220.

³⁹ *Bambi* (1942), 00:01:12.

genau geschildert. Im Film sieht man davon nichts. Nur ein ein Schussgeräusch verweist auf das Unglück. Bambis Vater, der weise alte Hirsch, nimmt sich seiner an. Er gibt Bambi Ratschläge und rettet ihn vor drohenden Gefahren. Später wird Bambi selbst zu einem weisen alten Hirsch, der jungen Tieren Mut zuspricht.

Der Film hat eine klare Handlungsstruktur, die in neun Höhepunkte aus Bambis Leben unterteilt ist.⁴⁰ Die Charaktere sind einfach zu verstehen und logisch aufgebaut. Es ergeben sich keine unvorhergesehenen Entwicklungen in ihrem Auftreten und Zusammenleben. So detailgetreu wie in *Bambi* wurde sonst kein anderer Disneyfilm gestaltet. Die Tiere entsprechen in ihren Bewegungen so gut wie möglich tierischen Bewegungsabläufen. Doch sie laufen ohne Schatten herum. Es ist Disneys erster Langfilm ohne Schatten.

Schatten stellen einen enormen Animationsaufwand dar. Es fällt nicht störend auf, wenn keine Schatten vorhanden sind. Allerdings verschwindet ein Element aus den Disneyzeichentrickfilmen, das für die realistische Gestaltung eines Bildes von großer Bedeutung ist.

Bei genauerer Betrachtung von *Bambi* sieht man virtuose Szenen mit einem auffällig aufwändigen Einsatz der Multiplankamera. Diese Kamera wurde von Ub Iwerks entwickelt. Sie besteht aus bis zu sechs übereinander liegenden Glasflächen. Auf jeder Fläche kann ein Objekt oder Hintergrund aufgelegt werden. Eine Kamera filmt für einen beliebigen Belichtungszeitraum das Bild. Es kann aus allen Ebenen scharf gestellt werden, sodass Hintergründe stärker zum Vorschein treten oder mehrere Figuren hintereinander scharf zu sehen sind.

Die Einführung zu *Bambi* ist kunstvoll ausgearbeitet. Mit viel Liebe zum Detail wurde der Wald gestaltet, in dem der junge Prinz zur Welt kommt. In einer Kamerafahrt bewegt sich der Blick des Betrachters langsam durch das Dickicht auf einen rauschenden Bach zu. Zunächst ist der Vordergrund scharf. Durch ein langsames Zoomen kommen wir auf die nächst folgenden Bildebenen, bevor die Kamera bei einem Bach

⁴⁰ 1. Bambis erster Spaziergang durch den Wald, 2. Frühlingsgewitter, 3. Auf freiem Feld (lernt Pauline und seinen Vater kennen), 4. lernt den Winter kennen, 5. Tod der Mutter, 6. verliebt sich, 7. Kampf mit einem anderen Hirsch, 8. rettet sich und Pauline vor dem Waldbrand, 9. bekommt zwei Kinder

angelangt ist. Für Bambi wurde die Multiplantechnik für viele Szenen und Sequenzen intensiv angewendet. Das Frühlingsgewitter ist eine kunstvolle Sequenz davon. Die fallenden Regentropfen und aufleuchtenden Blitze wirken sehr realistisch. Diese Bilder inspirierte maßgeblich Sylvia Holland mit Aquarellen von Waldstudien und Waldtieren. Fotos von Wäldern aus Maine wurden als Grundlage zur Waldgestaltung verwendet.⁴¹ Bambis Heimat lässt sich mit vielen Wäldern weltweit vergleichen. Ein direkter amerikanischer Einfluss ist meiner Meinung nach nicht zu erkennen. Die Landschaft wurde auch von asiatischen Einflüssen geprägt.

Im 15. Jahrhundert soll Shen Zhou die *Reise nach Wu* auf einer langen Bildrolle mit Tusche gezeichnet haben. Zhous Wald diene als Quelle für die nebeligen Lichtungen und verwachsenen Sträucher.⁴² Der Wald wurde zum Großteil von dem chinesischen Animator Tyrus Wong entworfen.

Die englische Kinderbuchautorin und Illustratorin Beatrix Potter (1866–1943) gestaltete einige Bücher mit Bildern vermenschlichter Tiere. Ihre Skizzen von Hasen dienten als Vorlage für Bambis Freund Klopfer (Thrumper).

Disney wollte Figuren, die sich einfach und leicht durchschaubar verhalten. Gleichzeitig sollten sie detailliert gezeichnet sein. Um seinen Animatoren zu helfen, engagierte er den italienischen Maler Rico Lebrun. Er sollte ihnen Nachhilfe in Anatomie und tierischer Artikulation geben.⁴³ Einige Sketche, zur Entwicklung der Figur, Bambis stammten von ihm.

Sir Edwin Henry Landseer war Maler und Bildhauer der Romantik. Er schuf vor allem Tierportraits. Die Löwen am Fuß der Nelsonstatue am Trafalger Square in London sind von ihm entworfen worden. In seinem 1854 entstandenen Werk *Die Pflegerinnen des Hochgebirges* sieht man einen Hirsch, der von zwei Rehen gesund gepflegt wird.⁴⁴ Eine junge Rehkuh mit ihrem Kitz liegt nebenbei und erinnert an Bambi und seine Mutter. Sein beeindruckendes Gemälde *Monarch of the Glen* entstand 1851. Ein Hirsch mit einem mächtigen Geweih steht auf einer Wiese. Die Berge leuchten in der Abendsonne. Heroisch blickt der Hirsch in die

⁴¹ Vgl. Allan (1999), S. 183.

⁴² Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 132f.

⁴³ Vgl. Allan (1999), S.184.

⁴⁴ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 222.

Ferne. Sein Gehabe erinnert an Bambis Vater, der vor dem Tod der Mutter immer nur als unbekannter, aber beobachtender Monarch des Waldes gezeigt wird.

An den Film *Bambi* erinnern sich bis heute viele Kinobesucher. Er war der letzte abendfüllende Zeichentrickfilm eines amerikanischen Filmstudios bevor Amerika in den zweiten Weltkrieg einstieg.

Mit *Bambi* endete vorerst die ruhige Schaffensphase in Disneys Lebenswerk. Der Einstieg der USA in den Zweiten Weltkrieg übte sich auf alle Bereiche der Arbeit und der täglichen Lebens aus. Die Zeichentrickfilme änderten sich in ihrem Präsentationsformat und bis 1950 schuf das Disneystudio keinen inhaltlich zusammenhängenden, abendfüllenden Zeichentrickfilm mehr.

Disneys Trickfilme zwischen 1950 und 1967 - eine Rückkehr zu den europäischen Wurzeln

Cinderella

Die einflussreichsten europäischen Inspirationen zu *Cinderella* entstammen den Illustrationen verschiedenster Kinderbücher. Einerseits das Märchen nach Charles Perrault und andererseits der Wunsch, nach acht Jahren Pause wieder einen abendfüllenden Zeichentrickfilm zu gestalten, ließen *Cinderella* entstehen.

Mit *Cinderella* feierte Disney die Rückkehr zu europäischen Wurzeln. Es war der erste abendfüllende Zeichentrickfilm mit einer kontinuierlichen Handlung seit *Bambi*. Acht Jahre waren inzwischen vergangen. Das Studio hatte den Streik der Angestellten überstanden, hatte sich durch den Krieg gearbeitet und mit Spielfilm-Trickfilmmischungen experimentiert. Das Publikum freute sich auf einen Disneyfilm, der sie an alte Zeiten erinnerte. Manche der Kinobesucher, die *Snow White and the Seven Dwarfs* als Kind gesehen hatten, waren bereits selbst Eltern. Es war der Anbruch eines neuen Zeitalters im Disneystudio. Das Fernsehen hielt allmählich Einzug. Walt Disney war von den Fernsehbildschirmen nicht wegzudenken. Andere Produktionsfirmen wehrten sich noch gegen das neue Medium, als Disney bereits seine erste eigene Show auf die Beine stellte. Die Vermarktung des Studios, seiner Filme und seiner Person lief über das Fernsehen. Zu diesem Zweck ließ sich Walt Disney als Uncle Walt bezeichnen. Ein Image, welches das Studio bis heute noch hochzuhalten versucht.

In Disneys Gedanken kreiste auch bereits die Idee zu einem Freizeitpark und die Anzahl der Spielfilmproduktionen in den Disneystudios wuchs enorm. Dokumentationen wurden zu einem neuen Disneygenre. Erste

Arbeiten an Projekten wie *Peter Pan* oder *Alice in Wonderland* hatten bereits vor dem Zweiten Weltkrieg begonnen. Durch die Kriegswirren wurden diese Projekte fallengelassen. *Cinderella* war ebenfalls ein solches Projekt. Die Überlegungen, einen Film über dieses Märchen zu produzieren, gab es bereits 1938.⁴⁵

Die Produktion von *Cinderella* war unter den Disneymitarbeitern in den 50ern nicht sehr beliebt. Die Euphorie, die 1937 bei *Snow White and the Seven Dwarfs* herrschte, war längst verflogen. Viele Animatoren bei Disney waren der Meinung, dass die Animationen zu *Cinderella* keine stilistische Weiterentwicklung darstellen würde.⁴⁶ Walt Disney selbst konzentrierte sich stark auf Rotoskopie um die Bewegungsabläufe der handelnden Figuren nachvollziehen zu können.⁴⁷ Die Zeichner wurden dadurch in einem Realismus gefangen, aus dem sie nicht ausbrechen konnten. Disney schaffte es nicht sich auf die Arbeiten seiner Animatoren zu verlassen. Der Studiostil machte dadurch eher einen Schritt zurück zu Bildern, wie sie in *Snow White and the Seven Dwarfs* verwendet wurden. *Cinderella* war trotzdem der erste erfolgreiche Disneytrickfilm seit Ende des Zweiten Weltkriegs.

Die Geschichte des *Aschenputtels* existiert in verschiedenen Versionen weltweit.

Das arme Mädchen verliert seine Mutter und muss nach der erneuten Heirat seines Vaters mit einer Stiefmutter und zwei Stiefschwestern leben. Diese sind dem Mädchen böse gesinnt und neiden ihm alles, was es besitzt. Sie zwingen das Mädchen den Haushalt zu machen und ihre Magd zu sein. Immer wieder geht sie an das Grab ihrer verstorbenen Mutter und weint. Je nach Version hilft ihr ein Vogel, der auf dem Baum des Grabes sitzt - wie bei den Gebrüdern Grimm - oder eine gute Fee, wie bei Charles Perrault, Ludwig Bechstein und den Disneystudios.

Es existieren verschiedenste Versionen des alten Märchens in vielen Sprachen. Die deutsche Bearbeitung der Brüder Grimm ist eine davon. Doch diesmal stützt sich Disney nicht auf eine Grimmsche Fassung wie bei *Snow White and the Seven Dwarfs*. Eine französische Version des

⁴⁵ Vgl. Barrier (2008), S. 206.

⁴⁶ Vgl. Ebda. S. 206.

⁴⁷ Vgl. Ebda. S. 218.

Märchens von Charles Perrault wurde die wichtigste Grundlage für Disneys Cinderellafilm.⁴⁸ Perraults Fassung *Cendrillon, ou la Pantoufle de vair* ist weniger brutal und blutrünstig als Grimms *Aschenputtel*. Der Titel *Cinderella* kommt aus England, wo dieses Märchen als Pantomime sich heute noch großer Beliebtheit erfreut.

Die Animatoren bei Disney, die sich mit dem Märchen auseinandersetzten, waren ausschließlich Amerikaner. Direkte europäische Einflüsse durch Künstler, die bei Disney arbeiteten, sind keine vorhanden. Dafür wurde einiges an altem Bildmaterial aus Märchenbüchern herangezogen. Eine sehr bekannte Illustration stammt von dem Zeichner und Maler der deutschen Romantik Ludwig Richter, der ein Aschenputtel für eine Ausgabe der Grimmschen Märchen entwarf. Seine Aschenputtelfigur hat langes, blondes Haar und einen sanften, gutmütigen Blick. Sie entspricht damit den Äußerlichkeiten des idealen Frauenbildes der romantischen Epoche. Der französische Maler Gustave Doré fertigte 1867 Illustrationen zu der Märchenfigur der Cendrillon an. Die Sanftmut und Schüchternheit, die Richters oder auch Dorés Aschenputtel ausstrahlt, hat Disneys *Cinderella* keinesfalls. Sie wirkt zwar zierlich und zerbrechlich und hat, wie bei Richter, langes blondes Haar, aber ihre Erscheinung ist nicht sanft, auch wenn es ihr Verhalten teilweise ist, sondern sehr standhaft und kämpferisch. Sie ist eine Mischung aus Grimms und Perraults Idee des zerbrechlichen, armen Aschenputtels, beziehungsweise Cendrillon und Disneys Vorstellung von einer tapferen Cinderella.

Dass ihr Vögel beim Sortieren der Erbsen helfen, stammt von Grimm. Die bösen Stiefschwestern müssen ihre Zehen nicht abhacken und ihre Augen werden bei Cinderellas Hochzeit nicht von den Vögeln ausgepickt, dafür ähnelt die strenge und unnahbare Stiefmutter der Figur der Gebrüder Grimm.

Aschenputtel erhält einen Schuh aus Seide mit Silber bestickt. Bei Perrault ist es ein gläserner Pantoffel. Bei den Gebrüdern Grimm ein Goldener.

⁴⁸ Allan (1999), S. 207.

Eine Tuschezeichnung des deutschen Hermann Vogel zu dem Buch *Epics and Romances of the Middle Age* zeigt einen verklärten Prinzen, der einem Mädchen einen Pantoffel anzieht.⁴⁹ Vogel war ein Illustrator und Maler der spätrömantischen Epoche. Das Werk aus 1882 war auch den Disneymitarbeitern bekannt. Es erinnert in romantischem Stil an die Gewänder und Frisuren des Mittelalters. Der Österreicher Moritz von Schwind, ein weiterer Maler und Zeichner der romantischen Epoche, steht ebenfalls im Zusammenhang mit Disneys *Cinderella*. Er zeichnete 1854 die Bildergeschichte *Das Märchen vom Aschenbrödel*. Der Name Aschenbrödel stammt von Ludwig Bechstein, der im 19. Jahrhundert Märchen neu zusammenfasste. In Perraults Märchen, bei Schwinds Bildererzählung und in der Disneyversion hilft eine gute Fee dem armen Kind. Disneys *Cinderella* leidet zwar unter der bösen Stiefmutter und den garstigen Stiefschwestern, aber sie führt eigentlich ein gutes Leben. Sie hat ein eigenes Zimmer mit einem Bett und muss nicht in der Asche neben dem Ofen schlafen. Ihre besten Freunde sind Mäuse, die Cinderella vor dem gemeinen Kater Luzifer beschützen. Die Stiefschwestern sind nicht schön, auch gibt es keine Vaterfigur in der Disneyfassung. Cinderella steht allein unter den Fittichen der Stiefmutter, die an die böse Königin bei *Snow White and the Seven Dwarfs* erinnert und ist eine Vorläuferfigur für die böse Fee Malefiz in *Sleeping Beauty* und Cruella De Vil in *101 Dalmatians*. Cinderella wird von ihrer *Fairy Godmother* geholfen. Die gute Fee zaubert ihr eine Kutsche, ein neues Kleid und schickt sie bis Mitternacht auf die Reise zum Schloss des Prinzen. Die Figur des Prinzen in der Disneyproduktion ähnelt dem österreichischen Schauspieler Karl Heinz Böhm in seiner Rolle als Kaiser Franz Joseph in *Sissi* von 1955. Die Uniform des Prinzen entspricht bis auf die Schulterstücke und das Ordensband der österreichischen Gardeuniform zu Kaiser Franz Josephs Zeiten. Das österreichische Ordensband ist rot-weiß-rot gestreift, das des Prinzen in *Cinderella* ist golden.

Wie alle Schlösser in Disneyfilmen erinnert auch das Schloss des Prinzen an Neuschwanstein. Das Schloss Ludwig II. von Bayern bildet die Vorlage

⁴⁹ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 44.

für *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella*, *Sleeping Beauty* und das Schloss in Disneyland. Viele hohe, spitze Türme ragen empor. Wie ein Traumschloss aus Wolken thront der Wohnsitz des Prinzen hinter einer kleinen Stadt. Kleine Häuschen säumen die Wege, an denen Cinderellas Kutsche vorbei saust. Die runden Formen der Kutsche zeigen Inspirationen von Beatrix Potter. Die Zeichnungen der Londoner Illustratorin haben die Bilder der Kutsche, der kleinen Mäuse und der Häuser entlang der Straße zum Schloss stark beeinflusst. In einem Aquarell von 1895 ziehen Kaninchen die Kürbiskutsche.⁵⁰ Die Gebäude am Straßenrand erinnern an alte englische Dörfer. Fachwerkhäuser oder Gebäude aus Backstein mit Erkeren säumen den Weg. Disneys *Cinderella* spielt in London. Das wird erst klar, als Big Ben zwölf Uhr schlägt.

Die heiratsfähigen Prinzessinnen, die dem jungen Prinzen vorgestellt werden, tragen zum Großteil französische Namen.

Die Animatoren für Disneys *Cinderella* waren John Hench und Mary Blair. Sie fertigten zahlreiche inspirierende Zeichnungen für das Storyboard an. Mary Blairs unverkennbar weicher Stil ohne starke, hervorstechende Konturen ist vorherrschend in den Hintergründen und der Kürbiskutsche. Ideen für das Schloss stammen von Hench. Hench entwarf auch das Cinderellaschloss in Disneyland.

Große Vorbilder waren bereits bei der Entwicklung von *Snow White and the Seven Dwarfs* Werke von Christian Jank oder Heinrich Döll. Christian Jank war ein deutscher Theatermaler und Architekt der Neugotik. Er entwarf Neuschwanstein. Ein Gouache Bild aus 1896 zeigt einen *Idealentwurf zu Schloss Neuschwanstein*.⁵¹

Vom deutschen Bühnenbildner Heinrich Döll existiert ein Aquarell aus dem Jahr 1864 mit dem Titel *Tal vor der Wartburg, 1. und 3. Aufzug der Oper „Tannhäuser“ nach dem Originalentwurf von 1855*.⁵² Die Perspektive gibt einen Blick auf die Wartburg frei, die in ihren Formen ein wenig an Neuschwanstein erinnert und ebenfalls mit kleinen Türmchen versehen ist. Im Vordergrund sieht man eine Lichtung in einem dichten Mischwald, durch den ein Pfad führt. Der Hintergrund birgt die Silhouette der Burg.

⁵⁰ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 232.

⁵¹ Vgl. Ebda. S. 150.

⁵² Vgl. Ebda. S. 148.

Das Schloss des Prinzen bei Disneys *Cinderella* erhebt sich ebenso majestätisch hinter der Stadt.

Cinderella war der größte Kassenschlager seit *Snow White and the Seven Dwarfs* und brachte dem Unternehmen acht Millionen Dollar ein.⁵³ Bereits 1922, noch in Kansas City, produzierte Walt Disney ein *Laugh-O-Gram* über *Cinderella*.⁵⁴ Bis auf den Inhalt haben die beiden Filme nichts gemeinsam. Dieses *Laugh-O-Gram* ist ein witziger siebenminütiger Kurzfilm, der keine Möglichkeit für einen Gag auslöst. Walt Disneys Ideen haben frühe Wurzeln. Einige seiner Filmideen verarbeitete er zum ersten Mal in den 1920er Jahren. Filme über Alice in ihrem Wunderland entstanden als *Alice Comedies*, eine Trickfilm-Spielfilm-Mischung, die aber nichts von Lewis Carrolls Buch beinhalten. Nach dem großen Erfolg von *Snow White and the seven Dwarfs* erlebte das Studio eine euphorische Produktionswelle. *Bambi*, *Peter Pan*, *Pinocchio*, *Cinderella* und *Alice in Wonderland* waren zur selben Zeit (1938) in verschiedenen Produktionsstadien. Mit *Alice in Wonderland* startete Disney einen surrealistischen Zeichentrickversuch. Es ist einer der farbenfrohesten Filme von Disney, aber auch einer der verwirrendsten.

Alice in Wonderland

Der Film *Alice in Wonderland* hat sowohl seine europäischen Wurzeln im gleichnamigen Kinderbuch, als auch in surrealistischer Malerei und in Illustrationen von englischen Malern des 19. und 20. Jahrhunderts.

Die Beliebtheit Lewis Carrolls Bücher *Alice's Adventures in Wonderland* und *Trough the Looking Glas* veranlassten Disney einen abendfüllenden Trickfilm daraus zu entwerfen. Er wollte eine Mischung aus den Skurrilitäten der Bücher, besonders aus *Alice's Adventures in Wonderland* und amerikanischer Komödie, schaffen. Die Arbeiten begannen bereits 1938, doch schon im Herbst 1939 soll Disney sein Interesse an dem Projekt verloren haben.

⁵³ Vgl. Barrier (2008), S. 221.

⁵⁴ Vgl. Smith (1998), S. 103.

Disney wollte durch berühmte Namen mehr Besucher in die Kinos locken. Aldous Huxley sollte eine verfilmbare Version von Carrolls Alice schaffen. Von seiner Bearbeitung ist nichts in die Endproduktion aufgenommen worden.⁵⁵

Der irische Maler David Hall fertigte 1939 etwa 400 Bilder für Disney an.⁵⁶ In *Alice in Wonderland* von 1951 ist sein Einfluss kaum sichtbar. Walt Disney war sich unsicher darüber, wie viel von der englischen Kultur aus dem Originalwerk übernommen werden sollte und wie viel amerikanischer Einfluss notwendig war um seinem Massenpublikum, der amerikanischen Mittelschicht, gerecht zu werden. Immer wieder änderte er seine Meinung über die inhaltlichen Arbeiten. Den Briten sollte nicht auffallen, dass es eine amerikanische, disneyfizierte Alice gab. Die Amerikaner sollten sich mit der Figur des kleinen Mädchens identifizieren können. Eine gewisse Unfähigkeit mit den Geschichten fremder Kulturen umzugehen, liegt vielleicht in Disneys Arroganz gegenüber Originalen.

Die kleine Alicefigur, welche Disney präsentiert, ist ein steifes biederer Mädchen. Sie hat keinen besonderen Charme.

Das Auffallende und Mitreißende an dem Zeichentrickfilm sind seine surrealen und besonders farbenfrohen Bilder.

Alice ist ein englisches Kind des gehobenen Bürgertums des 19. Jahrhunderts. In ihren Träumen erlebt sie die seltsamsten Abenteuer. Sie fällt in einen Kaninchenbau, wird durch diverse Säfte und Pilze größer oder kleiner und trifft eigenartige Tiere. Ihr Erwachen rettet sie vor einem schrecklichen Ende.

Theaterstücke, Übersetzungen, musikalische Verarbeitung und etliche Kinofilme gingen aus Carrolls Buch hervor. Disneys Mitarbeiter fanden den Stoff schwierig zu verarbeiten und äußerten sich kritisch gegenüber der Produktion von *Alice's Adventures in Wonderland*.⁵⁷ Dabei sollte doch gerade das Trickfilmmedium für eine Verfilmung dieser surrealen Geschichte geeignet sein. Das Studio dachte auch über eine Mischung

⁵⁵ Vgl. Allan (1999), S. 214.

⁵⁶ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 236.

⁵⁷ Vgl. Allan (1999), S. 214.

des Trickfilms mit Spielfilmsequenzen nach.⁵⁸ Die Idee ließ man bald wieder fallen.

Schlussendlich wurde es ein Zeichentrickfilm, wie es das Studio schon 1938 beschlossen hatte. Künstlerisch inspirierten wieder Beatrix Potters Zeichnungen die Bilder der Animatoren.

Einige der 400 Bilder von David Hall waren noch im Studioarchiv vorrätig. Sie wurden ebenfalls zu Studierzwecken und als Inspirationsquelle herangezogen.

Der englische Illustrator John Tenniel entwarf die Bilder zur ersten Originalausgabe von Carrolls Buch *Alice's Adventures in Wonderland*.⁵⁹ Arthur Rackham gestaltete Bilder für eine Neuauflage. Sie alle boten Inspirationsquellen. David Halls Aquarelle sind sehr detailliert. Sie strahlen eine gruselige Eigentümlichkeit aus, die Alices Träume als reine Albträume erscheinen lässt. Sie trägt ein blaues Kleid mit einer weißen Schürze und hat lange blonde Haare. Diese äußere Erscheinung der Alicefigur hat sich seit 1938 gehalten. Unter den Künstlern bei Disney schuf Mary Blair die Zeichnungen, deren Bildinhalte später im Film zu sehen sind. Ihr weicher, durch runde Formen geprägter, Zeichenstil existiert im fertigen Film allerdings nicht mehr. Die Alice des Films sieht aus wie jede Frauenfigur in Disneyfilmen. Sie ist das perfekte, kleine, hübsche Mädchen, zusammengesetzt aus den entsprechenden modernen Schönheitsidealen zwischen den 1930er bis 1960er Jahren.

Blair orientierte sich an den Illustrationen von Rackham und Tenniel. Ihr verrückter Hutmacher von der Teeparty ähnelt in den Gesichtszügen den Hutmachern von Tenniel und Rackham. Arthur Rackham hatte sich an John Tenniel orientiert. Sie alle gaben dem Hutmacher ein schmales Gesicht mit einer langen Nase und großen Augen. In dem fertigen Kinofilm von Disney hat er eine runde Knubbelnase und keine eingefallenen faltigen Wangen.

In seiner für Disneyverhältnisse heute noch sehr abstrakten Art wirkt der Film bunt und etwas ausgefallen.

Der Surrealismus der Bilder erinnert an *Dumbo* und Abstrakte Teile aus *Fantasia*.

⁵⁸ Vgl. Allan (1999), S. 214.

⁵⁹ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S.236.

Die Gestaltung der Blumen ist durch den französischen Illustrator und Karikaturisten Grandvilles, eigentlich Jean Ignace Isidore Gérard, zu *Le Fleurs animées* beeinflusst. Seine zeitkritischen und skurrilen Zeichnungen zeigen Tiere und auch Pflanzen, die in ihrer Gestik und Kleidung Menschen sehr ähnlich sind.

Geschichten über vermenschlichte Tiere und Pflanzen erfreuten sich im 19. Jahrhundert und 20. Jahrhundert großer Beliebtheit. *In der Heimat der Blumen* von Anneliese Umlauf-Lamatsch ist ein Beispiel für die perfekte Vermenschlichung von Pflanzen. Das Buch erschien 1946 im Verlag Jugend und Volk in Österreich. Die Illustrationen stammen von Ida Bohatta-Morpurgo. Ihre Blumen sehen wie kleine Menschen aus mit einem kleinen runden Köpfchen, Armen und Beinen. Auf dem Kopf tragen sie die Blüten wie Hüte. Blairs Blumen haben ihr Gesicht in den Blüten. Passend zu ihren Klischees sind die Blumen grazile Sängerinnen, wie eine elegante weiße Rose oder tratschende Stiefmütterchen.

Die englische Landschaft im Film ist in der Anfangs- und Endszene naturgetreu dem Original nachempfunden. Hinter sanften grünen Hügeln erhebt sich ein Kirchturm.

Sleeping Beauty

Bei *Sleeping Beauty* handelt es sich wieder um die Umsetzung eines europäischen Märchens, das sich diesmal in mittelalterlichem Flair und romantisierter Baukunst wiederfindet.

Ein Königspaar bekommt ein Kind und gibt zu seinen Ehren ein großes Fest. Alle bis auf die böse Fee Malefiz sind geladen. Sie erscheint und verflucht das Kind. Drei gute Feen beschützen es bis zu seinem sechzehnten Geburtstag. Als sich das Unglückskind an einer Spindel sticht, fällt es in einen tiefen Schlaf. Nur der Prinz kann Aurora retten. Er wird von Malefiz gefangen gehalten. Mit Hilfe der drei guten Feen entkommt er, besiegt die böse Fee und weckt die schlafende Schöne mit einem Kuss.

Wie viele der Disneyfilme hat auch *Sleeping Beauty* eine längere Schaffensphase. Andere Filmideen wurden bereits in den 1930ern entwickelt und pausierten in den Kriegsjahren. *Sleeping Beauty* hatte eine durchgehende Produktion von acht Jahren bis zur Premiere 1959. Es war die teuerste Disneyproduktion zu Walt Disneys Lebzeiten mit sechs Millionen Dollar Kosten.⁶⁰ Erfolgreich war das Projekt nicht. Es lag wohl daran, dass der Film inhaltlich eine Mischung aus *Snow White and the seven Dwarfs* und *Cinderella* ist. Es gibt keine neuen Helden zu entdecken. Die drei guten Feen sind Doubles der Fairy Godmother aus *Cinderella*. Die Prinzessin, das Dornröschen, Aurora hat große Ähnlichkeit mit Cinderella. Ihre Haare sind etwas blonder und länger und die Taille ist noch schmaler als bei anderen Heldinnen zuvor. Sie sieht aus wie eine Barbiepuppe. Es wurde im gleichen Jahr, als *Sleeping Beauty* herauskam, die erste Barbiepuppe auf den Markt gebracht.

Die Grundlage für Disneys Version von *Dornröschen* bildet zum Großteil Charles Perraults Fassung, gemischt mit Elementen von den Gebrüdern Grimm. Der Film *Sleeping Beauty* hat wenige Gemeinsamkeiten mit dem Grimm'schen *Dornröschen*. Es gibt keine dreizehn, sondern nur vier Feen. Der hundertjährige Schlaf ist im Film auf wenige Stunden gekürzt und einen Drachen gibt es im alten Märchen nicht.

Künstlerisch ist *Sleeping Beauty* ein anspruchsvoller Film mit wunderschön ausgearbeiteten Hintergrundgemälden. Der ganze Film trägt die Handschrift eines Künstlers. Der Maler Eyvind Earl – eigentlich Egrind Earle – hatte große gestalterische Freiheit bei dem Projekt. Walt Disney schenkte dem Film wenig Aufmerksamkeit. Sein magisches Königreich Disneyland hatte es ihm mehr angetan. Der Layout Artist John Hench brachte die Bildgestaltungsideen für *Sleeping Beauty* aus New York mit, wo er im Metropolitan Museum of Arts die Mittelaltersammlung studierte.⁶¹ Earl hatte bei seinem Vater gelernt. Er bezog sich auf den flämischen Künstler des Mittelalters Jan van Eyck, auf spätgotische Formensprache, Sandro Botticelli und Albrecht Dürer. Mittelalterliche Kunst hatte es dem jungen Earl angetan. Miniaturmalereien der drei Brüder von Limburg beeinflussten bereits Henchs Ideen zu den Hintergründen und Formen

⁶⁰ Vgl. Barrier (2008), S. 271.

⁶¹ Vgl. Ebda. S. 556.

des *Sleeping Beauty* Films. Der Illustrator Gustave Doré schuf Bilder zu einer Neuerzählung von Perraults Version der schlafenden Schönheit durch Moritz Hartmann. Arthur Rackham, dessen Gemälde durch Mary Blair besonderen Einfluss auf das Studio nahmen, malte *The Sleeping Princess* 1916.⁶² Seine Prinzessin liegt wie aufgebahrt in einem reich verzierten Himmelbett. Aurora liegt in Disneys *Sleeping Beauty* in einem Bett mit Baldachin, eine rote Rose in ihrer Hand haltend. Sie erinnert an die Blüten der Dornenhecke, die nach dem hundertjährigen Schlaf des Schlosses erblühen. Aurora ist gebettet wie Julia in Renato Castellanis Film *Giulietta e Romeo* von 1954. Beide Frauengestalten haben die Hände unter der Brust gefaltet und ihr Kopf liegt leicht erhoben auf einem Kissen.

Earls Stil zeichnet sich vor allem durch klare gerade Linien aus. Im Gegensatz zu Mary Blair, die weiche und runde Formen bevorzugte, wirken Earls Bilder eckig und lang gezogen. Charakteristisch sind seine Bäume, deren Rinde er sorgfältig ausgearbeitet hat. Alles in seinen Bildern ist scharf und deutlich zu erkennen, als würde es im Fokus liegen. Pflanzen, Tiere und Menschen streben in die Höhe. Earls Landschaften haben nichts Liebliches an sich, aber sie sind künstlerisch beeindruckend. Seine Einflüsse stammen ausschließlich aus Europa. Die Vorstellungen Walt Disneys zur filmischen Bearbeitung von Märchen scheinen in eine Sackgasse zu laufen. Er verwendet immer wieder das gleiche Schema für die handelnden Figuren und ihre Beziehungen zueinander. Sein Publikum hatte sich schon 1959 daran satt gesehen. Die böse Fee Malefiz entsprach dem Schema der Femme fatale, das Disney für jede böse Frauenfigur anwenden ließ. Malefiz ist zwar keine Stiefmutter, wie sie bei *Cinderella* oder *Snow White and the seven Dwarfs* vorkommt, aber die Abwesenheit der leiblichen Mutter und das imposante Auftreten der bösen Fee stellen sie an dieselbe Stelle. Malefiz leitete sich von dem lateinischen Wort *malefici* = Übeltäter ab. Der Kampf zwischen Gut und Böse ist wie bei vielen Märchen das Hauptthema und bildet den Höhepunkt des Films in der Schlacht zwischen dem jungen Prinzen und

⁶² Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 264.

dem Drachen, in den sich die böse Fee Malefiz verwandelt hat. Das Gute siegt und wieder endet ein Disneyfilm mit einem happy end.

The Jungle Book

1966 stirbt Walter Elias Disney. Die Fertigstellung des Trickfilms *The Jungle Book* erlebt er nicht mehr. Trotzdem gehört dieser Film noch in den Kanon der Werke zu seinen Lebzeiten, da er ihn selbst noch beeinflusst hat. Sein Interesse am Trickfilm war mit der Zeit immer geringer geworden. Den meisten Einsatz zeigte er bei den Spielfilmen, wenn er sich nicht gerade in seinem privaten Spielplatz Disneyland aufhielt.

The Jungle Book erschien 1967 als der vierzehnte abendfüllende Trickfilm ohne Spielfilmsequenzen vier Jahre nach dem letzten Trickfilm *The Sword in the Stone*.⁶³

Das Buch *The Jungle Book* von 1894 gliedert sich im Original in sieben Erzählungen von Rudyard Kipling.⁶⁴ Der Film besitzt eine inhaltlich zusammenhängende Geschichte und hat kaum etwas mit dem Original gemeinsam. Die verfilmte Geschichte ist lebendig und fröhlich. Die Energie, die der Film ausstrahlt, kommt im Buch nicht vor.

Mowgli ist ein Waisenkind, das von Wölfen aufgezogen wird. Als er alt genug ist, soll er zu den Menschen zurückkehren. Zunächst wehrt er sich dagegen, dann aber findet er seinen Weg in ein Dorf. Die Inhalte der einzelnen Geschichten Kiplings wurden vermischt und zu einer zusammenhängenden Handlung verarbeitet.

Zeichnerisch ist der Film mit verwucherten und geheimnisvollen Dschungellandschaften geschmückt. Die hohen Bäume, deren Wurzeln über alte Ruinen wachsen, erinnern an Kultstätten der Maya oder Azteken, wie sie im mexikanischen Urwald verborgen liegen. Der Palast des Affen King Louie ist in seiner grafischen Darstellung eine Mischung aus verfallenen thailändischen Tempeln und Pyramiden, ähnlich denen

⁶³ Es gibt 14 Trickfilme, die zu Walt Disneys Lebzeiten erschienen und keine Spielfilmsequenzen enthalten: 1. *Snow White and the seven Dwarfs*, 2. *Pinocchio*, 3. *Dumbo*, 4. *Bambi*, 5. *Make Mine Music*, 6. *The Adventures of Mr. Ichabo and Toad*, 7. *Cinderella*, 8. *Alice in Wonderland*, 9. *Peter Pan*, 10. *Lady and the Tramp*, 11. *Sleeping Beauty*, 12. *101 Dalmatians*, 13. *The Sword in the Stone*, 14. *The Jungle Book*

⁶⁴ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 270.

der Ureinwohner Lateinamerikas. Inspirationsquellen waren Bilder von Gustave Doré, der Illustrationen zu Francois René de Chateaubriands Buch *Atala* anfertigte. Dorés Bilder zeigen Indianer, wie sie über Ruinen klettern, die überwachsen in einem finsternen Dschungel liegen. Die erkennbaren Mauerreste haben die Zeichner bei Disney inspiriert. Der Palast des Affen Königs Louie erinnert an Dorés Bilder.

In der Ausstellung *Walt Disney wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst* wurde auch ein Vergleich zwischen Henri Rousseau und den Bildern des Disneystudios gezogen. Eine direkte Verbindung von Rousseaus Arbeiten zum Studio gibt es offiziell nicht. Dschungeldarstellungen im Film erinnern an Rousseaus Bilder eines Urwalds, etwa *Die Schlangenbeschwörerin* von 1907. Solche Waldlandschaften hatten die Animatoren bei Disney schon oft angefertigt. Sechs der vierzehn langen Trickfilme von Disney spielen zur Hälfte (*The Sword in the Stone*) oder ganz (*Bambi*) im Wald. Alte chinesische Kunstarbeiten mit Walddarstellungen beeinflussten bereits die Arbeiten an *Bambi*. Wälder von Heinrich Döll, Arthur Rackham, Ludwig Richter und auch Eyvind Earl, der selbst für Disney arbeitete, waren wichtige Quellen für die Waldhintergründe in den Disneyfilmen.

John Lockwood Kipling, Rudyard Kiplings Vater, schuf die ersten Illustrationen zum Buch seines Sohnes. Seine Bilder beeinflussten die Arbeiten an dem Film kaum. Sie sind kleine Tuschezeichnungen, die entweder einen sehr feminin wirkenden, oder bereits gealterten Mowgli zeigen. Lediglich die Anfangsszene ist einem Bild Kiplings nachempfunden. Es zeigt das Dorf, in welches Mowgli gehen wird.

Der Zeichenstil der Disneyfiguren geht zurück in die Zeit vor *Sleeping Beauty*. Sie sind weicher und runder. Eine Schlange, die Kaa ähnelt, erscheint in einer Zeichnung zu *Snow White and the seven Dwarfs*. Das Mädchen flüchtet durch den Albtraumwald, über dessen Weg sich eine Schlange windet. Das Tier erscheint nicht im fertigen Film, ist aber bereits eine Vorlage für die Schlange in *The Jungle Book*.⁶⁵ Der etwas schlampig wirkende Stil von *101 Dalmatians* oder *The Sword in the Stone* ist verschwunden. Die Bilder sind wieder naturgetreuer. Die Hintergründe

⁶⁵ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 159.

zeichnen sich durch Tiefenwirkung aus, wie sie für Disneytrickfilme typisch sind. Der Vordergrund ist detailgetreu und sorgfältig ausgearbeitet. Beispielsweise sind die einzelnen Borkenstückchen an einem Baum erkennbar. Der Hintergrund verschwimmt zu einem dichten Urwalddickicht. Die Figuren heben sich deutlich vom Hintergrund ab, aber Schatten gibt es seit *Bambi* keine mehr.

Das Dschungelbuch, wie der Film auf Deutsch heißt, ist in Europa neben *König der Löwen* (1994, *The Lion King*) der berühmteste Kinofilm der Disneystudios.

Destino - Der surrealistische Einfluss

Der europäische Einfluss auf Disneyzeichentrickfilmproduktionen gipfelt mit seinen extravaganten, surrealistischen Formen in dem Werk *Destino*. Es ist ein außergewöhnlicher Film, der aus dem Rahmen fällt. Deshalb möchte ich ihn hier genauer betrachten.

Das Projekt *Destino* startete bereits 1946. Erst 57 Jahre nach Produktionsbeginn wurde dieser kurze Film 2003 fertig produziert. Er ist nicht mehr das Original von damals, aber ein Versuch die alte Idee wieder lebendig werden zu lassen. *Destino* hätte ein Teil eines Episodenfilms, wie *Make Mine Music* oder *Melody Time* werden sollen. Vielleicht hatte man geplant, ihn in *Melody Time* einzubauen. Vollendet wurde diese Idee 1946 nicht.

Das Animationsfilmfestival von Annecy in Frankreich war das erste Filmfestival, welches *Destino* auf der Leinwand präsentierte. Es ist das älteste Animationsfilmfestival der Welt und existiert seit 1960. Gegründet wurde es von der Trickfilmvereinigung Asifa (Association Internationale du Film d'Animation). *Destino* war als Auftakt am 2. Juni 2003 erstmals zu sehen.⁶⁶

Das Animationsfilmfestival von Annecy in Frankreich war das erste Filmfestival, welches *Destino* auf der Leinwand präsentierte. Es ist das älteste Animationsfilmfestival der Welt und existiert seit 1960. Gegründet wurde es von der Trickfilmvereinigung Asifa (Association Internationale du Film d'Animation). *Destino* war als Auftakt am 2. Juni 2003 erstmals zu sehen.⁶⁷

Eigentlich sollte der Kurzfilm *Destino* bereits 2008 auf DVD veröffentlicht werden. Aber die Disneystudios, speziell Walt Disneys Neffe Roy Disney

⁶⁶ Vgl. Platthaus, Andreas: Siebenundfünfzig Jahre danach: Disney präsentiert den legendären ‚Destino‘. In: faz.net.
<http://www.faz.net/s/Rub8A25A66CA9514B9892E0074EDE4E5AFA/Doc~E8E0C9FB815CA48368979CE102D75FC76~ATpl~Ecommon~Scontent.html> Stand: 04.01.2009

⁶⁷ Vgl. Ebda.

und seine Crew, haben es sich anders überlegt. Der geplante DVD-Verkauf wird wahrscheinlich 2010 beginnen.⁶⁸

Bis jetzt war *Destino* auf etlichen Filmfestivals und Ausstellungen zu sehen. Unter anderem konnte man den sechsminütigen Kurzfilm auch in der Ausstellung *Walt Disney wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst* 2008 in München sehen. So wurde ich auf den Film aufmerksam und begann mich für die eigenartige Kombination Salvador Dalís und Walt Disneys zu interessieren.

Im Dezember 1936 unternimmt Dalí seine zweite Reise in die USA.⁶⁹ Auf dieser Reise lernt Dalí neben den Marx Brothers noch Cecil B. DeMille und Walt Disney kennen. An seinen damaligen Freund, den wichtigsten Theoretiker des Surrealismus, den Franzosen André Breton schreibt Dalí:

*„Ich bin nach Hollywood gekommen und stehe in Kontakt mit den größten amerikanischen Surrealisten – den Marx Brothers, Cecile B. DeMille und Walt Disney.“*⁷⁰

Diese Aussage von Dalí ist allerdings ironisch gemeint. Er sah in den Filmen dieser drei US-Amerikaner wohl das „Surrealistischste“, das Amerika bis dahin hervorgebracht hatte.

Auf einer Party von Jack Warner im Jahr 1945 treffen Dalí und Disney zufällig wieder aufeinander. Kurze Zeit später fragt Disney Dalí, ob er nicht an der Sequenz zu einem Episodenfilm mitarbeiten möchte. *Destino* sollte ein Teil eines solchen Episodenfilms werden.⁷¹ Drei Monate zeichnete Dalí an Skizzen, Storyboardzeichnungen und Aquarellen. Das einzige Ergebnis damals war ein 18 Sekunden langer Probefilm. Danach wurde das Projekt eingestellt. Die Gründe sind bis heute nicht geklärt. Wahrscheinlich reichte das Budget nicht mehr um sich Dalí leisten zu können. Aus einem Memorandum Disneys an seine Mitarbeiter geht hervor: *“The development and refinement of stories to go into production*

⁶⁸ Vgl. Graham, Michelle: Disney Classics to get Blue-ray Release with a Platinum Shine. In: Film School Rejects. <http://www.filmschoolrejects.com/news/disney-classics-to-get-blu-ray-release-with-a-platinum-shine.php> Stand: 21.03.2009

⁶⁹ Vgl. Kolberg, Gerhard (2006), S. 205.

⁷⁰ Griveau und Dideren (2008), S.81.

⁷¹ Vgl. Ebda. S. 81.

for '49 and '50 release, to be point where they will be a minimum of uncertainty and change.”⁷² Oder Disney hatte bemerkt, dass Episodenfilme bei seinem Publikum nicht mehr beliebt waren. Die Masse wollte 1946 endlich wieder einen abendfüllenden Trickfilm von Disney sehen. Mit *Cinderella* kam erst nach acht Jahren 1950 wieder ein abendfüllender Trickfilm heraus.

Nachdem die Zusammenarbeit von Dalí und Disney bekannt wurde, reagierten die Zeitungen skeptisch.

Die Los Angeles Times titelte: „Die Meister der Mickey Maus und der ‚Weichen Uhr‘ tun sich zusammen.“ Bob Thomas drückte sich in seiner in mehreren Zeitungen erscheinenden Kolumne ganz unverblümt aus: „Disney und Dalí schließen sich für ein bizarres Filmwerk zusammen.“

73

John Hench wurde dem Surrealisten Dalí zur Seite gestellt. Hench sollte dabei helfen die Zeichnungen zusammen mit Dalí fertig zu stellen. Die meiste Zeit verbrachte er damit Continuity-Zeichnungen anzufertigen.⁷⁴

Continuity-Zeichnungen halten den Ablauf und Fluss der Geschichte aufrecht. Sie vervollständigen die Bewegung einer Person oder eines Gegenstandes und verbinden verschiedene Schauplätze inhaltlich miteinander. Es ist wichtig, dass ein Übergang zwischen ihnen besteht, damit der Zuschauer nicht von einem plötzlichen Orts- oder Inhaltswechsel verwirrt oder erschreckt wird, außer diese Wirkung ist beabsichtigt.

Besonders im Falle Dalís *Destino* war es von Bedeutung, dass ein fließender Übergang gewährleistet wurde, da die Bilder mit sehr viel Inhalt beladen waren.

In einem Interview im Jahr 1989 beschrieb Hench die Zusammenarbeit:“ Dalí zeichnete normalerweise die Eckpositionen

⁷² Kinney, Jack (1988), S.144-145.

⁷³ Griveau und Dideren (2008), S. 81.

⁷⁴ Vgl. Desowitz, Bill: Hench Discusses Legendary Link to Dali and Disney on *Destino*. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/hench-discusses-legendary-link-dali-and-disney-ideestino> Stand: 09.11.2008

und ich fügte die Zwischenphasen und Übergänge von einem Bereich zum anderen ein. Er hatte ein Konzept, an das er sich weitgehend hielt, aber in Bezug auf seinen Einfallsreichtum hatte er viel mit Walt Disney gemeinsam. Disney fielen immer viel mehr Situationen ein als in eine Geschichte gepackt werden konnten, und Dalí war in vielerlei Hinsicht genauso. Jeden Morgen hatte er neue Ideen. Ich bin sicher, wir hätten die nie in der ursprünglich geplanten Zeit umsetzen können.“

75

Der Name *Destino* stammt von einer Ballade des lateinamerikanischen Liedermachers Armando Dominguez. Genau dieses Lied sollte ursprünglich für einen Episodenfilm verwendet werden.⁷⁶ Das von Dora Luz 1945 gesungene Lied war in Amerika populär. John Hench sagte in einem Interview mit dem Herausgeber von VFXWorld, Bill Desowitz: „*I didn't like the music very well.*“⁷⁷

Dalí soll sie genauso wenig gefallen haben, trotzdem hörten sie den Song immer und immer wieder. Hench meinte weiters, dass Dalí von dem Titel des Liedes (*Destino*) begeistert gewesen sein soll. In den Disneystudios wurde der Klang des Liedes, wie die Symphonien in *Fantasia*, etwas verändert: „*(...) they improved it a great deal by adding some little height to it and little bass – so it improved it*“, sagte John Hench.⁷⁸

Destino sollte eine Kombination aus Realfilm und Zeichentrickfilm werden. In den Archiven des Disneystudios in Burbank fanden sich undatierte Notizen, die mehrere Szenen beschrieben.⁷⁹ Die Grundidee war ein Liebesfilm.

⁷⁵ Griveau und Dideren (2008), S. 81.

⁷⁶ Ebda. S.81.

⁷⁷ Vgl. Desowitz, Bill: Hench Discusses Legendary Link to Dali and Disney on *Destino*. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/hench-discusses-legendary-link-dali-and-disney-idestino>

Stand: 09.11.2008

⁷⁸ Vgl. Ebda.

⁷⁹ Vgl. Griveau und Dideren (2008), S. 81

„Dali told the Press it would be ‘a magical exposition of the problem of life in the labyrinth of time.’ Nervously, Disney translated, calling it ‘just a simple story of a girl in search of her real love’.”⁸⁰

Es gab hunderte von Zeichnungen und Skizzen. Dalís Phantasie brachte immer neue Bilder hervor. Eine Fülle an Material, das weder in der Version von 1946, noch im heutigen Film hätte aufgearbeitet werden können. Bei der Wiederaufnahme der vorliegenden Storytafeln wurden einige alte Ideen gestrichen und nur das Material verwendet, welches nicht ganz aus dem Zusammenhang und Inhalt des Liebesfilms gerissen war. *“Destino was ultimately recut from eight to five minutes, because some of it was incomprehensible”*, sagte Baker Bloodworth, der heutige Produzent von *Destino*.⁸¹ Bloodworth legte dem Animation President der Disneystudios, Tom Schumacher, nahe das französische Studio für das Projekt *Destino* zu wählen und setzte Dominique Monfery in die Position des Director.⁸²

Viele der alten Bilder waren verschwunden und gestohlen worden, nachdem das Projekt in den Archiven verschwand. Auch ein 18 Sekunden Testfilm war zunächst verschollen.

„Die Zeichner konnten gar nicht abwarten, sie in die Finger zu kriegen“⁸³, erinnert sich der ehemalige Disneymitarbeiter Ward Kimball 2001 und meint damit die unzähligen Bilder, die Dalí für den Kurzfilm anfertigte. Die Fotos der Storytafeln waren nicht nummeriert. Es war schwer, die richtige Reihenfolge der Bilder zu bestimmen.

“The revelation for the Disney vice chairman and the other animators came when they finally understood the continuity of Dali and Hench's work. Sketches were originally assembled into a storyboard and photographed on 2'x3' cards and stacked up. However, they were not

⁸⁰ Cruz, Bob: ‘Destino’, Dalís Predecessor. In: New York Times. <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9900EFDF123AF932A1575AC0A9659C8B63&scp=3&sq=destino&st=cse> Stand: 11.12.2008

⁸¹ Vgl. Desowitz, Bill: Channeling Dali to Make *Destino*. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/channeling-dali-make-destino> Stand: 09.11.2008

⁸² Vgl. Ebda.

⁸³ Kothenschulte (2001), S. 46.

*numbered. A year-and-a-half ago, Disney and a group of animators laid them all out on an enormous display table at the research library in Burbank and started playing with the troublesome middle section. "We discovered that they didn't read like most storyboards where you go across a given card." Disney explains. "These read all the way across the top of a set of three cards. The next line would then read across the next line. Don Ernst, who co-produced Fantasia 2000, pointed this out and it was a big epiphany."*⁸⁴

Nachdem der deutsche Filmjournalist und Filmkritiker Daniel Kothenschulte 2001 im Archiv der Disney Studios in Burbank, Kalifornien, gestöbert hatte, hinterließ er das vorliegende restliche Material zu *Destino* nach seiner Vorstellung geordnet zurück. Er erleichterte den Zeichnern von Roy Disney damit die Arbeit. Da er seine Recherchen aber nie in den USA veröffentlichte, gingen seine Ergebnisse zu *Destino* nicht in den heutigen Forschungsstand mit ein.⁸⁵

Der Director von *Destino* Dominique Monfery bediente sich der besten Bilder.

*"Dominique took the best of the drawings and then went back to the Dali works to find patterns. We used elements from the original story reel, such as the two Dali heads, and chose some CG⁸⁶ techniques because it felt right. Nothing is advanced, just available tools. Twenty percent are CG elements, the rest is 2D. Dali is linear, angular, sharp, clear. Very graphic. And characters are true to that. It was Dominique's idea to have strong shadows."*⁸⁷

⁸⁴ Desowitz, Bill: Disney/Dali's Completed *Destino* Kicks Off Annecy Fest. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/disneydalis-completed-idestinioi-kicks-annecy-fest> Stand: 09.11.2008

⁸⁵ Diese Informationen beziehe ich auf ein persönliches Interview mit Daniel Kothenschulte am 09. Mai 2009 in München.

⁸⁶ CG steht für Computer Grafik.

⁸⁷ Desowitz, Bill: Disney/Dali's Completed *Destino* Kicks Off Annecy Fest. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/disneydalis-completed-idestinioi-kicks-annecy-fest> Stand: 09.11.2008

Die Schatten der Bilder zeichnen sich klar am Boden ab und haben harte Ränder. Es ist fraglich ob *Destino* in einer Produktion 1946 tatsächlich Schatten besessen hätte. Seit *Bambi* 1941 hatte das Studio keine Schatten mehr gezeichnet. Vielleicht hätte auch *Destino* ohne Schatten auskommen müssen.

In der einzigen und vorerst endgültigen Version *Destinos* von 2003 ist Computeranimation vorherrschend. Der Beruf der Animatoren hat sich vom Zeichenpult zum Computer verlagert.

Dalís Skizzen und Gemälde sind rein in ihrer Form und entsprechen ganz seinem persönlichen Malstil. John Hench, der Dalí zur Seite gestellt wurde, versuchte, so gut es ihm möglich war, seine Zeichnungen an Dalís Stil anzupassen. Zwischen Henchs und Dalís Bildern gibt es sichtbare Unterschiede. Ich distanziere mich von Robin Allans Aussage, dass die Bilder von Dalí und Hench schwer zu unterscheiden wären: „(...) *it is difficult to tell Dalí apart from Hench* (...)“.⁸⁸ Dalí verwendet eine Linie um eine Figur aufs Papier zu bringen. Hench hatte einen anderen Zeichenstil und wahrscheinlich auch eine andere Herangehensweise. Seine Figuren und Gegenstände sind runder. Die Formen wirken weicher. Sie sind aus mehreren Strichen gezeichnet und haben dickere Ränder.

Bei meinem Interview mit Daniel Kothenschulte hatte ich die Möglichkeit Originalstoryboardskizzen zu sehen. Der Unterschied zwischen den Bildern war offensichtlich. Hench arbeitete viele Jahre für Disney. In dieser Zeit nahm er den Stil des Studios an. Er wusste an welchen Bildern Walt Disney Gefallen fand. Disney bevorzugte rundliche Formen. Alle Figuren in seinen Filmen, die einen guten Charakter haben, sind rund. Wenn sie nicht dick sind, haben sie zumindest weiche, rundliche Züge an sich. Durch die vielen Bearbeitungsschritte, die allein eine einzelne Bewegung eines Charakters von der ersten Skizze bis zur Fertigstellung des Films erfuhr, ist es fraglich, ob Dalís Figuren und Gegenstände im fertigen Film immer noch die selben gewesen wären. Möglicherweise hat Roy Disney trotz der Computergrafik in seinem *Destino* mehr von Dalís Originalität behalten, als es 1946 der Fall gewesen wäre.

⁸⁸ Allan (1999) S. 188.

Der auffälligste Unterschied für einen durchschnittlichen Kinobesucher zwischen einem handgezeichneten Trickfilm und einer Computeranimation ist die Bildoberfläche. Der Computer bietet die Möglichkeit von spektakulären 3D Animationen, bei denen eine Kamerafahrt um ein Objekt visualisiert werden kann. Der Zeichentrickfilm hat mehr Tiefe. Der Vordergrund ist meist in sättigenden Farben gehalten. Die Figuren sind flächig ausgemalt. Die einzelnen Ebenen sind von Hand gezeichnet. Die Farben wechseln in weichen Übergängen und verschwimmen ineinander, wie bei Aquarellen. Sie haben ungleichmäßige Kanten und sehen nicht immer hundert Prozent identisch aus. In einem Computerprogramm ist man auf die möglichen Rechengvorgänge des Programms beschränkt. Man kann nur das animieren, was das Programm erstellen kann. Mit der Hand sind alle Zeichnungen, die man sich in seiner Phantasie ausmalen kann, möglich.

Destino hat eine immer gleiche Oberfläche. Der Hintergrund und Vordergrund unterscheiden sich nicht durch zeichnerische Differenzen. Vorbeiziehende Wolken scheinen im ersten flüchtigen Hinblick rund, aber wenn man sie als Standbild ansieht, haben sie eckige Ränder. Nur durch ihre schnelle Bewegung wirken sie rundlich. Roy Disney meint, dass die Computergrafik viele Möglichkeiten der dimensional Ausarbeitung bietet. Virtuelle Kamerafahrten erwecken den Eindruck von Dreidimensionalität.⁸⁹

Von den Figuren in *Destino*, besonders auch von der Protagonistin, einer tanzenden Frau, gab es wenige Skizzen. Die Animatoren formten sie nach den vorhandenen Vorlagen, dem Schönheitsideal der 1940er Jahre und Dalís Frauenfiguren, die fast alle seiner Ehefrau ähneln. Gala Dalí war Salvador Dalís Muse. Wenn Dalí Frauen malte, dann meist mit der Körperform seiner Frau oder zumindest ansatzweisen Zügen davon. Hervorstechend und in allen Frauenbildern von Dalí zu sehen ist das runde Gesäß und die breiten Hüften unter einer schmalen Taille.

⁸⁹ Vgl. Desowitz, Bill: Disney/Dali's Completed *Destino* Kicks Off Annecy Fest. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/disneydalis-completed-destino-i-kicks-annecy-fest>
Stand: 09.11.2008

Die animierte Tänzerin in der heutigen Destinofassung hat etwas absichtlich Unmodernes an sich. Roy Disney und seine Mitarbeiter gaben sich die größte Mühe das Werk authentisch wirken zu lassen. Die Computeranimation jedoch nimmt dem Werk viel von seiner Authentizität. Es wird nie so wirken, als wäre es durch Dalís Pinsel entstanden. Doch hätte Disney das Projekt 1946 fertig gestellt, wären Dalís gezeichnete Formen sicher auch noch verändert worden, um sie dem Disneystil anzupassen. Ein einmaliges Original hätte es nur dann gegeben, wenn Dalí alle künstlerischen Arbeiten an dem Film selbst durchgeführt hätte.

Alle Zeichnungen, der alte Pinseltest von 1946 und die neuen Computerbilder, wurden im *Computer Animation Production System (CAPS)*⁹⁰ zusammengeführt.

Roy Disney hat dem Mythos rund um das Destinoprojekt und die Zusammenarbeit zwischen Salvador Dalí und Walt Disney ein Gesicht verliehen. Das alte Material wurde in einer von vielen möglichen Versionen verarbeitet. Roy Disney knüpfte an die Traditionen seines Onkels an. Walt Disney ließ Projekte, die oft einige Jahre auf Eis gelegt wurden, plötzlich wiederaufleben.

Destino wäre ohne Roy Disneys Engagement immer ein interessantes mystisches Projekt geblieben, das als gut gehütetes Geheimnis in den Archiven der Studiobibliothek schlummert.

Die Originalversion hätte bestimmt anders ausgesehen. Man plante, eine Balletttänzerin als Schauspielerin in den gezeichneten Hintergrund einzufügen. In den wenigen veröffentlichten Originalbildern Dalís, die noch existieren, ist so viel zu sehen, dass es in der kurzen Zeit eines Filmbildes gar nicht zu fassen wäre. Dalís Bilder bieten viele versteckte Details. Die Aussagen seiner Kunstwerke sind nie ganz nachvollziehbar. Dalí wollte Gemälde schaffen, die nicht zu verstehen waren. Das war sein Surrealismus.

In einem Episodenfilm kommen oft viele verschiedene Zeichenstile zusammen. Jeder Teil hat eine eigene Geschichte und Bilder, die sich von den anderen Teilen unterscheiden. Die kurzen Filme könnten auch für

⁹⁰Computer Animation Production System (CAPS) ist eine geschützte Softwaresammlung der Disneystudios zusammen mit Pixar. Man schuf es, um die üblichen händischen Zeichen-, Mal- und Post-Produktionsprozesse auf den Computer zu übertragen.

sich selbst stehen, haben aber trotzdem einen ähnlichen Stil. *Destino* als einen solchen kurzen Teil innerhalb von vielen zu sehen, wäre nicht möglich gewesen. Dalís Stil und die künstlerische Ausarbeitung der Bilder würde herausragen und sich zu sehr von den anderen Kurzfilmen absetzen. *Destino* hätte sich nicht formgerecht in die weiteren Episoden eingegliedert. Der Film war zu extravagant, zu viele Metaphern füllen die Bilder.

Destinos Inhalt

Das Lied *Destino* begleitet den gleichnamigen Film.

Gesprochen wird in den ganzen sechs Minuten kein einziges Wort.

Man sieht eine Wüstenlandschaft mit Steinbergen in der Ferne. Vor dem daliesquen Hintergrund taucht eine Person auf. Sie scheint wie ein Geist aus den Bergen heraus zu kommen. Stetig bewegt sie sich auf den Vordergrund zu. Langsam erkennt man die Silhouette einer jungen Frau. Sie ist vollkommen nackt und hat langes schwarzes Haar. Ihre Erscheinung wirkt grazil. Sie hat eine schmale Taille und runde geschwungene Hüften.

Aus der Perspektive der jungen Frau bewegt sich die Kamera auf eine dreieckige Statue zu. Links neben der Statue ist eine weiße Kugel. Diese Kugel ist ein Hinweis auf eine spätere Szene, in der sich der Kopf der jungen Frau, unserer Protagonistin, in einen Baseball verwandelt.

Die Statue in Form eines Dreiecks birgt einen aufrecht stehenden Mann. Er hat einen Kopf, aber kein Gesicht. Sein rechter Arm zeigt zur Spitze des Dreiecks. Der andere Arm berührt mit der Hand eine Uhr am Fuß der Statue. Darunter sieht man einen Kopf - wahrscheinlich eine Maske - mit offenem Mund und zu beiden Seiten abstehenden Haaren. Die Kamera fährt noch näher an die Statue heran. Es kommt zu einem harten Schnitt auf die Uhr. Ihre Zeiger zeigen halb eins. Der Blick der Kamera fährt über die Hand und den Arm der männlichen Figur hinauf bis zu der Stelle, an der das menschliche Herz liegt. An dieser Stelle befindet sich ein

steinerner Kolibri. Wieder ein Schnitt und aus der Vogelperspektive sieht man, wie die Frau der Statue näher kommt. Inzwischen steht sie vor einer beckenartigen Absenkung vor der dreieckigen Statue. Sie schließt ihre Augen. Plötzlich ist es Nacht. Die junge Frau erscheint riesenhaft groß hinter der Statue. Sie nimmt diese in ihre Arme. Es wirkt, als würde sie die Statue gegen ihr Herz drücken. Die Kamera folgt dabei ihrer Handbewegung. Sie öffnet die Hände zu einem Loch. Als sie die Hände wieder von ihrer Brust nimmt, bleibt dieses Loch zurück. Schemenhaft erkennt man eine Gestalt im nächtlichen Hintergrund. Während das Bild mit dem Loch langsam ausgeblendet wird, sieht man den Mond. Es wird der Eindruck erzeugt, als würde man durch das Loch hindurch zur nächsten Szene schweben. Dem Zuschauer zeigt sich wieder die junge Dame. Sie streckt ihren rechten Arm nach oben, als wollte sie sich recken. Ein beigefarbenes Kleid bedeckt ihren Körper. Man sieht den Schatten der dreieckigen Statue, doch die Statue selbst ist verschwunden. Die Frau steht an der Stelle des Mannes und neben ihr die Uhr, welche einer großen Kugel ähnelt. Die Hauptdarstellerin befindet sich im Dreieck, ähnlich wie der Mann zuvor. Ihre Haltung entspricht seiner figuralen Darstellung.

Links von der Szenerie im Hintergrund sieht man eines der berühmten Wesen von Dalí. Der sichelförmige Mond bewegt sich auf langen, giraffenartigen Beinen den Horizont entlang.

Die junge Frau beginnt sich zu bewegen. Sie dreht ihren Kopf und möchte sich aus dem Dreieck fortbegeben. Als sie den ersten Schritt setzt, beginnen die Zeiger der Uhr zu brennen. Die Schleppe ihres Kleides fängt Feuer. Die Uhr schmilzt langsam. Die Flüssigkeit der Uhr gleicht feinen Fangarmen mit Feuer an den Enden als Hände. Doch sie kann aus dem Dreieck springen. Schnell läuft sie weiter, wobei ihr Laufen mehr einem Schweben gleicht. Voll Eleganz gleitet sie dahin und kommt unerwartet vor einem Männergesicht zum Stehen. Das Gesicht wirkt kühl und leer, wie von einer Statue. Sie versucht ihn zu küssen. Ein Schnitt und man sieht den Mond, wie er den Himmel entlang zieht und die Wolken schnell an ihm vorbei treiben. Darauf folgt ein Umschnitt auf die Lippen des küssenden Paares. Sie nimmt zärtlich ihre Lippen von seinen. Plötzlich

hält sie ihre Hände vor ihren Mund und sieht voller Entsetzen, wie das Gesicht des Mannes wie Sand in sich zusammenfällt. Der Sand rinnt in eine Kleiderpuppe hinein und es bleibt nur das Holzskelett dieser Puppe zurück. Kleine Insekten fliegen aus der Puppe. Sie wendet sich traurig und enttäuscht ab.

Es folgt ein Szenenwechsel. Langsam läuft die Protagonistin einen schmalen Weg aufwärts. Der Weg ist wie eine Spirale um einen Frauenkörper ohne Kopf gewunden. Da der Weg nach oben hin unvollendet scheint und mit dem offenen Ende in den Himmel ragt, entspricht er dem Turm zu Babel.

Ein menschenähnliches Wesen, auf einer Bank sitzend und auf eine Krücke gestützt, hält ein Martiniglas hoch. Es fährt an der jungen Frau vorbei. Sie schaut etwas verwundert zu, beginnt aber alsbald sich zu freuen und dreht sich. Sie kommt an dem nächsten Wesen vorbei, das einer Schwangeren ähnelt. Die Figur hat einen Kopf wie eine Pusteblume. Sie pustet auf die herumwirbelnden Samen. Freudig läuft sie weiter und begegnet auf ihrem Weg aufwärts einem Cello spielenden Musikanten und einer Tänzerin. Beide sehen wie Statuen aus. Keines dieser Wesen ist lebendig. Sie tänzelt den Weg entlang. Am Ende warten lauter Augen auf sie, die sie gierig anstarren. Eine Hand streckt sich über ihren Weg. Ihr Kleid verfängt sich in der Hand. Diese zieht ihr plötzlich das Kleid aus. Sie kauert sich zu Boden und verkriecht sich in einem Schneckenhaus. Der nächste Schnitt zeigt den Weg entlang des weiblichen Körpers auf einem schwarzweiß karierten Feld. Die Muschel, in der sich unsere Protagonistin befindet, fällt vom Ende des Weges hinab. Jemand hält einen runden Sack an einer langen Stange. Eine schwarze Silhouette steht auf der anderen Seite und hält die Stange. Die schwarze Figur befindet sich auf dem Rest eines Torbogens. An der höchsten Stelle ist der in Stein gemeißelte Kopf des Chronos, des griechischen Gottes der Zeit, zu sehen. Aus dem Sack, in den die junge Frau fallen soll, schaut ihr ein riesiges Auge entgegen. Schnell windet sie sich aus ihrem Schneckenhaus heraus. Ihre Hülle fällt ohne sie in den Sack mit dem großen Auge. Sie aber landet wieder nackt auf einem Telefonhörer. Die

Kamera folgt ihr, während sie von einem Hörer zum nächsten springt. Dabei verschwindet sie hinter der dreieckigen Statue vom Anfang.

Man sieht wieder ihr Gesicht, so wie es zu Beginn auf die Statue geblickt hat. Ihr Blick senkt sich zu Boden. Suchend gleiten ihre Augen von rechts nach links. Sie sieht einen Schatten. Es ist der Schatten eines in der Ferne stehenden Campanile, dessen Glockenschatten wie eine Frau in einem Kleid aussieht. Sie legt sich auf den Sandboden und schlüpft in das Schattenkleid. Langsam löst sie sich vom Boden, springt in die Luft und macht eine Pirouette, bei der sich ihr neues Kleid dreht und sie damit zu Boden sinkt. Glücklich springt sie umher. Im Hintergrund sieht man den Campanile, der etwas entfernt von der dreieckigen Statue steht. Nach einem harten Schnitt zeigt sich der Kopf der Statue. Ein kleines Steinchen bröckelt herab und fällt auf den Sandboden wie in Wasser. Es bleibt ein heller Fleck zurück, in dem man kurz den Schatten des Mannes von der Statue sieht, bevor der helle Fleck wieder verschwindet. Inzwischen tänzelt unsere Protagonistin weiter in der Wüste herum. Sie schleudert ihre Haare nach vorne, als sie sie zurückwirft, hat sie einen Pustebloumenkopf.

Sie tanzt weiter und die kleinen Samen fliegen umher. Aus der dreieckigen Statue löst sich der Mann heraus. Er bricht aus dem Stein. Der Vogel auf seiner Brust fliegt heraus und um ihn herum. Noch ist er kein Mensch, noch ist er aus Stein. Die Uhr unter seiner linken Hand beginnt zu glühen. Als er aus der Mauer losgelöst zu Boden stürzt, zerfließt die Uhr und versucht ihn wieder an die Statue zu fesseln. Doch er kann sich aus seiner steinernen Hülle befreien und von der Zeit loslösen. Der Kolibri fliegt zur Armbanduhr, die der nun menschliche Mann an seinem Handgelenk trägt und stupst sie mit der Spitze seines Schnabels an. Die Zeiger beginnen sich zu drehen. Die Kamera schwenkt nach oben. Aus einem Loch in einer Hand des Mannes krabbeln Ameisen. Sie verwandeln sich nach und nach zu Fahrradfahrern, die alle ein Brot auf dem Kopf tragen. Der Mann findet sich unter den ganzen Radfahrern wieder. Ein Samen vom Pustebloumenkopf der Tänzerin berührt kurz seine Hand, fliegt und tänzelt aber gleich weiter durch die Luft und landet schließlich auf einem trockenen Stück Erde. Aus dem kleinen Samen

bildet sich die junge Frau. Sie wendet sich dem Mann erwartend und sehnsüchtig zu. Als sie zu ihm laufen will, gibt der Boden unter ihren Füßen nach, rieselt fort wie Sand und gibt eine Ruinenstadt, wie ein Labyrinth, frei. Erschrocken blicken sie sich an. Er läuft los, kommt aber nicht bis zu ihr. Sie schickt ihm Vögel als Boten, die ihm den Weg weisen. Als er sich umdreht sieht er, wie sie sich niederkniet und zu dem Bildnis des antiken Gottes Jupiter verschmilzt. Das Gesicht ist wie ein Tor, durch das der junge Mann geht. Als er auf der anderen Seite erscheint, trägt er die Kleidung eines Baseballspielers. Man sieht eine weiße Kugel, dieselbe weiße Kugel vom Anfang des Films. Im Bildhintergrund befindet sich ein übergroßer Baseballschläger. Er sieht sich um und erblickt zwei Schildkröten, die auf ihren Panzern Köpfe tragen, welche aussehen wie die karikierten Seitenansichten von Salvador Dalí und Walt Disney. Die Schildkröten gehen aufeinander zu.⁹¹

Wenn die beiden Köpfe auf den Schildkrötenpanzern sich ganz nahe gekommen sind, erkennt man in der Mitte die Figur einer Ballerina, ganz in Weiß. Ihren Kopf bildet die weiße Kugel, die man immer wieder im Hintergrund sehen konnte. Die Kugel ist ein Baseball. Sie beginnt mit der Kugel zu spielen und wirft sie dem jungen Mann zu, der sie mit dem Baseballschläger trifft. Die Kugel fliegt in einen endlos wirkenden Gang. Darüber ist ein Himmel mit Wolken, die wie Telefonhörer aussehen. Auch die Mauern zu beiden Seiten sind mit Telefonen verziert. Die Baseballkugel fliegt in eine große Halle, die von dünnen Säulen umgeben und von feinen Bögen überspannt ist. Am Boden befindet sich ein Becken voll Wasser und darin ein Sockel. Die Kugel fliegt und wird plötzlich von einem Baseballhandschuh gefangen. Der, Handschuh wandelt sich in ein großes, cremefarbenes Tuch. Der jetzt wieder unbekleidete Baseballer, steht wie hervorgezaubert auf dem Sockel und umarmt das Tuch. Es formt sich ein weiblicher Körper daraus, der immer kleiner wird, bis der Mann nur noch seine Hände an sein Herz drückt.

Es folgt ein Schnitt und wir sehen wieder die Statue vom Anfang mit dem gleichen Hintergrund. An der Stelle, an der sich der Kolibri befand, ist nun

⁹¹ Diese Schildkröten Sequenz ist der 18 Sekunden Testfilm von 1946.

ein Loch. Durch dieses Loch hindurch erkennt man den Campanile mit seiner Glocke, die die Form einer Frau in weiten Kleidern hat. Von dort aus schweben die Pusteblumensamen durch das Loch. Langsam blendet das Bild aus und der Abspann beginnt.

Es ist die surrealistische Darstellung einer tragischen Liebesgeschichte zweier Menschen, die sich auf ihren Wegen begegnen, aber nie beisammen sein können. In der Version von 1946 hätten sie glücklich zusammen in den Liebestempel einziehen sollen.

Die Animatoren haben sich große Mühe gegeben, ein Fragment zu rekonstruieren. Sie haben damit der Geschichte einen neuen Inhalt gegeben.

Destino ist ein komplexer und komplizierter Film. Die Handlung tritt hinter die Aussagekraft der einzelnen Bilder zurück.

Das Spannende sind die Aussagen, die man zwischen den Bildern und Szenen herauslesen kann. Jedes dieser Bilder ist mehrfach deutbar. Dazu kommt, dass der Film nie genau so produziert werden konnte, wie er 1946 geplant war. Es fehlt an Unterlagen und Fotos von Storyboardskizzen. Viele Bilder, die zur Rekonstruktion beigetragen hätten, sind verschollen. John Hench, der mit Dalí zusammen arbeitete, ist gestorben. Der Kurzfilm *Destino* aus dem Jahr 2003 lüftet das Geheimnis um die spektakuläre Zusammenarbeit von Dalí und Disney nur ein wenig. Der Mythos des Unvollendeten geht durch die Veröffentlichung des Films verloren, aber ein Stück Filmgeschichte wurde in beeindruckenden Bildern zu Ende geschrieben.

Destino im Vergleich zwischen der alten Idee und dem neuen Film

*„Destino. The most fantastic of the uncompleted films.“*⁹²

Dalí verstand es, Dinge aus seinem Vorstellungsvermögen aufs Papier zu übertragen, die sich ein anderer gar nicht vorstellen kann. Sein Perfektionismus und sein enormes Talent halfen ihm dabei, faszinierende Kunstwerke zu schaffen. Er blieb seinem Stil stets treu. Immer wieder verarbeitete er gleiche und ähnliche Symbole in neuen Bildern.

Für die Fertigstellung des Kurzfilms 2003 wurden die Ideen von 1946 übernommen und weiterentwickelt. Dalís Stil konnte 2003 nur ansatzweise kopiert werden. Ich nehme an, dass anhand der vorhandenen Unterlagen Dalís Grundvorstellungen so gut wie möglich eingehalten wurden. In Dalís Phantasie wären die Bilder noch abstrakter gewesen. Die Ideenvielfalt, mit der er arbeitete, schuf immer wieder neue Vorschläge für den Kurzfilm. Er hatte so viele Einfälle, dass sie den Rahmen des ursprünglichen Projekts von 1946 gesprengt hätten. Der Grund, warum das Team von Roy Disney an dem alten Projekt arbeitete, war wahrscheinlich ein rein pragmatischer. Die Rechte an Dalís Originalen wären ausgelaufen und jeder hätte über die Archivunterlagen in Burbank verfügen können. Durch die Fertigstellung des Projekts sind die Materialien bis auf weiteres fest in Studiobesitz.

Bis jetzt haben es wenige Forscher gewagt eine Rekonstruktion von *Destino* vorzunehmen. Die zusammenhanglos scheinenden Fragmente hielten sie davon ab. Der deutsche Journalist, Filmkritiker und Trickfilmspezialist Daniel Kothenschulte besuchte das Archiv und rekonstruierte aus den Unterlagen, die ihm zur Verfügung gestellt wurden, den Film in Worten bereits 2001.

Das Werk war der Öffentlichkeit nicht bekannt und musste dem Disneypublikum als Kunstprojekt ins Gedächtnis gerufen werden.

⁹² Kothenschulte (2001), S. 46.

Kothenschulte ließ das Material nach der Sichtung im Archiv seinen Vorstellungen nach geordnet zurück. Er könnte es für Disneys Mitarbeiter leichter gemacht haben, den Sinn und die Zusammenhänge der einzelnen losen Seiten zu erfassen.

Der Film *Destino* geht in den Biographien zu Walt Disney und Salvador Dalí meist unter. Bei seiner Analyse des Einflusses europäischer Kunst und Literatur auf das Disneystudio erwähnt der englische Disneyforscher Robin Allan den Film nur kurz, weist aber darauf hin, dass die großartige Kollektion an Fragmenten, die sowohl europäische als auch amerikanische Elemente enthält, es wert wären im Detail untersucht zu werden.⁹³

Der Filmhistoriker Charles Salomon schreibt in seinem Buch *The Disney that never was: „the most fantastic of the uncompleted films“*.⁹⁴

In etlichen Dalí Biographien heißt es, dass Dalí 1946 kurze Zeit mit Disney an dem Film zusammen arbeitete. Genauer wird nicht darauf eingegangen.

In der großen Dalí Retrospektive aus Venedig und Philadelphia von 2005 gibt es ein paar Informationen dazu. In einem Artikel des Jersey Journal von 1946 schreibt Bob Thomas:

“The Spanish artist is creating a six-minute surrealistic sequence which will be part of a Disney feature. ... The landscapes are typically Dali, laden with cracking telephones and melting watches. I suggested that the artist likes telephones and watches. ‘Is not like’, he answered. ‘Is obsession’. The case winds up in a pas de deux, or ballet duet, which takes on the semblance of the baseball game. There is even a huge figure of a catcher squatting and signalling with two fingers to the pitcher. ‘Baseball it is fascinating’, said Dali. ‘About the game I know nothing. But as an artist, I am obsessed.’ Dali concludes by saying,

⁹³ Vgl. Allan (1999), S. 188.

⁹⁴ Kothenschulte (2001), S. 46.

‘Here the motion is so fluid’. ‘You can create effects magnifique. Surrealism will reach immense numbers of people it has not before.’”⁹⁵

Der Inhalt des Kurzfilms *Destino* von 2003 hat mit der Idee des ursprünglichen Werks sicher nur mehr die Grundvorstellung des geplanten Liebesfilms gemein. Aus Beschreibungen des noch übrigen Arbeitsmaterials der Disney Archive in Burbank, Kalifornien, macht der deutsche Filmkritiker und Trickfilmspezialist Daniel Kothenschulte eine ungefähre Rekonstruktion des Materials von 1946.

Bei seinen Recherchen geht er, wie der Filmhistoriker Charles Solomon, von fünf Exposés und Treatments aus. Bei einer genauen Sichtung der Unterlagen wird klar, dass es sich um je zwei Exposés und Treatments handelt. Dies zeigt sich, wenn die unnummerierten Blätter von den reinen Abschriften getrennt werden. Die Arbeit wurde dadurch, dass die Seiten nicht durchnummeriert waren, sehr erschwert.

Angeblich wollte man im Disneystudio schon früher den Versuch starten, *Destino* mit Studenten der Hochschule Cal Arts wiederzubeleben, doch die vorhandenen Zeichnungen und Fotos waren zu surreal, weswegen das Vorhaben scheiterte.⁹⁶

Kothenschulte stellt bei seinen Recherchen fest:

„Die Sprache ist klar und schnörkellos, wie man es von einem funktionalen Drehbuchentwurf erwartet, der Inhalt jedoch überbordend, von narrativem Konventionen oder gar „Disneyesken“ vollkommen unberührt.“⁹⁷

Am Anfang steht der Prolog. Gleich wie bei *Fantasia* beginnt *Destino* mit einem Vorwort, in dem Surrealismus für Unwissende aufbereitet wird. Um dem unaufgeklärten und unwissenden Zuschauer den Surrealismus näher zu bringen, erzählt Salvador Dalí einem kleinen Jungen alles, was er darüber wissen will. Es ist ein Frage-Antwort-Spiel, das einem Crashkurs in Surrealismus entspricht.

⁹⁵ Dawn (2005), S. 505.

⁹⁶ Interview mit Daniel Kothenschulte

⁹⁷ Kothenschulte (2001), S. 48.

Die geplante Filmkulisse für *Destino* sollte eine surrealistische Landschaft darstellen. Diese real aufgebaute Konstruktion hätte später in den animierten Film übergehen sollen. Die surrealistisch gestaltete Kulisse der Wirklichkeit geht über in die surreale Welt des Zeichentricks.⁹⁸

Unter dem Ensemble aus riesigen Krücken, Telefonhörern, Fahrrädern und Architekturfragmenten befindet sich eine halbkreisförmige Wand mit Nischen, die eine zentrale Nische umgeben. Diese sind gefüllt mit Symbolen, die für Dalí typisch sind, etwa eine zerfließende Uhr, wie sie in der ersten Nische vorkommt.

Rundherum arbeiten Handwerker geschäftig auf dem Set. Einer von ihnen beginnt in gewohnter Routine die Uhr zu stellen. Ein kleiner Junge, der bis jetzt mit einem Baseball und einem Schläger herumgespielt hatte, kommt zu ihm und fragt ihn nach der Bedeutung all dieser Dinge. Kaugummi kauend meint der Arbeiter: „*It's all part of the surrealist picture ,Destino'.*“ – „*I don't get it*“ – „*Neither do I. You have to ask Mr. Dalí over there.*“⁹⁹ Der Junge geht auf Dalí zu. Dieser gibt ihm einen Grundkurs in surrealistischem Denken und erklärt:

„What you see there are just symbols. Surrealism is like new language. Every object means something other than what it actually appears to be. This watch for instance – it symbolizes the relativity of time. Depending on the circumstances, in love for instance, one minute of writing may seem like a thousand years... Or an hour may pass as quickly as if it were a few seconds” (Nun zieht sich die Uhr zusammen). “The time of human beings is different than mechanical time. It's flexible and viscous, like the time in dreams.” (Nun schmilzt die Uhr und ergießt sich über den Boden.)“¹⁰⁰

⁹⁸ Der Zeichentrick ist meiner Meinung nach in seinem Wesen surrealistisch. Die Figuren können von einem Hochhaus stürzen und leben noch. Wie oft hat Mickey Maus seinen Kollegen den Körper verdreht oder wie viele Male kamen die guten Feen, die bösen Hexen und alle Zaubereien zusammen um einen animierten gezeichneten Film zu gestalten. Bei der großen Surrealistenausstellung 1937 im MOMA (Museum of Modern Art, New York) hingen Disneys *Drei kleine Schweinchen* neben Werken von Dalí, Miró und Picasso. Vgl. Kothenschulte (2001), S. 53.

⁹⁹ Kothenschulte (2001), S. 48.

¹⁰⁰ Ebda. S. 48.

Weitere Details und Symbole werden beschrieben. Dem Betrachter soll ein spielerischer Zugang zur Hochkultur der komplexen und schwer bis gar nicht verständlichen Kunstgattung des Surrealismus geboten werden. Dieser Surrealismuskurs muss so simpel sein, dass ihn jedes Kind versteht. Dalí beschreibt dem kleinen Jungen die diversen Symbole weiter. Im Zuge dessen fällt zum ersten Mal der Name *Destino*. Schubladen von Dalís Schubladenfiguren werden geöffnet. Verschiedene Dinge befinden sich darin. Diese Schubladen stehen für *Destino*, für das Schicksal im Leben eines oder vieler Menschen. Dalí hat in vielen seiner Kunstwerke mit Schubladendarstellungen gearbeitet. Immer wieder thematisiert er das Schicksal und was es einem bereiten kann. Jede Schublade steht für eine Wahl, die man trifft und durch die man sein Schicksal bestimmt. Ein Beispiel ist das Bild „*Girafe en feu*“ (Brennende Giraffe) 1936-1937 oder die bekannte „*Vénus de Milo aux iroirs*“ (Venus von Milo mit Schubladen) 1936. Mit den Schubladen stellt Dalí Freuds psychoanalytische Theorien bildhaft dar. Dalí war begeistert von den Theorien Freuds. Jede Schublade steht für ein narzistisches Bedürfnis eines Menschen. Diese Bedürfnisse und Wünsche sind nur durch Psychoanalyse zu öffnen.

Neben den Schubladen findet sich auch die Hand des Schicksals auf dem Set.

Ameisen symbolisieren mit ihrer permanenten Suche das Leben der Menschen, die sich auch immer auf der Suche nach etwas befinden.

Der Mensch sucht in seinem Leben nach neuen oder alten Dingen. Immer wieder erforscht er sein eigenes Schicksal und leitet es, weil er sich auf die Suche nach etwas begibt. Das Schicksal und die Suche, symbolisiert in den Ameisen, ist ein sehr bekanntes Thema bei Dalí. Schon in seinem ersten Film *Un Chien Andalou* (1929) sieht man wie Ameisen über eine Hand krabbeln. In seinen Bildern sind die kleinen Insekten allgegenwärtig.¹⁰¹

¹⁰¹ Insekten, vor allem Ameisen und Heuschrecken, haben eine wichtige Symbolik für Dalí. Sie sind ein Teil des Vergänglichen. Wenn ein Wesen stirbt, wird es zersetzt. So können andere Lebewesen von ihm profitieren und weiter leben. Eine der vielen Dalí-Mythen besagt, dass er als kleiner Junge einen toten Igel sah. Dieser Igel war über und über voll mit Insekten, die ihn aßen. Dieses Bild brannte sich in die Netzhaut und das Gedächtnis des jungen Dalís und ließ ihn bis zu seinem Tod nicht mehr los.

Und auch in dem Endprodukt *Destino* von 2003 krabbeln Ameisen über die Hand eines jungen Mannes.

Dalí fährt mit seinen Erklärungen fort und beschreibt dem amerikanischen Kind einen Brunnen, der sich in der Nische befindet: „*It is the rarest, because in it invisible destiny can suddenly be seen thanks to the miraculous hazard of circumstances. Just watch...*“¹⁰²

Das Wasser im Brunnen hört auf zu fließen und aus der ruhigen spiegelnden Oberfläche steigt ein kleiner Elefant hervor. Auf eine Wand wird die Silhouette einer Frau projiziert. Es ist der erste Hinweis auf die Verschmelzung von Spielfilm und Zeichentrickfilm, von Realität und Fiktion. Der Schatten der Frau ist eine kleine Anspielung auf den folgenden Inhalt des Gesamtkunstwerkes, in dem Tänzerinnen durch eine virtuelle dalíesque Landschaft tanzen. Die reale, sowie die gezeichnete Landschaft beinhaltet eine derartige Fülle an Dalí, dass man den Disney darin kaum mehr zu erkennen vermag. Bis auf den sehr amerikanischen Jungen mit dem Baseball und den Kaugummi kauenden Arbeiter, sind keine für Disney üblichen Klischees auffällig.

Das Innere der Frau ist der Brunnen des Chronos, einer Figur der Griechischen Mythologie, den man als Gott der Zeit darstellt.¹⁰³

Die weiteren Erklärungen werden immer komplizierter und dem Jungen zu schwer. Dalí beendet seine Einführung mit den Worten: „*Let's sit here and watch...*“¹⁰⁴

Disney zeigt in vielen seiner Filme immer wieder das Bedürfnis, seinen Mitmenschen etwas zu erklären. Etwa in *Fantasia* werden die diversen Musikstücke vor ihrer Aufführung vom Zeremonienmeister Deems Taylor erklärt.

Um seinen Filmen neben dem Lehrauftrag eine gewisse Würde zu verleihen, nutzte Disney stets die Anwesenheit berühmter

¹⁰² Kothenschulte (2001), S. 48.

¹⁰³ „Kronos war der Mächtigste der Söhne der Gaia und des Uranos. Über Kronos ist sehr viel nachgedacht worden, und die naheliegendste Erklärung ist, dass Kronos sich von Chronos ableitet, also von „Zeit“. Man ist aber draufgekommen, dass Kronos nichts zu tun hat mit dem Begriff der Zeit, und man weiß nun eigentlich nicht, woher dieses Wort kommt.“ Vgl. Köhlmeier (2001), S.8.

¹⁰⁴ Kothenschulte (2001), S. 49.

Persönlichkeiten. Seine pädagogische Ader zeigt sich bereits in seinen ersten Stummfilmen. In seinen *Alice Comedies* der 1920er Jahre zeigt er seine junge Hauptdarstellerin Virginia Davis auf verschiedenen Kontinenten (*Alice Hunting in Africa* 1924), bei Rennen (*Alice's Auto Race* 1927) oder beim Sprachenlernen (*Alice gets in Dutch* 1924). Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs wurde Walt Disney deswegen von der Regierung der USA aufgefordert Lern- und Aufklärungsfilme zu verschiedenen Bereichen des Militärs zu drehen. *Victory through Airpower* 1943 ist ein Beispiel dafür. In einem Zeichentrickfilm wird gezeigt, wie man durch einen Luftangriff den Feind vernichten kann.

Viele seiner bekannten Zeichentrickfilme, die diversen Märchen –*Snow White and the seven Dwarfts*, *Cindarella* und auch die späteren Werke nach Walt Disneys Tod: *Lion King* oder *Pocahontas* – die durch sein Studio verfilmt wurden, haben pädagogische und moralische Ansätze.

Die Idee hinter *Destino* war, wie bei *Fantasia* 1940, der breiten Masse auf spielerische Art und Weise einen Zugang zu geistiger Hochkultur zu verschaffen. Dieser Masse aus dem nordamerikanischen mittleren Westen, dem er selbst entsprungen ist, gilt stets seine volle Aufmerksamkeit.

Die Bilder *Destinos* erzählen die Liebesgeschichte zweier Menschen, die scheinbar nie zueinander finden. Denselben Inhalt hat das gleichnamige Lied zum Film: *Destino*. In Bildern wird ohne Worte erzählt, was auf Englisch gesungen wird.

Daniel Kothenschulte kommt zu dem Schluss, dass zwei verschiedene statt fünf Treatmentfassungen im Studioarchiv liegen. Er distanziert sich von der Idee seines Kollegen Charles Solomon, welcher davon ausgeht, es handle sich um fünf Treatmentfassungen in der Rohform.

Nach Kothenschultes Aussagen bei dem Interview vom 09. Mai 2009, hat Solomon, der den Text über *Destino* im Katalog zur Ausstellung in München lieferte, nie eine Sichtung der Originalunterlagen zu *Destino* vor Ort vorgenommen. Somit wäre Kothenschulte der einzige Disneyforscher, der sich direkt mit den Materialien auseinandergesetzt hätte, bevor *Destino* 2003 entstand.

Die erste Treatmentfassung fällt nach Kothenschulte sehr kurz und ungenau aus. Hingegen wurde das zweite Treatment genau ausgearbeitet. Ob diese Überlegungen mit den Ideen von 1946 übereinstimmen, wird ein Geheimnis bleiben, da nicht mehr alle Unterlagen vorhanden und die Mitwirkenden an dem Projekt verstorben sind. Den Inhalt, den Kothenschulte zusammenstellt, entspricht seiner Vorstellung, wie das Werk ausgesehen haben sollte. Seine Ideen stimmen annähernd mit dem Film von 2003 überein, nur dass er in seinen Überlegungen noch viel weiter gegangen ist und mehr Szenen beschreibt, als sie in der Kurzfilmversion überhaupt vorkommen.

Die erste Treatmentfassung ist kürzer als die zweite und spärlich ausgearbeitet.

Von einem pyramidenförmigen Brunnen wird auf die „*endlose Straße der Existenz*“¹⁰⁵ überblendet. Nach dem Verhandlungsstand von 1946 sollte eine bekannte Ballerina als reale Tänzerin diesen Weg entlang agieren. In einem melancholischen Tanz bewegt sie sich an einem furchterregenden Abgrund entlang. „*Dornige Vegetation von Versuchung und Frustration*“¹⁰⁶ liegt auf ihrem Weg und ein Augenmeer stellt die Öffentlichkeit mit ihren gierigen Schaulustigen dar, die sie verfolgen und nicht mehr aus den Augen lassen. Durch kurzes Aufblitzen scheint es wie ein Blitzlichtgewitter.

Das Motiv des Augenmeers verwendet Dalí bereits in Hitchcocks *Spellbound*. Er beschreibt die zweifache Existenz einer Figur, die von der Masse getrieben wird. Die Tänzerin sucht Schutz in einer Muschel, die daraufhin in die Tiefe stürzt. Diese Szene war eine Vorlage für die Disneyzeichnerin Mary Blair, welche die Idee bei *Alice in Wonderland* wieder aufgriff.¹⁰⁷ Alice stürzt in ihrem Traum in den Kaninchenbau.

Das zweite Treatment nach Kothenschulte entspricht dem Storyboard und ist wesentlich genauer ausgearbeitet. Hierin wird eine verschleierte Tänzerin in einer Totale eingeführt, um dann in einer Großaufnahme einem Männergesicht gegenübergestellt zu werden. Durch einfallendes Licht beginnt das Gesicht des Mannes wie Wachs zu schmelzen. Am

¹⁰⁵ Kothenschulte (2001), S 50.

¹⁰⁶ Ebda. S. 50.

¹⁰⁷ Vgl. Ebda. S. 50.

Schluss besteht die männliche Figur nur noch aus Dalís Krücken. Der Frauenkörper wirkt wie eine Puppe. Die Tänzerin ist durch unaufrichtige Liebe leblos geworden.¹⁰⁸

Das Mädchen wendet sich enttäuscht ab und aus dem Off ertönen leise die ersten Klänge der Ballade *Destino* von Armando Dominguez.

Die Tänzerin wandelt einen Weg der Verführung und Vorsehung entlang. Immer wieder zeigen sich ihr Gestalten, die einen Teil ihres Lebens symbolhaft darstellen. Eine Figur mit Champagnerglas, als Zeichen der Unterhaltung, lockt das Mädchen in seine Richtung. Surreale Symbole verdeutlichen die berausende Wirkung des Alkohols.¹⁰⁹ Der Weg des Mädchens nimmt spiralförmige Windungen an. Augenpaare lugen dazwischen hervor. Wieder erscheint eine symbolhafte Figur, ein Frauenkörper mit einem Blumenkopf. Die Blütenblätter fallen herab, was für eine bevorstehende Schwangerschaft steht.¹¹⁰

In *Destino* von 2003 wandelt die computeranimierte Protagonistin einen schmalen Weg entlang. Sie begegnet den gleichen Figuren, wie sie Kothenschulte beschreibt.

Das nächste Bild zeigt eine Mutter mit einem Regenbogen im Hintergrund. Diese Skizze von Dalí ist seit der großen Ausstellung *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst 2008* bekannt. Es zeigt einen Frauenkörper mit Babykopf, der sich in einer Stubenwiege befindet. Die Füße der Frau stecken in zwei Schneckenhäusern, die von ihren Schnecken getragen werden. Im Hintergrund sieht man einen Regenbogen und die Tänzerin, wie sie das Szenario beobachtet.

Der Blütenkopf der Schwangeren verwandelt sich in einen Dornenkranz, welcher dem Mädchen den Schleier zerreißt. Das Augenmeer verfolgt sie weiterhin. Nackt sucht sie Schutz in einer Muschel. Darin findet sich aber wieder ein Auge. Es gibt Augen mit Hummerzangen. Zeitungen mit Skorpionbeinen zerren an ihrem Kostüm. Die Kameraeinstellung geht über in eine Totale und man erkennt einen tiefen Abgrund. Dalís Skizzen zeigen einen blauen Himmel, vor dem etliche Dinge schweben. Der

¹⁰⁸ Vgl. Kothenschulte (2001), S. 50.

¹⁰⁹ Vgl. Ebda. S. 50.

¹¹⁰ Vgl. Ebda. S. 51.

Horizont geht in eine endlose Perspektive über. Dann plötzlich stürzt die Muschel in ein Ei, in dem sich wiederum ein Auge befindet. Es öffnen sich immer mehr Augen, die nacheinander kleiner werden. Im Hintergrund tauchen gigantische Telefonhörer auf langen Spinnenbeinen auf. Die junge Frau rettet sich aus dem endlosen Kreislauf hinauf auf die Telefonkarawane und läuft auf ihr davon.¹¹¹

Nun findet man sich auf einer wüstenähnlichen Ebene mit einem Campanile, einem Tempel des Chronos und großen Händen als surreale Hintergrundlandschaft. Die Hände bilden ein Labyrinth, das zum Tempel der Liebe führen soll, der sich im Hintergrund verbirgt.¹¹²

Der Schatten des Kirchturms fällt zur Statue des Chronos und zeichnet einen Glockenschatten auf den Boden. Das Mädchen steht in einem Kleid in Form einer Kirchturmglöcke vor der Statue, legt sich auf den Schatten und verschmilzt mit dem „*kirchlichen Symbol*.“¹¹³

Die Idee Kothenschultes, dass das Mädchen das Kleid zuerst getragen und sich dann auf den Glockenschatten gelegt hat, ist meiner Meinung nach unlogisch. Der Dornenkranz hat zuvor ihr Gewand zerrissen. Sie erreicht als nacktes Geschöpf den Glockenschatten und kleidet sich mit diesem. Diese Idee hat die Destinocrew 2003 aufgegriffen und das Mädchen mit dem Schatten bekleidet. Es ist mehr als nur das Verschmelzen mit dem Symbol der Kirche. Sie wird ein Teil des Ganzen.

Ein langer Sprung zieht sich vom Herzen der Chronosfigur bis zu ihrem Kopf. Es fallen kleine Steinchen herab. Die Glocke des Campanile fehlt. Man ahnt die folgende Bewegung der Statue. Das Mädchen entfernt sich tanzend. Chronos findet an ihrer Stelle eine Pusteblume. Zerfließende Uhren wollen ihn aufhalten. Er reißt sich los, befreit sich von der Zeit, doch es bleiben Löcher in seinem Körper zurück. Der Kopf der Tänzerin ist inzwischen zu einer Pusteblume geworden. Zwischen ihm und der Tänzerin flattern Vögel, die sie zueinander führen.¹¹⁴

¹¹¹ Vgl. Kothenschulte (2001), S. 51.

¹¹² Vgl. Ebda. S. 51.

¹¹³ Vgl. Ebda. S. 51

¹¹⁴ Vgl. Ebda. S. 51.

Dass der Mann in der Statue Chronos sein soll, wird in *Destino* (2003) nicht klar. Es gibt keinen Anhaltspunkt, dass er für die Zeit verantwortlich ist. Es scheint eher, dass er versucht sich von ihr zu befreien.

In der Storyboardvorlage von 1946 füllen sich die Löcher in seinem Körper mit diversen „wissenschaftlichen Instrumenten“¹¹⁵. Chronos verwandelt sich zu einem Baseballspieler. Er betrachtet seine Hand und sieht Ameisen, die aus Furchen krabbeln. Seine Handlinien verwandeln sich plötzlich in riesige Mauern, die Ameisen zu Radfahrern und Chronos findet sich in einem Labyrinth wieder. Die Tänzerin ist außerhalb. Die Vögel fliegen immer noch zwischen ihnen hin und her.

Ein Labyrinth steht auch zwischen den Liebenden in *Destino* (2003), aber es erscheint plötzlich aus dem Boden und trennt so das Paar voneinander.

Das verbindende Element der Tiere kommt oft in Disneyfilmen vor. Die Tiere des Waldes führen Schneewittchen zum Haus der sieben Zwerge und die Vögel sortieren Cinderellas Erbsen. *Cinderella* war zur selben Zeit in Produktion wie *Destino*. Es ist durchaus möglich, dass die Künstler untereinander ihre Ideen ausgetauscht und voneinander abgeschaut haben. Allerdings sind die Vögel, wie sie bei *Cinderella* vorkommen, schon im ursprünglichen Märchen ein wichtiger Teil der Geschichte.

Die Vögel in Kothenschultes *Destino*-Treatment fliegen immer noch, während die Radfahrer wie Geister durch die Mauern des Labyrinths fahren. Einer verwandelt sich in einen Hund. Der Hund geht durch einen großen Stein und formt dadurch das Gesicht des Schicksals, das bekannteste Bild *Destinos*.

Bei einer der wenigen Pressemitteilungen 1946 wurde dieses Bild veröffentlicht. Das Gesicht des Schicksals soll in früheren Drehbuchfassungen als Jupiter bezeichnet worden sein. Es ist deutlich das Gesicht eines alten Mannes mit langen welligen Haaren zu erkennen. Welche Bedeutung er wirklich hat, ist unklar. In *Destino* (2003) kniet die Tänzerin in der Mitte eines scheinbaren Torbogens und formt so das Gesicht eines alten Mannes, wahrscheinlich das von Jupiter.

¹¹⁵ Kothenschulte (2001), S. 51.

Inzwischen tanzt der Baseballspieler mit dem Mädchen, das nun eine Baseballkugel als Kopf trägt. In einer Zeitlupensequenz entfernt sich das Tanzpaar. Die Entfernung ist laut Kothenschulte im Storyboard gut zu erkennen und wird durch eine übersteigerte Perspektive dargestellt, wodurch die Geschichte eine dramaturgische Veränderung erfahren soll. Das Paar wird noch einmal einem Hindernis gegenüber gestellt. Doch der Baseballspieler zerschlägt den geheimnisvollen Baseballfänger mit seinem Ball, sodass nur ein Schatten zurück bleibt, der sich in eine Tür verwandelt. Immer mehr Türen öffnen sich auf dem Weg des Tanzpaares bis sie schließlich am „*Tempel der Liebe*“ ankommen.¹¹⁶ Ein Herz und lauter Kussmünder bedecken das Liebespaar und schließen es in sich ein. Im Tempel der Liebe vereinigen sich alle Symbole, die für das Paar stehen. Vögel flattern umher, man erkennt einen Brunnen mit der Statue des Chronos, die ein Loch im Herzen hat. Die Kamera fährt auf das Loch zu und man erkennt die Glocke des Campanile, die den Umrissen des Mädchens ähnlich sieht.¹¹⁷

Das Paar kommt in *Destino* (2003) nie in einem Liebestempel an. Der Blick der Kamera führt durch das Loch im Herzen zur Glocke.

In einem direkten Vergleich der Analyse und Interpretation, des amerikanischen Archivmaterials zu *Destino* von Daniel Kothenschulte und dem Endprodukt von 2003, ist die Geschichte 2003 deutlich gekürzt und vereinfacht worden. Viele Details, die Kothenschulte recherchiert hat, kommen nicht in dieser Form vor. Der Prolog fällt zur Gänze weg. Es wurde nur ein Augenmerk auf den gezeichneten Teil gelegt. Die reale Figur der Ballerina ist durch eine gezeichnete ersetzt worden. Das Paar tanzt nicht zusammen in den Tempel der Liebe. Kothenschulte wusste 2001 nichts von dem 18 Sekunden Testfilm. Die beiden Schildkröten kommen in seiner Recherche nicht vor.

Es ist faszinierend zu sehen, wie die Bilder unterschiedlich interpretiert werden können.

Destino von 2003 hat kein offensichtlich gutes Ende, wie die Archivrecherche ergibt. Bei Kothenschulte ist das Paar zusammen im

¹¹⁶ Kothenschulte (2001), S. 51.

¹¹⁷ Vgl. Ebda. S. 51.

Tempel der Liebe umgeben von einem großen Herzen und vielen lachenden Mündern. Diese Zusammenführung des Paares existiert in der späten Vollendung *Destinos* nicht. Dem Betrachter wird frei gelassen, wie er das Ende interpretiert. Die Schlusszene ist dieselbe Kamerafahrt, wie sie Kothenschulte schildert. Dabei fährt die Kamera auf das Loch im Herzen zu. Dahinter ist die Glocke des Campanile in Form des Mädchens zu sehen. Das Paar ist nach allen Irrungen und Wirren ihrer Lebensschicksale nicht im Tempel der Liebe vereint, aber man sieht die Silhouette des Mädchens im Bereich des fehlenden Herzens. Der Baseballspieler findet sich in einer Szene in *Destino* von 2003 auf einem Sockel in einem Teich, umgeben von antiken Säulen, wieder.

Möglicherweise haben Roy Disney und seine Mitarbeiter den Tempel der Liebe neu interpretiert und eine Säulenhalle mit Teich daraus gemacht.

Durch die Arbeit des Disneykonzerns am eigenen Material tauchten plötzlich einige Originale auf, die als verschollen galten. Viele hatten damals die Unterlagen entwendet, nachdem das Projekt abgebrochen wurde. Vieles befindet sich auch noch im Privatbesitz der Familie Disney. Tagebuchaufzeichnungen von Dalís Frau Gala sollen ebenfalls geholfen haben die Einzelteile wieder zusammenzusetzen. Sie führte damals genau Buch über Salvadors Werke und beschrieb detailliert, woran er gerade arbeitete. Die Bücher wurden dem Team aus dem Privatbesitz der Familie Dalí zur Verfügung gestellt.¹¹⁸ Durch die Mithilfe vieler Unbekannter, die alle etwas zu dem Werk beisteuern konnten, setzten die Künstler das Puzzle *Destino* zusammen und schufen ein neues Werk.

Es ist kein Meisterwerk, auch die stilistischen Ausarbeitungen und Feinarbeiten lassen zu wünschen übrig. Das Bild ist teilweise unscharf und ruckelt. Die komplexen, surrealen Szenen wurden zu einer Quintessenz herunter gebrochen, um dem Publikum nicht zu viel zuzumuten und in kürzester Zeit das Material für immer an die Disney Archive zu binden.

¹¹⁸ Desowitz, Bill: Hensch Discusses Legendary Link to Dali and Disney on *Destino*. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/hensch-discusses-legendary-link-dali-and-disney-ideestino>
Stand: 09.11.2008

Diese sechs Minuten *Destino* wirken in ihrem Stil und von ihrer Machart her, als sei es ein spontanes Projekt zur Sicherung der Rechte des Originalmaterials. Aus den vorhandenen Unterlagen hätte mehr herausgeholt werden können. Doch Dank Roy Disney ist dieses Kunstwerk der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden.

Zusammenfassung

Die europäische Kultur stellt einen wichtigen Einfluss auf Walt Disneys Trickfilme dar. Dieser Einfluss zeigt sich in unterschiedlicher Intensität in allen seinen Trickfilmen. Viele verschiedene Zeichner haben unterschiedliche Stile ins Disneystudio gebracht. Dennoch war der Studiostil allgemein vorherrschend.

Diese Einflüsse werden innerhalb der Arbeit anhand wichtiger Disneytrickfilme von 1937 bis 1967 festgemacht. Die Arbeit beschäftigt sich ausschließlich mit reinen Zeichentrickfilmen.

Besonderes Augenmerk wird auf den Kurzfilm *Destino* gelegt, der 1946 von Salvador Dalí entwickelt und 2003 von Roy Disney und seinem Team vollendet wurde.

Abstract

The European Culture had a very strong influence on Walt Disneys animated features. This influence shows up in all of his animated features in varying intensity.

Many sketch artists brought in different styles into the Disneystudio. Nevertheless the common style of the studio was predominant.

These influences are characterized by the Interpretation of Disney's animated features from 1937 to 1967. The diploma thesis concentrates only on animated features.

A special interpretation is made on the shortfilm *Destino*, which was created by Salvador Dalí in 1946 and finished by Roy Disney and his team in 2003.

Literaturverzeichnis

- Ades, Dawn (Hg.): Dali. Die Jahrhunder-Retrospektive. München: Schirmer-Mosel, 2005.
- Allan, Robin: Walt Disney and Europe. London: John Libbey & Company Ltd., 1999.
- Barrier, Michael: Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age. New York: Oxford University Press, 2003.
- Barrier, Michale: The Animated Man: a Life of Walt Disney. Los Angeles: University of California Press, 2008.
- Brockhaus (Hg.): Brockhaus in zehn Bänden. Leipzig: F.A. Brockhaus GmbH, 2005.
- Collodi, Carlo: Pinocchio. Hamburg: Cecilie Dressler Verlag, 1991.
- Girveau, Bruno und Diederer, Roger (Hg.): Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst. München: Hirmer Verlag, 2008.
- Grimm, Jacob und Wilhelm: Märchen der Gebrüder Grimm. Augsburg: Beltz & Gelberg, 2007.
- Kinney, Jack: Walt Disney and assorted other characters. New York: Harmony Books 1988.
- Köhlmeier, Michael: Die besten Sagen des klassischen Altertums. München: Piper Verlag, 2001.
- Kolberg, Gerhard: Salvador Dali. La Gare de Perpignan. Pop, Op, Yes-yes, Pompiere. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Köln: 2006.

- Kothenschulte, Daniel: Auf der Suche nach der andalusischen Maus. In: Filmdienst. H 24, 2001.
- Maltin, Leonard: The Disney Films. New York: Hyperion, 1995
- Néret, Giller und Descharnes Robert: Salvador Dalí 1904-1989. Die Gemälde Band I. 1904-1946. Köln: Taschen, 2004.
- Schickl, Richard: The Disney Version. Ivan R. Dee, Inc.: 1997.
- Smith, Dave: Disney A to Z. The updated official Encyclopedia. New York: Hyperion, 1998.
- William, Moritz: Optische Poesie: Oskar Fischinger – Leben und Werk. Frankfurt am Main: Schreyffreihe des deutschen Filmmuseum Frankfurt am Main, 1993

Internetseiten

- Brown, Simon: Alice in Wonderland (1903). In: BFI Screenonline.
<http://www.screenonline.org.uk/film/id/974410/index.html>
Stand: 17.08.2009
- Cruz, Bob: 'Destino', Dalí's Predecessor. In: New York Times.
<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9900EFDF123AF932A1575AC0A9659C8B63&scp=3&sq=destino&st=cse>
Stand: 11.12.2008
- Desowitz, Bill: Channeling Dali to Make Destino. In: Animation World Network.
<http://www.awn.com/articles/channeling-dali-make-idestinoi>
Stand: 09.11.2008
- Desowitz, Bill: Disney/Dali's Completed Destino Kicks Off Annecy Fest. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/disneydalis-completed-idestinoi-kicks-annecy-fest>
Stand: 09.11.2008
- Desowitz, Bill: Hench Discusses Legendary Link to Dali and Disney on Destino. In: Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/hench-discusses-legendary-link-dali-and-disney-idestinoi>
Stand: 09.11.2008
- Graham, Michelle: Disney Classics to get Blue-ray Release with a Platinum Shine. In: Film School Rejects. <http://www.filmschoolrejects.com/news/disney-classics-to-get-blu-ray-release-with-a-platinum-shine.php>
Stand: 21.03.2009

- Grunder, Anja: Rotoskopie. In: Blueray-Disc. <http://www.bluray-disc.de/lexikon/rotskopie>
Stand: 18.08.2009
- IMDB. <http://www.imdb.com/title/tt0032455/business>
Stand: 05.09.2009
- Pace, Eric: Helen A. Mayer, Dumbos's Creator, dies at 91. In. New York Times. <http://www.nytimes.com/1999/04/10/arts/helen-a-mayer-dumbo-s-creator-dies-at-91.html>
Stand: 28.07.2009
- Platthaus, Andreas: Siebenundfünfzig Jahre danach: Disney präsentiert den legendären ‚Destino‘. In: faz.net. <http://www.faz.net/s/Rub8A25A66CA9514B9892E0074EDE4E5AFA/Doc~E8E0C9FB815CA48368979CE102D75FC76~ATpl~Ecommon~Scontent.html>
Stand: 04.01.2009
- Rau, Thomas: Casey at the Bat. In: Lehrerzimmer. <http://www.herr-rau.de/wordpress/2001/01/casey-at-the-bat.htm>
Stand: 03.09.2009

Filmografie

- 101 Dalmatians. Regie: Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi. Drehbuch: Bill Peet. USA: Walt Disney Production, 1961. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Home Entertainment, 2008, 76'.
- Alice in Wonderland. Regie: Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi. Drehbuch: Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Milt Banta, Bill Cottrell, Dick Kelsky, Joe Grant, Dick Huemer, Del Connell, Tom Oreb, John Walbridge. USA: Walt Disney Production, 1951. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Home Entertainment, 2004, 72'.
- Bambi. Regie: David Hand. Drehbuch: Perce Pearce. USA: Walt Disney Production, 1942. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2005, 67'.
- Cinderella. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Drehbuch: William Peed, Ted Sears, Homer Brightman, Kenneth Anderson, Erdman Penner, Winston Hibler, Harry Reeves, Joe Rinaldi. USA: Walt Disney Production, 1950. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Home Entertainment, 2005, 75'.
- Destino. Regie: Dominique Monfery. Drehbuch: Donald W. Ernst. FR: Walt Disney Production, 2003. Fassung: Ausstellungsvideo der Kunsthalle München, in: Die wunderbare Welt des Walt Disney, 2008, 7'.
- Dumbo. Regie: Ben Sharpsteen. Drehbuch: Otto Englander. USA: Walt Disney Production, 1941. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2001, 62'.
- Fantasia. Regie: James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield. Drehbuch: Joe Grant, Dick Huemer. USA: Disney Film Production, 1940. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2002, 124'.

- Fun and Fancy Free. Regie: Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, William Morgan. Drehbuch: Homer Brightman, Harry Reeves, Ted Sears, Lance Nolley, Eldon Dedini, Tom Oreb. USA: Walt Disney Production, 1947. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2000, 80'.
- Kreise. Regie und Drehbuch: Oskar Fischinger. Deutschland: Tolirag Ton- und Lichtbildreklame AG, 1933.
Fassung: http://www.youtube.com/watch?v=4QdfPSIE7_4
Stand: 09. 06. 2009
- Lady and the Tramp. Regie: Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi. Drehbuch: Erdman Penner, Joe Rinaldi, Ralph Wright, Don DaGardi. USA: Walt Disney Production, 1955. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Home Entertainment, 2006, 75'.
- Make Mine Music. Regie: Bob Cormack, Clyde Geronimi, Jack Kinney, Hamilton Luske, Josh Meador. Drehbuch: Homer Brightman, Dick Huemer, Dick Kinnex, John Walbridge, Tom Oreb, Dick Shaw, Eric Gurney, Sylvia Holland. USA: Walt Disney Production, 1946. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2000, 75'.
- Melody Time: Regie: Clyde Geronimi, Jack Kinney, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Drehbuch: Winston Hibler, Erdman Penner, Harry Reeves, Homer Brightman, Ken Anderson, Ted Sears, Joe Rinaldi. USA: Walt Disney Production, 1948. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2000, 72'.
- Peter Pan. Regie: Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi. Drehbuch: Ted Sears, Erdman Penner, Bill Peet, Winston Hibler, Joe Rinaldi, Milt Banta, Ralph Wright, Bill Cottrell. USA: Walt Disney Production, 1953. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video, 2007, 77'.
- Pinocchio. Regie: Hamilton Luske, Ben Sharpsteen. Drehbuch: Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith, William Cottrell, Joseph Sabo, Erdman Penner,

Aurelius Battaglia. USA: Walt Disney Production, 1940. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2009, 84'.

- Saludo Amigos. Regie: Bill Roberts, Jack Kinney, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Drehbuch: Ted Sears, William Cottrell, Webb Smith. USA: Walt Disney Production, 1943. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2004, 40'.
- Sleeping Beauty. Regie: Clyde Geronimi. Drehbuch: Erdman Penner. USA: Walt Disney Production, 1959. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video, 2008, 75'.
- Snow White and the seven Dwarfs. Regie: David Hand. Drehbuch: Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Dick Rickard, Merrill De Maris, Webb Smith. USA: Disney Film Production, 193. Fassung: Kauf-DVD. Disney DVD: 2001, 83'.
- The Adventures of Ichabod and Mr.Toad. Regie: James Algar, Clyde Geronimi, Jack Kinney. Drehbuch: Erdman Penner, Winston Hibler, Joe Rinaldi, ted Sears, Homer Brightman, harry Reeves. USA: Walt Disney Production, 1949. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2000, 68'.
- The Jungle Book. Regie: Wolfgang Reitherman. Drehbuch: Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Anderson, Vance Gerry. USA: Walt Disney Production, 1967. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video, 2007, 75'.
- The Reluctant Dragon. Regie: Alfred L. Werker, Hamilton Luske. Drehbuch: Ted Sears, Larry Clemmons, Harry Clork, Al Perkins, Bill Cottrell. USA: Walt Disney Production, 1941. Fassung: Kauf-VHS. Walt Disney Home Video: 1991, 73'.
- The Sword in the Stone. Regie: Wolfgang Reitherman. Drehbuch: Bill Peet. USA: Walt Disney Production, 1963. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Home Entertainment, 2008, 76'.

- The three Caballeros. Regie: Norman Ferguson. Drehbuch: Ernest Terrazas, Ted Sears, Bill Peed, Ralph Wright, Elmer Plummer, Roy Williams, William Cottrell, Del Connell, James Bodrero. USA: Walt Disney Production, 1945. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2000, 69'.
- Victory through Air Power. Regie: Perce Pearce. Drehbuch: Perce Pearce. USA: Walt Disney Production, 1943. Fassung: Kauf-DVD. Walt Disney Video: 2004, 210'.

Anna Höllbacher

Persönliche Information:

Adresse:
Poccistraße
80336 München

Staatszugehörigkeit: Österreich
Geboren am 19.01.1986 in Wien

Ausbildung:

Hauptuniversität Wien Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft Abschluss des ersten Studienabschnittes mit Erfolg am 21.11.2006 Diplomarbeit seit Jänner 2009: „Die Einflüsse der europäischen Kunst auf Disneys Zeichentrickfilme“	seit Sep.04
Bundesoberstufenrealgymnasium Mittersill (Salzburg) Naturwissenschaftlicher Zweig Schwerpunkte: Biologie, Physik und Mathematik Reifeprüfung: Juni 2004	Aug.00 – Jun.04

Berufserfahrung:

TVT creative media GmbH Redaktion und Assistenz der Geschäftsführung	seit Sep. 09
Burgtheater (Wien) Chorist bei der Oper „Mea Culpa“ Regisseur & Dramaturg: Christoph Schlingensief	Mrz.09 – Aug.09
Hirt and Friends GmbH (Wien) Hospitant im Creative Unit mit Schwerpunkt Stoffentwicklung für TV und Kino, sowie Wissenschaftliche Mitarbeit zur Fortsetzung des Werkregisters vom Experimentalfilmkünstler Ferry Radax	Feb.09 – Jun.09
Bild[er]folge e.V. (Wien) Kurzfilmproduktion der Komödie: „Don Rudolfo“ Aufnahmeleitung, Continuity und Regieassistenz Produktion: Bilder[er]folge e.V.	Feb.09

Berufserfahrung (Fortsetzung):

Burgtheater (Wien)

Chorist bei dem Theaterstück "Rosenkriege"
Regisseur: Stefan Kimming

Mai.08 – Nov.08

DMB – Demner, Merlicek & Bergmann Werbeagentur (Wien)

Praktikum im Bereich FFF (Film Fernsehen Funk)

Jul.07

David Unger Filmproduktion (Graz)

Tonassistent
Spielfilmproduktion der Komödie: „Schlimmer geht's nimmer“
Produzent & Regisseur: David Unger
Top-10-Jahrescharts der österreichischen Kinofilme (Nielsen EDI)

Aug.06

Wiener Kindertheater (Wien)

Assistenz Ausbildung zur Schauspielerischen Ausbildung
von Kindern in Gestik und Mimik

März.06 – Jun.06

Sonstiges:

Sprachen:

Deutsch und Englisch

Fähigkeiten:

Sehr gute Kenntnisse des MS-Office-Pakets (Word, PowerPoint, Outlook, Excel), Windows
3.1 – XP, Mac Book, Internet (Internet Explorer, Netscape, Mozilla Firefox, Thunderbird, Opera), Final
Cut Studio Pro, DVD Studio Pro Grundkenntnisse

Hobbies:

Grafisch: Fotografieren, Zeichnen
Sport: Laufen, Tanzen, Bergsteigen
Musik: Singen, Klavier Jazz & Improvisation, Universitätschor München
Andere: Reisen