

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma's Thesis

„Animation, Cartoon, Zeichentrick. Perspektiven zur
Ästhetik und Ontologie des Animationsfilms im
filmphilosophischen Diskurs von 1936 bis 1956“

verfasst von / submitted by

Geraldine Rainer

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 299 333

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UniStG
UF Psychologie und Philosophie UniStG
UF Deutsch UniStG

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Konrad Paul Liessmann

Für Maria & Lois

Danksagung

Mein besonderer Dank gilt Univ.-Prof. Mag. Dr. Konrad Paul LIESSMANN, dessen Offenheit gegenüber dem ausgewählten Thema, Unterstützung und motivierende Zusprache im Verlauf des Schreibprozesses maßgeblich zur Fertigstellung der vorliegenden Diplomarbeit beigetragen haben.

Ein weiteres Dankeswort richtet sich an Mag. Dr. Reinhard ELLENSOHN, Dr.in Kerstin PUTZ sowie Mag.a Andrea HIPFINGER für den gewährten Einblick in Günther ANDERS nachgelassene Typoskripte zum Animationsfilm, ohne deren Ansicht die nachstehende Untersuchung um einen höchst spannenden Forschungsbereich ärmer geblieben wäre.

Schließlich möchte ich mich noch herzlich bei Mag. Dr. David WAGNER bedanken, dessen lehrreiches sowie freudebringendes Seminar „Ästhetik und Ontologie des Films“ im Sommersemester 2018 als Keimzelle des Forschungsvorhabens die angestrebte Abschlussarbeit einer filmphilosophischen Betrachtung des Animationsfilms zu widmen, angesehen werden kann.

Plagiatserklärung

„Hiermit erkläre ich, die vorgelegte Arbeit selbständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommenen Textpassagen und Gedankengänge sind durch genaue Angabe der Quelle in Form von Anmerkungen bzw. In-Text-Zitationen ausgewiesen. Dies gilt auch für Quellen aus dem Internet, bei denen zusätzlich URL und Zugriffsdatum angeführt sind. Mir ist bekannt, dass jeder Fall von Plagiat zur Nicht-Bewertung der gesamten Diplomarbeit führt und der Studienprogrammleitung gemeldet werden muss. Ferner versichere ich, diese Arbeit nicht bereits andernorts zur Beurteilung vorgelegt zu haben.“

Wien, Februar 2020

Geraldine Rainer

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Forschungsabriss	4
2.1. Philosophie und Film	4
2.1.1. Film-als-Philosophie Kontroverse.....	5
2.1.2. Filmtheorie und Filmphilosophie	8
2.1.3. Eine kurze Geschichte der Philosophie des Films	9
2.2. Animationsforschung	11
2.3. Resümee und Ausblick.....	14
3. Was ist Animation?	18
3.1. Etymologische Definition	19
3.2. Technische Definition	19
3.3. Inhaltlich-formale Definition	23
3.4. Künstlerische Definition	27
3.5. Resümee und Ausblick.....	29
4. Frühe Geschichte des Animationsfilms.....	32
4.1. Antike Fundstätten als Vorboten der Animation?.....	33
4.2. Philosophische Spielzeuge	34
4.3. Licht, Kamera, Action! Frühe Formen der Animation.....	36
4.4. Resümee und Ausblick.....	41
5. Sergei M. Eisenstein (1898–1948) und die Dialektik im Zeichentrickfilm	44
Walt Disneys	44
5.1. Walt Disneys (1901–1966) Goldene Jahre.....	45
5.2. Das Revolutionäre in Sergei Eisensteins Film	48
5.3. Eisensteins Disney.....	51
5.3.1. Das Vergessen	51
5.3.2. Das dialektische Prinzip	53
5.3.3. Animismus und Totemismus.....	62
5.4. Resümee und Ausblick.....	65
6. Disneys Zeichentrick im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und Kulturindustrie	68
6.1. <i>Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit</i>	68
6.2. Die Micky Maus in Walter Benjamins Kunstwerkaufsatz.....	77
6.3. Das kollektive Lachen	79
6.4. Die Maus und der Jazz	87
6.5. Disneys Zeichentrick: Realität, Illusion oder utopischer Traum?.....	92
6.6. Resümee und Ausblick.....	98
7. Realität und Fiktion bei Günther Anders (1902–1992).....	104
7.1. Von der „Prometheischen Scham“ bis zur „Welt als Phantom und Matrise“	104

7.2. Günther Anders in Hollywood	114
7.2.1. „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures”	114
7.2.2. „Pete the Lion Hunter“ and “Living Art”. Two Cartoon Stories	118
8. Conclusio.....	124
9. Literatur- und Quellenverzeichnis.....	129
9.1. Primärliteratur	129
9.2. Typoskripte aus dem Nachlass von Günther Anders	130
9.3. Sekundärliteratur und Allgemeine Literatur	130
9.4. Online-Quellen	135
9.5. Filmografie	137
9.6. Audio.....	137
10. Abstract	138

1. Einleitung

Fast 90 Jahre ist es her, dass der amerikanische Produzent und Trickfilmpionier Walt DISNEY anlässlich der fünften Oscarverleihung im Jahr 1932 mit dem Titel „Flowers and Trees“ aus der Serie *Silly Symphonies* die erste Auszeichnung der Kategorie „Bester animierter Kurzfilm“ entgegennehmen durfte.¹ Sieben weitere Jahrzehnte würde es dauern, bis die Rubrik anno 2002 um eine weitere Kategorie – „Bester animierter Spielfilm“ – ergänzt wird. Ein Blick auf das vergangene Kalenderjahr 2019 der jährlichen US-amerikanischen Boxoffice-Charts² verrät, dass nicht nur allein sieben der zehn Top-Ten Listenplätze aus dem Hause DISNEY stammten, sondern bei besagten Studioproduktionen die verschiedensten Animationsfilmtechniken zum Einsatz kamen. Während Filme wie *Toy Story 4* oder *Frozen II* auf den Plätzen drei und vier Vertreter der seit 1995 gängigen Computeranimation darstellen, reihen sich mit *The Lion King* und *Aladdin* Realverfilmungen ehemaliger Zeichentrickklassiker in die Top-Ten-Platzierung ein. Mit *Avengers: Endgame* bildet eine Hybridform aus animierten und fotorealistischen Bildern die Spitze der hundert Filme mit dem höchsten Bruttoeinspielergebnis des Jahres. Neben der enormen ökonomischen Relevanz wird dabei die Tatsache offenkundig, dass kaum eine Filmproduktion ohne den Einsatz diverser Animationsverfahren auszukommen scheint. Doch auch abseits der Traumfabrik Hollywoods gewinnen Animationsfilme mit vordergründig künstlerischem Impetus zunehmend an Aufmerksamkeit. Animierte Bilder zieren nicht nur unsere Kinoleinwände, deren mannigfaltiger Einsatz in Verkehrsmitteln, Kulturbetrieben, oder im Wirtschaftssektor ist längst zum festen Bestandteil unserer urbanen Landschaftsbilder avanciert. Über den öffentlichen Raum hinaus zeugt der tägliche Umgang mit dem Fernseher, Computer, oder Smartphone vom Einzug der Animation in unsere private Lebenswelt, in welcher „animated GIFs“, „Memes“, oder diverse Werbezuspierungen omnipräsent scheinen.

Angesichts der Relevanz dieses Kulturphänomens stellt die vorliegende Diplomarbeit den Versuch dar, theoretische Perspektiven innerhalb der Philosophiegeschichte auszumachen, die sich unter ästhetischen oder ontologischen Gesichtspunkten mit dem Animationsfilm auseinandergesetzt haben. Demnach beinhaltet die folgende Untersuchung weder eine Filmanalyse noch die Beurteilung dessen, ob es sich bei der animierten Filmform im Vergleich zu anderen kinematischen Genres um eine „bessere“ handelt. Vielmehr steht die Aufarbeitung jener Frage im

¹Anm.: Die besagte Oscar-Kategorie erfuhr zwischen 1932 und 1974 mehrfache Namensänderung. Angefangen mit dem Titel „Short Subject (Cartoon)“ kam es im Jahr 1971 zu einer Umbenennung der Kategorie in „Short Subject (Animated)“, welche schließlich 1974 durch seine bis heute gültige Bezeichnung „Short Film (Animated)“ abgelöst wurde. Eine Auflistung der Auszeichnungen sowie Nominierungen kann wie folgt abgerufen werden: Vgl. <https://www.oscars.org> [Stand: 27.03.2019].

²Anm.: Die zu der IMDb (Internet Movie Database) gehörige US-amerikanische Website Box Office Mojo gibt Auskunft über diverse Einspielergebnisse internationaler Kinofilme. Vgl. <https://www.boxofficemojo.com> [Stand: 18.01.2020].

Zentrum, inwiefern ein philosophischer Blick auf den Animationsfilm instande sein könnte, fruchtbringende Ergebnisse für den Fachbereich der Philosophie sowie für die sich noch in den Kinderschuhen befindende Animationsforschung hervorzubringen.

Ein erster Teil der hier angestrebten Diplomarbeit widmet sich der theoretischen Grundsteinlegung für die im Anschluss stattfindende hermeneutische Analyse philosophischer Grundlagentexte. Dabei richtet sich der Fokus neben der Skizzierung des Forschungsgegenstandes zunächst auf einen Definitionsversuch des Animationsbegriffs sowie eine mit diesem in Zusammenhang stehende zeitgeschichtliche Verortung in Form einer frühen Animationsgeschichte, welche bereits mit dem Einsatz optischer Apparaturen einsetzte und in enger Verbindung mit dem Anfang der Geschichte des Films stand, diesen aus rein technischer Perspektive sogar begründete.

Aufbauend auf diesem theoretischen Unterbau begibt sich der zweite Abschnitt der Diplomarbeit auf eine Spurensuche nach dem Animationsfilm und dessen Stellenwert innerhalb des „klassischen“ filmphilosophischen Diskurses. Der vorliegende Textkorpus setzt sich aus Werken von vier selektiv ausgewählten Denkern zusammen, deren kontroverse Beobachtungen zu Film und Fernsehen sowie in Bezug auf die Wechselwirkung zwischen den neuen, revolutionären Medien und einer zunehmend technokratischen Massengesellschaft auch aus heutiger Perspektive als bedeutsam erachtet werden können. Ein zeitlicher Marker soll zwischen 1936 und 1956 gesetzt werden, nicht nur, weil die für den Zeichentrickfilm Walt DISNEYS boomenden Dreißiger in den Folgejahren eine (film)theoretische Nachhut begründeten, sondern sich gerade in Anbetracht des Krieges und der Nachkriegszeit ein Konglomerat an zunehmend kritischen Stimmen gegenüber der Technisierung und deren Auswirkungen manifestierte. Demnach legen die innerhalb der zwanzigjährigen Zeitspanne verfassten Schriften Zeugenschaft über die an den raketenhaften Aufstieg anschließende Abwertung des Zeichentrickfilms ab, mit welcher sich die animierte Filmform heute immer noch stellenweise konfrontiert sieht.

Die erste theoretische Perspektive in Bezug auf den Zeichentrickfilm bildet der sowjetische Regisseur und Filmtheoretiker Sergei M. EISENSTEIN (1898–1948), welcher sich zwischen 1940 und seinem Tod im Jahr 1948 neben seiner kinematographischen Tätigkeit im Rahmen seines fragmentarisch bleibenden Buchprojektes *Methode* mit dem Werk DISNEYS beschäftigte und dabei unter anderem auf philosophische Lehren, wie etwa die Dialektik von Georg Wilhelm Friedrich HEGEL (1770–1831), zurückgriff.

Mit den Philosophen Walter BENJAMIN (1892–1940) und Theodor W. ADORNO (1903–1969) stellen sich zwei weitere Perspektiven in Hinblick auf den Zeichentrickfilm vor. Ausgangspunkt der Untersuchung ist der von Walter BENJAMIN im Jahr 1936 erstmals im Pariser Exil publizierte Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, von dem ausgehend

sich zwischen dem Autor und ADORNO ein spannender Dialog in Briefform entspann, welcher in ADORNOS, gemeinsam mit dem Direktor des Instituts für Sozialforschung Max HORKHEIMER (1895–1973), ebenfalls in der Emigration verfassten Grundlagenwerk der Kritischen Theorie *Dialektik der Aufklärung* gipfelte. Die Auseinandersetzung mit dem Zeichentrickfilm – insbesondere der Micky Maus – im Rahmen beider Werke sowie der zwischen 1928 und 1940 dokumentierten Korrespondenz entstand vor der Folie einer zunehmenden Vereinnahmung durch den Kapitalismus und den damit einhergehenden technischen Reproduktionsformen, die sich sowohl auf die Produktion wie auch auf die Rezeption von Kunst folgenscher auswirkten.

Die vierte und abschließende Perspektive beleuchtet den Philosophen und Schriftsteller Günther ANDERS (1902–1992) und seine im Zuge des 1956 publizierten Hauptwerkes *Die Antiquiertheit des Menschen* formulierte Technikkritik, in welcher der Autor unter anderem einen Fokus auf die Analyse des Massenphänomens Fernsehen legte. Darüber hinaus sollen mit „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“ sowie „Caricatures. A Suggestion for a New Type of Animated Pictures“ zwei nachgelassene, während ANDERS Hollywood-Zeit im Kalifornischen Exil, um 1942 entstandene Typoskripte Erwähnung finden, welche gegenwärtig erstmals im Rahmen eines bis 2020 laufenden, vom Fonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (FWF) finanzierten Projekts unter der Leitung von Konrad Paul LIESSMANN und der Mitarbeit von Reinhard ELLENHOHN und Kerstin PUTZ aufgearbeitet werden.

Zur Gewährleistung des sprichwörtlichen „roten Fadens“ und zum besseren Verständnis soll an jedes Kapitel zunächst mit einleitenden Worten herangeführt und schließlich mit einem knappen Resümee und Ausblick abgeschlossen werden. Zudem besteht die Bemühung, den sensiblen historisch-politischen Kontext, in welchem sich sowohl der Animationsfilm als auch die Texte herausgebildet haben, hermeneutisch in die Untersuchung mit einzubinden. Abschließend sollen die im Laufe der Forschung gewonnenen Erkenntnisse im Rahmen der Conclusio zusammengetragen und bewertet werden.

2. Forschungsabriss

Die vorliegende Diplomarbeit stellt eine möglichst reflektierte Auseinandersetzung mit der Rolle des Animationsfilms innerhalb des filmphilosophischen Diskurses dar, welche an der Schnittstelle der Philosophie, Film- und Medienwissenschaft zu verorten ist. Die interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema birgt neben dem Vorteil der Menge an zur Verfügung stehendem vielseitigen und aktuellen Forschungsmaterial jedoch zweierlei Herausforderungen. Neben einer bedachten Arbeitsweise in Hinblick auf die der jeweiligen Disziplin inhärenten Forschungstradition verlangt die Untersuchung nach einer differenzierten Anwendung fachspezifischer Terminologie (siehe Kapitel 3).

2.1. Philosophie und Film

Gefolgt von ihrer Blütezeit in den 1980er Jahren erfährt die Filmphilosophie spätestens seit Mitte der Neunziger auch im deutschsprachigen Raum Konjunktur. Obwohl sich die philosophische Auseinandersetzung mit dem Medium Film mittlerweile als internationale sowie interdisziplinäre Forschungsdisziplin etablieren konnte, stand sie anfänglich im Verruf, lediglich eine Modeerscheinung des digitalen Zeitalters darzustellen. Darüber hinaus lassen sich jedoch Gründe in das Feld führen, die – jenseits eines „hippen“ Forschungsgegenstands – für die Filmphilosophie als ernstzunehmenden Bereich der Philosophie plädieren.

The philosophy of film is now a firmly established subfield of contemporary philosophy of art. Although philosophers were among the first academics to publish studies of the new artform in the early decades of the twentieth century, the field did not experience significant growth until the 1980's when a renaissance occurred. There are many reasons for the field's recent growth. Suffice it to say here that changes in both academic philosophy and the cultural role of the movies in general made it imperative for philosophers to take film seriously as an artform on a par with the more traditional ones like theater, dance, and painting. As a result of this surge in interest in film as a subject for philosophical reflection, the philosophy of film has become an important area of research in aesthetics.³

Folgt man dem amerikanischen Philosoph Thomas WARTENBERG und seinem Eintrag in *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, so versteht sich die Filmphilosophie als bedeutender Teilbereich der Ästhetik, die sich immer schon, über die Kunst im Allgemeinen hinaus, mit spezifischen Formen wie etwa der Musik oder der Malerei befasst hat. Ästhetische Fragestellungen untersuchen beispielsweise, ob es sich bei dem Film um eine Kunstform handelt, oder was, mit Walter BENJAMIN gesprochen, noch vom *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* übrigbleibt. Filmphilosophische Fragen sind jedoch nicht nur ästhetischer Natur, sondern betreffen Erkenntnistheorie, Ethik und Metaphysik gleichermaßen: Was ist Film? In welcher Verbindung stehen Filme zu der Wirklichkeit? Was vermag der Film bei seinen Betrach-

³Wartenberg, Thomas E. (2015): „Philosophy of Film“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/film/> [Stand: 24.11.2019].

rInnen auszulösen? Nach welchen Kriterien soll eine Theorie des Films verfasst werden? Auf welche Weise erzählen Filme und verfügen sie dabei über einen Autor? Wie sollte man Filme analysieren und interpretieren?⁴ Bei diesen, lediglich eine Auswahl darstellenden Fragen handelt es sich um ein Philosophieren über den Film. WARTENBERG differenziert diese Philosophie des Films (*philosophy of film*) von dem Film als Philosophie (*film as philosophy*). Dieser Auffassung zufolge kann Filmphilosophie zweierlei bedeuten: Während bei einem Philosophieren über den Film der Gegenstand „Film“ mit Hilfe von philosophischen Methoden untersucht wird, soll bei einem Philosophieren mittels Film durch selbigen philosophisches Denken praktiziert werden. Demnach ist der Film zum einen Gegenstand der Philosophie, zum anderen Mittel des Philosophierens selbst. Äquivalent zu den Bezeichnungen *philosophy of film* und *film as philosophy* etablierte Dimitri LIEBSCH im deutschsprachigen Raum die zweifache Lesart der Filmphilosophie zum einen als *genitivus subiectivus*, wobei der Film den mit Hilfe philosophischer Verfahren untersuchten Gegenstand darstellt, und zum anderen als *genitivus obiectivus*, nach welchem „die vom Film vertretene Philosophie“ thematisiert wird.⁵

2.1.1. Film-als-Philosophie Kontroverse

Obwohl die Annahme, der Film könne philosophische Ideen entwickeln, zunächst unproblematisch erscheint, ging *The philosophy-as-film thesis*⁶ mit einer kontroversen Debatte darüber einher, inwieweit ein Film überhaupt als philosophisches Werk angesehen werden kann. Innerhalb des Diskurses können dem australischen Philosophen Robert SINNERBRINK zufolge drei Positionen, in jeweils unterschiedlicher Ausprägung, vorgefunden werden. Neben der schwachen These (*bogus*), nach welcher sich der Film in der Illustration bereits vorherrschender philosophischer Theoreme erschöpft, herrschen in der Diskussion darüber hinaus die moderate sowie die starke (*bold*) These vor.⁷ Während die moderate These, vertreten etwa von WARTENBERG, manchen Filmen, über den reinen Darstellungscharakter hinaus, das Potenzial zuspricht, auf vielfältigste Weise philosophisch sein zu können, attestiert die gemeinhin als starke These bekannte Position, vorzufinden beispielsweise bei Stephen MULHALL⁸, dem Film eine selbstständige philosophische

⁴ Vgl. Engell, Lorenz; Fahle, Oliver; Hediger, Vinzenz; Voss, Christiane (Hgg.) (2015): *Essays zur Film-Philosophie*. Paderborn: Fink, 10.

⁵ Vgl. Liebsch, Dimitri (Hg.) (2005): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn: mentis, 11.

⁶ Vgl. Wartenberg, Thomas E. (2010): „Film as Philosophy“, in: Livingston, Paisley; Plantinga, Carl (Hgg.): *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London and New York: Routledge, 549f.

⁷ Vgl. Sinnerbrink, Robert (2011): *New Philosophies of Film: Thinking Images*. London and New York: Continuum International Publishing Group, 123.

⁸ Anm.: Im Anschluss an den amerikanischen Philosophen Stanley Cavell entwickelte Stephen Mulhall seinen eigenen „starken“ Ansatz, nach welchem der Film ebenso ernsthaft wie systematisch über Ansichten reflektieren und Argumente aufstellen kann, wie PhilosophInnen es zu tun vermögen. „[T]hey [films, G.R.] are philosophical exercises, philosophy in action – film as philosophizing.“ Mulhall, Stephen (2016): *On film*. Third Edition. London and New York: Routledge, 3f.

Tätigkeit.⁹ Eine Aufwertung vom weniger unterstützenden, zum vielmehr „denkenden“ Medium, erfährt der Film auch bei Daniel FRAMPTONS Konzeption der *Filmosophy*.¹⁰

Trotz gemeinsamen Konsenses, dass Filme zumindest philosophische Themen aufwerfen und philosophische Argumente aufzeichnen können, erachten KritikerInnen den durch den Film zu leistenden philosophischen Beitrag als darauf begrenzt. Doch was kann darunter verstanden werden, wenn in diesem Zusammenhang von „philosophieren“ gesprochen wird? Philosophisch, so WARTENBERG, sei jedes Thema, das entweder Antworten auf grundlegende Fragen der Philosophie sucht, oder seine eigene Verfasstheit in Frage stellt.¹¹ Der für den Film nicht nachzukommende Anspruch der Philosophie, allgemeingültige Wahrheiten zu entdecken (*The generality objection*), die der Präzision des philosophischen Textes gegensätzliche Ambiguität des Films (*The explicitness objection*), die Wahrscheinlichkeit der Missinterpretation des Films (*The imposition objection*), sowie der triviale philosophische Gehalt (*The banality objection*) stellen vier von WARTENBERG skizzierte, und innerhalb der Debatte vorherrschende Einwände gegen die These, der Film könne tatsächlich philosophieren, dar.¹²

The generality objection bezieht sich auf das Ziel der Philosophie, Aussagen mit universalem Wahrheitsgehalt hervorzubringen, welches dem Film aufgrund seines narrativen Charakters unmöglich ist. Demnach erzählt der Spielfilm in erster Linie Geschichten und stellt darüber hinaus lediglich ein einzelnes Beispiel für eine allgemeine Wahrheit dar. Da kein exemplarischer Einzelfall eine universale Wahrheit begründen kann, scheint der Film dem philosophischen Anspruch nicht genügen zu können. WARTENBERG relativiert die Kritik, indem er darlegt, dass auch philosophische Thesen ohne Verlust ihres philosophischen Gehaltes zuweilen schlichtweg präsentiert, anstatt näher erläutert zu werden. Demzufolge erhebe der Film nicht den Anspruch, eine maßgebliche Begründung darzustellen, sondern sei vielmehr als Exemplifikation dafür anzusehen, das Dargestellte ernst zu nehmen.

Einen weiteren Einwand stellt die Problematik der mangelnden Explizitheit des Films dar, welche im Kontrast zu der Präzision schriftlich verfasster philosophischer Texte zu stehen scheint. Aufgrund der Mehrdeutigkeit des Filminhaltes ist es dem/der InterpretIn kaum möglich, die vom Film präsentierte Philosophie genau zu erfassen. An dieser Stelle, so WARTENBERG, findet eine Verwechslung statt, indem eine unzureichende Interpretation eines Filmes dem Medium selbst zur Last gelegt wird. Darüber hinaus sind, angelehnt an die vorhergehende Argumentation auch

⁹Vgl. Sinnerbrink (2011), 124.

¹⁰„Filmosophy is a study of film as thinking, and contains a theory of both film-being and film form.” Frampton, Daniel (2012): *Filmosophy*. London: Columbia University Press, 6.

¹¹Anm.: Wartenberg nennt an dieser Stelle den im Jahr 1999 erschienenen Film *The Matrix*, welcher seiner Meinung zufolge nicht nur ein philosophisches Problem auf das Tapet bringt, sondern äußerst anschaulich die Hypothese der cartesianischen radikalen Skepsis präsentiert. Vgl. Wartenberg (2010), 550.

¹²Vgl. Wartenberg (2010), 449–555.

philosophische Texte längst nicht immer explizit und präzise. Die Schweizer Gymnasiallehrerin Juliette GLOOR macht darauf aufmerksam, dass WARTENBERG bei seinen Ausführungen vergessen zu haben scheint, dass Filme aufgrund ihrer bildlichen Darstellung meist mehr und im Umkehrschluss weniger präzise Information enthalten, als es Satzkonstruktionen zu tun pflegen, zugleich aber über die Möglichkeit verfügen, innere, oder für das menschliche Auge unzugängliche Vorgänge visuell auszudrücken, die sich der Sprache gerade entziehen.¹³

Einen dritten Kritikpunkt stellt die mit der filmischen Interpretation zusammenhängende Gefahr dar, dem Film eigene Ideen aufzuzwingen, die dieser womöglich gar nicht beabsichtigt hat.

Die Unvereinbarkeit einer populären, quasi-wissenschaftlichen Disziplin mit der vormaligen Königin der Wissenschaften, bildet den vierten Widerspruch. WARTENBERGS Philosophieverständnis zufolge, nach welchem die philosophische Wissenschaft Fragen an die lebensweltliche Praxis des Menschen stellt, ist es ein nur allzu natürlicher Schritt, auch zeitgenössische Kunstformen in den Dialog mit einzubeziehen und dabei anhand populärer Spielfilme fruchtbringende Erkenntnisse hervorzubringen.¹⁴

Trotz berechtigter Einwände verfügt der Film über ein beachtenswertes philosophisches Potenzial. Nicht nur, dass die bewegten Bilder philosophische Theorien illustrieren und somit ihrem Publikum plausibel veranschaulichen können, ist es dem Film mittels Gedankenexperiment¹⁵ möglich, Thesen philosophischer Natur entweder zu stützen oder zu konterkarieren. Dabei stellt ein kritischer Blick auf die sozialen Gegebenheiten unserer Gesellschaft eine weitere Möglichkeit des Films dar, philosophisch tätig zu sein, indem er Funktionsweisen unterdrückender Strukturen wie etwa Rassismus, Sexismus oder Klassenhierarchien erklärend aufdeckt und Alternativen zur Gegenwirkung vorschlägt. Neben der sozialkritischen Fähigkeit sowie der Leistung, ernsthafte politische Aussagen zu tätigen, kann der Film, insbesondere der Avantgardefilm, auch mit scheinbar geringem Inhalt dafür Sorge tragen, dass die Form zum Inhalt avanciert. In diesem Zusammenhang kann dem Film ein entsprechendes Maß an Selbstreflexivität in Bezug auf das eigene Medium attestiert werden. Die Kontroverse rund um die Film-als-Philosophie Debatte auf der einen Seite, und der gewinnbringende philosophische Beitrag durch den Film auf der anderen Seite, zeigt, dass welche Position man auch vertreten mag, die Philosophie im Film einen Quell an philosophischen Reflexionsmöglichkeiten vorfindet.

¹³Vgl. Goor, Juliette (2016): „Film im Philosophieunterricht“, in: Pfister, Jonas; Zimmermann, Peter (Hgg.): *Neues Handbuch des Philosophie-Unterrichts*. Bern: Haupt Verlag, 340f.

¹⁴Vgl. Wartenberg (2010), 554f.

¹⁵Anm.: Das *Metzler Lexikon Philosophie* definiert das Gedankenexperiment als einen „Versuch, unter Voraussetzung einer gegebenen Prämissenmenge (Theorie) aus lediglich hypothetischen, kontrafaktischen Situationen Schlussfolgerungen abzuleiten.“ Quante, Michael (2008): „Gedankenexperiment“, in: Precht, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 196.

2.1.2. Filmtheorie und Filmphilosophie

Zwei Merkmale erweisen sich als für die Filmphilosophie konstituierend. Eine Besonderheit lässt sich auf die Interdisziplinarität der Beiträge innerhalb des filmphilosophischen Diskurses zurückführen, da sich nicht ausschließlich PhilosophInnen zum Film geäußert haben, sondern vielmehr WissenschaftlerInnen verschiedenster Disziplinen, wie beispielsweise der Filmwissenschaft oder der Psychologie sich an der Erforschung des damals neuen Mediums beteiligten. Die Nähe zu der Filmwissenschaft, insbesondere der Teilbereich der Filmtheorie, stellt das zweite Charakteristikum der Philosophie des Films dar. Bei der Frage, was unter den jeweiligen Begrifflichkeiten der Filmphilosophie und der Filmtheorie denn nun genau zu verstehen wäre, scheiden sich bereits die Geister. Der Bochumer Philosoph Dimitri LIEBSCH trennt die Filmphilosophie von der Filmtheorie insofern ab, als dass Zweitere sich auch mit nicht-philosophischen Themenfeldern beschäftigt. Dennoch betont der Autor, dass eine Philosophie des Films, die lediglich in ihrer Domäne verhaftet ist, unzureichend bleibt, weshalb er sich für eine „weiche Grenze“ zwischen Filmphilosophie und Filmtheorie ausspricht.¹⁶ Beide Bereiche weisen Überschneidungen, wenn auch mit unterschiedlich zugrundeliegenden Annahmen auf und lassen sich demnach nicht immer klar voneinander abgrenzen. An dieser Stelle bleibt zu klären, inwiefern eine Berechtigung für die Filmphilosophie als eigenständige philosophische Disziplin vorliegt, wenn bereits ein institutionalisierter Bereich innerhalb der Filmwissenschaften mit der Forschung und Theoriebildung am Film betraut ist. Die Beschäftigung mit der eigenen Existenzberechtigung sowie der Gestaltung des Forschungsfeldes gehört, so WARTENBERG zu einer der dringlichsten, wenn auch bislang weitestgehend vernachlässigten Aufgaben der Filmphilosophie, um das Interesse am Film auch unabhängig seines Popularitätswertes rechtfertigen zu können.¹⁷ Bestrebungen, die Philosophie des Films abseits der Filmwissenschaften neu auszurichten, liegen einem humanistischen Verständnis in der Auseinandersetzung mit dem Film zugrunde, welche sich gegen eine Ausrichtung der Filmphilosophie an (natur)wissenschaftlichen Theorien stellt. Dieser sich herauskristallisierenden Konzeption zufolge wäre dem Studium am Film unrecht getan, würde man es mit einer Naturwissenschaft gleichsetzen. Neben der humanistischen Perspektive auf der einen, der naturwissenschaftlichen Auslegung auf der anderen Seite, stellt die Verhandlung, welche Medien angesichts der Digitalisierung unter dem Begriff „Film“ subsummiert werden können, ein weiteres aktuelles Forschungsinteresse dar. Um ein besseres Verständnis für das gegenwärtige Forschungsfeld entwickeln zu können, soll ein kurzer Blick auf die bisherigen akademischen Positionen in Bezug auf den Film geworfen werden.

¹⁶Vgl. Liebsch (2005), 9.

¹⁷Vgl. Wartenberg, Thomas E. (2015): „Philosophy of Film“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/film/> [Stand: 29.11.2019].

2.1.3. Eine kurze Geschichte der Philosophie des Films

Fasst man das Vorhaben, die Anfänge der Filmphilosophie eruieren zu wollen, so handelt es sich dabei um kein leichtes Unterfangen. Während Birgit LEITNER und Lorenz ENGELL den Ursprung der philosophischen Auseinandersetzung theoretisch bereits Jahrhunderte vor der Erfindung des Films anhand antiker Texte, wie beispielsweise bei PLATONS prominentem Höhlengleichnis ansetzen, datierte Dimitri LIEBSCH den Beginn der Philosophie des Films auf die von Hugo MÜNSTERBERG, Anfang des 20. Jahrhunderts publizierten Schriften.¹⁸ Der im Jahr 1915 abgedruckte Text, *Warum wir ins Kino gehen*, bildete nicht nur die Keimzelle weiterer Ausführungen, sondern visionierte im Kino „einen völlig neuen Zugang zur Schönheit“, welcher sich, die bloße Nachahmung der Wirklichkeit transzendierend, über die Sprengung räumlicher Grenzen, die Schau von Unmöglichem sowie durch die Darstellung seelischer Vorgänge mittels kinematografischer Techniken realisierte.¹⁹ Der von 1914 bis 1918 dauernde Erste Weltkrieg stellte nicht nur eine Zäsur für die gesamte Filmgeschichte dar, sondern sorgte im Fall von MÜNSTERBERG dafür, dass die Arbeiten des deutsch-amerikanischen Psychologen und Philosophen in den USA kaum Beachtung fanden.²⁰ Auch der Zweite Weltkrieg (1939–1945) zwang zahlreiche Gelehrte jüdischer Abstammung zur Emigration, was unter anderem Auswirkungen auf deren globalen Wirkungsgrad sowie ausbleibende Übersetzungen zur Folge hatte.

In der Mitte der 1960er Jahre fanden an nordamerikanischen Hochschulen im Rahmen der geisteswissenschaftlichen Studien zunehmend Filmkurse Einzug, in welchen junge DozentInnen der Literatur oder der Philosophie, meist seinerzeit selbst bekennende Filmfans, das Medium als Indizes für verschiedene gesellschaftliche Strömungen der jeweiligen Periode erachteten.²¹ An dieser Stelle markierte der amerikanische Filmwissenschaftler David BORDWELL die Anfänge der uns heute bekannten Filmwissenschaft (*Film Studies*).²² Bis in die 1960er Jahre hielt die „klassische Filmtheorie“ an dem Vorhaben fest, eine alle Arten von Filmen umfassende, universale Theorie des Films aufzustellen. Als Vorbilder wirkten an dieser Stelle der Marxismus, die Semiotik, der Strukturalismus, verschiedene Kulturtheorien sowie die Psychoanalyse von Sigmund FREUD oder Jacques LACAN, die auf den Film angewendet werden sollten.²³

¹⁸Vgl. Leitner, Birgit; Lorenz Engell (2007): *Philosophie des Films*. Weimar: Universitäts-Verlag, 5f. sowie Liebsch (2005), 7.

¹⁹Vgl. Münsterberg, Hugo (1915): „Warum wir ins Kino gehen“. Aus dem amerikanischen Englisch übersetzt von Jörg Schweinitz, für den Wiederabdruck durchgesehen von Dimitri Liebsch, in: Liebsch, Dimitri (Hg.) (2005): *Philosophie des Films*. Paderborn: mentis, 27–36.

²⁰Vgl. Liebsch (2005), 15.

²¹Vgl. Bordwell, David; Carroll, Noël (Hgg.) (1996): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 3.

²²Vgl. Bordwell; Carroll (1996), 3.

²³Vgl. Bordwell; Carroll (1996), 19. sowie Liebsch (2005), 10f.

A standard account would discuss the 1970s as a period which saw the emergence of film-based semiotics, psychoanalysis, textual analysis, and feminism. The late 1980s would be seen as bringing to the fore Post-Structuralism, postmodernism, multiculturalism, and “identity politics,” such as gay/lesbian/queer studies and subaltern studies.²⁴

Nach 1960 stieß das Interesse an einer allumfassenden Filmtheorie jedoch auf Gegenstimmen. Zunehmend formierten sich weitere Traditionen, wie etwa die analytische Philosophie, vertreten durch Stanley CAVELL, Arthur C. DANTO oder Noël CARROLL, in den USA auf der einen Seite, sowie der Poststrukturalismus, repräsentiert durch Jean-François LYOTARD oder Gilles DELEUZE, in Frankreich auf der anderen Seite. Dieser Separatismus hatte jedoch zur Folge, dass weder die VertreterInnen der USA das kontinentale Denken, noch vice versa französische PhilosophInnen die analytische Perspektive zur Kenntnis nahmen.²⁵ Bei dem im Jahr 1996 von BORDWELL und CARROLL publizierten *Post-Theory. Reconstructing Film Studies* scheint der Titel Programm zu sein. Das besagte Werk läutet zwar explizit nicht das Ende jeglicher Theorie ein, bricht jedoch ein für alle Mal mit der sogenannten „Grand Theory“, welcher zufolge der Film in bereits vorgeformte theoretische Raster eingepasst werden sollte.²⁶ Vielmehr sprechen sich die Autoren für das Vorherrschen einer Vielzahl an das jeweilige Forschungsziel angepasster Theorien aus.

Ausgehend von den USA über das Vereinigte Königreich Großbritannien und Frankreich, hielt die Filmphilosophie seit den 1990er Jahren schließlich auch im deutschsprachigen Raum Einzug in die akademischen Kreise. Obwohl sich mit Martin HEIDEGGER und Theodor W. ADORNO zwei einflussreiche deutsche Philosophen, wenn auch zunächst in ablehnender Haltung gegenüber dem Film geäußert hatten, erfuhr „diese Perhorreszierung des Films“ im deutschen Sprachraum Ende des 20. Jahrhunderts durch diverse Arbeiten wie etwa von Ludwig NAGL oder Birgit RECKI zunehmend Linderung.²⁷ Mit der Veröffentlichung des Sammelbandes *Filmästhetik* markierte der Herausgeber Ludwig NAGL im Jahr 1999 ein „neue[s] philosophische[s] Interesse am Film“, welches neben ästhetischen und ontologischen Betrachtungen zudem für die Relevanz des Films innerhalb der sich seinerzeit „formierenden ‚cultural studies‘“ plädierte.²⁸

Facheinschlägige Publikationen wie etwa von Martin SEEL, Lorenz ENGELL, Oliver FAHLE oder Dimitri LIEBSCH sorgen auch im 21. Jahrhundert für weitere deutschsprachige Beiträge zur Filmphilosophie. So schließt beispielsweise die von LIEBSCH im Jahr 2005 veröffentlichte und im Folgejahr neu aufgelegte einführende Textsammlung zur Philosophie des Films insofern eine bis dato vorherrschende Forschungslücke, indem auch frühe Beiträge mehrerer Strömungen zum Teil in erstmaliger oder neuer Übersetzung zusammengeführt wurden. Im gleichen Atemzug

²⁴Bordwell; Carroll (1996), 3f.

²⁵Vgl. Liebsch (2005), 8f.

²⁶Vgl. Bordwell; Carroll (1996), xiii.

²⁷Vgl. Liebsch (2005), 7f.

²⁸Vgl. Nagl, Ludwig (Hg.) (1999): *Filmästhetik*. Wien: Oldenbourg (= Wiener Reihe, Band 10), 7.

macht der Autor der Anthologie jedoch auf das bisherige Ausbleiben eines „deutschsprachige[n] Pendant[s] zur Zeitschrift *Film and Philosophy*“ aufmerksam, die im deutschen Sprachraum bislang aussteht.²⁹ Trotz deutlich gesteigertem philosophischen Interesse am Film attestierte die Philosophin Birgit RECKI dem Medium obzwar seiner zugesprochenen Gesellschaftsfähigkeit, sich nach wie vor lediglich mit der Rolle des „Stiefkind[es] der philosophischen Ästhetik“ abfinden zu müssen.³⁰ Ein ähnliches Urteil fällt Maike Sarah REINERTH auch in Bezug auf die Animation, nach welchem die Medienwissenschaftlerin feststellt, dass die „akademische Auseinandersetzung [...] in keinem Verhältnis zur kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz animierter Bilder[.]“ steht. Dennoch, so soll der folgende Abschnitt skizzieren, stellt die Animationsforschung bei weitem kein unbeschriebenes Blatt dar.³¹

2.2. Animationsforschung

Obwohl sich die Filmwissenschaft seit den 1960er Jahren zunehmend im US-amerikanischen Hochschulsystem etablieren konnte, wurde der Animation, wenn sie denn überhaupt berücksichtigt wurde, lediglich am Rande Beachtung geschenkt. Innerhalb des filmwissenschaftlichen Curriculums beschränkte sich das Angebot entweder auf gelegentlich stattfindende Wahlfächer oder Kurse praktischen Charakters. Von einer Forschung und Lehre der Ästhetik, der Geschichte, geschweige denn einer Theorie der Animation konnte an dieser Stelle noch keine Rede sein.

The denigrated status of Animation Studies in the university is largely due to the belief held in many that animation is not a ‘real’ art form because it is too popular, too commercialized, or too closely associated with ‘fandom’ or youth audiences to be taken seriously by scholars. This impression is faulty because there is a wide range of animation that is not commercially – or child – oriented and, in any case, these areas also merit study.³²

Sowohl die Animationswissenschaftlerin Maureen FURNISS, als auch der Animationshistoriker Giannalberto BENDAZZI führten die (universitäre) Marginalisierung der Animationsforschung auf das Image der Animation als ein populärkulturelles, durch entsprechende kommerzielle Strukturen vertriebenes Phänomen, fernab einer ernst zu nehmenden Kunstform zurück und machten gleichsam darauf aufmerksam, dass die akademische Forschung, lasse sie den Verruf als „seich-

²⁹Vgl. Liebsch (2005), 8.

³⁰Vgl. Recki, Birgit (1999): „AM ANFANG IST DAS LICHT. Elemente einer Ästhetik des Kinos.“, in: Nagl, Ludwig (Hg.) (1999): *Filmästhetik*. Wien: Oldenbourg (= Wiener Reihe, Band 10), 36. sowie „Gleichwohl sind Auseinandersetzungen mit dem Thema hierzulande immer noch rar“ bei Liebsch (2005), 8.

³¹Vgl. Reinerth, Maike Sarah (2013): „Animationsfilm“, in: Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 319.

³²Furniss, Maureen (2007): *Art in Motion. Animation Aesthetics*. überarb. Aufl. Eastleigh: John Libbey Publishing [1998], 3.

te“ Familien- oder Fanunterhaltung bei Seite, durchaus von der Vielfältigkeit der Animation profitieren könnte (siehe Kapitel 3).³³

Aufschwung gewann die Animationsforschung schließlich durch die im Jahr 1960 im französischen Annecy gegründete *Association internationale du film d'animation* (ASIFA). Heute umfasst der Internationale Verband von Animationsfilmschaffenden bereits über 40 Regionalgruppen, worunter sich auch Österreich reiht.

The Association is founded in the firm belief that the art of animation can be enriched and greatly developed through close international co-operation and the free exchange of ideas, experience and information between all who are concerned with animation. [...]

This independent art, whatever its manner of expression – in theatres, on television, in education or children's film etc. – should make an extensive and important contribution to the world's cultural heritage, while playing its part in the search for new ways of artistic expression. It should help to promote progress towards peace and mutual understanding between all people.³⁴

Das Ziel, eine Vernetzung zwischen allen im Animationsfilmbereich schaffenden Menschen herzustellen, gewährleistet die ASIFA unter anderem durch die Veranstaltung von Meetings und Konferenzen, die Publikation facheinschlägigen Materials, sowie die Ausrichtung thematisch passender Festivals.³⁵ Eine weitere in den 1960er Jahren gegründete und vor allem aus der heutigen Perspektive interessante Organisation stellt die *ACM SIGGRAPH* dar, eine Interessensgruppe der *Association for Computing Machinery* (ACM), die seit der Mitte der 1970er neben der Organisation von jährlich stattfindenden Tagungen und der Veröffentlichung von Print- und Onlineartikeln mit der Geschichtsschreibung der Computeranimation betraut war.³⁶

Das verstärkte Auftreten sowie die steigenden Publikationen hatten zur Folge, dass sich zwanzig Jahre nach der Gründung der ASIFA, eine internationale „Szene“ des Animationsfilms herausgebildet hatte. Die 1980er Jahre waren durch einen „Animationsboom[s]“ geprägt, der neben dem klassischen Zeichentrickfilm im Stil von Walt DISNEY vor allem dem experimentellen Animationsfilm (siehe Kapitel 3.4.) Aufmerksamkeit schenkte.³⁷ Die avantgardistische, vornehmlich an ein erwachsenes Publikum adressierte Filmform mauserte sich nicht nur zu einer neuen Gattung des Films, sondern brachte vor allem im europäischen Raum auf institutioneller Ebene eine Viel-

³³Vgl. Furniss (2007), 3. sowie Bendazzi, Giannalberto (2006): *CARTOONS: one hundred years of cinema animation*. Reprinted. London: John Libbey & Company Ltd. [1994], xvf. sowie Cholodenko, Alan (1991): „Introduction“, in: Cholodenko, Alan (Hg.) (1991): *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, 9f.

³⁴URL: <http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 04.12.2019].

³⁵Anm.: Eine genaue Auflistung der Aktivitäten findet sich im Artikel 2 der Statuten. URL: <http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 04.12.2019].

³⁶Anm.: Die *ACM SIGGRAPH* beschäftigt sich vornehmlich mit Computergrafik und interaktiven Techniken. Vgl. Furniss (2007), 4.

³⁷Vgl. Renoldner, Thomas (2010): „Was ist Animation?“, in: Dewald, Christian; Groschup, Sabine; Mattuschka, Mara; Renoldner, Thomas (Hgg.) (2010): *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 12f. sowie Gruner, Götz (2007): „Internationale Kurzfilme seit den 1980er Jahren“, in: Friedrich, Andreas (Hg.): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2), 194.

zahl an jungen ExperimentalfilmkünstlerInnen hervor, die ihr artistisches Schaffen in Galerien oder auf Kunstfestivals zur Schau stellen konnten.

Im Jahr 1987 gründete Harvey DENEROFF, selbst Sohn eines Animationsfilmkünstlers, aus Frustration über die benachteiligte Stellung der Animation innerhalb der Filmwissenschaften die *Society for Animation Studies* (SAS)³⁸ in Los Angeles. Neben seit 1989 jährlich international stattfindenden Konferenzen leistete vor allem das von dem SAS-Mitglied Maureen FURNISS publizierte und zwischen 1991 und 2017 aufgelegte *Animation Journal* als das erste wissenschaftliche Peer-Review-Magazin einen bedeutenden Beitrag zu der bislang dürftigen theoretischen Animationsforschung.³⁹ Laut Angabe auf ihrer Website zählt die *Society for Animation Studies* aktuell über 350 Mitglieder weltweit, die sich zum Großteil aus TheoretikerInnen der Animation zusammenschließen.

Obwohl in der 1970er Jahren einige Monografien⁴⁰ entstanden, brachten die 1990er eine Reihe von, aus heutiger Perspektive als Standardwerke bezeichnete, für die Animationsforschung entscheidende Arbeiten hervor. Sowohl das 1993 erschienene und von Donald CRAFTON verfasste Buch *Before Mickey. The Animated Film. 1898 – 1828*, welches seinen Fokus auf die Entstehungsjahre des Animationsfilms vor der Ära Disney richtete, sowie das im Jahr 1994 von dem Papst der Animationsfilmhistoriker Giannalberto BENDAZZI veröffentlichte *CARTOONS: One Hundred Years of Cinema Animation* markierten einen Richtungswechsel innerhalb der Animationsforschung hin zu einer zunehmend kritischeren Auseinandersetzung.⁴¹ Weitere Beiträge zu einer systematischeren Animationswissenschaft leistete Paul WELLS *Understanding Animation* aus dem Jahr 1998 sowie das im Folgejahr von Maureen FURNISS publizierte *Art in Motion. Animation Aesthetics*, welches anhand des Titels erkennen lässt, dass es sich klar für die Animation als wichtigen Bestandteil der Kunstwelt des 20. Jahrhunderts ausspricht.⁴² Auch der deutschsprachige Raum konnte in den 1990er Jahren einen Interessenszuwachs an der animierten Filmform verbuchen, welcher auch im 21. Jahrhundert nicht abzubrechen scheint. Vielmehr deutet die Vielzahl der Neuerscheinungen zu dem Themenkomplex rund um die Animation auf eine Hochkonjunktur hin. Allein in den letzten Jahren ergänzte der Springer VS-Verlag mit *In Bewe-*

³⁸Vgl. URL: <https://www.animationstudies.org/v3/> [Stand: 04.12.2019]. Anm: Darüber hinaus findet sich eine von Harvey Deneroff verfasste anekdotenhafte Gründungsgeschichte der SAS in: Deneroff, Harvey (1997): „The Society for Animation Studies: A brief history“, in: Philling, Jayne (Hg.) (1997): *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey, vii.

³⁹Vgl. Reinerth (2013), 320.

⁴⁰Anm.: Thomas Renoldner zufolge stellte das von Hans Scheugl und Ernst Schmidt jr. verfasste und im Jahr 1974 veröffentlichte Buch *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms* den „erste[n] und bislang einzige[n] in Österreich erschienenen Text über Animation“ dar. Die überblicksweise Historie sowie die systematische Behandlung verschiedener Animationsformen stellen unter den damaligen Verhältnissen ein Novum dar. Vgl. Renoldner (2010), 20.

⁴¹Vgl. Bendazzi (2006). sowie Crafton, Donald (1993): *Before Mickey. The Animated Film. 1898 – 1828*. With a new Afterword. Chicago and London. The University of Chicago Press.

⁴²Vgl. Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London and New York: Routledge. sowie Furniss (2007).

gung setzen.... *Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*⁴³ (2017) und *Im Wandel... Metamorphosen der Animation* (2018) in Form von Sammelbänden innerhalb kürzester Zeit nicht nur sein animationsspezifisches Repertoire, sondern plant mit *Handbuch Animation Studies* (voraussichtlich 2021) neben einer umfassenden Einführung in die junge Forschungsdisziplin, die Darstellung des aktuellen Standes von Forschung und Lehre sowie den Ausblick auf künftige Forschungsfelder.⁴⁴

Trotz rasanter Entwicklungen stützte Franziska BRUCKNER auch unlängst noch die lange vorherrschende Auffassung, die Literatur über den Animationsfilm habe sich die längste Zeit in praktischen Gebrauchsanleitungen oder Geschichten der Animation erschöpft und stellte im Jahr 2011 fest, dass sich die gegenwärtige Animationsforschung bis dato auf „historische Übersichtsliteratur [...] Bücher über Animationsfilmstudios [...] technische Anleitungen zur Produktion [...] Publikationen über einzelne FilmemacherInnen oder Festivals sowie experimentelle Animationsfilme[...]“ immer noch auf einen kleinen Teilbereich der umfangreichen Animationsforschung beschränkt.⁴⁵ Tatsächlich, dem steigenden Interesse sowie dem Zuwachs an Veröffentlichungen zum Trotz, bildet die, in Relation zu dem Realspielfilm immer noch geringe Menge an zu dem Thema Animation verfassten Material, die Kehrseite der Medaille. Dennoch kann ein durchaus optimistischer Blick in Richtung der zukünftigen Animationsforschung geworfen werden, gilt es in der allgegenwärtigen, umfangreichen sowie vielseitigen Welt der Animation noch allerhand Neues zu entdecken und theoretisch zu erschließen.

2.3. Resümee und Ausblick

Das Ziel des Kapitels bestand in dem Versuch einen Einblick in den der Diplomarbeit zugrundeliegenden Forschungsgegenstand zu gewinnen, welcher sich aufgrund der angestrebten Untersuchung der Perspektiven zur Ästhetik und Ontologie des Animationsfilms im filmphilosophischen Diskurs zunächst auf die Filmphilosophie sowie die Animationsforschung konzentrierte.

Aus heutiger Perspektive stellt die Filmphilosophie eine relativ junge Bereichsästhetik dar, die sich unter anderem durch ihre Interdisziplinarität sowie ihre Nähe zu der Filmtheorie auszeich-

⁴³Anm.: Grundlage des Buches stellte die vom 15. bis 17. November 2012 in Hamburg stattfindende, durch die Kooperation der AG Animation mit der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg (ArGL) veranstaltete Tagung dar. Die AG Animation leistet seit ihrer Gründung durch die Gesellschaft für Medienwissenschaft im Jahr 2010 zu einer Bündelung der interdisziplinären deutschsprachigen Beiträge rund um das Thema Animation bei. URL: <http://ag-animation.de/> [Stand: 04.12.2019].

⁴⁴Vgl. Bruckner, Franziska; Feyersinger, Erwin; Kuhn, Markus; Reinerth, Maike Sarah (Hgg.) (2017): *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS. sowie Eckel, Julia; Feyersinger, Erwin; Uhrig Meike (Hgg.) (2018): *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS. sowie *Handbuch Animation Studies* URL: <https://www.springer.com/us/book/9783658259761> [Stand: 04.12.2019].

⁴⁵Vgl. Cholodenko, Alan (1991): „Introduction“, in: Cholodenko, Alan (Hg.) (1991): *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, 11f. sowie Vgl. Bruckner, Franziska (2011): *Malerei in Bewegung. Studio für experimentellen Animationsfilm an der Universität für angewandte Kunst Wien*. Wien: SpringerWienNewYork, 19.

net. Schriften zum Film sind so alt wie das Medium selbst und so mag es kaum verwundern, dass sich über die Dauer der Jahre nicht nur PhilosophInnen, sondern WissenschaftlerInnen verschiedenster Disziplinen zu dem neuen kinematographischen Phänomen (siehe Kapitel 4) geäußert haben. Die um 1910 erschienenen Texte des deutsch-amerikanischen Philosophen und Psychologen Hugo MÜNSTERBERG setzt Dimitri LIEBSCH dabei mit den Anfängen der Filmphilosophie gleich. Auf institutioneller Ebene entwickelte sich die Philosophie des Films ausgehend von der Etablierung der Filmwissenschaften an den nordamerikanischen Universitäten in den 1960er Jahren, über eine Renaissance während den 1980ern, bis zu ihrem Einzug in die akademischen Kreise des deutschsprachigen Raumes in den 1990er Jahren. Das lang gehegte Vorhaben, den Film anhand der Vorlage einer „Grand Theory“ wie etwa der Semiotik auszurichten, konnte nach 1960 verabschiedet werden und wurde in den darauffolgenden Jahren zu Gunsten einer analytischen Perspektive oder durch den Poststrukturalismus mehr oder weniger abgelöst. Gegenwärtig, so WARTENBERG, besteht Uneinigkeit darüber, die Filmphilosophie entweder nach naturwissenschaftlichen Kriterien oder nach humanistischem Vorbild auszurichten, wobei die zunehmende Digitalisierung sowie die neuesten technologischen Entwicklungen eine Positionierung für die eine oder andere Seite keinesfalls erleichtert.

Innerhalb der Filmphilosophie kann zwischen der Philosophie des Films (*philosophy of film*) und der Philosophie durch den Film (*film as philosophy*) unterschieden werden. Während sich Erstere philosophisch mit dem Gegenstand Film auseinandersetzt untersucht Zweitere, inwiefern der Film selbst Ausdruck philosophischen Denkens sein kann. Die Konzeption, nach welcher der Film Philosophie hervorbringt, ging im Rahmen der *film-as-philosophy thesis* mit einer hitzigen Debatte über den potenziellen philosophischen Wirkungsgrad des Films einher. Konsens herrschte zumindest in dem Punkt, als dass es eine Philosophie im Film gibt, welcher zufolge Filme philosophische Themen aufwerfen und Fragestellungen philosophischer Natur aufzeichnen können. Obgleich man nun eine starke, schwache, oder moderate These innerhalb der Filmals-Philosophie Debatte einnimmt, vermag die Paarung von Film und Philosophie zweifelsohne gewinnbringende Erkenntnisse verschiedenster Art hervorzubringen.

Fragen der Philosophie des Films betreffen Ästhetik, Erkenntnistheorie, Ethik oder Metaphysik gleichermaßen. Ästhetische Fragestellungen betreffen beispielsweise den Film als Kunst, mit denen sich Rudolf ARNHEIM, Erwin PANOFSKY, Noël CARROLL und jüngst Martin SEEL beschäftigten. Fragen ontologischer Natur drehen sich etwa um den Film und die Wirklichkeit, mit denen sich etwa André BAZIN, Siegfried KRACAUER oder Stanley CAVELL auseinandersetzten. Zu Raum und Zeit im Film forschten prominent Henri-Louis BERGSON, Gilles DELEUZE, oder Maurice MERLEAU-PONTY. Der Film als Kunst, Die Filmontologie, Raum und Zeit im Film sowie das

filmische Narrativ und die Autorenschaft stellen dabei nur eine Auswahl des überaus üppigen filmphilosophischen Fragenkatalogs dar.

Obwohl eine regelmäßig erscheinende filmphilosophische Fachzeitschrift im deutschen Sprachraum noch auf sich warten lässt, zeugen Publikationen wie *Film denken. Thinking Film. Film and Philosophy*⁴⁶ (2004), *Philosophie des Films. Grundlagentexte* (2005), *Philosophie des Films* (2007), *Essays zur Film-Philosophie* (2015), oder *Filmische Moderne. 60 Fragmente* (2019) von einer Verankerung der Disziplin am heimischen Buchmarkt. In Letzterem findet, wie bei dem Beitrag von Hugh J. SILVERMAN „Markierung der Postmoderne. Eine Lektüre von Roger Rabbit“ im Sammelband *Filmästhetik* (1999), insbesondere auch der Animationsfilm Beachtung.⁴⁷ Mit Abhandlungen zu „Poemfield No. 7 (1967–68)“, „Něco z Alenky (Alice) (1988)“ und dem Golden Globe-ausgezeichneten „Waltz with Bashir (2008)“ wird der Fokus auf drei ganz verschiedene Animationsfilme jenseits einer Disney-Ästhetik gerichtet, wobei offensichtlich wird, dass auch die Animationsforschung längst kein unbeschriebenes Blatt mehr darstellt.⁴⁸

Dabei sorgen Institutionen wie die im Jahre 1960 in Frankreich gegründete ASIFA, welche mittlerweile weltweit – mitunter in Österreich – operiert, oder die SAS seit 1987 für einen anhaltenden wissenschaftlichen Diskurs. Darüber hinaus erscheinen mit *Animation Studies*⁴⁹, *Animation – An Interdisciplinary Journal*⁵⁰, oder *Animation Practice, Production & Process*⁵¹ fachspezifische Periodika, die laufend aktuelle Beiträge zur Animationsforschung leisten. Allein die Hauptstadt der österreichischen Kulturlandschaft verfügt mit Veranstaltungen wie etwa den *Vienna Independent Shorts (VIS)*⁵², einem internationalen Festival für Kurzfilm, Animation & Musikvideo, oder dem *tricky women Festival*⁵³, welches den Fokus auf Animationsfilme von Frauen zu thematisch changierenden Programmen richtet, über eine vibrierende Szene. Auch Installationen wie der ASIFAKEIL⁵⁴ im Museumsquartier bereichern das Wiener Stadtbild seit 2007 mit über 100 Präsentationen. Zudem lädt aktuell das TECHNISCHE MUSEUM WIEN von Oktober 2019 bis Juli 2020 mit dem Themenschwerpunkt „Special Effects“⁵⁵ zu einer interaktiven Ausstellung für Filmfans. Auch jüngeren Generationen wird beispielsweise mit Workshops im ZOOM

⁴⁶Vgl. Nagl, Ludwig; Waniek, Eva; Mayr, Brigitte u.a. (Hgg.) (2004): *film denken. thinking Film. Film and Philosophy*. Wien: Synema.

⁴⁷Vgl. Silverman, Hough J. (1999): „Markierungen der Postmoderne. Eine Lektüre von Roger Rabbit“, in: Nagl, Ludwig (Hg.) (1999): *Filmästhetik*. Wien: Oldenbourg (= Wiener Reihe, Band 10), 229–243.

⁴⁸Vgl. Fahle, Oliver; Gotto, Lisa; Neitzel, Britta; Nowak, Lars; Wagner, Hedwig; Wendler, André; Wentz, Daniela (Hgg.) (2019): *Filmische Moderne. 60 Fragmente*. Bielefeld: transcript.

⁴⁹Vgl. URL: <https://journal.animationstudies.org/> [Stand: 05.12.2019].

⁵⁰Vgl. URL: <https://journals.sagepub.com/home/anm> [Stand: 05.12.2019].

⁵¹Vgl. URL: <https://www.intellectbooks.com/animation-practice-production-process> [Stand: 05.12.2019].

⁵²Vgl. URL: <https://www.viennashorts.com/> [Stand: 05.12.2019].

⁵³Vgl. URL: <https://www.trickywomen.at/> [Stand: 05.12.2019].

⁵⁴Vgl. URL: <http://www.asifa.at/austria/asifakeil/> [Stand: 05.12.2019].

⁵⁵Vgl. URL: <https://www.technischesmuseum.at/ausstellung/special-effects> [Stand: 05.12.2019].

ANIMATED FILM STUDIO⁵⁶ des gleichnamigen Kindermuseums ein Sprungbrett in die Welt der Animation eröffnet. Angesichts dieses Reichtums kann Paul WELLS Aussage nur beigepflichtet werden, nach welcher die Animation „weltweit zu den auffälligsten Aspekten der Popkultur“ zählt, die „alle Bereiche unseres alltäglichen visuellen Terrains“ zu durchdringen vermag.⁵⁷

⁵⁶Vgl. URL: https://www.kindermuseum.at/en/zoom_programmes/zoom_animated_film_studio [Stand: 05.12.2019].

⁵⁷Vgl. Wells, Paul (2007): *Animation. Prinzipien. Praxis. Perspektiven*. München: Stiebner, 6.

3. Was ist Animation?

Das vorliegende Kapitel geht der Fragestellung nach, was unter dem titelgebenden Begriff Animationsfilm und dem darin enthaltenen Terminus Animation verstanden werden kann. Wirft man einen ersten Blick auf die verschiedenen Definitionsversuche innerhalb der Forschungsliteratur, so wird schnell ersichtlich, dass es keine einfache Antwort auf die vorliegende Frage, was Animation eigentlich sei, geben kann. Dieser Umstand ist mehreren Faktoren geschuldet, welche im Folgenden als kurze Vorbemerkung zur im Anschluss stattfindenden systematischen Begriffsdefinition dargelegt werden sollen.

Zum einen liegt der uns im modernen Zeitalter geläufigen Bezeichnung der Animation ein historischer Entstehungsprozess zugrunde, welcher in Verbindung mit den jeweils vorherrschenden technischen Praktiken zu verstehen ist. Demnach hat sich das Verständnis von Animation und die damit einhergehende Definition im Laufe der Jahre verändert. Rasante technologische Entwicklungen sind dabei lediglich ein Aspekt, der den Grund zur Annahme liefert, dass es sich hierbei um einen noch unabgeschlossenen Vorgang handelt und auch in Zukunft weiter in Punkto Begriffsbestimmung verhandelt werden muss.

Neben dem zeitgeschichtlichen Einfluss lassen sich zudem nationale Unterschiede in Bezug auf die Definition konstatieren. So weist beispielsweise der Anime, welcher als japanisches Pendant zu dem Animationsfilm gehandelt wird, eine tiefe Verankerung im asiatischen Kulturraum auf, welche sich wiederum in Form einer ganz spezifischen Ästhetik ausdrückt.

Einen weiteren auf den Terminus wirkenden Parameter stellt der jeweilige Gebrauchskontext dar. Da es sich bei der Animation um einen weit gefassten Begriff handelt, divergieren die Anwendungen in Fachkreisen von denen im alltäglichen Sprachgebrauch.

Da Begriffe wie beispielsweise die Animation, der Animationsfilm oder der Zeichentrickfilm trotz der Abhängigkeit von historisch-technischen, nationalen oder kontextuellen Faktoren oftmals synonym oder ohne weiteren Vermerk nebeneinander geführt werden, bestand das Anliegen dieser kurzen Vorbemerkung in einem Appell zu einer differenzierteren Betrachtungsweise, welche wiederum eine Orientierungshilfe im Begriffsdschungel rund um das Thema darstellen soll.

Im Sinne einer systematischen Annäherung sollen zunächst die sprachlichen Wurzeln des Animationsfilms untersucht werden.

3.1. Etymologische Definition

Wirft man einen Blick in das *KLUGE. Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, so klärt dieses über die Wortherkunft des Begriffs Animation sowie dem in der Wortfamilie⁵⁸ enthaltenen Animationsfilm von dem lateinischen *animus*, *anima* gleichbedeutend mit ‚Atem‘, ‚Seele‘, ‚Leben‘ auf. Das entsprechende Verb animieren ist darüber hinaus dem französischen Tätigkeitswort *animer*, ‚anregen‘ entlehnt, welchem wiederum das lateinische *animāre*, gleichbedeutend mit ‚beseelen‘, ‚beleben‘ vorausgeht.⁵⁹ *KLUGE* weist neben der etymologischen Wurzel zudem explizit auf den filmtechnischen Kontext und dem damit verbundenen Wortsinn von ‚beleben‘ hin (siehe Kapitel 5.3.3.).⁶⁰

Die Problematik von einer rein etymologischen Definition auf das Wesen des Animationsfilms schließen zu wollen sieht Sarah Maike REINERTH in der Tatsache, dass diese zunächst lediglich „relativ unspezifisch die Belebung von etwas vormals Unbelebtem“ andeutet.⁶¹ Demzufolge erweist sich eine ausschließlich begriffliche Herleitung als zu unspezifisch und somit der Komplexität und Vielfalt des Animationsfilms nicht angemessen.

Konsultiert man das Lexikon *Film verstehen*, so wird der Animationsfilm als „Methode, Gegenstände vermittle der Filmtechnik zu beleben“ definiert.⁶² Der in dem Nachschlagewerk befindliche Eintrag legt eine nähere Auseinandersetzung mit der technischen Verfasstheit des Animationsfilms nahe.

3.2. Technische Definition

Auf der Suche nach einer entsprechenden Begriffsbestimmung wenden sich zahlreiche Untersuchungen der technischen Praxis des Animationsfilms zu. An vorderster Stelle steht hierbei die Frage der Funktionsweise. Rolf GIESEN expliziert Animation als eine „Folge von Einzelbildern, die den Eindruck eines Bewegungsablaufs vermitteln“. ⁶³ Die besagte Einzelbildschaltung (*stop motion*) stellt dabei die technische Grundlage des Animationsfilms dar. Herkömmlich werden dabei leicht voneinander abweichende Einzelbilder, oder auch Phasenbilder genannt (*frames*), nacheinander Bild für Bild (*one turn, one picture*) abfotografiert und im Anschluss üblicherweise mit einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde abgespielt. Demnach muss die Filmka-

⁵⁸Anm.: Das Charakteristikum einer Wortfamilie stellt der gemeinsame Wortstamm dar.

⁵⁹Vgl. Kluge, Friedrich (2012): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 25., erw. Aufl. Bearbeitet von Elmar Seebold. Berlin/Boston: de Gruyter, 46.

⁶⁰Vgl. Kluge (2012), 46.

⁶¹Vgl. Reinerth (2013), 325.

⁶²Vgl. Monaco, James; Bock, Hans-Michael (2011): *Film verstehen. Das Lexikon. Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*. Aus dem Englischen von Hans-Michael Bock. Reinbek bei Hamburg: Rowolth Verlag GmbH, 15.

⁶³Vgl. Giesen, Rolf (Hg.) (2003): *Das Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider-Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 7.

mera für eine Sekunde Spielzeit 24-mal ausgelöst werden. Abgelichtet werden können dabei sich in verschiedenen Bewegungsabläufen befindliche zwei- oder dreidimensionale Figuren, Objekte oder Zeichnungen.

Ab einer Projektionsgeschwindigkeit von 12 Bildern pro Sekunde befindet sich das menschliche Auge oberhalb der „Verschmelzungsfrequenz“, welcher zufolge der/die ZuschauerIn nicht mehr einzelne, sondern bewegte Bilder wahrnimmt.⁶⁴ Es entsteht eine auf der Trägheit des menschlichen Auges (*persistence of vision*) beruhende Illusion der Bewegung. Genauer hinterlässt jedes gezeigte Bild ein sogenanntes „Nachbild“ auf der Netzhaut, durch welches Auge und Gehirn in komplexer Zusammenarbeit mit der Verarbeitung der dargebotenen Information beschäftigt sind, so dass Übergänge oder Leerstellen von Millisekunden überbrückt werden.⁶⁵ Demnach ist der/die ZuschauerIn bei der Darstellung eines nachfolgenden Bildes immer noch auf den Verarbeitungsprozess der vorangehenden Bildinformation konzentriert.

Rein technisch und auf den ersten Blick betrachtet spielen sowohl der Animations-, als auch der Realfilm statische Einzelbilder mit einer Projektionsgeschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde ab, um die beabsichtigte Bewegungssillusion zu erschaffen. Dies würde jedoch gegen ein genuin technisches Distinktionsmerkmal in Bezug auf die Definition des Animationsfilms sprechen, da jeder Film aus einer Aneinanderreihung von Bildern besteht.⁶⁶ Ruft man sich noch einmal GIESENS Definition von Animation in Erinnerung so würde diese sowohl auf den Animations-, als auch den Realfilm zutreffen.

Wirft man jedoch einen Blick auf den, dem Film vorhergehenden Herstellungsprozess, so können doch Unterschiede zwischen Animations- und Realfilm festgemacht werden. Franziska BRUCKNER zufolge sind es weder das „Wesen des Films“ noch die „Projektions- und Wahrnehmungsweise“, sondern seine spezielle „Machart“, die den Animationsfilm vom Realfilm abgrenzt.⁶⁷

By nature, live action cinema captures real motion and physical transformations, which due to the specific filming technology have been divided into a series of still frames that are stitched together in viewers' minds during projection. In animation, on the other hand, no 'initial' movement exists; animators create and line up still pictures, which form an illusion motion only in viewers' minds. Instead of reproducing an illusion of motion, animation creates it (Latin *anima* translates as 'the breath of life', 'vital principle' or 'soul').⁶⁸

⁶⁴Vgl. Bruckner (2011), 13.

⁶⁵Vgl. Loos, Iris; Ehmann, Jochen (1995): *Das Trickfilm-Handbuch*. Frankfurt am Main: Bundesverband Jugend und Film e.V., 7f.

⁶⁶Vgl. Schoemann, Annika (2003): *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*. Sankt Augustin: Gardez! Verlag (= Filmstudien, Band 34), 13.

⁶⁷Vgl. Bruckner (2011), 13.

⁶⁸Pikkov, Ülo (2010): *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts, 15.

Während bei einem klassischen Realfilm eine natürliche Bewegung aufgenommen, in einzelne Bilder zerlegt und im Anschluss bei der Projektion wieder rekonstruiert wird, arbeitet der Animationsfilm genau umgekehrt, da er erst durch das Zusammensetzen von Einzelbildern Bewegung herstellt, die vor der Aufnahme nicht vorhanden war. Bereits an dieser Stelle lässt sich das enorme kreative Potenzial des Animationsfilms erahnen, auf welches in Folge noch näher eingegangen werden soll.

Paul WELLS macht mit seiner praxisorientierten Definition von Animation auf ein weiteres Problem aufmerksam.

A working definition, therefore, of animation in practice, is that it is a film made by hand, frame-by-frame, providing an illusion of movement which has not been directly recorded in the conventional photographic sense. Although this is a definition which serves to inform conventional cel, hand-drawn and model animation, it has proven insufficient in the description of other kinds of animation, particularly the kinds of animation that have been facilitated by new technologies, chiefly those images which are computer generated or subject to other kinds of pictorial manipulation.⁶⁹

Demnach ist die Animation ein Film, welcher Bild für Bild per Hand hergestellt wird, um in Folge eine Bewegungssillusion zu kreieren und dabei nicht fotorealistischen Ursprungs ist. Im selben Zug thematisiert WELLS jedoch auch die mit der Begriffswahl „by hand“ einhergehende Einschränkung auf die bis zum Aufkommen der Computeranimation vorherrschenden klassischen Animationsverfahren, wie etwa das Zeichnen auf Zelluloidfolie (*cel animation*). BORDWELL und THOMPSON gehen dabei sogar soweit, von einer Revolutionierung des Animationsfilms durch die computerbasierte Bildverarbeitung zu sprechen.⁷⁰ Während vor dem Einzug des Computers in die Welt des Animationsfilms noch jedes, einen Bewegungsablauf darstellende und nur leicht vom Vorgänger abgewandelte Bild einzeln hergestellt werden musste, etablierte sich fortan der Gebrauch von sogenannten Schlüsselbildern (*key frames*). Dabei werden besagte Schlüsselbilder, welche den Anfang und das Ende einer Bewegungssequenz grob umreißen, vorgeben und im Anschluss daran mit den computergenerierten Zwischenbildern (*interframes* oder *inbetweens*) ergänzt.⁷¹ Obwohl die computergenerierte Bildbearbeitung den AnimationszeichnerInnen einen großen Teil der repetitiven Tätigkeit abnahm und eine dementsprechende Zeiterparnis mit sich brachte, galten die technischen Neuerungen keinesfalls als unumstritten. Nicht nur, dass KünstlerInnen sich mit Existenzängsten konfrontiert sahen, stellte sich darüber hinaus die Frage, ob die Computeranimation überhaupt noch zum Animationsfilm gezählt werden kann. BRUCKNER macht sich an dieser Stelle für die Integration via Computer hergestellter Bilder

⁶⁹Wells, Paul (1998), 10.

⁷⁰Vgl. Bordwell, David; Thompson, Kristin (2008): *Film Art. An Introduction*. Eighth Edition. New York: McGraw-Hill, 372f.

⁷¹Vgl. Bruckner (2011), 14.

stark, indem Sie auf die „offizielle Definition“ der ASIFA⁷² verweist, welche den Einsatz verschiedenster Techniken – abseits von Methoden des Realfilms – bei der Herstellung von bewegten Bildern würdigt.⁷³

Obwohl die Computeranimation an der ein oder anderen Stelle sowohl eine arbeits-, als auch zeittechnische Erleichterung mit sich brachte und darüber hinaus schier unbegrenzte Möglichkeiten eröffnete, handelte es sich auch hier nicht um eine Entwicklung, die über Nacht stattfand. So benötigte es laut BORDWELL und THOMPSON eine lange Zeit bis in die 1980er sowie eine enorme Menge an Speicherkapazität, um die damalige Computertechnologie weitreichend in die Filmproduktion einzubinden.⁷⁴ Im Jahr 1995 gelang den PIXAR ANIMATION STUDIOS im Auftrag von Walt DISNEY mit dem Film *Toy Story*⁷⁵ schließlich die erste vollständig durch Computeranimation hergestellte Produktion in Spielfilmlänge.

Der vermehrte Einsatz neuer Technologien hatte zur Folge, dass sich der Animations-, und der Realfilm zunehmend annäherten. Fast kein aktueller Hollywoodfilm kommt ohne animierte Elemente oder den Gebrauch von CGI (*Computer Generated Imagery*) aus. Auch innerhalb der Grenzen des Animationsfilms macht PIKKOV darauf aufmerksam, dass einzelne Animationstechniken immer schwerer voneinander zu unterscheiden sind, da Bilder in der Postproduktion oftmals digital nachbearbeitet werden.⁷⁶ Wenn der Animationsfilm sich über die Abgrenzung seiner ihm eigentümlichen Techniken vom Realfilm identifiziert und diese sich zunehmend aufweichen, so scheint eine rein auf technische Aspekte ausgelegte Definition problematisch, wenn nicht gar unhaltbar:

As the field of film relentlessly expands, as the role of animated elements in other types of films constantly grows and as animation literally takes over most modern electronic media, it seems appropriate to suggest that the term ‘animation’ should once again be applied to all moving pictures. At the very least, it is clear that, in the age of rapid technological advancement, the traditional division of filmic phenomena into live action cinema and animated film, as well as the former classification of animation techniques, has become obsolete.⁷⁷

Folgt man der Überlegung, den Begriff der Animation auf jegliche Formen bewegter Bilder anzuwenden, so würde man mit REINERTH entgegenhalten können, dass eine Definition, nach welcher so gut wie alles möglich ist lediglich einen „geringe[n] analytischen Wert“ besitzt.⁷⁸

⁷² „The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods.“ auf URL: <http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 01.11.2019].

⁷³Vgl. Bruckner (2011), 14.

⁷⁴Vgl. Bordwell; Thompson (2008), 372.

⁷⁵*Toy Story*. R.: John Lasseter, USA 1995.

⁷⁶Vgl. Pikkov (2010), 23.

⁷⁷Pikkov (2010), 23.

⁷⁸Vgl. Reinerth, Maike Sarah (2013): „Animationsfilm.“, in: Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 322.

Wenn das Ausloten filmtechnischer Möglichkeiten in das Zentrum der Filmproduktion rückt und dabei der Anspruch nach immer realistischeren Abbildungen erwächst, so hält FRIEDRICH entgegen, dass „[k]ein digitales Face-lifting“ in der Lage sei über eine schlechte Erzählung hinwegzutäuschen oder vice versa ein gutes Drehbuch zu zerstören.⁷⁹ Bereits Matías MARTÍNEZ und Michael SCHEFFEL unterscheiden in ihrer Erzähltheorie zwischen dem „Wie“ und dem „Was“ einer Geschichte.⁸⁰

3.3. Inhaltlich-formale Definition

Ein weiterer Versuch, die Grenzen des Animationsfilms auszuloten, manifestierte sich in der Fragestellung rund um seine Genre- beziehungsweise Gattungszugehörigkeit. Die Bezeichnung Genre leitet sich vom Französischen *genre* ab, welches wiederum auf das lateinische Wort *genus* gleichbedeutend mit ‚Art‘, ‚Gattung‘, ‚Wesen‘ zurückgeht.⁸¹ Konsultiert man das *Metzler Lexikon Literatur*, so bestimmt dieses das Genre – neben seiner literarischen Definition – als „Gruppe von Filmen, die in hohes Maß an Gemeinsamkeiten in den dargestellten Schauplätzen, im fiktiven Personal, in den narrativen Mustern, in der technischen Machart sowie in den durch diese Standardisierungen geweckten Erwartungen der Rezipienten aufweisen [...]“.⁸² Beispiele für Filmgenres, die über „gewisse thematische oder stilistische Gemeinsamkeiten“ verfügen, wären etwa der Western, oder der Detektiv- und Kriminalfilm.⁸³ Darüber hinaus macht Werner FAULSTICH in seiner *Filmgeschichte* darauf aufmerksam, dass sich Genres „[l]änderspezifisch“ herausbilden, wie beispielsweise die Komödie in Frankreich oder der Western in Amerika.⁸⁴ Zudem kann hinzugefügt werden, dass sich Genrekonventionen und -regeln über die Jahre verändern und somit von einer steten Weiterentwicklung geprägt sind. Nach MONACO und BOCK, liegt die Kunst des Genres wiederum in der Abwandlung und im „Spiel mit den – ungeschriebenen – Genre-Regeln“.⁸⁵ Während man sich, wenn auch in Abwandlungen, darüber einig scheint, den Western als das Genre des amerikanischen Spielfilms⁸⁶ anzusehen, so herrscht in Bezug auf das Genre Animationsfilm Unsicherheit vor. Zum einen stellt BRUCKNER fest, dass „die Annah-

⁷⁹Vgl. Friedrich, Andreas (Hg.) (2007): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2), 21.

⁸⁰Vgl. Martínez, Matías; Scheffel, Michael (2016): *Einführung in die Erzähltheorie*. 10., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck, 22.

⁸¹Vgl. Bordwell; Thompson (2008), 318.

⁸²Burdorf, Dieter (2007): „Genre“, in: Burdorf, Dieter; Fasbender, Christoph; Moennighoff, Burkhard (Hrsg.): *Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearb. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 275.

⁸³Vgl. Monaco; Bock (2011), 108.

⁸⁴Vgl. Faulstich, Werner (2005): *Filmgeschichte*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag (= UTB 2638), 51.

⁸⁵Vgl. Monaco; Bock (2011), 108.

⁸⁶Anm.: Bordwell und Thompson konstatieren in dem Western, dem Horrorfilm und dem Musical die drei bedeutenden Genres des amerikanischen Spielfilms. Vgl. Bordwell; Thompson (2008), 328. Auch André Bazin betrachtet den Western als genretypisch für das amerikanische Kino. Vgl. Bazin, André (2009): *Was ist Film?*. Hrsg. von Robert Fischer. Aus dem Franz. von Robert Fischer und Anna Düpee. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. 2. Aufl. Berlin: Alexander Verlag [franz. Ausg.: *Qu'est-ce que le cinéma?*. Paris: Les Éditions du Cerf 1975], 255.

me, der Animationsfilm sei, ähnlich wie Western, Science-Fiction oder Musical, ein Genre, also eine Unterkategorie des Realfilms“ nach wie vor in den Köpfen der ZuschauerInnen verankert zu sein scheint.⁸⁷ Zum anderen zeigt sich im Gegenzug, dass sich eine solche Auffassung als unhaltbar erweist.

Im Hinblick auf seinen Genre- oder Gattungscharakter scheint sich der Animationsfilm einer eindeutigen kategorialen Zuordnung zu entziehen. [...] Vielmehr stellt sich die berechtigte Frage, ob es sich beim Animationsfilm überhaupt um ein Genre handelt.⁸⁸

Obwohl der Animationsfilm oftmals bestimmte inhaltliche und formale Elemente aufweist, Tendenzen in Bezug auf Dramaturgie, Figuren, Themen zeigt und bei seinem Publikum eine gewisse Erwartungshaltung evoziert, können Gründe gegen den Animationsfilm als Genre ins Feld geführt werden. Gegenteiliges behauptet etwa FRIEDRICH, der bei dem animierten Film „kaum eine stete Wiederkehr bestimmter Topoi, Handlungsmuster oder Figurenkonstellationen“ erkennen kann.⁸⁹ Vielmehr zeichne sich der Animationsfilm durch seine enorme künstlerische sowie technische Bandbreite aus. Auch BRUCKNER ist der Auffassung, dass der Animationsfilm aufgrund seiner inhaltlichen und technischen Vielfalt selbst in einzelne „Genres und Subgenres“ unterteilt werden könnte und spricht sich aufgrund dessen für den Animationsfilm als eigenständige Gattung neben dem Realfilm aus.⁹⁰

Der Unterschied zwischen ‚Genre‘ und ‚Gattung‘ lässt sich leicht an einem Beispiel veranschaulichen: Das Krimigenre wird durch das Vorhandensein wesentlicher Handlungskonstellationen (Verbrechen und Aufklärung des Verbrechens) definiert. Dieses Genre kann in unterschiedlichen Filmgattungen (Spielfilm, Animationsfilm) vertreten sein.⁹¹

Demnach stellt die Gattung HICKETHIER zufolge eine dem Genre übergeordnete Kategorie dar. Die strenge Trennung der Begriffe Gattung und Genre scheint insbesondere im deutschsprachigen Raum vorherrschend. Während in der Literaturwissenschaft auch im Englischen die Unterscheidung zwischen Gattung und Genre mit den äquivalenten Bezeichnungen *form*⁹² und *genre* geführt wird, scheinen „derlei Unterschiede“ im Bereich Film nicht in dieser Form zu bestehen.⁹³ Trotz begrifflicher Differenzen hält auch im englischen Sprachraum die Debatte rund um die Frage, ob es sich bei dem Animationsfilm um ein Genre handelt, an.

⁸⁷Vgl. Bruckner (2011), 16.

⁸⁸Reinerth (2013), 320.

⁸⁹Vgl. Friedrich (2007), 9.

⁹⁰Vgl. Bruckner (2011), 18f.

⁹¹Hickethier, Knut (2007): „Genretheorie und Genreanalyse“, in: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. 3. Aufl. Mainz: Bender, 63.

⁹²Vgl. Chandler, Daniel; Munday, Rod (2016): „literary genres“, in: Ders.: *A dictionary of media and communication*. 2. ed. oxfordreference.com [Stand: 04.11.2019].

⁹³Vgl. Ritzer, Ivo; Schulze, Peter W. (2016): „Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven“, in: Ders. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS, 3.

Jüngst hagelte es seitens des elterlichen Publikums für den vom amerikanischen Regisseur Brad BIRD produzierten *Die Unglaublichen 2*⁹⁴ harsche Kritik, welcher zufolge es sich bei dem Pixar-Film aufgrund zu langer Dialoge und den darin enthaltenen Gebrauch von Kraftausdrücken um keinen angemessenen Film für Kinder handle. BIRD konterte am 2. Juli 2018 via Twitter mit folgender Ansage: „With all due respect, it is NOT a ‘kids movie’. It is animated, and rated PG.“⁹⁵. Obwohl es sich um einen animierten Film handelt, bei dem das Beisein von Eltern empfohlen wird, spricht sich der Produzent, gefolgt von prominenter Unterstützung wie etwa dem Oscarpreisträger Guillermo DEL TORO, dezidiert gegen die Gleichsetzung von Animations- und „Kinderfilm“ aus. Bereits vor dieser Debatte machte sich BIRD immer wieder für den Animationsfilm als Medium stark, durch welches jegliche Genres ausgedrückt werden können.⁹⁶ Das Konzept, nach welchem der Animationsfilm als Medium verhandelt wird, findet sich ebenfalls bei Paul WELLS⁹⁷, Susan NAPIER⁹⁸ oder in deutschsprachiger Fachliteratur bei Annika SCHOEMANN⁹⁹.

Die schematische Zuteilung von Filmen zu bestimmten Kategorien ist jedoch nicht ohne Grund umstritten, steht sie doch in Verdacht als ein wichtiges Marketinginstrument der Filmindustrie zu fungieren. Dabei machen sich Produktion und Vertrieb die bei seinem Publikum durch eine bestimmte Genrebezeichnung antizipierte Erwartungshaltung zunutze, um für effizientere sowie standardisierte Abläufe zu sorgen, wobei der Herausbildung eines Genres eine Reihe an vergleichbaren Filmen vorausgehen muss, um prototypische Charakteristika überhaupt erst festlegen zu können.¹⁰⁰ Während Genrekonventionen sowohl seitens des Studios als auch der ZuschauerInnen auf der einen Seite hochgehalten werden, kommt es auf der anderen Seite immer wieder zu gezielten Brüchen gängiger Muster oder der Publikumserwartung, um mit vorherrschenden Stereotypen zu spielen. Allein aufgrund dessen ist eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre unmöglich.

In der Regel treten Filme, so auch der Animationsfilm, kaum in „Reinform“ auf, sondern zeigen eine Dominanz von sogenannten Hybridformen. Insbesondere die Entwicklungen der letzten Jahre verzeichnen, unter anderem dem technischen Fortschritt geschuldet, eine eindeutige Tendenz hin zu Mischformen von Real- und Animationsfilm. Bei der Frage nach der Kategorisie-

⁹⁴*Incredibles 2*. R.: Brad Bird, USA 2018.

⁹⁵Nachricht von Brad Bird am 02.07.2018 auf <https://twitter.com/bradbirda113> [Stand: 04.11.2019, Herv. im Original].

⁹⁶„Animation is not a genre, it’s a medium. And it can express any genre. I think people often sell it short. But ‘because it’s animated, it must be for kids’. You can’t name another medium where people do.” Bordwell; Thompson (2008), 370.

⁹⁷Vgl. Wells (1998), 6.

⁹⁸Vgl. Napier, Susan J. (2005): *ANIME. from Akira to Howl’s Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. 2. Aufl. New York: Palgrave Macmillan, 6.

⁹⁹Vgl. Schoemann (2003), 16.

¹⁰⁰Vgl. Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (2013): „Was ist ein Genre?“, in: Ders. (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 1.

rung von Filmen wie etwa *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*¹⁰¹ oder *Avatar – Aufbruch nach Pandora*¹⁰², die sich sowohl animierter als auch fotorealistischer Elemente bedienen, schlägt Maureen FURNISS ein „live action – animation continuum“ vor.¹⁰³

The difference between a continuum and a definition is that a continuum works with similarities to position items in relation to one another, while a definition seeks difference, to separate items in some way. Using continuum, one can discuss a broad range of materials without qualifying the extent to which each example belongs to a precisely defined category called ‘animation’.¹⁰⁴

Während Definitionen Abgrenzungen vornehmen, arbeitet FURNISS’ Kontinuum integrativ, indem anhand von Ähnlichkeiten verschiedene Elemente miteinander in Relation gesetzt werden können. Dabei kann innerhalb der zwei Pole „mimesis“ und „abstraction“ eine Vielfalt verschiedenster Materialien und Techniken verhandelt werden, ohne dabei die distinkte Definition vornehmen zu müssen, ob es sich bei dem diskutierten Beispiel nun um einen Animationsfilm handelt, oder nicht.

Laut FEYERSINGER und REINERTH besteht der Vorteil des Analyseinstruments in der Möglichkeit eine „große Bandbreite an Animationsstilen, die sich im Laufe der Filmgeschichte entwickelt haben, als Einheit mit nur graduellen Unterschieden zu betrachten.“¹⁰⁵ „Begriffliche Unschärfen“, so FEYERSINGER“ führen jedoch dazu, dass das Kontinuum an Aussagekraft zu verlieren droht, schaffe man nicht doch präzisere Definitionen.¹⁰⁶ Hinzu kommt die Gefahr einer einseitigen, subjektiven Interpretation, welcher lediglich durch eine detaillierte Analyse entgegengewirkt werden kann.

Geht es um den Versuch, vorherrschende Definitionen des Animationsfilms zu untersuchen, so sollten die bisherigen Ausführungen gezeigt haben, dass wir uns auf mehreren Ebenen in einem sprachlichen Spannungsfeld befinden. Neben dem national divergierenden Gebrauch von Begrifflichkeiten scheint das umfassende Spektrum des Animationsfilms zum einen nach einer expliziten Definition zu verlangen, während er gleichzeitig jegliche definitorischen Grenzen zu sprengen droht. An dieser Stelle kommt die Frage auf, welche Sprache der Animationsfilm selbst spricht.

Eine wesentliche Bedingung für die weitere Entwicklung des Trickfilms ist, daß man sich der Spezifik seiner Sprache und der Tatsache bewußt wird, daß der Trickfilm keine Spielart des fotografischen Films ist, sondern eine ganz und gar selbständige Kunst mit eigener künstlerischer Sprache, die in vieler Hinsicht zur

¹⁰¹Who Framed Roger Rabbit?. R.: Robert Zemeckis, USA 1988.

¹⁰²Avatar. R.: James Cameron, USA 2009.

¹⁰³Vgl.: Furniss (2007), 6.

¹⁰⁴Furniss (2007), 6.

¹⁰⁵Feyersinger, Erwin; Reinerth Maike Sarah (2013): „Editorial“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 22.2, 9.

¹⁰⁶Vgl. Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 22.2, 43.

Sprache von Spiel- und Dokumentarfilm im Gegensatz steht. Verbunden werden diese zwei Filmarten durch die gemeinsame Vertriebstechnik, gerade so wie durch eine analoge Einheit häufig Opern- und Ballettaufführungen – trotz des prinzipiellen Unterschieds in ihren künstlerischen Sprachen – innerhalb ein und derselben Organisationsformen zusammengeführt werden. Diese administrativ berechnete Organisationseinheit darf man nicht mit der künstlerischen Einheit verwechseln.¹⁰⁷

Nach dem russischen Literaturwissenschaftler Juri LOTMAN zeichnet sich der Trickfilm im Gegensatz zum Realfilm und der Dokumentation trotz geteilter Vertriebsmechanismen durch seine ganz eigentümliche Kunst samt „eigener künstlerischer Sprache“ aus.

3.4. Künstlerische Definition

Die Auffassung, dass es sich bei dem Animationsfilm um eine Kunstform handle, stellt eine weitere vorherrschende Begriffsbestimmung dar. Nach dem *Metzler Lexikon Philosophie* kann unter dem Kunstbegriff sowohl das Kunstwerke per se, aber auch jener „Kulturbereich“ subsummiert werden, in dem Kunstwerke geschaffen und erlebt werden können.¹⁰⁸ Medien der Kunst sind in ihrem Ursprung meist formbare Materialien, die in Abhängigkeit von der künstlerischen Tätigkeit verschiedene Formen annehmen können und von unterschiedlicher Zeitdauer sind. Während der künstlerischer Schaffensprozess stets „eine spezifische Form der Kreativität“ erfordert, verlangt die rezeptive Kunstwahrnehmung nach der „Aktivierung unterschiedlicher Kompetenzen“.¹⁰⁹

Es mag kaum verwundern, dass sowohl die Animation per se als auch der Animationsfilm seit jeher in enger Verbindung mit der Kunstwelt stehen. Dabei kommt insbesondere dem Avantgardefilm, welcher später durch die weitläufigere Bezeichnung Experimentalfilm abgelöst wurde, große Bedeutsamkeit zu. Die Avantgarde verstand sich als revolutionäre Strömung, die Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts dem als überkommen angesehenen Status quo etwas radikal Neues hinzufügen wollte, um damit nicht nur Kunst, Literatur und Politik, sondern auch die Gesellschaft durch die Kunst zu verändern.

Als symptomatisch für die avantgardistische Weltauffassung aus Versatzstücken etwas Neues zusammenzustellen kann die Collage herangezogen werden, welche sowohl im Kubismus bei Pablo PICASSO, im Dadaismus oder im Surrealismus bei Salvador DALÍ zum Einsatz kam. Was in der Malerei zum Usus avancierte, ließ in der darstellenden Kunst länger auf sich warten. Das Medium Film, so BRUCKNER, wurde gerade in seinen Anfängen von Kunsthochschulen und Universitäten aufgrund seines Images als „kulturindustrielles Produkt für die Massen, ein Schau-

¹⁰⁷Lotman, Juri (2004): „Über die Sprache der Trickfilme“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 13.2 [russ. Ausg. 1978], 122.

¹⁰⁸Vgl. Lüthe, Rudolf (2008): „Kunst“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 324.

¹⁰⁹Vgl. Lüthe (2008): „Kunst“, 324.

stück des Varietés, ohne jeglichen intellektuellen Anspruch“ gemieden.¹¹⁰ Durch das Vorhaben mit bisherigen Konventionen zu brechen setzten sich „bildende KünstlerInnen der historischen Avantgardebewegungen wie des Dadaismus, Futurismus, Expressionismus und Surrealismus zu Beginn des 20. Jahrhunderts – inspiriert durch das neue Medium Film – verstärkt mit der Thematik der Bewegung in der Malerei“ auseinander.¹¹¹ In Österreich legte die Künstlerin Maria LASSNIG an der heutigen UNIVERSITÄT FÜR ANGEWANDTE KUNST WIEN im Anschluss an ihren zwölfjährigen Auslandsaufenthalt in den USA im Jahr 1982 als Teil ihrer *Meisterklasse für experimentelles Gestalten* den Grundstein für das *Studio für experimentellen Animationsfilm*, welches in den Folgejahren von Hubert SIELECKI, Christian Ludwig ATTERSEE weitergeführt wurde und seit 2009 unter der Leitung von Judith EISLER steht.¹¹² Heute stellt *Malerei und Animationsfilm* eine eigene künstlerische Abteilung an der ANGEWANDTEN dar.¹¹³

BRUCKNER charakterisiert den experimentellen Animationsfilm in Abgrenzung zu dem kommerziellen Animationsfilm. Während der kommerzielle Animationsfilm seinen historischen Ursprung in der Weiterentwicklung von Cartoons und Comicstrips findet, Teile der Produktionskette in das Ausland verlagert werden und trotz der Beteiligung mehrerer Einheiten dennoch ein identischer Stil gefordert wird, bildete sich der experimentelle Animationsfilm, wie bereits erwähnt, in enger Verbindung zu dem Avantgarde- und Experimentalfilm aus, dessen Ziel es war, mit dem Medium Film zu experimentieren, Grenzen auszuloten und in Verbindung mit anderen Kunstbereichen, wie beispielsweise der Malerei oder der Musik etwas Neues herzustellen. Essenzieller Bestandteil des experimentellen Animationsfilms ist der/die Filmschaffende selbst und die damit verbundene künstlerische Freiheit, da Projekte meist mit einem ganz persönlichen Bezug im Alleingang oder mit Hilfe einer kleinen Gruppe von AssistentInnen realisiert werden. In Bezug auf den Vertrieb sind die experimentellen Produktionen zum größten Teil auf Animationsfilmfestivals, staatliche Studionetze ohne kommerzielles Interesse, speziell ausgerichtete Verleihorganisationen oder nicht zuletzt auf die über das Internet angebotenen Videoplattformen angewiesen.¹¹⁴

Auch in der Museumslandschaft ist der Animationsfilm als Darstellungsmittel, als eigenständiges Kunstwerk oder in thematischer Verarbeitung anzutreffen. Nicht nur, dass DISNEY mit seinem gleichnamigen Familienmuseum¹¹⁵ in San Francisco etliche Exponate rund um das Leben

¹¹⁰Vgl. Bruckner (2011), 27.

¹¹¹Vgl. Bruckner (2011), 27.

¹¹²Vgl. Renoldner, Thomas (2010): „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, in: Dewald, Christian; Groschup, Sabine; Mattuschka, Mara; Renoldner, Thomas (Hgg.): *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 41.

¹¹³Vgl. <https://www.dieangewandte.at/bildendekunst> [Stand: 07.11.2019].

¹¹⁴Vgl. Bruckner (2011), 23–40.

¹¹⁵*The Walt Disney Family Museum* auf URL: <https://www.waltdisney.org/> [Stand: 07.11.2019].

und Werk des Filmproduzenten zugänglich macht und mit temporären Ausstellungen wie aktuell etwa *Mickey Mouse: From Walt to the World* mit entsprechenden Objekten von Andy WARHOL oder Gottfried HELNWEIN den Einfluss auf Kunst und Unterhaltung aufzeigt, so werden Werke aus dem Hause Disney auch in anderen Museen, etwa dem MUSEUM OF MODERN ART¹¹⁶ angeboten.

Eine, wenn nicht sogar die in Bezug auf den Begriff Animationsfilm meist zitierte Passage geht auf den kanadischen Animationsfilmkünstler Norman MCLAREN zurück:

Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames.¹¹⁷

Demzufolge ist Animation nicht die Kunst der bewegten Zeichnungen, sondern vielmehr die Kunst der gezeichneten Bewegung. Entscheidend dabei ist weniger, was sich auf den Bildern selbst befindet, als das, was zwischen den einzelnen Bildern liegt. Die Kunst der Animation besteht demnach in der Gestaltung der unsichtbaren Zwischenräume. Dabei wird einmal mehr das enorme kreative Potenzial der Animation angesprochen.

„Der Trickfilm hingegen ist an nichts weiter gebunden als an die Grenzen der Fantasie seiner Schöpfer, an die Artistik von Zeichenstift und Radiergummi und an die Perfektion der Multiplankamera. Der Zeichenstift kann sich über alle Gesetze der Kausalität, der Schwerkraft, der Logik und der Natur hinwegsetzen. Es gibt kein Milieu, das der Trickfilm nicht auszumalen oder nicht noch zu intensivieren vermöchte. Es gibt keine realistische oder utopische Szenerie, keine psychologische Situation, vor der seine Realisierungskünste versagen müssten.“¹¹⁸

Demnach vermag der Animationsfilm nicht nur in ungeahnte Sphären vordringen, er kann über originelle Effekte hinaus ernstzunehmende Fragen an die Existenz des Menschen und seine Welt stellen.

3.5. Resümee und Ausblick

Im Zentrum des Kapitels stand der Versuch, die in der Forschungsliteratur vorherrschenden Positionen in Bezug auf eine Definition des Animationsfilms systematisch aufzubereiten und für eine weitere philosophisch orientierte Auseinandersetzung mit dem Thema anschlussfähig zu machen.

¹¹⁶Vgl. Mikulak, Bill (1997): „Mickey Meets Mondrian: Cartoons Enter the Museum of Modern Art“, in: *Cinema Journal*. Vol. 36. No. 3. Spring. Austin: University of Texas Press, 56.

¹¹⁷Sifianos, Georges (1995): „The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren“, in: *Animation Journal*. Vol. 3. No. 2. Spring, 62.

¹¹⁸Giesen (2003), 11, zit. nach Hoffmann, Hilmar: „Der internationale Zeichentrickfilm. Entwicklungen und Tendenzen“, in: Horstmann, Johannes (Hg.) (1985): *Der lange Zeichentrickfilm heute: Materialien zur gemeinsam mit der katholischen Akademie Schwerte durchgeführten Ostertagung 1984*. Bundesverband Jugend und Film e.V.: Aachen, 15.

Angefangen bei der etymologischen Definition stellte sich kurzerhand heraus, dass sich eine rein auf die Wortherkunft beruhende Herleitung als zu unspezifisch erweist. Obwohl das Lebensprinzip im Sinne von ‚beleben‘, ‚beseelen‘, durchaus einen essenziellen Bestandteil des Animationsfilms ausmacht ist allein dadurch noch kein Verständnis darüber geschaffen, was darunter genau vorzustellen sei. Ziel eines nächsten Kapitels wird es demnach sein, die Animation anhand des Begriffs der Seele innerhalb der philosophischen Denktradition zu verorten und einen Aufschluss darüber zu geben, inwieweit an dieser Stelle ein Konsens zwischen Animationsfilm einerseits und Philosophie andererseits hergestellt werden kann.

Eine rein auf technische Aspekte beruhende Definition des Animationsfilms konnte ebenso wenig standhalten. Galt die Einzelbildaufnahme auch noch so lange als die Basis des animierten Films, so benötigt sie zum einen immer noch das Publikum, welches aufgrund innerer Verarbeitungsprozesse die auf der Abspielgeschwindigkeit basierende Illusion der Bewegung wahrnimmt, und zum anderen sorgen technische Entwicklungen nicht nur für die Annäherung von Real- und Animationsfilm, sondern auch für eine Verschmelzung innerhalb der Animationsfilmtechniken selbst. Eine technische Definition müsste demnach entweder aufgrund gesprengter Grenzen für obsolet erklärt, oder in Anbetracht aktueller und zukünftiger Entwicklungen neu verhandelt werden. Welcher ontologische Status dabei digitalen, auf binären Codes basierenden Bildern und ihren Implikationen auf den Menschen zukommt, soll im weiteren Verlauf der Arbeit thematisiert werden.

Inhaltlich-formal kann sich der Animationsfilm nicht nur jeglicher Genres bedienen, er kann mit tradierten Konventionen spielen, diese sogar unterwandern. Die vorherrschende Uneinigkeit in Bezug auf die Frage, ob es sich bei dem Animationsfilm um eine Gattung, ein Genre, oder nun doch ein Medium handelt, zeigt, dass sich der animierte Film aufgrund seines breit gefächerten Repertoires einer streng kategorialen Zuordnung verweigert. Was ein Medium ist und welchen Einfluss es auf seine RezipientInnen und deren Lebenswelt hat, wurde in der Philosophiegeschichte an mehreren Stellen, etwa bei Marshall MCLUHAN oder Günther ANDERS (siehe Kapitel 7) prominent verhandelt. Darüber hinaus zeugt auch das Verhältnis von Form und Inhalt bereits seit der griechischen Antike von philosophischem Interesse gewesen zu sein.

Angesichts bisheriger Ausführungen scheint die Definition des Animationsfilms als Kunst am plausibelsten. Auch wenn dem Animationsfilm mancher Ansicht nach immer noch der Charakter des Trivialen und des Kommerzes anhaftet vermag es wer, wenn nicht die Kunst etwas scheinbar Banalen durch ihre Auseinandersetzung dennoch Bedeutung zu verleihen. Mit dem (experimentellen) Animationsfilm ist die Verschmelzung von Bewegung mit Malerei, Musik und Literatur längst in der Kunstwelt angekommen. Eine dem Animationsfilm angemessene Definition muss

auf jeden Fall die ihm inhärente Multiplexität beinhalten, nach welcher er es vermag zu unterhalten, in Frage zu stellen, zu informieren, zu schockieren, oder auf jeden Fall Emotionen jeglicher Art auszulösen. Welche ästhetischen Potenziale im Animationsfilm schlummern, die Bezeichnung Kunstform zutreffend erscheint und in der Tradition des Paragone (siehe Kapitel 7.2.2., 121) die Vorherrschaft über andere Künste angemeldet werden könnte, soll Gegenstand weiterer Ausführungen sein.

4. Frühe Geschichte des Animationsfilms

Bevor ein Synthetisierungsversuch von Animation und Philosophie vorgenommen wird, soll ein Blick auf die frühe Geschichte des Animationsfilms geworfen werden, wobei in diesem Zusammenhang zunächst zwei Faktoren nennenswert erscheinen. Die Animationsfilmgeschichte gestaltet sich zum einen in Abhängigkeit von der Definition des Animationsfilms und zum anderen bedingt durch die gewählte Methode der Geschichtsschreibung. Da es sich bei der Geschichte des Animationsfilms, wie bei jeder Art von Historie, um eine Konstruktion mit der ein oder anderen Schwerpunktsetzung handelt, kann an dieser Stelle keine Rede von „der“ Animationsfilmgeschichte schlechthin sein. Demnach würde eine Geschichte des Animationsfilms als Technikgeschichte an einer anderen Stelle ansetzen als beispielsweise eine Animationsfilmgeschichte als Personengeschichte. Während Giannalberto BENDAZZI mit seinem dreibändigen Kompendium *Animation: A World History* einen universalistischen Ansatz verfolgt, setzt Thomas RENOLDNER einen nationalspezifischen Fokus, indem er sich auf die Animation in Österreich spezialisiert. Demnach versteht sich das vorliegende Kapitel als ein Versuch, die Anfänge des Animationsfilms in seinen Grundzügen zu skizzieren und dabei die Schnittstellen zwischen einer umfassenden globalen Animationsfilmgeschichte auf der einen Seite und einer exklusiv österreichischen Geschichte des Animationsfilms auf der anderen herauszuarbeiten.

Am Anfang mag die Frage nach dem Ursprung des Animationsfilms im Raum stehen, welche jedoch, wie bereits anhand der Definition des Animationsfilms demonstriert wurde, auch in Bezug auf die historischen Wurzeln nicht einfach zu beantworten ist.

Animated film as an art form has no individual inventor, only a vast number of progenitors: artists and thinkers whose discoveries were built on their forerunners' efforts and experiments. Technical solutions and ideas have spread freely and improved continuously.¹¹⁹

Während FAULSTICH und PIKKOV noch in dem Punkt einig zu sein scheinen, den Film nicht auf einen einzelnen Erfinder zurückführen zu können, gehen die Meinungen betreffend der (technischen) Entstehungsgeschichte auseinander. PIKKOV zufolge entwickelte sich der Animationsfilm ausgehend von KünstlerInnen und DenkerInnen, deren Entdeckungen wiederum in den Erkenntnissen und Experimenten ihrer VorgängerInnen wurzelten. Demnach konnten sich Ideen sowie technische Lösungen verbreiten und kontinuierlich verbessert werden. Für FAULSTICH greift die beliebte „Technikgeschichte“, nach welcher die „angebliche ‚Geburt‘ des Films“ auf der Kombination „verschiedene[r] technische[r] Erfindungen“ beruht, zu kurz, da sie lediglich Teilantworten liefert und obwohl die Vielzahl an technischen Vorläufern mitsamt ihrer Bedeutung anerkannt werden muss, kann keinesfalls „von einer systematischen Entwicklung und gar von einem

¹¹⁹Pikkov (2010), 26.

Schritt direkt von der Technik zum Film als komplexes System“ die Rede sein.¹²⁰ Anstatt eines gemeinsamen internationalen Bestrebens, kam es vielmehr in verschiedenen Ländern gleichzeitig zu unabhängig voneinander stattfindenden technischen Bemühungen um „bewegte Bilder“, wobei gesellschaftliche und ökonomische Faktoren ebenfalls Einfluss nahmen.

4.1. Antike Fundstätten als Vorboten der Animation?

BENDAZZI bezieht sich zu Beginn seiner Geschichtsschreibung auf einen am 30. Dezember 2004 publizierten Artikel, nach welchem der Fund eines zu diesem Zeitpunkt etwa 5.000 Jahre alten Keramikkruges in einer südöstlichen Provinz des Iran die weltweit „erste Animation“ darstellen soll.¹²¹ Einzigartig an dem in Shahr-e Sukhteh geborgenen, bis in das zweite oder dritte Jahrhundert vor Christus zurückdatierten Zeugnis soll die bis dato einmalige Darstellung von Bewegung sein. Dreht man das im Iranischen Nationalmuseum ausgestellte Keramikgefäß und somit die darauf aufgemalten Bilder um die eigene Achse, so entsteht die Illusion einer sich bewegenden Ziege.

Die Faszination am bewegten Bild mag so alt wie die Menschheit selbst sein. Der Wunsch, Bewegung abzubilden, sie zeichnerisch festzuhalten, lässt sich bis in die Altsteinzeit zurückverfolgen. Vor über 15 000 Jahren bemühten sich die Menschen im Paläolithikum um eine dynamische Wiedergabe ihres Lebens, die sich für ihre Nachkommen manifestieren konnten. Eines der frühesten Zeugnisse dieser Bestrebungen mag ein Bison sein, das in den spanischen Höhlen von Altamira auf eine Felswand gezeichnet wurde. Anstatt vier Beinen ist das Tier mit acht Beinen abgebildet – als ob es über die Felswand hinweg galoppieren wollte.¹²²

Sieht man in jeglicher von Menschenhand getätigter Bewegungsdarstellung Spuren der Animation, so könnten diese von Abbildungen in Büchern bis Fresken an Bauwerken in nahezu allen Formen von zusammenhängenden Bildfolgen festgemacht werden. Rückblickend darauf zu schließen, dass sich in Höhlenmalereien der dem Menschen inhärente Wunsch, Bewegung abzubilden widerspiegelt und dieser ein frühes Zeugnis von Animation darstellen soll, birgt immer einen gewissen interpretatorischen Spielraum sowie die Gefahr der Ahistorizität. Ebenso plausibel wäre das Vorhaben, mittels einer Abfolge von Bildern Geschichten zu überliefern oder schlicht und einfach Dekorationszwecken nachzukommen. Nicht nur der Animationsfilm, sondern auch der Comic oder weitere visuelle Medien könnten an dieser Stelle einen Verwandtschaftsanspruch einfordern.

Datierungsversuche, welche „die Anfänge der Animation bis in die Zeit der ägyptischen Pyramiden oder gar der Höhlenmalerei“ zurücksetzen, erachtet FRIEDRICH nicht nur als waghalsig, son-

¹²⁰Vgl. Faulstich (2005), 15.

¹²¹Anm.: Nachdem die von Bendazzi angegebene Quelle gegenwärtig nicht mehr abrufbar ist, konnte folgender Artikel mit identischem Erscheinungsdatum und Titel auf der amerikanisch-iranischen Nachrichtenplattform Payvand News of Iran ausfindig gemacht werden. Vgl. „First Animation of the World Found In Burnt City“ (2004), auf: URL: <http://www.payvand.com/news/04/dec/1249.html> [Stand: 14.11.2019].

¹²²Schoemann (2003), 21.

dem vielmehr als „unangemessen“ und dennoch setzt der historische „Ausgangspunkt jener filmischen Kunst der Belebung respektive Beseelung des Unbelebten“ noch vor der eigentlichen Erfindung des Films und des Kinos, wie wir beide heute kennen, an“.¹²³

4.2. Philosophische Spielzeuge

Im Jahr 1824 publizierte der britische Physiologe Peter Mark ROGET seine Arbeit *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*, in welcher er das Phänomen der Trägheit des menschlichen Auges (siehe Kapitel 3.2., 19) explizierte. Damit war nicht nur die wissenschaftliche Grundlage für weitere Adaptionen auf optische Apparaturen geschaffen, ROGETS Erkenntnis leistete darüber hinaus einen wesentlichen Beitrag zu der Entwicklung der Kinematographie.

In the nineteenth century, the world (a scarcely populated world) was ruled by England and France in the beginning and of Europe and the United States at the end. It was the century of industrial expansion. Of the middle class, its values and its aspirations. Of capitalism. Of explorations. Of positivism. Of indestructible faith in progress. Of modernity, whatever the meaning of this word. Of science.¹²⁴

Im 18. und frühen 19. Jahrhundert stellen die Physik und somit auch die Optik noch Teilbereiche der Philosophie¹²⁵ dar. Demnach wurden optische Gerätschaften wie etwa das Mikroskop oder das Kaleidoskop als „philosophische Instrumente“ geführt.¹²⁶ ROGETS Entdeckung hatte einen „sprunghafte[n] Anstieg bei der Fabrikation optischer Apparaturen und Spielzeuge“ zur Folge, welche sich fast durchgängig dadurch auszeichneten, eben nicht mit Abbildern der fotografischen Wirklichkeit zu operieren.¹²⁷

Zu einem der ersten philosophischen Spielzeuge zählte die von John Ayrton PARIS nach aller Wahrscheinlichkeit im Jahr 1826 konstruierte Wunderscheibe (*Thaumatrope*), einem meist aus Pappe vor- und rückseitig bemalten kreisförmigen Blättchen, welches über zwei seitlich befestigte Fäden gedreht werden konnte. Durch die schnelle Rotationsbewegung kam es dabei zu einer scheinbaren Verschmelzung beider Abbildungen.

Nahezu zeitgleich, jedoch unabhängig voneinander, entwickelten der Belgier Joseph Antoine Ferdinand PLATEAU und der österreichische Mathematiker und Physiker Simon VON STAMPFER Anfang der 1830er Jahre zwei weitere bedeutende Konstruktionen. Während der im Laufe seines Lebens aufgrund von Experimenten erblindete PLATEAU 1832 in Belgien sein *Phenakistoskop* präsentierte, patentierte VON STAMPFER am 7. Mai 1833 seine *Stroboskopische Scheibe*. Bei den

¹²³Vgl. Basgier, Thomas (2007): „Pioniere des Animationsfilms“, in Friedrich, Andreas (Hg.): *Filmgenres. Animations-film*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2), 26.

¹²⁴Bendazzi, Giannalberto (2016): *Animation: A World History. Volume 1: Foundations – The Golden Age*. Boca Raton: CRC Press, 12.

¹²⁵Anm.: Von der Antike bis zum Ende des 18. Jahrhunderts galt die Philosophie noch als gleichbedeutend mit dem Ausdruck „Wissenschaft“.

¹²⁶Vgl. Bendazzi (2016), 12.

¹²⁷Vgl. Basgier (2007), 26.

nahezu identischen Erfindungen handelte es sich um eine mit Bildern und Sehschlitzen versehene Drehscheibe, welche beim Hindurchblicken auf eine gegenüberliegende Spiegelfläche, dem in Bewegung setzen, und der Fixation einer Bildstelle, die Illusion von sich bewegenden Figuren erzeugte. Neben variierenden Bezeichnungen, wie Lebens- oder Zauberrad, sowie unterschiedlichsten Ausführungen abstrakter und gegenständlicher Art, erfreuten sich die Apparaturen schnell größter Beliebtheit. In der Wiener Kunsthandlung TRENTSENSKY & VIEWEG herrschte in Bezug auf Stampfers *Stroboskopische Scheibe* eine derartig große Nachfrage, dass nicht nur eine weitere Auflage mit neuen Scheiben in Auftrag gegeben wurde, sondern man als ein Resultat der hohen Verkaufszahlen einiger Exemplare bis zum heutigen Tag im FILMARCHIV AUSTRIA oder der STERNWARTE KREMSMÜNSTER ansichtig werden kann.¹²⁸ Zuletzt konnte sich, wahrscheinlich der Patentschrift geschuldet, die *Stroboskopische Scheibe* nicht nur auf dem internationalen Markt gegen seine MitstreiterInnen durchsetzen, sondern diente ebenfalls als Namensgeber des *stroboskopischen Effekts*, welcher die, auf den Erkenntnissen von ROGETS *Persistence of Vision* basierende, Grundlage all jener optischen Wunderdinge darstellt.

Mit der Erfindung und Verbreitung der stroboskopischen Scheibe war bereits sechzig Jahre vor der ersten öffentlichen Filmvorstellung die Primärkonstruktion für technisch reproduzierbares Bewegungssehen geschaffen. Das in allen nachfolgenden Laufbildapparaturen wiederkehrende Zusammenspiel zwischen Auseinanderlegung (Analyse) und Neuverschmelzung (Synthese) von Bewegung fand sich bereits in dieser Urzelle der Kinematografie realisiert.¹²⁹

Da das einmalige Abspielen der *Stroboskopischen Scheibe* lediglich einige wenige Sekunden in Anspruch nahm, soll STAMPFER bereits zu diesem Zeitpunkt die Expansion der Bildfolgen, somit der Darstellungszeit sowie deren technische Realisierung imaginiert haben. Gestalt findet diese Vision in der von dem Briten William George HORNER im Jahr 1834 entwickelten Wundertrommel (*Daedaleum*), welche mit dreißig Jahren Verspätung, ab 1867, als *Zoetrop* zunächst in den USA Popularität erlangen konnte.¹³⁰ Dabei handelte es sich um einen dunklen nach oben geöffneten und mit Sehschlitzen versehenen drehbaren Zylinder, welcher an seiner Innenwand einen austauschbaren Papierstreifen mit ebenso vielen Bildern wie Schlitzen auf der Trommel beinhaltete. Die Vorteile gegenüber vorhergehenden Erfindungen bestanden zum einen in der verlängerten Abspielzeit, zum anderen in dem separat von dem Apparat geführten und austauschbaren Filmband.

Im September 1868 erhielt John Barnes LINNETT das erste Patent für ein *Daumenkino* (*flip book*) unter dem Titel *Kineograph*, welches zuvor von dem Franzosen Pierre-Hubert DESVIGNES erfunden

¹²⁸Vgl. Renoldner (2010), 44.

¹²⁹Kieninger, Ernst; Rauschgatt, Doris (Hgg.) (1995): *Die Mobilisierung des Blicks. Eine Ausstellung zur Vor- und Frühgeschichte des Kinos*. Wien: PVS-Verlag, 62.

¹³⁰Vgl. Basgier (2007), 28.

den wurde und aus heutiger Sicht bereits um 1600 in Bücherform verbreitet war.¹³¹ Das *Taschenkino* erfreute sich nicht nur innerhalb der Bevölkerung großer Beliebtheit, nahezu alle wichtigen Filmpioniere wie Thomas Alva EDISON, Eadweard J. MUYBRIDGE oder die Gebrüder LUMIÈRE operierten fortan mit dem *Abblätterbuch* als Vorläufer der kinematographischen Projektion.

4.3. Licht, Kamera, Action! Frühe Formen der Animation

Neben dem *stroboskopischen Effekt* stellen die Anpassung und Synthese der *Laterna magica*¹³², die Entwicklung und Verbreitung der Fotografie sowie die Erfindung und Herstellung des Zelluloid drei weitere wichtige Teilbereiche der technischen Wegbereiter dar.

Inspiriert durch das *Zoetrop* konstruierte der französische Fotograf Émile REYNAUD um 1877 das *Praxinoskop*, welches ab 1888 unter dem abgeänderten Namen *Théâtre Optique* firmierte. Im Unterschied zu seinem Vorgänger verfügte der zylindrische Kasten jedoch über keine Sehschlitze mehr, da die Bilder auf dem farbigen Papierstreifen auf der Innenseite der Trommel sich in einem im Zentrum befindlichen Spiegelprisma reflektierten und durch die schnelle Drehung sowie den Blick auf die Spiegelfläche der Anschein von sich bewegenden, frei schwebenden Figuren erweckt wurde. Im Anschluss an eine lobende Erwähnung auf der Pariser Weltausstellung 1878, dem Vertrieb seiner Apparatur als Kinderspielzeug in Europa sowie einer zehnjährigen Adaptionsphase zum *Théâtre Optique*, in welchem REYNAUD das *Praxinoskop* mit der *Laterna magica* verband, lud der Erfinder schließlich im Oktober 1888 eine Gruppe von Freunden zu einer Sondervorstellung des Films *Un bon Bock* (*Ein gutes Bier*) ein. Die positive Resonanz führte am 14. Jänner 1889 nicht nur zu einem bewilligten Patent, sondern hatte einen im Jahr 1892 abgeschlossenen Vertrag mit dem in Paris ansässigen Variété und Wachsfigurenkabinett MUSÉE GRÉVIN zur Folge, in welchem fortan die *pantomimes lumineuses* bestaunt werden konnten. Vom 18. Oktober 1892 bis zur Aufkündigung des Kontraktes im Jahr 1900 lockten REYNAUDS Animationsfilme wie etwa *Un bon Bock*, *Le clown et ses chiens* und *Pauvre Pierrot* über eine halbe Million ZuschauerInnen in das Pariser Etablissement.

Bei dem optischen Theater wurde der von zwei großen Spulen aufgenommene, über mehrere Walzen geführte, und durch den Vorführer manuell gesteuerte Filmstreifen an einer *Laterna magica* vorbeigeführt, woraufhin ausgelöst durch einen ausgeklügelten Spiegelungs- und Projektionsmechanismus eine Bewegungssillusion auf der Leinwand entstand. Die in diesem Zusammenhang eingesetzten Zelluloidstreifen waren mehrere Meter lang und verfügten über bis zu 700 von Hand bemalte Bilder, die nicht mehr nur zyklische Abläufe, sondern vollständige Szenen mit

¹³¹Vgl. Bendazzi (2016), 15.

¹³²Anm.: Bei der *Laterna magica* handelt es sich um eine vom 17. bis in das 20. Jahrhundert in ganz Europa verbreitete Projektionsvorrichtung.

einer Spieldauer von etwa 15 bis 20 Minuten darboten. Dazu gesellte sich eine stellenweise stattfindende, die Geschehnisse untermalende musikalische Begleitung.

Neben Neuheiten wie der Projektion, dem raffinierten Spiegelsystem, in Länge und Vielfalt frei gestaltbaren Bildstreifen sowie dem narrativen Moment brachte das *Théâtre Optique* nicht nur Vorteile mit sich. Die Voraussetzung der Bedienung durch einen Fachmann sowie die hohe Anfälligkeit des Materials, etwa des Zelluloidbandes, führte nicht nur zu exzessiven Kosten, sondern sorgte dafür, dass kaum InvestorInnen gefunden werden konnten. Schon bald waren Kunsthandwerker wie REYNAUD nicht mehr wettbewerbsfähig gegenüber die vermehrt aufkommenden Filmindustriellen. Erschwerend kam hinzu, dass um 1880 allmählich die „Geburtsstunde des Kinos“ näher rückte und sich zu dieser Zeit „bei den optischen Apparaturen eine Dominanz des fotografischen Abbilds gegenüber dem grafisch-malerischen Bild“ abzeichnete.¹³³ Während, lediglich einige Meter von dem MUSÉE GRÉVIN, die Gebrüder LUMIÈRE ab 1895 fotorealistische Filme vorführten, gingen REYNAUDS animierte, das fotografische Abbild weitestgehend verweigernde Produktionen mit zunehmend sinkenden BesucherInnenzahlen einher. Nach seinem Karriereende zerstört REYNAUD in einer Welle der Frustration nicht nur drei der sich in seinem Besitz befindlichen *Théâtre Optique*, er sorgt darüber hinaus dafür, dass schlussendlich ein Film nach dem anderen seinen Weg in die Fluten der Seine findet.¹³⁴ Nichts desto trotz gilt REYNAUD als ein Pionier des Animationsfilms, der, so BASGIER, sogar als „Vorreiter der theatralisch-irrealen Filme des Georges Méliès“ gehandelt werden kann.¹³⁵

MÉLIÈS, der sich selbst weniger als Filmemacher, sondern eher als Magier betrachtete, produzierte zwischen 1896 und 1913 schätzungsweise 500 filmische Werke, von denen etwa 150 erhalten sein sollen.¹³⁶ Innerhalb der 10 Jahre, in denen der französische Regisseur und Produzent die Spitzenposition in seinem Metier hält, avancierte er nicht nur zum Besitzer des THÉÂTRE ROBERT-HOUDIN, welches er durch den Erlös des väterlichen Erbes anno 1896 eröffnete, MÉLIÈS errichtete noch im selben Jahr sein eigenes Filmstudio sowie die Produktionsfirma STAR-FILM im Folgejahr.

Durch die Manipulation der Kamera war es möglich geworden, die vor der Linse befindlichen Objekte beliebig auszurichten, was bei der Projektion nicht nur erstaunliche Effekte zur Folge hatte, sondern auch dafür sorgte, dass von nun an Aufnahme- und Projektionszeit nicht mehr identisch sein mussten. In MÉLIÈS fantastischen Produktionen, die nicht grundlos als „Zauberfil-

¹³³Vgl. Basgier (2007), 30.

¹³⁴Vgl. Bendazzi (2016), 17.

¹³⁵Vgl. Basgier (2007), 32.

¹³⁶Vgl. Bendazzi (2016), 33.

me“ bezeichnet wurden, finden sich neben zahlreichen *Tricks*¹³⁷ und *Special Effects*¹³⁸ erste Anwendungszeugnisse des Stop-Motion-Verfahrens (siehe Kapitel 3.2., 19).¹³⁹

Mit dem etwa 15 Minuten und 280 Meter langen *Die Reise zum Mond* (*Le Voyage dans la Lune*) schuf MÉLIÈS 1902 in Anlehnung an Jules VERNE und H.G. WELLS laut FAULTSTICH „[d]en ersten Höhepunkt der Filmgeschichte“. ¹⁴⁰

Als einer der ersten, der in seinen „lightning sketches“ mittels Animation Gegenstände und Personen zum Leben erweckte, gilt der in Sheffield geborene und in die USA ausgewanderte James Stuart BLACKTON.¹⁴¹ So verwandeln sich während *The Enchanted Drawing* (1900) mit dem Herausnehmen zuvor gezeichneter Objekte aus dem Bild eine Weinflasche und ein Zylinder scheinbar in reale Gegenstände. In seinem etwa dreiminütigen mittels Einzelbildverfahren produzierten Stummfilm *Humorous Phases of Funny Faces* aus dem Jahr 1906, der ebenfalls einen sogenannten *chalk talk* darstellt, zeichnet der Künstler sich stetig transformierende Gesichter auf eine Kreidetafel. Von Beruf Karikaturist verwundert es kaum, dass sich in den besagten Beispielen ein gewisser comicähnlicher Stil wiedererkennen lässt. Aufgrund der Hybridität animierter und fotorealistischer Elemente lassen sich die Filme von den drei Karikaturisten BLACKTON, Winsor MCCAY und Émile COHL als eine zu dieser Zeit vorherrschende Form des Animationsfilms ansehen, die sich durch eine Interaktion zwischen dem Künstler, dessen Anwesenheit durch die Darstellung der Hand suggeriert wird, einerseits und dem bewegten Bild andererseits auszeichnet. Insbesondere in Europa erreicht BLACKTON im Jahr 1907 mit *The Hounted Hotel*, einem Live-Action-Remake des 1905 von Segundo de CHOMÓN produzierten *El hotel eléctrico*, größere Bekanntheit, in welchem das Inventar des Hauses auf magische Weise und zur Verwunderung aller Mitwirkenden mittels Stop-Motion-Verfahren ein seltsames Eigenleben entwickelt.

Animation sollte das Publikum nicht nur unterhalten, oder mit seiner Magie in Erstaunen versetzen, sie diene darüber hinaus oftmals auch zu Promotionszwecken. 1899 feierte der von Arthur

¹³⁷Anm.: Während der *Filmtrick* dazu dient „unfilmisches Geschehen filmisch darzustellen, um Bewegung – Richtung und Geschwindigkeit – zum Spielball der Phantasie zu machen“, wird beim *Trickfilm* „künstliches Leben von der launischen Hand des Filmers gestaltet, aus einzelnen starren Bildern und Stellungen zusammengesetzt, um dann auf der Leinwand zu wunderbarem Leben zu erwachen.“ Vgl. Frese, Frank (1976): *Filmtricks und Trickfilme*. Bearbeitete und wesentlich erweiterte Neuauflage des erfolgreichen Standardwerkes. Düsseldorf: Wilhelm Knapp Verlag, 9.

¹³⁸Anm.: *Spezialeffekte* stellen einen „Sammelbegriff für ein weites Spektrum“ optischer und filmtechnischer Tricks dar. Vgl. Monaco; Bock (2011), 228.

¹³⁹Anm.: Fokussiert man innerhalb der Filmgeschichte den Blick auf den Filmtrick, so offenbart sich Reinerth zufolge ein „historische[s] Kontinuum von den Vorläufern der Animation im *pre-cinema* über das illusionistische Stopptrick-Kino eines Georges Méliès oder J. Stuart Blackton zu den als klassisch geltenden Animationsfilmen Émile Cohls und letztlich bis hin zum computeranimierten Familienfilm [...] der Jahrtausendwende“. Vgl. Reinerth (2013), 333.

¹⁴⁰Anm.: Faultstich zufolge sind es die „**Spielfilme[n] von George Méliès und deren Verbreitung bis zur Jahrhundertwende**“ [Hervorhebung im Original], die den Beginn der Filmgeschichte markieren. Vgl. Faultstich (2005), 20f.

¹⁴¹Vgl. Bendazzi (2016), 25.

MELBOURNE-COOPER produzierte Werbeclip *Matches' Appeal* im Londoner EMPIRE THEATRE Premiere. Bei dem ältesten in Einzelbildverfahren hergestellten Werbefilm, handelte es sich um einen von der britischen Streichholzmarke BRYANT AND MAY in Auftrag gegebenen Spendenaufruf zur Unterstützung britischer Truppen im Burenkrieg (1899 – 1902).¹⁴²

Während die Arbeiten von REYNAUD und MÉLIÈS eher anti-realistisch operieren, hegen Eadweard J. MUYBRIDGE, Thomas Alva EDISON, Auguste und Louis LUMIÈRE eine Vorliebe für das fotografische Abbild.

Angeregt durch die Fragestellung, ob sich bei einem galoppierenden Pferd für einen kurzen Moment alle vier Hufe in der Luft befinden, oder immer ein Fuß auf dem Boden haftet, fertigte der gebürtige Brite MUYBRIDGE im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts während seines Aufenthalts in Kalifornien etliche Serienfotografien menschlicher und animalischer Bewegungsabläufe an. Die von dem Begründer der Chronofotografie mit bis zu 24 Kameras über einen Auslösemechanismus abgelichteten kinetischen Bildstrecken avancierten ab 1878 nicht nur zu einem prototypischen, von der Presse gefeierten Vorbild für weitere Erfindungen ähnlicher Art¹⁴³, MUYBRIDGES Bewegungsstudien zur Physiognomie des Pferdes erwiesen sich darüber hinaus als richtungsweisend für Kunst und Malerei. In Anlehnung an REYNAUDS *Praxinoskop* entwickelte der Fotograf basierend auf seinen Fotografien ein eigenes Gerät – das *Zoopraxiskop* –, welches er 1879 schließlich der breiten Öffentlichkeit präsentierte und im Anschluss gezielt vermarktete.¹⁴⁴

Neben herausragenden Erfolgen in den Gebieten Elektrizität und Elektrotechnik, leistete Thomas Alva EDISON mit dem *Mutoskop*, einer „automatisierte[n] Mammutversion des Daumenkinos“ sowie dem *Kinetograph* und *Kinetoskop* bedeutende Beiträge zur Entwicklung der Kinematografie.¹⁴⁵ Letztere, beides Konstruktionen des damals in Edisons Labor tätigen Chef-Ingenieurs William K.L. DICKSON, stellen nicht nur eine der ersten Filmkameras (*Kinetograph*, 1890/91) und eine frühe Ausführung des Filmbetrachters (*Kinetoskop*, 1891/92) dar, sondern machen EDISON als Inhaber des weltweit ersten kommerziellen Filmstudios BLACK MARIA (1893) in West Orange zu einem Giganten der sich noch in den Startlöchern befindenden Filmindustrie. 1895 fusionierte EDISON mit dem auf einer Weltausstellung Bekanntschaft geschlossenen deutschen Süßwarenhersteller STOLLWERCK. Neben der Gründung der DEUTSCH-OESTERREICHISCHE EDISON-KINETOSKOP-CIE. GMBH hatte die Zusammenarbeit die Vermarktung und Verbreitung der

¹⁴²Vgl. Bendazzi (2016), 22.

¹⁴³Anm.: Adaptionen von Muybridges Serienfotografie finden sich etwa in Étienne Jules Mareys *chronofotografischer Flinte (photographic rifle)*, Ottomar Anschützs *Schnellseher (electrical tachyscope)* oder Georges Demenÿs *Chronophotographie*. Vgl. Pikkov (2010), 32.

¹⁴⁴Vgl. Basgier (2007), 31.

¹⁴⁵Vgl. Basgier (2007), 29.

münzbetriebenen Wiedergabegeräte im deutschsprachigen Raum zur Folge. Die pro Durchlauf auf eine Person beschränkte Nutzung des Guckkastens sowie mechanische Mängel führten jedoch dazu, dass sich EDISON schlussendlich im Konkurrenzkampf um die Massentauglichkeit des Kinos gegenüber den Gebrüdern LUMIÈRE geschlagen geben musste.

Obwohl abgesehen von Auguste und Louis LUMIÈRE ein weiteres Brüderpaar, Max und Emil SKLADANOWSKY mit ihrem *Bioskop* brauchbare Aufnahme- und Wiedergabeapparate bauten, erwies sich lediglich der *Cinématographe* aus dem Hause der französischen Fototechniker als richtungsweisend, da nur in ihm den technischen Anforderungen wie einer hinreichend hohen Bildfrequenz oder einer befriedigenden Bildverschmelzung durch den abgedunkelten Weitertransport nachgekommen werden konnte.¹⁴⁶

We all know by heart the date of birth of cinema: Paris, 28 December 1895. That night, the brothers Louis and Auguste Lumière 1) projected 2) photographic moving pictures 3) on screen 4) in front of a paying audience.¹⁴⁷

Im Anschluss an eine im geschlossenen Rahmen dargebotene Vorführung des Films *Arbeiter verlassen die Lumière-Werke* am 22. März 1895 kam es am 28. Dezember desselben Jahres im Pariser GRAND CAFÉ zu der, allgemein als „Geburtsstunde des Kinos“ bezeichneten, ersten öffentlichen Filmaufführung vor zahlendem Publikum in Frankreich. Die Anekdote, ZuschauerInnen hätten bei dem Anblick des einfahrenden Zuges in *Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat* angesichts der realitätsnahen Darstellung schlagartig und schreiend die Flucht ergriffen, hält sich dabei bis heute. Lediglich ein Jahr später konnten die „lebenden Photographien“ bereits täglich zu einem Eintrittspreis von 50 Kreuzern im Mezzanin der heutigen Wiener Kärtnerstraße Nummer 45/Ecke Krugerstraße bewundert werden.¹⁴⁸

Im Gegensatz zu MÉLIÈS Zauberfilmen erzählen die LUMIÈRESCHEN Filme keine Geschichten, sie verstehen sich vielmehr darauf, eine wirkungsvolle Dokumentation eines Ortes, einer Zeit, einer Atmosphäre wiederzugeben. Wie bereits bei EDISON zuvor, investierte Ludwig STOLLWERCK auch in den *Cinématographe*, welchen er gemeinsam mit seinen Süßigkeiten-Automaten vielerorts, beispielsweise auf Bahnhöfen, einem großen Publikum darbot. Allein im Jahr 1896 sollen bis zu 1,4 Millionen Menschen deutschlandweit in den Genuss der Filme LUMIÈRES gekommen sein, was bereits eine erste Idee des Films als Massenmedium erahnen lässt.¹⁴⁹ Innerhalb ihrer Schaffensperiode sollen die französischen Filmindustriellen um die 1.423 Werke produziert haben, wovon 1.405 erhaltene Originale im Jahr 2005 zum UNESCO

¹⁴⁶Vgl. Faulstich (2005), 19.

¹⁴⁷Bendazzi (2016), 21.

¹⁴⁸Vgl. „Der Kaiser beim Cinematographen“, in: *Neue Freie Presse* am 17.04.1896. Abendblatt, 1.

¹⁴⁹Vgl. Faulstich (2005), 24.

WELTDOKUMENTENERBE erklärt wurden.¹⁵⁰ 1887 verkauften Auguste und Louis LUMIÈRE ihre Patente an das französische Unternehmen PATHÉ FRÈRES, welches über zwei Jahrzehnte die Vormachtposition auf dem Filmmarkt in Frankreich, Europa und zeitweise auch in den Vereinigten Staaten halten konnte.¹⁵¹ Filmproduktion und -vertrieb gehen demnach von Anfang an Hand in Hand.

Filmhistoriker Tom GUNNING bezeichnet die Phase des frühen Kinos, die ihm zufolge etwa bis 1906/07 andauert, als *cinema of attractions*, wobei sich der Film primär als Aufführungsereignis versteht.¹⁵² Ende des 19. Jahrhunderts zeichnete sich eine Ausweitung des Filmvertriebs vom stationären Angebot zum Jahrmarkt- und Wanderkino ab. Während Filme anfänglich meist den Teil eines Variétéprogrammes bildeten, bei dem die Darsteller mit dem künstlichen Bild interagierten, stellten ab 1900 Vorführungen durch SchaustellerInnen auf mobilen Jahrmärkten die Regel dar, wodurch nicht nur ein größeres und zunehmend heterogeneres Publikum, sondern auch höhere Einnahmen lukriert werden konnten.¹⁵³ Zu Beginn des 20. Jahrhunderts bildeten sich schließlich die ersten festen Kinos, sogenannte Ladenkinos (*Nickelodeons*) heraus, bei denen es sich um meist komfortlose Geschäftslokale oder adaptierte Gaststätten handelte, die ein wöchentlich changierendes Programm führten und aufgrund ihrer günstigen Eintrittspreise vornehmlich eine untere Bevölkerungsschicht anzogen.

4.4. Resümee und Ausblick

Aus einer hermeneutischen Perspektive entstehen Filmtheorien und somit auch die den Animationsfilm betreffenden Schriften nie in einem luftleeren Raum. Vielmehr sind sie Zeugnis eines zu dem Zeitpunkt der Niederschrift vorherrschenden zeitgeschichtlichen Kontextes. Die Definition und die Geschichte der Animation bedingen sich dabei gegenseitig: Was als Animation geführt wird, ist bestimmt von der Zeit des getätigten Begriffs und ab wann von selbiger gesprochen werden kann, steht wiederum in Abhängigkeit der Definition. Einem, der Wortherkunft entsprechenden Verständnis im Sinne von ‚beleben‘ zufolge, könnte die Animation bereits in frühen Kunstformen auftreten, wohingegen eine technische, beispielsweise auf den Stopptrick gestützte Begriffsexplikation mit den Arbeiten von Méliès ansetzen würde.

Die Animation war, wie man anhand der Betitelung philosophischer Spielzeuge erkennen konnte, bereits vor dem Aufkommen des Films von philosophischem Interesse und ist es in Bezug auf Illusion, Wahrnehmung, Wirklichkeit und Schein nach wie vor.

¹⁵⁰Vgl. URL des UNESCO Weltdokumentenerberegisters: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-5/lumiere-films/> [Stand: 28.01.2020].

¹⁵¹Vgl. Faulstich (2005), 22.

¹⁵²Vgl. Bendazzi (2016), 21.

¹⁵³Vgl. Faulstich (2005), 24f.

Während von Walt DISNEYS *Schneewittchen*¹⁵⁴ mit Sicherheit ausgesagt werden kann, dass es sich um den ersten Zeichentrickfilm in Spielfilmlänge handelt, so schwierig ist dies in Bezug auf die Frage nach dem „ersten“ Animationsfilm. Obwohl es nach Donald CRAFTON eine bemerkenswerte Zeit *Before Mickey*¹⁵⁵ gibt, ist die von BENDAZZI als „First Period“ bezeichnete Zeitspanne bis 1908 durch eine Vielzahl an parallel stattfindenden Erfindungen optischer Apparaturen gekennzeichnet, die jedoch zunächst auf die Produktion von aus heutiger Sicht sehr kurzem Stummfilmmaterial beschränkt war und keine Animation als solche darstellt. Zudem sind einige der damals entstandenen Exemplare, wie beispielsweise die Arbeiten von REYNAUD, unvollständig überliefert. Dennoch enthalten die zu der damaligen Zeit entstandenen Filme Elemente, die wir gemeinhin als Animation bezeichnen würden.¹⁵⁶

Der Blick auf die frühen Entstehungsjahre des Animationsfilms lässt jedoch nachstehende Folgerungen zu: Zum einen verlief die Entwicklung des Animations- und des Realfilms parallel und nicht wie oftmals fälschlicherweise angenommen in Abhängigkeit von der Live-Action-Variante.¹⁵⁷ Bis in das Jahr 1880 konnte sogar eine Dominanz grafisch-malerischer Bilder verzeichnet werden, bis diese schließlich eine zunehmende Degradierung vom vormals „große[n] Bruder“ zum „Junior“ des fotorealistischen Formats erfahren mussten.¹⁵⁸

Zum anderen entstehen Filmtheorien in Reaktion auf historische Gegebenheiten und deren cineastische Produkte. So gründet die im filmphilosophischen Diskurs vorherrschende Realismus-Anti-Realismus-Debatte auf der um die Jahrhundertwende zunehmenden Herausbildung abstrakter Filme, wie sie etwa die Arbeiten von REYNAUD verkörpern, sowie mimetischer Werke im Stil der Gebrüder LUMIÈRE. Darüber hinaus zeichnen sich Hybridformen animierter und fotorealistischer Elemente wie bei den Kompositionen von James Stuart BLACKTON als dritter Entwicklungsstrang ab. Ob ein Film nun den Anspruch auf die Darstellung von Wirklichkeit erhebt, oder Berechtigung um seiner selbst willen erfährt, bilden dabei verhandelbare Positionen.

Die sich im Anschluss an Vaudeville-Theater, Jahrmarkt- und Wanderkinos Anfang des 20. Jahrhunderts eröffnende Kinolandschaft erlangte bis 1914 eine wahre „Boomzeit in Wien“.¹⁵⁹ In den kommenden Jahrzehnten kristallisierte sich zunehmend ein Spannungsfeld zwischen Produktions- und Vertriebssystem auf der einen Seite und einer „Demokratisierung der Medien“ auf der

¹⁵⁴*Snow White and the Seven Dwarfs*. R.: David Hand, USA 1937.

¹⁵⁵Vgl. Crafton (1993).

¹⁵⁶Vgl. Bendazzi (2016), 5.

¹⁵⁷Vgl. Bruckner (2011), 16.

¹⁵⁸Vgl. Basgier (2007), 28.

¹⁵⁹*KINO WIEN FILM*. R.: Paul Rosdy, AUT 2018. Vgl. Rosdy, Paul (2018): *Transkription KINO WIEN FILM*. <https://www.rosdyfilm.com/kinowienfilm/downloads/dokumente/Transkription.pdf>, 9. [Stand: 21.11.2019].

anderen Seite heraus, welches im Zeitalter der Digitalisierung sowohl Chancen als auch Herausforderungen parat hält.¹⁶⁰

Während es Ziel dieses Kapitels war, die Anfänge des Animationsfilms zu umreißen, soll der weitere Verlauf der Animationsgeschichte als Unterfütterung in der Auseinandersetzung mit den filmphilosophischen Schriften herangezogen werden. Wenn Stanley CAVELL in seiner Filmtheorie *The World Viewed: reflections on the ontology of film* aus dem Jahr 1971 von “cartoons” spricht, so tut er dies zu einer Zeit, in der nicht nur „The Golden Age“¹⁶¹ (1928 – 1951) von DISNEY vergangen ist, sondern sich auch das Ende des *Golden Age of Hollywood* abzeichnet, aus dem wiederum *New Hollywood* hervorgeht. Auch hierzulande zeichnet sich in den 1970er Jahren ein Umbruch der heimischen Kinolandschaft ab, der unter anderem dem Fernsehgerät geschuldet, mit einem eklatanten Rückgang der BesucherInnenzahlen einherging.

¹⁶⁰Vgl. Friedrich (2007), 21.

¹⁶¹Vgl. Bendazzi (2016), 95.

5. Sergei M. Eisenstein (1898–1948) und die Dialektik im Zeichentrickfilm

Walt Disneys

Die Arbeiten von Walt DISNEY, so bekundete Sergei EISENSTEIN im Jahr 1941, stellten den für ihn bis dato wohl größten Beitrag Amerikas zur Kunstwelt dar.¹⁶² Die Faszination für den amerikanischen Zeichentrick-Tycoon mündete nicht nur in einer persönlichen Freundschaft zwischen Walt DISNEY und dem russischen Filmregisseur, sondern hatte zudem eine über mehrere Jahre andauernde theoretische Auseinandersetzung mit dem DISNEYSCHEN Schaffen zur Folge.

Zwischen 1932 und seinem Tod im Jahr 1948 arbeitete EISENSTEIN neben der Ausübung seiner Filmtätigkeit an dem Buchprojekt *Methode*, welches erst 2008 unter dem Titel *Sergej Eisenstein: DIE METHODE* im Berliner Verlag POTEMKINPRESS erschien und eine vier Bände und über 1.600 Seiten umfassende kommentierte Übersetzung des russischen Originalmanuskripts darstellt. Laut der Herausgeberin Oksana BULGAKOWA handelt es sich bei der unvollendeten Manuskriptsammlung um „eine[r] fragmentarische[n] Enzyklopädie, deren Sinn sich aus der Montage von Texten, Zitaten, Tagebuchnotizen, Erinnerungen, fremden Briefen, Zeichnungen, Zeitungsausschnitten und sogar Wäscherechnungen“ zusammensetzt.¹⁶³

Auf seiner Suche nach Verbindungsstellen zwischen der modernen Kunstpraxis und „archaischen“ Denkstrukturen konsultierte EISENSTEIN nicht nur die verschiedensten wissenschaftlichen Disziplinen, wie etwa Philosophie, Psychologie, Kunst, oder Literatur, sondern bediente sich darüber hinaus bei seiner Recherche und anschließenden Niederschrift mehrerer Sprachen.¹⁶⁴ All diese editorischen Besonderheiten blieben im Zeichen der Originaltreue (kommentiert) erhalten und zeugen unter anderem alleine schon aufgrund des gemeinsamen Montageprinzips von einer Parallelität in EISENSTEINS schriftstellerischer sowie filmtechnischer Denk- und Arbeitsweise (siehe Kapitel 5.2.).

Der vierte Band der *Methode* steht ganz im Zeichen der Analyse von Walt DISNEYS Werk und bildet demnach die Grundlage der folgenden Ausführungen.

EISENSTEIN wirkte zu einer Zeit, in welcher sich gerade der Übergang vom Stumm- zum Tonfilm vollzog und jener Umbruch der „silent film era“ zum „talkie“ nicht nur Spuren im eigenen Schaffen hinterließ, sondern auch bei den Zeichentrickfilmen DISNEYS zum Ausdruck kam.¹⁶⁵

¹⁶²“The work of this master [Walt Disney, G.R.] is the greatest contribution of the American people to art.”, in: Eisenstein, Sergei (2017): *On Disney*. edited by Jay Leyda. translated by Alan Upchurch. introduced by Naum Kleiman. London, New York, Calcutta: Seagull Books [1986], 3.

¹⁶³Vgl. URL: <https://de.potemkinpress.com/products/sergej-eisenstein-die-methode-herausgegeben-von-oksana-bulgakowa> [Stand: 13.12.2019].

¹⁶⁴Vgl. Bulgakowa, Oksana (2008): „Nachwort“, in: Eisenstein, Sergej (2011): *Disney*. Hg. und übers. von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. Berlin: PotemkinPress, 137.

¹⁶⁵Vgl. Bendazzi (2016), vii.

5.1. Walt Disneys (1901–1966) Goldene Jahre

Nach einem mehr oder weniger holprigen Karrierestart, welcher sowohl mit der Insolvenz DISNEYS erster Firma LOUGH-O-GRAM FILMS im Jahr 1923 sowie einer gescheiterten Zusammenarbeit mit UNIVERSAL STUDIOS¹⁶⁶ einherging, wendete sich mit der Kreation einer kleinen schwarz-weißen Maus schließlich das Blatt. Eine besondere Premiere feierte DISNEYS Neuzugang am Sonntag, dem 18. November 1928 im New York COLONY THEATRE, bei welcher die ZuseherInnen des Kurzfilms *Steamboat Willie*¹⁶⁷ schließlich ZeugInnen einer der ersten öffentlich ausgestrahlten Bild-Ton-Synchronisationen wurden.¹⁶⁸

On a riverboat, a mouse dressed in short trousers works as the factotum of the captain, a large cat. His female counterpart is a girl mouse who comes aboard carrying some sheet music and a guitar. A goat devours both of these, but the couple is still able to have fun and play the popular song *Turkey in the Straw*; eventually the captain punishes the timewaster and sends him to peel potatoes. The little film had a perfectly synchronized score (the latest fashion – sound – plus the novelty of synchronization) and was centered on Mickey Mouse (an unpretentious and fresh protagonist).¹⁶⁹

Akustisch-visuelle Harmonien, die dafür Sorge trugen, dass die Charaktere und sogar Gegenstände, wie das Boot, einen gemeinsamen Rhythmus fanden und Töne, die Lacher zu evozieren vermochten, ließen sogar über die eher überschaubar geratene Handlung hinwegsehen und begründeten eine zur damaligen Zeit vollkommen neue (audiovisuelle) Filmsprache. Die überwältigende Resonanz des von Walt DISNEY in Zusammenarbeit mit seinem langjährigen Freund und Mitarbeiter IWERKS produzierten Meisterwerks brachte nicht nur weitere Aufführungen, unter anderem im einst größten und prächtigsten Kino der Welt – dem ROXY THEATRE – mit sich, sondern führte dazu, dass mit der Figur Micky Maus innerhalb weniger Monate ein neuer Stern geboren war, der sogleich von seinem Schöpfer wirkmächtig zum Patent eingereicht wurde.

Die kommenden zwei Jahrzehnte stellten für Walt DISNEY das dar, was Giannalberto BENDAZZI als „Das goldene Zeitalter (1928–1951)“ titulierte hatte. Der in Chicago geborene Unternehmer dominierte dabei weitestgehend konkurrenzlos nicht nur die gesamte Branche, sondern trieb zudem die Entwicklung der Animation hin zu einer von KritikerInnen zunehmend akzeptierten und vom Publikum auf der ganzen Welt heiß geliebten Unterhaltungsform voran. Micky und Minnie

¹⁶⁶Anm.: Die mit der Kooperation einhergehenden Unstimmigkeiten hatten für Disney nicht nur den Verlust der Rechte an der Figur *Oswald the Lucky Rabbit* zur Folge, sondern führten darüber hinaus zu der Abwerbung mehrerer Mitarbeiter durch den Produzenten Charles Mintz.

¹⁶⁷*Steamboat Willie*, R.: Ub Iwerks; Walt Disney, USA 1928.

¹⁶⁸Anm.: Obwohl *Steamboat Willie* tatsächlich weder Mickys ersten Auftritt noch den ersten Zeichentrickfilm mit Ton darstellte – die Brüder Max und Dave Fleischer produzierten mit *My Old Kentucky Home* bereits 1926 einen vertonten Cartoon – wird der Film heutzutage häufig als der Erste seiner Art ausgegeben. Disneys spezielles Produktionsverfahren sowie die Lukration eines größeren Publikums rechtfertigten *Steamboat Willie's* Vormachtstellung.

¹⁶⁹Bendazzi (2016), 96.

Maus, Daisy und Donald Duck, oder der Hund Pluto avancierten als BotschafterInnen der USA zum gemeinsamen Kulturgut verschiedener Menschen auf dem gesamten Globus.

Die erfolgreichsten Jahre des Zeichentricks waren zugleich eines der ereignisreichsten und unruhigsten Zeitalter der Menschheitsgeschichte:

What for animation was the Golden Age covers one of the worst ages in modern history. In October 1929, the Wall Street stock market crashed. The Great Depression followed, hit the whole planet, and lasted long time. In Russia, Spain, and Germany, countless people were murdered out of political dogmatism. China was involved in a civil war, which didn't stop even during the bloody Japanese invasion of 1937. World War II led to more than 59 million casualties. After its end, the Cold War started.¹⁷⁰

Gerade in einer Zeit menschlicher Gräueltaten, so mutmaßte BENDAZZI, verwundere es kaum, dass die amerikanische Traumfabrik aufblühte und nicht nur Zeichentrickfilme, sondern auch Realspielfilme, wie etwa *The Wizard of Oz*¹⁷¹ oder *Sullivan's Travels*¹⁷², eskapistische Momente zelebrierten. Zudem lockte das damals attraktive Preis- Leistungs-Verhältnis, zu welchem man einen Spielfilm plus ein bis zwei kurze Komödien, meist Cartoons, und dazu noch eine Wochenschau für einen günstigen Eintrittspreis erwerben konnte, in die heimischen Kinos.

Zwischen 1929 und 1939, DISNEY hielt weiterhin an der Zusammengehörigkeit von Film und Klang fest, produzierte er gemeinsam mit dem Komponisten Carl STALLING, welcher bereits für die Musik der ersten Micky Maus-Cartoons verantwortlich war, eine beeindruckende Reihe von Zeichentrickfilmen. Aus der Riege der SILLY SYMPHONIES traten preisgekrönte Kurzfilme mit der Verarbeitung von bekanntem Fabel- oder Märchenstoff wie etwa *Die drei kleinen Schweinchen*¹⁷³, *Die Schildkröte und der Hase*¹⁷⁴, oder *Das hässliche Entlein*¹⁷⁵ hervor.

Mit *Snow White and the Seven Dwarfs* gelang DISNEY im Jahr 1937 ein weiteres Novum. Die auf einem Volksmärchen der Brüder GRIMM basierende Adaption galt als erste abendfüllende Zeichentrickproduktion in Spielfilmlänge, Farbe und Ton, bei welcher zudem die neueste Multiplan-Kameratechnik zum Einsatz kam, dessen Ergebnis im Gegensatz zu früheren Arbeiten mit einem gesteigerten Realismus einherging. Walt DISNEY, in zu großer Aufregung der Premiere nicht beiwohnend und vor dem Theater auf die Reaktionen des herausströmenden Publikums wartend, spielte mit *Schneewittchen und die sieben Zwerge* nicht nur innerhalb kürzester Zeit über acht Millionen US-Dollar ein, welche die Produktionskosten von knapp 1,5 Millionen Dollar großzügig abdeckten, sondern legte mit dem von KritikerInnen gefeierten Publikumserfolg den Grund-

¹⁷⁰Bendazzi (2016), 95.

¹⁷¹*The Wizard of Oz*. R.: Victor Fleming, USA 1939.

¹⁷²*Sullivan's Travels*. R.: Preston Sturges, USA 1941.

¹⁷³*Three Little Pigs*. R.: Burt Gillet, USA 1933. Anm.: Der im Rahmen des Kurzfilms von Frank Churchill komponierte Titel *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* wurde 1933 zu einem regelrechten musikalischen Hit.

¹⁷⁴*The Tortoise and the Hare*. R.: Wilfred Jackson, USA 1935.

¹⁷⁵*Ugly Duckling*. R.: Jack Cutting; Clyde Geronimi, USA 1939.

stein für weitere Familien-Zeichentrickfilme aus dem Hause Disney.¹⁷⁶ *Pinocchio*¹⁷⁷, *Dumbo*¹⁷⁸, oder *Bambi*¹⁷⁹ sind dabei nur einige der Meisterwerke, die innerhalb kürzester Zeit in aufwendigster Weise produziert wurden. Die Jahre der Expansion hinterließen Spuren in der Unternehmensstruktur und so kam es 1940 zu der Übersiedelung des Studios von der im Jahr 1925 erworbenen Hyperion Avenue in Hollywood nach Burbank, Kalifornien. Zu dieser Zeit beschäftigte das amerikanische Unternehmen über 1.600 MitarbeiterInnen, die nach dem Vorbild einer tayloristischen Betriebsführung in gesonderten Abteilungen, wie etwa *storyboard*, *special effects*, oder *colouring* arbeiteten. Neben der Etablierung der Arbeitsteilung gelang DISNEY aufgrund seiner Spitzenposition das Anwerben der talentiertesten KünstlerInnen seiner Zeit und mit der offiziellen Gründung der studioeigenen Zeichentrickschule 1932 war zudem für künftige Nachwuchstalente gesorgt. Früher noch selbst maßgeblich an den Produktionen beteiligt, schlüpfte Walt DISNEY an der Seite seines Bruders und langjährigen Geschäftspartners Roy zunehmend in die Rolle des charmanten sowie aufbrausenden Managers.

Trotz errungener Erfolge barg jedes neue, immer ambitionierter anmutende Filmprojekt ein gewisses Risiko und so stand die Firma nicht nur einmal, beispielsweise kurz vor der Premiere von *Snow White*, aufgrund enormer Investitionssummen knapp vor dem finanziellen Bankrott. Der mit dem Beginn des Zweiten Weltkriegs zusammenhängende Ausfall des sonst so vitalen europäischen Marktes, das an den Kinokassen gefloppte *Fantasia*¹⁸⁰, sowie ein 1941 stattfindender zweimonatiger Streik der Belegschaft aufgrund finanzieller Diskrepanzen die Arbeitsverträge betreffend, verschärften die angespannte Lage zunehmend. Vom Aufbegehren seiner MitarbeiterInnen erzürnt, trat DISNEY schließlich eine durch den republikanischen Politiker Nelson ROCKEFELLER begünstigte Reise nach Südamerika an:

Disney's trip to South America had been promoted by Nelson Rockefeller, then the Coordinator for Inter-American Affairs in Washington. In an international scene dominated by World War II (from which the United States was still abstaining), the American Government wanted to reinforce its bonds with its neighbors and counted on the immense popularity of Mickey's 'father'. After the Japanese attack on Pearl Harbor, on 7 December 1941, Disney's studio in Burbank established a very intensive relationship with the government, the army, and the navy. [...] This huge effort (which, in the year 1943, represented 94 per cent of the company's activity) was considered a patriotic duty by Disney and was furnished at cost only. In turn, this public service permitted Disney to keep his offices open and his skilled animators active.¹⁸¹

Neben zahlreichen Lehr- und Trainingsvideos entstanden mit Cartoons wie *Der Fuehrer's Face*¹⁸², einem „anti-Nazi propaganda film[s]“, sowie *Victory through Air Power*¹⁸³, einem von

¹⁷⁶Vgl. Bendazzi (2016), 102ff.

¹⁷⁷*Pinocchio*, R.: Hamilton Luske; Ben Sharpsteen, USA 1940.

¹⁷⁸*Dumbo*, R.: Ben Sharpsteen, USA 1941.

¹⁷⁹*Bambi*, R.: David Hand, USA 1942.

¹⁸⁰*Fantasia*, R.: James Algar; Samuel Armstrong, USA 1940.

¹⁸¹Bendazzi (2016), 104.

¹⁸²*Der Fuehrer's Face*, R.: Jack Kinney, USA 1943.

DISNEY aus eigener Tasche finanzierten Propagandafilm im Interesse der *Air Force*, Zeugnisse der umfangreichen staatlichen Zusammenarbeit.¹⁸⁴

Auch nach der Beendigung des Krieges schaffte DISNEY es nicht mehr an die boomenden 1930er Jahre anzuknüpfen. Die neueste Mode, anstatt der gewohnten Kombination von Kurzfilm und Wochenschau fortan zwei Spielfilme vorzuführen sowie die aufgrund der horrenden Produktionskosten ausbleibende filmische Innovation, veranlassten Walt DISNEY sich nach neuen Projekten umzusehen. Naturdokumentationen, Realspielfilme für ein vornehmlich jüngeres Publikum, sowie Fernsehsendungen weckten zunehmend sein Interesse und stellten einmal mehr DISNEYS unternehmerisches Gespür unter Beweis, indem er mit seinen Unternehmungen zum Inbegriff eines Hollywoodproduzenten avancierte. Zudem fokussierte er sich zunehmend auf seine Vision eines Vergnügungsparks von nie dagewesener Dimension. Am 15. Dezember 1966 verstarb Walt DISNEY im Alter von 65 Jahren in einer Klinik direkt gegenüber seinem Studio an Lungenkrebs. Mit *The Jungle Book*¹⁸⁵ erschien 1967, ein Jahr nach DISNEYS Tod, der letzte unter seiner Mitwirkung produzierte Zeichentrickfilm. Zu Lebzeiten mit 30 – bis heute unerreichten – Oscars ausgezeichnet, hinterließ DISNEY ein Erbe, das über den Lauf seiner bahnbrechenden Karriere hinaus Bestand halten würde und bis zum heutigen Tag zahlreiche weitere erfolgreiche Filme, Serien und Merchandisingprodukte lanciert.¹⁸⁶

5.2. Das Revolutionäre in Sergei Eisensteins Film

Ursprünglich als Bühnenbildner tätig, kommt der 1898 in Riga geborene Sohn eines Stadtarchitekten nach einigen erfolgreich absolvierten Bühnenproduktionen in den 1920er Jahren schließlich zum Film. Inspiriert durch die Experimente von Lew KULESCHOW¹⁸⁷, in welchen der russische Filmregisseur in Bezug auf die Publikumsreaktion die Vormachtstellung der Montage des Bildes gegenüber der Aufnahme proklamierte, begründete EISENSTEIN mit seiner *Montage der Attraktionen* einen ganz eigentümlichen Stil, welchen er fortan sowohl bei Theater- als auch Filmwerken effektiv einzusetzen verstand.

¹⁸³*Victory through Air Power*, R.: Frank Thomas; Clyde Geronimi; Jack Kinney u.a., USA 1943.

¹⁸⁴Vgl. Bendazzi (2016), 104.

¹⁸⁵*The Jungle Book*, R.: Wolfgang Reitherman, USA 1967.

¹⁸⁶Vgl. Bendazzi (2016), 99.

¹⁸⁷Anm.: Im Rahmen seines Experimentes montierte Kuleschow ein und dasselbe Portrait des Stummfilmschauspielers Iwan Mosschuchin mit unterschiedlichen Bildfolgen, wie etwa dem Bild eines Tellers Suppe, oder der Abbildung einer in einem Sarg liegenden Frau. Abhängig von der Bildmontage wurden dem Schauspieler seitens der TeilnehmerInnen vollkommen unterschiedliche Gefühlszustände, wie beispielsweise Hunger, oder Trauer attestiert. Kuleschow war weder Experimentalpsychologe noch ist die Untersuchung lückenlos dokumentiert. Dennoch inspirierte er eine Reihe von ForscherInnen zu einer systematischen Erforschung des besagten Wahrnehmungsphänomens. Auch heute kann der sogenannte *Kuleschow-Effekt* sowohl in Filmklassikern wie Alfred Hitchcocks *Rear Window* (1954), Stanley Kubricks *Shining* (1980), oder auch in Blockbustern wie *The Dark Knight Rises* (2012) von Christopher Nolan beobachtet werden.

Dieser Zugang verändert in radikaler Weise die Möglichkeiten in den Konstruktionsprinzipien einer ›wirkenden Konstruktion‹ (das Schauspiel als Ganzes). An die Stelle der statischen ›Widerspiegelung‹ eines aufgrund des Themas notwendig vorgegebenen Ereignisses und der Möglichkeit seiner Lösung einzig und allein durch Wirkungen, die logisch mit einem solchen Ereignis verknüpft sind, tritt ein neues künstlerisches Verfahren – die freie Montage bewußt ausgewählter, selbstständiger (auch außerhalb der vorliegenden Komposition und Sujet-Szene wirksamen) Einwirkungen (Attraktionen), jedoch mit einer exakten Intention auf einen bestimmten thematischen Endeffekt – die Montage der Attraktionen.¹⁸⁸

In seinem linken Manifest *Montage der Attraktionen* setzte EISENSTEIN sich 1923 in einer seiner frühesten theoretischen Abhandlungen mit dem revolutionären Theater auseinander und definierte in diesem Zusammenhang sein Konstruktionsprinzip als „künstlerisches Verfahren“, durch welches gezielt eingesetzte, sensorische oder emotionale Reize, wie etwa ein Farbtupfer auf einem Kostüm, beim Publikum bestimmte Reaktionen hervorrufen sollten. So endete beispielsweise seine Aufführung *The Wiseman*, eine Adaption von Alexander OSTROVSKY'S Komödie in fünf Akten *Enough Stupidity in Every Wiseman* aus dem Jahr 1868, ganz im Zeichen der Attraktion mit der Zündung von unter den Sitzen des Auditoriums angebrachten Feuerwerkskörpern.¹⁸⁹ Eine Attraktion, so EISENSTEIN, hat weder etwas „mit einem Kunststück oder Trick zu tun“, sondern bildet vielmehr jenes „aggressive Moment des Theaters [...], das den Zuschauer einer Einwirkung auf die Sinne oder Psyche aussetzt“.¹⁹⁰ Diese Reize wiederum, so führt der Autor fort, können ganz im Sinne des Konstruktivismus¹⁹¹ „experimentell überprüft und mathematisch berechnet“ werden.¹⁹² Zudem berief EISENSTEIN sich in seinen frühen Schriften auf die behavioristische Forschung von Iwan Petrowitsch PAWLOW oder Wladimir Michailowitsch BECHTEREW, nach welcher das menschliche Verhalten zumindest teilweise auf konditionierte Reiz-Reaktionsmuster zurückgeführt werden konnte.¹⁹³ Zusammengefasst geht es bei EISENSTEINS Attraktionsmontage also um die durch gezielte Einwirkungen initiierte Formung des Publikums in eine zuvor bestimmte Richtung. Ebendieses Konzept trifft mit der sich in den 1920er Jahren herausgebildeten *Agitprop* auf einen äußerst fruchtbaren Boden. *Agitprop*, ein Kunstwort zu-

¹⁸⁸Eisenstein, Sergej M. (1923): „Montage der Attraktionen. Zur Inszenierung von A.N. Ostrovskijs »Eine Dummheit macht auch der Gescheiteste« im Moskauer Proletkult“, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.) (2017): *Texte zur Theorie des Films*. 7., durchgesehene Aufl. Ditzingen: Philipp Reclam jun. [1979] (RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK Nr. 9943), 61. [Kursiv im Original]. Anm.: Der von Eisenstein verfasste Text erschien erstmals in der von Vladimir Majakovskij und Ossip Brik 1923 gegründeten Moskauer Zeitschrift *LEF*, die als Sprachrohr der links ausgerichteten sowjetischen Avantgarde galt.

¹⁸⁹Vgl. Bordwell, David. (2010): „Sergei Eisenstein“, in: Livingston, Paisley; Plantinga, Carl (Hgg.): *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London and New York: Routledge, 380f.

¹⁹⁰Vgl. Eisenstein (1923), 60.

¹⁹¹Anm.: David Bordwell bezeichnet den Konstruktivismus in diesem Zusammenhang als Aufkommen einer künstlerischen Bewegung, die einen Vergleich zwischen Kunstwerken und Maschinen zog. Vgl. Bordwell (2010), 380.

¹⁹²Vgl. Eisenstein (1923), 60. sowie Bordwell (2010), 380.

¹⁹³Vgl. Bordwell (2010), 381. Anm.: Im Laufe der Geschichte fanden im Namen der behavioristischen Forschung ethisch äußerst bedenkliche Experimente, wie etwa das des „Little Albert“, statt, in welchem bei einem 11-Monate alten Säugling über Reizgeneralisierung emotionale Reaktionen, wie beispielsweise Ängste, erlernt wurden. Zudem steht das sogenannte Verhaltenslernen im Verdacht, die im Menschen ablaufenden Prozesse lediglich stark vereinfacht darzustellen und für das Lernen essenzielle Elemente wie etwa die Motivation zu negieren.

sammengesetzt aus den Wörtern „Agitieren“ und „Propaganda“, verstand sich dabei als Mobilisierung der Öffentlichkeit, um politisch motivierte Botschaften zu verbreiten. Die ideologisch-politische Werbung wurde zur damaligen Zeit insbesondere von der bolschewistischen Fraktion, die vornehmlich die Lehren LENINS propagierte, auf Plakaten, Architektur, oder eben im Theater und Film wirkungsmächtig eingesetzt.

Das Interesse für die Funktionsweise von Filmen, insbesondere die Art und Weise, auf welche ZuschauerInnen möglichst effektiv erregt werden können, begleitete den sowjetischen Regisseur auch im Rahmen seiner kinematographischen Tätigkeiten. *Streik*¹⁹⁴, EISENSTEINS erster Stummfilm aus dem Jahr 1925 in Schwarz-Weiß, stütze sich dabei stark auf seine früheren Theaterbemühungen und somit auch auf das, was bislang als seine *Montage der Attraktionen* erläutert wurde. So montierte er beispielsweise das im Film stattfindende Massaker an den Fabrikarbeitern mit der detailliert dargestellten Schlachtung eines Stiers, wobei die Abneigung des Publikums gegenüber der Hinrichtung des Tieres, die ablehnende Einstellung den Polizeieinsatz betreffend verstärken sollte. Mit *Panzerkreuzer Potemkin*¹⁹⁵, einem lose auf den Ereignissen des russischen Revolutionsjahres 1905 basierenden Bericht über eine Schiffsmeuterei, erlangte EISENSTEIN mit der Uraufführung im Jahr 1925 im Moskauer BOLSCHOI-THEATER schließlich weltweite Berühmtheit. Auch im Inland galt der unter großbürgerlichen Verhältnissen aufgewachsene Filmregisseur neben Wsewolod I. PUDOWKIN fortan als einer der vielversprechendsten, wenn nicht sogar als der wichtigste Vertreter seiner Zunft. Zahlreiche Ehrungen gingen jedoch mit einem zunehmenden staatlichen Druck einher.

Nach zwei weiteren Stummfilmen, *Oktober*¹⁹⁶, welcher die gleichnamige Revolution thematisierte, sowie *Die Generallinie*¹⁹⁷, die von der Gründung einer kollektiven Farm handelte, begab EISENSTEIN sich zum Studium der Filmtechnik, insbesondere der Tonfilmproduktion, auf Reisen. 1929 beorderte PARAMOUNT STUDIO das sowjetische Multitalent nach Hollywood. Neben mehreren Vorträgen an amerikanischen und europäischen Universitäten erfolgte die Planung gemeinsamer Filmprojekte, die jedoch seitens des Filmstudios abgelehnt und fallen gelassen wurden. Auch in Deutschland machte EISENSTEIN sich aufgrund kommunistischer Bestrebungen bei der örtlichen Polizei verdächtig. Mit steigendem Druck seitens des heimatlichen Staates kehrte EISENSTEIN im Jahr 1932 schließlich in die damalige Sowjetunion zurück.

Desillusioniert durch die in Amerika gescheiterten Filmprojekte sowie die in der Heimat verschärften politischen Verhältnisse, die eine deutliche Einschränkung der vormaligen künstlerischen Schaffensfreiheit bedeuteten, ließ sich zunächst kein weiteres filmisches Vorhaben

¹⁹⁴Stachka, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1925.

¹⁹⁵Bronenosets Potemkin, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1925.

¹⁹⁶Oktyabr, R.: Grigoriy W. Aleksandrov; Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1928.

¹⁹⁷Staroye i novoye, R.: Grigoriy W. Aleksandrov; Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1929.

EISENSTEINS realisieren. Im Anschluss an eine Lehrtätigkeit an der nationalen Filmhochschule gelang dem Filmregisseur mit dem durch STALIN in Auftrag gegebenen historischen Portrait über den damaligen russischen Nationalhelden Alexander J. NEWSKI die Rückkehr auf den Filmmarkt. Beeindruckt durch die Realisierung von *Alexander Newski*¹⁹⁸, erhielt EISENSTEIN mit *Iwan der Schreckliche*¹⁹⁹ einen weiteren staatlichen Filmauftrag. Während der erste Teil des ursprünglich als Triologie angelegten Filmprojektes noch auf überwiegend positive Resonanz traf und mit dem Stalinpreis ausgezeichnet wurde, entsprach die Fortsetzung²⁰⁰, insbesondere die Darstellung Iwans, so gar nicht mehr den Vorstellungen des Auftraggebers, welcher zunächst nicht nur ein Aufführungsverbot verhängte, sondern darüber hinaus eine sofortige vorschriftsgemäße Nachbearbeitung des Filmmaterials forderte. Sergei EISENSTEIN verstarb 1948 in Moskau an einem Herzinfarkt und erlebte weder die Premiere des zweiten Teiles, welche erst durch einen Ideologiewechsel im Jahr 1958 stattfand, noch konnte ein dritter Teil von *Iwan der Schreckliche* posthum fertiggestellt werden.²⁰¹

Zwischen dem Filmdreh widmete sich der Regisseur regelmäßig der Niederschrift von Drehbüchern, theoretischen Essays und Zeichnungen, in welchen er die Praxis mit der Theorie zu vereinen versuchte. Zeit seines Lebens entstand eine Vielzahl an Entwürfen und unveröffentlichten Aufsätzen, die von der Suche nach zugrundeliegenden Gesetzmäßigkeiten im Film sowie der Kunstpraxis im Allgemeinen zeugen. Zehn Jahre nach seinem Aufenthalt in Hollywood, bei welchem er im Juni 1930 DISNEYS Studio einen Besuch abstattete, begann EISENSTEIN am 21. September 1940 parallel zum Dreh am *Iwan*-Projekt, mit der Arbeit an seinem Text über das Werk des Micky Maus-Schöpfers.²⁰²

5.3. Eisensteins Disney

Obwohl EISENSTEINS Aufzeichnungen zu DISNEY lediglich fragmentarischer Natur sind und demzufolge stellenweise von Diffusität zeugen, lassen sich laut David BORDWELL dennoch Kontinuitäten verzeichnen, die auf eine Kohärenz in dem Denken des Autors schließen lassen.²⁰³ Die Skizzierung ebendieser Grundannahmen soll Gegenstand nachfolgender Überlegungen sein.

5.3.1. Das Vergessen

Drei Episoden seiner Kindheitslektüre, unter ihnen Victor HUGOS *Der Glöckner von Notre-Dame*, treten EISENSTEIN bei der Schau von Walt DISNEYS *Snow White* nach eigenen Worten

¹⁹⁸Aleksandr Nevskiy, R.: Sergei M. Eisenstein; Dmitri Wassiljew, UdSSR 1938.

¹⁹⁹Ivan Groznyy, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1944.

²⁰⁰Ivan Groznyy. Skaz vtoroy: Boyarskiy zagovor, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1958.

²⁰¹Vgl. Bordwell (2010), 379.

²⁰²Vgl. Bulgakowa (2008), 137.

²⁰³Vgl. Bordwell (2010), 379.

unmittelbar in Erinnerung, wobei ein Moment, der des Vergessens, als einendes Prinzip hervortritt:

Und Disney schenkt – so wie sie alle – durch die Magie seiner Filme – und wohl so intensiv wie kein anderer – den Zuschauern eben dieses Vergessen. Eben jenen Augenblick der völligen Loslösung von allen Qualen, wie sie die gesellschaftlichen Bedingungen der sozialen Ordnung in einem großen kapitalistischen Staat hervorbringen.²⁰⁴

Das durch DISNEYS Werke initiierte Vergessen sei, so führt der Autor fort, jedoch von dem durch viele andere Filmschaffende angestrebte Vergessen der Lebensrealität zu unterscheiden, bei dem „goldene Lügenträume“ von „albernen Pseudoprobleme[n]“ über die „wahren und ernsten Probleme[n] des Verhältnisses zwischen Arbeit und Kapital“ hinwegzutäuschen versuchen.²⁰⁵ Jene zum Vergessen anleitenden Inszenierungen, in und außerhalb des Kinos, deklarierte EISENSTEIN als ein Übel, bei dem das Vergessen als ein einschläferndes sowie entwaffnendes Mittel gelte, um „das Denken von der Realität in Richtung Traumwelt“ umzulenken.²⁰⁶ DISNEYS Filme kamen einer „Atempause“ gleich, dienten der Entspannung, würden weder Happy Ends vortäuschen, die es in Wirklichkeit nicht gibt, noch den „Edelmut von Finanzmagnaten“ predigen, vielmehr stehe DISNEY nach EISENSTEINS Urteil „jenseits von gut und böse“.²⁰⁷

Anhand der bisherigen Ausführungen wird schnell ersichtlich, dass EISENSTEIN ein Argumentationsmuster wählte, welches mit einer zur damaligen Zeit verbreiteten marxistischen Weltanschauung vereinbar war. Nach dem heutigen Verständnis bildet der Marxismus einen Sammelbegriff für die Lehren von Karl MARX, Friedrich ENGELS und deren NachfolgerInnen. Gemein ist den verschiedenen marxistischen Strömungen die Kritik an der Bourgeoisie, dem Bürgertum, sowie das Festhalten an einer materialistischen Dialektik als philosophische Arbeitsmethode. Auch wenn David BORDWELL zufolge der Stellenwert des Marxismus innerhalb EISENSTEINS Theorien aus heutiger Perspektive gerne gegenüber einer breit aufgestellten Kunstphilosophie, die sich aus Überlegungen zu bildender Kunst, Literatur und Theater schöpft, diminuiert wird, zogen sich dahingehende Referenzen dennoch wie ein roter Faden durch die Auseinandersetzung mit DISNEYS Schaffen.²⁰⁸

²⁰⁴Eisenstein, Sergej (2011): *Disney*. Hg. und übers. von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. Berlin: PotemkinPress, 9.

²⁰⁵Vgl. Eisenstein (2011), 10f.

²⁰⁶Vgl. Eisenstein (2011), 11.

²⁰⁷Vgl. Eisenstein (2011), 11. Anm.: Obwohl Eisenstein den Ausdruck „jenseits von gut und böse“ mit einfachen Anführungszeichen markierte, lässt sich kein direkter Vermerk auf Friedrich Nietzsches gleichnamiges Werk aus dem Jahr 1886 finden. Da Eisenstein sich Zeit seines Lebens neben weiteren Wissenschaftsdisziplinen intensiv mit philosophischen Schriften auseinandergesetzt hatte und darüber hinaus im Rahmen der Arbeit zu Disney in einigen Textstellen explizit auf die Dialektik bei Descartes oder Hegel verwies, wäre eine entsprechende Anspielung zumindest denkbar.

²⁰⁸Vgl. Bordwell (2010), 384f.

5.3.2. Das dialektische Prinzip

Um EISENSTEINS Überlegungen in Bezug auf die Vereinigung von Gegensätzen im DISNEYSCHEN Film nachvollziehen zu können, muss zunächst ein Blick auf die Frage, was unter „Dialektik“ zu verstehen sei, geworfen werden. Die Dialektik nimmt innerhalb der Philosophiegeschichte ein breites Begriffsfeld mit langer Tradition und verschiedenen Deutungsmöglichkeiten ein. Demnach unterscheidet Michael QUANTE im *Metzler Lexikon Philosophie* zwischen fünf „Hauptformen“:

(1) das Verständnis der D. in der Antike – bei Platon und Aristoteles – als Kunst des Argumentierens und Beweisens; (2) die Auffassung der D. in den transzendentalphilosophisch-idealistischen Philosophien Kants und Fichtes; (3) die Stellung der D. als Grundstruktur und Methode im objektiven Idealismus Hegels; (4) die Transformation dieser D. zur Methode der Gesellschaftskritik und dem Entwicklungsprinzip der Geschichte (Marx) sowie der Natur (Engels); schließlich (5) die Rekonstruktions- oder Rechtfertigungsversuche der D. in der Gegenwart.²⁰⁹

Obwohl die einzelnen Traditionslinien mehr oder weniger aufeinander Bezug nehmen, ist für den hier gewählten Kontext insbesondere die Dialektik HEGELS sowie deren Abwandlung bei MARX und ENGELS von Interesse.

Eine allgemeine Erläuterung der HEGELSCHEN Dialektik findet sich im ersten Teil seiner *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse* unter dem Titel „Die Wissenschaft der Logik“. Das Logische, so führt HEGEL im §.13. aus, habe „der Form nach drey Seiten“, wobei diese nicht Teile der Logik sind, sondern vielmehr „Momente jedes logisch-Reellen [...] jedes Begriffes, oder jedes Wahren“.²¹⁰

Die „abstracte oder verständige“ Seite meint das „Denken als Verstand“, welches „bey der festen Bestimmtheit und der Unterschiedenheit derselben gegen andere“ stehenbleibt und demnach als „beschränktes Abstractes“ gilt.²¹¹ Der erste Moment ist demnach der des Verstehens, in dem etwas als Seiend festgesetzt wird. Der Verstand bildet also zunächst eine These²¹².

Die „dialektische oder negativvernünftige“ Seite „ist das eigene Sich-Aufheben solcher [endlichen, G.R.] Bestimmungen und ihr Uebergehen in ihre entgegengesetzte“.²¹³ Im zweiten Moment wird die zuvor getroffene Annahme als einseitig erkannt und verneint, was zu einem Widerspruch führt, dem die Aufhebung in das Gegenteilige folgt. Das Aufheben kann dabei sowohl

²⁰⁹Quante, Michael (2008): „Dialektik“, in: Prechtl, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 109.

²¹⁰Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2000): *Gesammelte Werke. Band 13. Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse*. Hgg. von Wolfgang Bonsiepen und Klaus Grotzsch. Unter Mitarbeit von Hans-Christian Lucas und Udo Rameil. Hamburg: Felix Meiner Verlag [1817], 24. [Skaliert im Original].

²¹¹Vgl. Hegel (2000), 24. [Skaliert im Original].

²¹²Anm.: Hegel verwendet die Begriffe „These – Antithese – Synthese“ in seinen eigenen Schriften nicht und obwohl er in seinem Denken von Johann Gottlob Fichte beeinflusst wurde, benutzte er dessen Triade lediglich bei Vorträgen, um Kants Philosophie zu erläutern. Vgl. Maybee, Julie E. (2016): „Hegel’s Dialectics“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. [Stand: 18.12.2019].

²¹³Vgl. Hegel (2000), 24. [Skaliert im Original].

wörtlich als „auflösen“ gelten, aber auch im Sinne von „bewahren“ verstanden werden. Im dialektischen Moment stehen sich also These und Antithese gegenüber.

Die „speculative oder positivvernünftige“ Seite „faßt die Einheit der Bestimmungen in ihrer Entgegensetzung auf, das Positive, das in ihrer Auflösung und ihrem Uebergehen enthalten ist“.²¹⁴ Das spekulative Moment fasst die Einheit der vormaligen Gegensätze, der These und der Antithese, auf und führt diese durch den Aufhebungs- oder Übergangsprozess zu einem neuen, positiven Resultat. Das Aufheben bekommt in diesem Zusammenhang eine dritte Bedeutung, nämlich die des Hinaufhebens auf eine neue Stufe.

Die Synthese, aus welcher eine neue Qualität hervorgeht, wird auf der nächsthöheren Denkstufe wiederum zum Teil eines neuen Widerspruchs werden, wonach sich der Prozess fortsetzt. An dieser Stelle, so folgert Julie MAYBEE, bricht HEGEL mit dem traditionellen „*reductio ad absurdum* argument“, nach welchem sich widersprechende Prämissen lediglich verworfen werden können und nichts zurückbleibt.²¹⁵

Mit Hilfe der aus der Antike übernommenen Dialektik hegte HEGEL den Anspruch, ein das gesamte Wissen seiner Zeit umfassendes System, eben eine *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften*, auszuarbeiten, in welchem einzelwissenschaftliche Erkenntnisse der Natur-, Geistes-, Geschichtswissenschaft und der Logik zusammengetragen und unter philosophischer Betrachtung zu einer systematischen Einheit verschmolzen werden sollten. Obwohl Philosophie ohne Berücksichtigung der Einzelwissenschaften für HEGEL nicht praktikierbar wäre, vertrat er dennoch die Auffassung, dass jene wissenschaftlichen Kenntnisse immer auch in ein philosophisches Ganzes eingeordnet werden müssten. Philosophie bedeutete für HEGEL Arbeit am Begriff selbst, oder mit seinen Worten „Arbeit des Begriffs“.²¹⁶ Begriffe stellen in diesem Zusammenhang jedoch keine statischen Konstrukte dar, sondern bilden vielmehr ein Erkenntnismedium, in dem sich die Wirklichkeit widerspiegelt. Lässt man diese Begriffe nun arbeiten, begibt man sich in einen dynamischen, oder eben dialektischen, Denk- und Erkenntnisprozess, der zu nichts Geringerem als der höchsten Wahrheit, dem Absoluten führt. Da das Absolute immer erst am Ende einer Entwicklung erfasst werden kann, stellte HEGEL im Rahmen des „Erste[n] Theil. Die Lehre vom Seyn.“ seiner „Wissenschaft der Logik“ die Frage, was es überhaupt bedeutet anzufangen.²¹⁷ Der Anfang, so HEGEL, beinhaltet sowohl ein „Nichts“, als auch ein „Seyn“, er ist weder ein reines Nichts, denn von ihm soll etwas ausgehen, noch bildet der Anfang ein ganzes Sein,

²¹⁴Vgl. Hegel (2000), 24f.

²¹⁵Vgl. Maybee, Julie E. (2016): „Hegel’s Dialectics“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. [Stand: 18.12.2019].

²¹⁶Vgl. Zimmer, Jörg (2014): *Arbeit am Begriff. Grundprobleme der ästhetischen Terminologie*. Bielefeld: Aisthesis Verlag, 9.

²¹⁷Vgl. Liessmann, Konrad Paul (2003): *Die großen Philosophen und ihre Probleme. Vorlesungen zur Einführung in die Philosophie*. 4., unveränderte Aufl. Wien: facultas wuv [1998] (= UTB 2247), 89.

denn es hat sich zu diesem Zeitpunkt ja noch nichts vollzogen.²¹⁸ Das Nichts und das Sein bilden nach HEGELS zuvor skizzierter dialektischer Denkstruktur das „Werden“, welches den vormaligen Gegensatz auflöst und das Ineinanderübergehen von beiden Entitäten ausdrückt.²¹⁹ Das Werden und die damit implizierte Bewegung stellen ein zentrales Moment innerhalb der HEGELSCHEN Philosophie dar, nach welchem alles immer schon in Bewegung, im Werden sei. Nicht nur bei HEGEL unterliegen Sein, Erkennen und Geschichte den Bewegungsgesetzen, sondern auch EISENSTEIN sieht rund 100 Jahre später in der Bewegung das „A und O des ‚Systems‘ Disney“.²²⁰ Insbesondere das, was EISENSTEIN als „plasmatische Eigenschaft“ deklarierte ist dabei von größter Bedeutung:

Unwillkürlich kommt einem der Gedanke, dass all diesen Beispielen eine gemeinsame Ursache der Attraktivität zugrunde liegt: Der Verzicht auf die Bindung an eine ein für allemal festgelegte Form, die Freiheit von Erstarrung, die Fähigkeit, dynamisch jedwede Form anzunehmen.

Eine Fähigkeit, die ich als plasmatische Eigenschaft bezeichnen würde, denn hier bewegt sich ein gezeichnetes Wesen, das eine bestimmte Form und ein bestimmtes Antlitz erlangt hat, wie Protoplasma, das noch keine stabile Form besitzt und jede, ja alle Formen der animalischen Existenz auf der Stufenleiter der Entwicklung annehmen kann.²²¹

Die menschliche Faszination dieser fluiden Omnipotenz sieht EISENSTEIN seit jeher in verschiedensten Kunstformen realisiert. Die auf ihrem Weg in das Wunderland mit der Einnahme verschiedener Mixturen mehrere Transformationsprozesse durchlaufende Protagonistin in Lewis CARROLLS *Alices Abenteuer im Wunderland*, oder die auf mehreren japanischen Kunstdrucken des 18. Jahrhunderts abgebildeten meterlang durch Gitterstäbe anwachsende Gliedmaßen der in den Teehäusern von Yoshiwara eingeschlossenen Geishas, stellen unter anderem Zeugnisse des Wunsches nach einer freien Form dar. Nicht nur in der Kunst, sondern auch im realen Leben zeigte sich der Mensch beispielsweise angesichts der artistischen Präsentation von Kuriositäten wie etwa der Verrenkungsfähigkeit von dem im Zirkus auftretenden sogenannten Schlangemenschen hellauf begeistert.²²²

Im UNTERWASSERZIRKUS [MERBABIES, 1938] verwandelt sich der gestreifte Fisch im Käfig in einen Tiger und brüllt mit der Stimme eines Löwen oder Panthers auf. Tintenfische werden zu Elefanten. Ein kleiner Fisch – zum Esel. Die Flucht vor sich selbst. Von den ein und alle male festgeschriebenen Normen der Form und des Verhaltens. Hier ist das ganz deutlich. Ein Spiel mit offenen Karten. Und freilich komisch gesehen. Im Ernst, im Leben – besonders im amerikanischen – gibt es so etwas nicht und kann es auch nicht geben.²²³

²¹⁸Vgl. Hegel (2000), 36–40. [Skaliert im Original]. sowie Liessmann (2003), 89f.

²¹⁹Vgl. Hegel (2000), 40. [Skaliert im Original]. sowie Liessmann (2003), 90.

²²⁰Vgl. Eisenstein (2011), 79.

²²¹Vgl. Eisenstein (2011), 15.

²²²Vgl. Eisenstein (2017), 27–31.

²²³Eisenstein (2011), 12.

In Produktionen, wie der aus der Serie *Silly Symphonies* stammenden durch EISENSTEIN geschilderten Episode „Merbabies“²²⁴, findet sich nun nicht nur der im vorigen Kapitel dargestellte Spannungsmoment, sondern darüber hinaus vollzieht sich mit dem Wechsel von der Form in das Sujet das altbekannte Spiel etwas anderes, oder vielmehr etwas Unmögliches sein zu wollen auf seine ganz eigentümliche Art und Weise.

Ebendiese protoplasmatischen Eigenschaften, so führt EISENSTEIN weiter aus, gründen auf den uns altbekannten Elementen Feuer, Erde, Wasser und Luft. Insbesondere der Blick in das, die Freiheit der Bewegung und der Verwandlung in sich tragende, Feuer sei es gewesen, der so manchen „Propheten und Begründer“ – man denke nur an Moses brennenden Dornbusch – frühe Ausformungen späterer religiöser oder philosophischer Lehren offenbarte.²²⁵

Auch HEGEL beschäftigte sich im Rahmen des zweiten Teils, „Die Philosophie der Natur“, seiner *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse* unter anderem mit der Urkraft Feuer. Das Feuer, ein „Element[e] des Gegensatzes“, ist „materialisierte [sic!] Zeit, das schlechthin Unruhige und Verzehrende, [...] – ein Verzehren, das eben so sich selbst verzehrt.“²²⁶ In Bezugnahme auf HERAKLIT, der die Zeit als „das erste körperliche Wesen“ darstellte, sprach HEGEL darüber hinaus in seinen *Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie I* von der Zeit als „Abstrakte[n] Prozeß“, als „die erste Form des Werdens“, „das reine Werden“, „das reine Verändern“.²²⁷ Reale Form bekommt dieser Prozess im Feuer, welches „die physikalische Zeit“ darstellt, „diese absolute Unruhe, absolutes Auflösen von Bestehen, – das Vergehen von Anderen, aber auch seiner selbst“.²²⁸ EISENSTEIN griff die Überlegungen HERAKLITS und HEGELS explizit auf und sah in seiner Ableitung im Feuer „das Bild des Werdens, das sich in einem Prozess entfaltet“.²²⁹

Denn mit seinem gesamten System von Kunstmitteln, Themen und Sujets demonstriert er [Disney, G.R.] uns die Gesetzmäßigkeiten eines folkloristischen, mythologischen, prälogischen – wie auch immer bezeichneten – Denkens, das die Logik stets verneint und die formale Logik, die logische ‚Hülle‘, abwirft.²³⁰

Der Anblick des Feuers, oder eben die von Statten gehenden plasmatischen Verwandlungen in den Filmen DISNEYS gehen, so EISENSTEIN, einerseits zwar mit einer Hemmung des Bewusstseins, andererseits aber mit einer Dominanz des sinnlichen Denkens einher. EISENSTEIN imagi-

²²⁴*Merbabies*, R.: Walt Disney; Hugh Harman; Rudolf Ising, USA 1938.

²²⁵Vgl. Eisenstein (2011), 19.

²²⁶Vgl. Hegel (2000), 139. [Skaliert im Original].

²²⁷Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1996): *Werke. Band 18. Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie I*. Hg. Moldenhauer Eva. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1770–1831] (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 618), 329.

²²⁸Vgl. Hegel (1996), 330.

²²⁹Vgl. Eisenstein (2011), 66. [Kursiv im Original].

²³⁰Eisenstein (2011), 17.

nierte an dieser Stelle einen Geist, ein Bewusstsein, in dem das Prälogische, das Sinnliche und das Logische nebeneinander existieren.

Naum KLEIMAN, seines Zeichens Kurator des *S.M. Eisenstein Scientific-Memorial Cabinet*, bemerkte in der Einleitung des von Jay LEYDA herausgegebenen *On Disney* mit einem Zitat EISENSTEINS folgendes:

„The dialectic of a work of art is constructed upon a most interesting ‘dyad’. The effect of a work of art is built upon the fact that two processes are taking place within it simultaneously. There is a determined progressive ascent towards ideas at the highest peaks of consciousness and at the same time there is a penetration through the structure of form into the deepest layer of emotional thinking. The polarity between these two creates the remarkable tension of the unity of form and content that distinguishes genuine works. All genuine works possess it.“²³¹

Höchste Aufmerksamkeit auf der einen Seite und emotionales, sinnliches Denken auf der Anderen. Gerade in der Simultanität dieser gegensätzlichen Pole sieht EISENSTEIN die Wirkungsmacht eines jeden Kunstwerkes begründet.

Auch bei HEGEL bildete der „Geist“, welcher über drei Manifestationsformen verfügt, einen essenziellen Begriff innerhalb seiner Philosophie.

Zum einen ist der „subjective Geist“ gemeint, das individuelle Bewusstsein des einzelnen Menschen, welches sich im Laufe des Lebens entwickelt und zu einem Stadium der Selbstreflexion und des Selbstbewusstseins gelangt, bevor es ein Ende findet.²³² Eine zweite Bestimmung ist der „objective Geist“, der den Rechtsstaat, oder die Menschheit bestimmt und alle Errungenschaften wie etwa die Religion, Kunst oder Wissenschaft hervorgebracht hat.²³³ Drittens nennt HEGEL den „absolute[n] Geist“, welcher das allumfassende Prinzip aller Entwicklungen darstellt.²³⁴ Aus theologischer Perspektive könnte man an dieser Stelle von Gott sprechen.

Demnach findet HEGELS Denken immer auf drei Ebenen statt: der subjektiven, oder individuellen Ebene, der objektiven, oder allgemeinen Ebene und der Ebene des Absoluten.

In der *Phänomenologie des Geistes*, welche HEGEL nach jahrelangem Schattendasein 1807 schließlich zu Bekanntheit verhalf, skizzierte der in Stuttgart geborene Philosoph unter anderem die Genese des zirkulären Denkens vom Sinnlichen hin zum Absoluten, welche sich – wie könnte es anders sein – in drei Schritten entfaltet. Die unmittelbarste Form des Geistes sei die ‚*sinnliche Gewißheit*‘, das durch unsere Sinne vermittelte „Hier und Jetzt“.²³⁵ An dieser Stelle,

²³¹Kleiman, Naum (1986): „Introduction“, in: Eisenstein, Sergei (2017): *On Disney*. edited by Jay Leyda. translated by Alan Upchurch. introduced by Naum Kleiman. London, New York, Calcutta: Seagull Books [1986], x. Anm.: Das von Kleiman gewählte Zitat äußerte Eisenstein im Rahmen der am 8. Jänner 1935 stattgefundenen *All Union Creative Conference of Soviet Filmworkers*.

²³²Vgl. Hegel (2000), 183.

²³³Vgl. Hegel (2000), 224.

²³⁴Vgl. Hegel (2000), 180. [Skaliert im Original].

²³⁵Vgl. Liessmann (2003), 93.

dem Moment des Ausgeliefertseins der Unmittelbarkeit und der Natur, können weder Geist, Mensch, noch Menschheitsgeschichte verweilen. Sobald nun eine Reflexion über das Hier- und Jetztsein angerollt wird, vollzieht sich ein unweigerlicher Verweis auf die Begriffe von Raum und Zeit. Durch diese in Gang gesetzte Auseinandersetzung gewinnen wir nun zunehmend ein Bild unserer Welt. Der zweite Reflexionsschritt besteht in der Frage nach dem eigenen Bewusstsein, dem des „heranwachsende[n] Individuums sowie der „Menschheit“, wobei HEGEL neben der eigentlichen Form des Bewusstseins auch das „*Selbstbewußtsein*“ unterscheidet, welches sich erst im Anschluss und der Ablöse von dem vorhergehenden Entwicklungsschritt, der „Phase des Bewußtseins“, herauszubilden beginnt.²³⁶ Im dritten Schritt erkennt sich das zuvor herausgebildete Selbstbewusstsein als vernünftiges Wesen, das an gewisse Regeln der Vernunft gebunden ist, nach welchen sich auch die Welt organisieren sollte. Der dritte und letzte Schritt, bei dem sich die Vernunft selbst auf den Begriff bringt, ist das Stadium der ‚*Vernunft*‘ und des ‚*Geistes*‘, in welchem nun der Geist zum Ausdruck gebracht wurde.²³⁷

Wenn es nun darum geht, das Absolute zu erkennen, so stellte sich die Frage, wie diese Wahrheitsfindung von statten gehen sollte? Obwohl HEGEL eindeutig Philosophie und Wissenschaft als das angemessene Medium zur Darstellung des Absoluten auserkoren hatte, sind es Kunst und Religion, die zumindest eine Vorstellung, eine Vorstufe, des Absoluten darstellten.

Für EISENSTEIN realisierte sich „Die wichtigste aller Künste“ wenig verwunderlich in der an Massenwirksamkeit und Internationalität unübertrefflichen Filmkunst.²³⁸ Einmal mehr sah er gerade in DISNEYS Werk „alle unfehlbar wirkenden Merkmale eines Kunstwerks“ in „maximaler Anzahl und Reinheit“ vereint.²³⁹ Neben der Synthese von Logik und Prä-Logik, Form und Inhalt, ist die Synchronisation von Bild und Musik entscheidend. „Disneys Element“, die Musik, soll demnach ein synthetisches Spektakel, ein Gesamtkunstwerk im Sinne Richard WAGNERS, eine Verschmelzung mit Bild, Sprache, Erzählung und vielem mehr eingehen. Die Konzeption einer vollständigen Taktung des Films formulierte EISENSTEIN mit seiner „vertikalen Montage“, bei welcher Parallelen zwischen musikalischer und visueller Bewegungen sowie Konterpunkte von Bild und Farbe, Ton und Musik eingesetzt wurden, um eine „Synchronisation der Sinne“ hervorzurufen.²⁴⁰

²³⁶Vgl. Liessmann (2003), 94. [Kursiv im Original].

²³⁷Vgl. Liessmann (2003), 95. [Kursiv im Original]. Anm.: Liessmann fasst Hegels „Dreischritt der Entwicklung“ in der Abfolge von „Bewußtsein, Selbstbewußtsein, Vernunft/Geist“ zusammen.

²³⁸Vgl. Eisenstein, Serge (1962): „Die wichtigste aller Künste“, in: Ders.: *Gesammelte Aufsätze I*. Zürich: Verlag der Arche (= Sammlung Cinema Band 2), 7. Anm.: Im Verlauf der Artikels proklamierte Eisenstein insbesondere den sowjetischen Film als einzigen Film, der die Möglichkeiten der Filmkunst „auf Herz und Verstand von Millionen einzuwirken“ auch nutzte.

²³⁹Vgl. Eisenstein (2011), 48.

²⁴⁰Vgl. Bordwell (2010), 384.

DISNEYS Filme stellten für EISENSTEIN nicht nur eine „formale Ekstase“ dar, vielmehr gehe der Übergang aus einem Zustand in seinen Gegensätzlichen für das Publikum mit einem ekstatischen Moment einher. „Ekstase“ definierte der sowjetische Filmregisseur als ein „Gefühl und Erleben der ursprünglichen ‚Omnipotenz‘, des Elements des ‚Entstehens‘, des ‚Plasmacharakters‘ des Seins, aus dem *alles* hervorgehen kann.“²⁴¹ Wie bereits erwähnt, vermochte bereits das Feuer als Gegenstand ästhetischer Betrachtung Ekstase hervorzurufen.

Ein Interesse an der Verfasstheit der Kunst zeigte auch HEGEL, dessen Werkästhetik in Reaktion zu Immanuel KANTS auf Schönheitserfahrungen und Geschmacksurteilen eingeschränkte Rezeptionsästhetik gesehen werden kann, die sich weniger für das subjektive Empfinden, sondern vielmehr für das Kunstwerk selbst interessierte. In seinen seit 1818 in Heidelberg und zwischen 1828 und 1829 in Berlin gehaltenen Vorlesungen zur Ästhetik, dessen Inhalte uns heute lediglich über Mitschriften seiner StudentInnenschaft – insbesondere Heinrich Gustav HOTHOS – überliefert sind, nahm HEGEL die Unterscheidung von dem Naturschönen und dem Kunstschönen vor.²⁴²

Durch diesen Ausdruck [Philosophie der schönen Kunst, G.R.] nun schließen wir sogleich das *Naturschöne* aus. Solche Begrenzungen unseres Gegenstandes kann einerseits als willkürliche Bestimmung erscheinen, wie denn jede Wissenschaft sich ihren Umfang beliebig abzumarken die Befugnis habe. In diesem Sinne aber dürfen wir die Beschränkung der Ästhetik auf das Schöne der Kunst nicht nehmen. Im gewöhnlichen Leben zwar ist man gewohnt, von *schöner* Farbe, einem *schönem* Himmel, *schönem* Strome, ohnehin von *schönen* Blumen, *schönen* Tieren und noch mehr von *schönen* Menschen zu sprechen, doch läßt sich, obschon wir uns hier nicht in den Streit einlassen wollen, inwiefern solchen Gegenständen mit Recht die Qualität Schönheit beigelegt und so überhaupt das Naturschöne neben das Kunstschöne gestellt werden dürfe, hiegegen zunächst schon behaupten, daß das *Kunstschöne* höher stehe als die Natur. Denn die Kunstschönheit ist die *aus dem Geiste geborene und wiedergeborene* Schönheit, und um soviel der Geist und seine Produktionen höher steht als die Natur und ihre Erscheinungen, um soviel auch ist das Kunstschöne höher als die Schönheit der Natur.²⁴³

Das Naturschöne, als zu unbestimmt erachtet, wird von HEGEL sogleich aus der näheren Untersuchung ausgeschlossen. Das als „höher“ erachtete Kunstschöne ist für HEGEL jedoch „*aus dem Geiste*“ hervorgebracht und demnach über die Natur und ihre Erscheinungen zu stellen. Wie bereits deutlich geworden sein sollte, ist es nämlich nicht die Natur, sondern der Geist, welcher Anspruch auf das Absolute erheben kann. Die aus der Herausbildung aus dem Geist resultierende Verbindung des Kunstschönen mit dem „*Wahrhaftige[n]*, alles in sich Befassende“ läßt darauf schließen, dass dieses nicht nur „dieses Höheren teilhaftig“ ist, sondern dadurch ebenso „dasselbe erzeugt“.²⁴⁴ Die Kunst ist dieser Konzeption zufolge aufgrund ihrer Teilhaftigkeit an dem Geist auch zur Wahrheit verpflichtet. Im Laufe der Moderne, so LIESSMANN, wird dieser

²⁴¹Vgl. Eisenstein (2011), 61. [Kursiv im Original].

²⁴²Vgl. Liessmann, Konrad Paul (1999): *Philosophie der modernen Kunst. Eine Einführung*. Wien: facultas.wuv (= UTB 2088), 33.

²⁴³Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1965): *Ästhetik. Band I*. Hg. Friedrich Bassenge. 2., durchges. Aufl. Berlin und Weimar: Aufbau-Verlag (Nach der 2. Ausg. Heinrich Gustav Hothos [1842]), 13f. [Kursiv im Original].

²⁴⁴Vgl. Hegel (1965), 14. [Kursiv im Original].

Anspruch der Kunst auf Wahrheit sowohl seitens ihrer KünstlerInnen, als auch durch die Theorie immer wieder neu zu verhandeln sein.²⁴⁵ Tatsächlich hat sie die Frage, ob ein Kunstwerk der Darstellung des Reellen verpflichtet sei, oder ob es um seiner selbst willen Berechtigung erfährt, bis zum heutigen Tage noch nicht erschöpft und wird höchstwahrscheinlich von jeder Generation unter den jeweiligen Gegebenheiten diskutiert werden müssen.

Trotz aller Wertschätzung der Kunst gegenüber, ist sie für HEGEL „dennoch weder dem Inhalte noch der Form nach die höchste und absolute Weise [...], dem Geiste seine wahrhaften Interessen zum Bewußtsein zu bringen.“²⁴⁶ Seine echte Bewährung erhält der Geist erst in der Philosophie und der Wissenschaft, in denen das Absolute ein angemesseneres sowie zeitgemäßeres Medium antrifft, was dazu führt, dass die Kunst von dem Gedanken und der Reflexion überflügelt wird. Das Ende der Kunst resultiert jedoch nicht in ihrem Verschwinden, sondern bedeutet vielmehr, dass sie ihre höchste Bestimmung, nämlich die Darstellung des Absoluten zu sein, an Philosophie und Wissenschaft abtreten musste. Von diesem Moment an, so LIESSMANN, hat die Kunst jedoch noch folgendes anzubieten: Zum einen kann sie, auf das Ästhetische reduziert, mit ihren Formen der Ornamentik der Verschönerung des Lebens dienen, wobei an dieser Stelle keine tiefere metaphysische Bedeutung mehr miteinhergeht. Zum anderen kann ganz im Zeichen des Zeitalters der Wissenschaft Kunst zum Gegenstand der wissenschaftlichen Forschung, etwa der Kunstwissenschaft, werden.²⁴⁷

Im Ornamentalen findet EISENSTEIN nicht nur eine Logik vor, der die Filmmontage folgt, sondern darüber hinaus benötigte er die Entwicklungsgeschichte des Ornaments für seine Begründung der Evolution der Form. Ausgehend von der Entfaltung des Tierornaments, welches sich in jeder historischen Phase sowohl durch Regress als auch durch Neubildungen auszeichnete, folgte EISENSTEIN für den Film das Aufweisen einer Wiederholungstendenz eines jeden prähistorischen Stadiums der Kunst. Nicht nur DISNEYS Filme strotzen demnach von frühen Kulturformen, vielmehr beobachtete EISENSTEIN in ihnen einen „*fore-cultural urge*“, der jeder Epoche zugrunde liege.²⁴⁸

Sowohl HEGEL, welcher seine Schriften noch in Memoriam an die 1789 – 1799 stattfindende Französische Revolution unter dem Duktus von Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit verfasste, als auch EISENSTEIN, dessen Filme und Schriftstücke von marxistischen Idealen zeugten, waren in ihrem Werk durch die jeweiligen geschichtspolitischen Kontexte beeinflusst.

²⁴⁵Vgl. Liessmann (1999), 41.

²⁴⁶Vgl. Hegel (1965), 21.

²⁴⁷Vgl. Liessmann, Konrad Paul (2000): „„Arbeit am Begriff“ - Georg Wilhelm Friedrich Hegel“, in: Ders.: Denken und Leben II. ORF [CD], Track 10 5'12''.

²⁴⁸Vgl. Eisenstein (2011), 98.

Nicht nur die Kunst, sondern auch die Geschichte erfährt bei HEGEL ihr Ende. Denn wenn das Bewusstsein mit der modernen Philosophie und Wissenschaft zum Bewusstsein seiner selbst gelangt, so steht auch dieses seinem Ende entgegen. HEGEL sah die Geschichte als ‚*Fortschritt im Bewußtsein der Freiheit*‘.²⁴⁹ Eine dahingehende Entwicklung hat sich nicht nur realgeschichtlich, ausgehend von einem Alleinherrscher zu einer die Freiheit eines Jeden garantierenden bürgerlichen Gesellschaft, vollzogen, sondern ebendieser Zustand, in welchem tatsächlich die Freiheit eines jeden Menschen gewährleistet sei, galt als das letzte Ziel. Wenn HEGEL das Ende der Geschichte postulierte, so meinte er auch in diesem Fall nicht das Aus der Menschheitsgeschichte. Vielmehr sah HEGEL in dem zur damaligen Zeit herrschenden auf den Menschenrechten basierenden bürgerlichen Rechtsstaat einen Punkt erreicht, von welchem ausgehend es nur noch um die realpolitische und -historische Ausformung gehen konnte.

Nach seinem Tod in Folge einer Choleraepidemie im Jahr 1831 in Berlin bildeten sich innerhalb der Denkschule HEGELS mit den Alt- beziehungsweise Rechtshegelianern auf der einen Seite und den Links- oder Junghegelianern auf der Anderen zwei Strömungen aus. Während die Rechtshegelianer die Lehre HEGELS als vollendet ansahen und lediglich noch an ihrer Ausarbeitung sowie Publikation feilten, sahen die Linkshegelianer das HEGELSche Werk als noch unvollendet und der politischen Umformung bedürftig an. Als ihr wohl prominentester Vertreter kann Karl MARX gelten. So versuchte etwa der Marxismus HEGELS Freiheitskonzeption des Bürgertums durch eine sozialistische Idee von Freiheit zu überbieten.

Während HEGEL seiner Zeit den Horizont als erreicht erachtet hatte, drängten bei EISENSTEIN alle Zeichen auf eine, seines Erachtens als notwendig empfundene, gesellschaftspolitische Umwälzung hin:

Mit welch jubelnder Begeisterung schließen sich diesem Chor [Bezug auf den Hymnus „Who’s Afraid of the Big Bad Wolf?“ der *Three Little Pigs*, G.R.] Millionen Herzen an, die jederzeit den bösen Wolf fürchten. Der ‚böse Wolf‘ lauert in Amerika hinter jeder Ecke, hinter jedem Ladentisch, sitzt jedermann auf den Fersen. Da pustet er einem durch die Krise ruinierten Farmer Haus und Habe weg. Hier pustet er den langjährigen Arbeiter von Ford aus dessen gemütlichem Eigenheim, für das die letzte Rate nicht abbezahlt ist. Angst macht er, der böse Wolf der Arbeitslosigkeit: Millionen und aber Millionen schluckt sein unersättlicher Schlund.

Doch von der Leinwand her ertönt übermütig: ‚Wir haben keine Angst vorm bösen Wolf!‘ Dieser optimistische Auswurf konnte nur gezeichnet werden. Denn es gibt keinen Winkel der realistisch gefilmten kapitalistischen Wirklichkeit, der – ohne zu lügen – optimistische Ermunterung ausstrahlen könnte. Doch zum Glück gibt es Linien und Farben. Musik und Animation. Disneys Talent und den ‚großen Tröster‘ – Film.²⁵⁰

Anhand der Textstelle kann eine genaue Stereotypisierung des Kapitalismus in der Rolle des ‚bösen Wolf[s]‘ auf der einen Seite und dem Kommunismus auf der anderen Seite nachempfunden

²⁴⁹Vgl. Liessmann (2003), 96. [Kursiv im Original].

²⁵⁰Eisenstein (2011), 40.

den werden. Zwischen den Fronten – DISNEYS Film – als der „große[n] Tröster“, als farbenprächige „Rebellion“ gegen den sonst so grauen Alltag.²⁵¹

Insbesondere in der Renaissance des Tierepos, in den Fabeln des französischen Schriftstellers Jean de LA FONTAINE (1621–1695) sah EISENSTEIN einen prosaischen Beitrag zu dem Protest des im Zeichen der Aufklärung stehenden achtzehnten Jahrhundert gegen die im siebzehnten Jahrhundert zum Ausdruck kommende „mathematische Abstraktion“ und systematisierte „Metaphysik in der Philosophie“.²⁵² Die Anthropomorphisierung des Tieres, oder die Flucht in die Tiergestalt findet sich demnach auch in dem DISNEYSCHEN Gesamtwerk, in welchem Tiere für Menschen stehen und ebendiese Verschiebungstendenz ebenfalls als ein Aufbegehren gegen die „metaphysische Unbeweglichkeit des ein für allemal Gegebenen“ verstanden werden kann.²⁵³ EISENSTEIN zufolge sei es daher wenig verwunderlich, dass die dualistische Metaphysik und die seelenlose Geometrie als Gegenbewegung eine Wiederbelebung des Animismus hervorrief.

5.3.3. Animismus und Totemismus

Konsultiert man das *Historische[s] Wörterbuch der Philosophie* so stellt der Animismus einen „religionsethnologische[n] Begriff“ dar, der entweder den manchen Naturvölkern inhärenten Glauben einer in allen Erscheinungsformen beseelten Natur bezeichnet, oder eine auf diese Überzeugung einer beseelten Natur aufbauende Theorie meint, die in dem naturvölkischen Glauben „die älteste oder zumindest eine der ältesten Manifestationen des religiösen Bewußtseins“ verwirklicht sieht.²⁵⁴

Franz-Peter BURKHARD führt die Definition des Animismus im *Metzler Lexikon Philosophie* wie folgt weiter aus:

Animismus, von E.B. Taylor aufgestellte evolutionistisch geprägte Theorie, derzufolge der Ursprung der Religion im Glauben an die Beseeltheit aller Dinge (Menschen, Tiere, Naturerscheinungen) liegt. Diese Vorstellung sei entstanden aus Traumerfahrungen, in denen der Mensch sich selbst unkörperlich erlebt, in dem er sich z.B. an einem weit entfernten Ort sieht, oder in denen bereits Verstorbene auftreten können. In Verbindung mit der Erfahrung des Unterschiedes zwischen dem belebten und dem toten Körper bildet sich so der Glaube an eine eigenständige, unkörperliche Seele heraus, die analog auf andere Lebewesen und Naturerscheinungen generell übertragen wird. Entwicklungsstufen führen von der Naturgeister- und Ahnenverehrung über den Polytheismus hin zum Monotheismus. Animistische Vorstellungen sieht Taylor auch in verschiedenen philosophischen Theorien (z.B. Leib-Seele-Problem) wirksam.²⁵⁵

²⁵¹Vgl. Eisenstein (2011), 39f.

²⁵²Vgl. Eisenstein (2011), 29.

²⁵³Vgl. Eisenstein (2011), 29.

²⁵⁴Vgl. Müller, Klaus E. (1971): „Animismus“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.156.J. [letzter Zugriff: 22.12.2019].

²⁵⁵Burkhard, Franz-Peter (2008): „Animismus“, in: Precht, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 28.

Die in der Begriffsexplikation des Animismus enthaltene „Beseeltheit aller Dinge“, die im Gegensatz zum Dualismus steht, sowie die an keine feste Form gebundene „[U]nkörperlich[keit]“ bilden genau jene Momente, die seitens EISENSTEIN in den Zeichentrickfilmen DISNEYS zur Erscheinung treten. Neben dem Animismus nahm EISENSTEIN zudem auf den Totemismus Bezug, welcher die „Einheit von Mensch und Tier“ in verschiedensten Ausformungen vorsieht. Einer Anekdote EISENSTEINS zufolge sehen sich beispielsweise die Mitglieder des Bororo-Stammes zugleich sowohl als Mensch, als auch als roten Papagei, der dem Volksglauben zufolge das Totemtier des Indianerstammes bildet.²⁵⁶

Den Zeichentrickfilm definierte EISENSTEIN in Bezugnahme auf seine etymologische Wurzel, nach welcher der englische Ausdruck „animated cartoon“ eine Vereinigung der Begriffe „Beseelung“ (anima – Seele) und „Bewegung“ (animation – Belebung, Munterkeit)“ darstellt (siehe Kapitel 3.1.).²⁵⁷

Disney ist auch hier [ein Beispiel] par excellence...Er animiert, beseelt, vergeistigt, jedoch stattet er nicht die Natur, sondern einen fragmentarischen Umriss mit Affekten aus. Das ist Animismus auf der höchste [sic!] Stufe, animated cartoon, the highest form of animism.²⁵⁸

Die durch Bewegung tatsächlich belebte, beseelte Zeichnung stellt für EISENSTEIN die unmittelbare Realisierung der Methode des Animismus dar. Nicht nur die Zeichnung, ein lebloser Gegenstand, wird belebt, sondern auch dem untrennbar damit verbundenen Sujet, also dem Gegenstand der Abbildung, wird Leben eingehaucht. Zuvor totgeglaubte Objekte, Tiere und Pflanzen erfahren nicht nur eine Beseelung, sondern werden darüber hinaus auch noch anthropomorphisiert. Die Vermenschlichung von Gegenständen und Tieren ist uns in mannigfaltiger Weise geläufig, so dass der Mensch allein in seinem Alltag häufig auf das (unbewusste) Phänomen der Anthropomorphisierung stößt. So kann es nur zu leicht passieren, dass das Stolpern über einen Stuhl mit dem Tadel desselbigen – als wäre die hölzerne Sitzgelegenheit ein Lebewesen – Hand in Hand geht.

Aus genau demselben Prinzip folgt: Was sich bewegt, ist *also* beseelt, das heißt angetrieben von einem inneren, selbständigen Willensimpuls.

Bis zu welchem Grad wir demselben Phänomen – nicht rational-logisch, sondern mit unserem sinnlichen Empfinden – unterliegen, kann man an der Wahrnehmung der ‚lebendigen‘ Zeichnungen Disneys ablesen.

Wir wissen doch, dass es Zeichnungen sind und keine lebendigen Wesen.

Wir wissen doch, dass es die Projektion von Zeichnungen auf die Leinwand ist.

²⁵⁶Vgl. Eisenstein (2011), 49.Anm.: Nach Eisenstein durchläuft der Totemismus 3 Stufen: (1) Das allererste Stadium bildet die in der Evolution begründete Einheit von Mensch und Tier. Eisenstein stellt an dieser Stelle eine Verbindung zu der indischen Seelenwanderungslehre her, in welcher er eine „Vorahnung“ der Evolutionstheorie Darwins sah. (2) Die Einheit von Mensch und Tier im Totemismus bildet das zweite Stadium, bei welchem unter anderem der Bezug zum dem Naturvolk der Bororo hergestellt wurde. (3) Das dritte Stadium stellt auf metaphorischer Ebene einen Vergleich zwischen Mensch und Tier her. Eisenstein nutzt Homers *Odyssee* als Veranschaulichung jener animalisch-menschlichen Metaphern.

²⁵⁷Vgl. Eisenstein (2011), 53.

²⁵⁸Vgl. Eisenstein (2011), 34.

Wir wissen doch, dass es ‚Wunder‘ und technische Tricks sind, dass es derartige Wesen auf der Erde nicht gibt.
Und davon untrennbar
empfinden wir sie als lebendige,
empfinden wir sie als handelnde,
empfinden wir sie als existierende und sogar denkende Wesen!²⁵⁹

Pointierter könnte die menschliche Wahrnehmung eines Zeichentrickfilms von DISNEY kaum ausgedrückt werden, schafft dieser es doch EISENSTEIN zufolge mit Kraft all seiner Mittel und Verfahren, der Täuschung zum Trotz, seine ZuschauerInnen zur Rückkehr in eine Zeit zu beordern, in der die Trennung von der Natur noch nicht vollzogen wurde.

Das Verhältnis von Kunst und Schein wird auch von HEGEL angesichts seiner ästhetischen Betrachtungen thematisiert. Zunächst unterschied HEGEL zwischen „dienender“ und „freier“ Kunst. Während die dienende Kunst „als ein flüchtiges Spiel gebraucht werden kann“, der Unterhaltung, oder dem Schmuck dient, ist die freie Kunst wortwörtlich unabhängig davon Mittel, oder Zweck darzustellen.²⁶⁰ Erst in dieser Freiheit „ist die schöne Kunst erst wahrhafte Kunst“, die „dann erst ihre *höchste* Aufgabe“ löst, wenn sie gemeinsam mit der Religion und der Philosophie „die tiefsten Interessen des Menschen, die umfassendsten Wahrheiten des Geistes zum Bewußtsein“ bringe und diese ausspreche.²⁶¹ Gegenüber stehen sich demnach völlige Autonomie einerseits und der Anspruch auf die Darstellung der Wahrheit andererseits.

Kunstwerke, so fährt HEGEL fort, in denen Völker ihre „gehaltreichsten inneren Anschauungen und Vorstellungen niedergelegt“ haben, stellen jenes „versöhnende Mittelglied zwischen dem bloß Äußerlichen, Sinnlichen und Vergänglichen und zwischen dem reinen Gedanken, zwischen der Natur und endlichen Wirklichkeit und der unendlichen Freiheit des begreifenden Denkens“ dar.²⁶² LIESSMANN betont an dieser Stelle die der Mittlerrolle inhärente didaktische Funktion der Kunst, welche darin bestehe, die Wahrheit „mit den Sinnen und über die Sinne“ zu vermitteln.²⁶³ Elemente der Kunst, so HEGEL, gebrauchen jedoch den Schein und seine Täuschungen, wobei der Schein weder das „Nichtseinsollende“ sei, sondern vielmehr das „dem *Wesen* [des Scheins, G.R.] wesentlich[e]“, da die Wahrheit nicht wäre, „wenn sie nicht schiene und erschiene“.²⁶⁴ Die Darstellungen der Kunst seien demnach weit entfernt davon, „bloßer Schein zu sein“, ist ihnen doch im Gegensatz zu „der gewöhnlichen Wirklichkeit [...] die höhere Realität und das wahrhaftigere Dasein zuzuschreiben“ und dennoch spricht HEGEL der Kunst aufgrund ihrer Verhaftung im Sinnlichen die Fähigkeit ab, im Inhalt oder der Form nach „höchste und absolute Weise“ zu

²⁵⁹Eisenstein (2011), 54. [Kursiv im Original].

²⁶⁰Vgl. Hegel (1965), 18f.

²⁶¹Vgl. Hegel (1965), 19. [Kursiv im Original].

²⁶²Vgl. Hegel (1965), 19.

²⁶³Vgl. Liessmann (1999), 35.

²⁶⁴Vgl. Hegel (1965), 19.

sein und „dem Geiste seine wahrhaften Interessen zum Bewußtsein zu bringen.“²⁶⁵ Der Geist nämlich zeichnet sich bei HEGEL vornehmlich durch das Unsinnliche, das Körperlose aus. Dennoch ermöglichen es die Werke der Kunst dem Geist auf eine angenehmere Weise zu der Idee durchzudringen, als es „[d]ie harte Rinde der Natur und gewöhnlichen Welt“ zu tun pflegen würde.²⁶⁶

5.4. Resümee und Ausblick

Sergei EISENSTEINS Auseinandersetzung mit dem frühen kinematographischen Werk Walt DISNEYS, stellt innerhalb des Rahmens der Diplomarbeit die erste ästhetisch-ontologische Perspektive in Bezug auf den Zeichentrickfilm innerhalb des filmphilosophischen Diskurses dar. Genau jener Anspruch nach einer Verbindung von Animationsfilmforschung und Philosophie findet sich in Form der fragmentarischen Textgrundlage des sowjetischen Filmregisseurs zu DISNEY im Ansatz realisiert.

Das zwischen 1940 und 1948 verfasste Schriftmaterial zu dem amerikanischen Zeichentrickpionier entstand in sich gegenseitig ablösenden Perioden filmischer sowie schriftstellerischer Tätigkeit als Teilleistung eines großzügig angelegten Buchprojektes EISENSTEINS, bei welchem er bereits seit 1932 an der Realisierung einer Enzyklopädie mit dem Titel *Methode* arbeitete, welche ein umfangreiches Analysemodell darstellen sollte. Bei dem Verschmelzungsversuch moderner Kunstpraxis mit frühen Denkformen unternahm der Autor nicht nur Streifzüge in verschiedenste wissenschaftliche Bereiche, sondern bediente sich darüber hinaus in Recherche und Ausarbeitung einer großen sprachlichen Vielfalt. Die Bezugnahme EISENSTEINS auf die Philosophie, insbesondere die Dialektik Georg Wilhelm Friedrich HEGELS, baten Grund zu der Annahme, an jener Schnittstelle einen Erkenntnisgewinn in Bezug auf EISENSTEINS Position dem Zeichentrickfilm gegenüber vorfinden zu können. Tatsächlich hilft ein Blick auf die HEGELSCHEN Philosophie, seine Phänomenologie, Logik, Ästhetik und Geschichte, wenn es darum geht, ein besseres Verständnis von EISENSTEINS Denken zu gewinnen. EISENSTEIN ohne HEGEL wäre nicht auf dieselbe Weise zu verstehen, vielmehr entzöge man seiner Arbeit jene Grundlage, die sich durch Film und Schrift zieht.

Auf rein formeller Ebene bildet das enzyklopädische Werk eine erste Gemeinsamkeit der rund hundert Jahre voneinander getrennten Denker. Was bei EISENSTEIN jedoch seinem Tod geschuldet lediglich Vision blieb, findet sich bei HEGELS *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse* (1817) tatsächlich in voller Ausformung verwirklicht, in welcher

²⁶⁵Vgl. Hegel (1965), 20f.

²⁶⁶Vgl. Hegel (1965), 21.

sämtliche zur damaligen Zeit vorherrschenden Wissenschaften auf Grundlage der Philosophie in ein allumfassendes System eingeordnet wurden.

Schließlich ist es aber die Dialektik, die als zweite und sogleich ertragreichste Gemeinsamkeit hervortritt. Was uns heutzutage als Schema These – Antithese – Synthese durchaus geläufig ist, versteht sich bei HEGEL weniger als einfacher linearer Dreischritt, sondern vielmehr als dynamische, zyklische Bewegung, in welcher sich das Denken in Kreisen von einer Ebene auf die Nächsthöhergelegene bis hinauf zum Absoluten begibt. Die Bewegung ist dabei ein Moment, das nicht nur bei HEGEL, sondern auch bei EISENSTEIN als „A und O“ des DISNEYSCHEN Systems Bedeutung trägt. Während in HEGELS Philosophie Sein, Erkennen und Geschichte den Gesetzen der Bewegung unterliegen, geht die Bewegung bei EISENSTEIN primär mit einer durch Fluidität gekennzeichneten „plasmatischen Eigenschaft“ einher. Die Faszination des Menschen für die Freiheit der Form, die Verwandlungsfähigkeit, rührt, so EISENSTEIN, aus einem früheren, prä-logischen Denken, welches sich bei dem Anblick von Urformen, wie etwa der tanzenden Feuersbrunst, auf einer sinnlichen Ebene vollzieht. Das Besondere an EISENSTEINS Konzeption ist an dieser Stelle, dass er einen Geist, ein Bewusstsein imaginiert, bei welchem das Prä-Logische, das Sinnliche, und das Logische nebeneinander existieren. Auch der Kurator und Leiter des SERGEI-EISENSTEIN-ARCHIVS Naum KLEIMAN verwies mit einem Zitat EISENSTEINS anlässlich der *All Union Creative Conference of Soviet Filmworkers* auf dessen Kunstverständnis, nach welchem dem sowjetischen Filmregisseur zufolge die Wirkungsmacht eines jeden Kunstwerkes einerseits durch höchste Aufmerksamkeit und andererseits durch emotionales, sinnliches Denken begründet sei. Ein Blick auf die Ästhetik HEGELS zeigt, dass die Kunst das „versöhnende Mittelglied“ zwischen dem Äußeren, Sinnlichen, Vergänglichen und dem „reinen Gedanken“, der „unendlichen Freiheit des begreifenden Denkens“ darstellt. Letztlich musste die Kunst, denn anders konnte es bei HEGEL nicht kommen, dennoch der Hoheit der Wissenschaft und Philosophie weichen und zu ihrem Ende gelangen. Ginge man von einem gemeinsamen dialektischen Verständnis aus, so würde EISENSTEIN eher eine Tendenz zum Sinnlichen aufweisen, während HEGEL klar dem Logischen den Vorrang einräumen würde.

Neben das Gegensätzliche tritt bei EISENSTEIN das Vereinende, das Synchronische. Entscheidend ist die Synthese von Logik und Prä-Logik, Form und Inhalt, Bild und Musik, die ein Gesamtkunstwerk, eine Synchronisation der Sinne mit ekstatischem Ausmaß hervorrufen soll. In der Ekstase findet EISENSTEIN einen Zustand begründet, der das Gefühl und das Erleben einer ursprünglichen Omnipotenz, eines Entstehens, ausdrückt, aus welchem einfach alles hervorgehen kann.

Liest man EISENSTEIN unter der Bezugnahme auf HEGEL, so könnte an dieser Stelle folgender Schluss pointiert formuliert werden: Sergei EISENSTEIN sieht im Zeichentrickfilm Walt DISNEYS

eine Synthese von logischem und prä-logischem Denken, aus der eine vollkommen neue, ekstatische Qualität hervortritt.

Eine weitere, dritte Gemeinsamkeit stellt die Beeinflussung des gesellschaftspolitischen Kontextes dar. Während HEGEL den Grundsätzen von Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit der Französischen Revolution (1789–1799) gedachte, bildeten EISENSTEINS Filme und schriftliche Theorien Ideale des Marxismus ab. Bekanntlich vollzog HEGELS Idealismus nach seinem Tod unter Karl MARX (1818–1883) eine Hinwendung zum Materialismus. Während HEGEL im bürgerlichen Rechtsstaat mit der Etablierung der Menschenrechte den Garanten für die Freiheit eines jeden Menschen sah und die Zukunft sich lediglich noch in ihrer realhistorischen und realpolitischen Verwirklichung gestalten könne, stellte die Bourgeoisie für den Kommunismus den Inbegriff des kapitalistischen Großbürgertums dar, nach dessen Überwindung und gesellschaftspolitischer Umwälzung durch eine sozialistische Freiheitskonzeption getrachtet wurde.

Gerade in Zeiten der Unruhe kam dem Film, insbesondere dem Zeichentrickfilm, auch eine propagandistische Funktion zu. DISNEYS Aufstieg zu einem massenwirksamen Kulturgut stellt ein eindrucksvolles Beispiel dafür dar, dass neben exzellenter Familienunterhaltung staatliche Filmaufträge mit entsprechendem Impetus realisiert wurden, die zu Höchstzeiten um 1943 rund 94 Prozent der Unternehmenstätigkeit ausmachten.

Gerade in der Kunst und Kultur sorgen Anlassfälle, wie etwa die Nobelpreisverleihung an den österreichischen Schriftsteller Peter HANDKE für die Reminiszenz der Frage nach der Moral und ihrem Stellenwert innerhalb unserer Gesellschaft. Walter BENJAMIN, welcher Gegenstand des folgenden Kapitels sein wird, war der Auffassung, dass es Aufgabe jeder Epoche sei „die Überlieferung von neuem dem Konformismus abzugewinnen, der im Begriff steht, sie zu überwältigen.“²⁶⁷ Angesichts einer solchen Auffassung sollte der kritischen Haltung gegenüber DISNEYS Zeichentrickfilm als Propagandamittel auch immer dessen nicht von der Hand zu weisender Beitrag für Animation, Film und Publikum vergangener und gegenwärtiger Generationen gegenübergestellt werden.

²⁶⁷Vgl. Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band I*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1974] (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 931), 695.

6. Disneys Zeichentrick im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und Kulturindustrie

Kaum ein Philosoph, so Konrad Paul LIESSMANN, wird mit einer „Philosophie der Moderne“ derart assoziiert wie der 1892 in Berlin, Charlottenburg, geborene Walter BENJAMIN.²⁶⁸ Insbesondere sein im Jahr 1936 erstmals publizierter Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* kann bis heute mit Fug und Recht als früher Meilenstein der Philosophie, Kultur- und Medienwissenschaften bezeichnet werden, welcher als einer der ersten Betrachtungen die Frage nach dem Stellenwert technischer Neuerungen und deren Auswirkungen auf Produktion sowie Rezeption von Kunst auf das zeitgenössische Tapet brachte. Dabei zollte BENJAMIN nicht nur der Fotografie und im Speziellen dem Film Tribut, sondern ließ darüber hinaus im Zuge früher Fassungen des Kunstwerkaufsatzes Walt DISNEYS Schöpfungen, wie etwa der Micky Maus, und deren Effekt auf das Publikum, Aufmerksamkeit zukommen. Mit Siegfried KRACAUER (1889–1966) und Theodor W. ADORNO (1903–1969) verband BENJAMIN zeitlebens eine intellektuelle Freundschaft, von der ein bis zum heutigen Tag erhaltener Briefwechsel Zeugenschaft ablegt. Vor allem in der zwischen 1928 und 1940 dokumentierten Korrespondenz zwischen BENJAMIN und ADORNO kam die hitzige Debatte rund um *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* zum Ausdruck, wobei in diesem Zusammenhang die Replik ADORNOS in Bezug auf das Werk DISNEYS als Teilgegenstand des vorliegenden Kapitels von Interesse sein wird. Ausgangspunkt beider philosophischer Perspektiven zu DISNEY muss zunächst jedoch der im Pariser Exil verfasste prominente Kunstwerkaufsatz darstellen.

6.1. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*

Eingeleitet wird BENJAMINS Kunstwerkaufsatz mit einem vorangestellten Zitat des französischen Lyrikers und Philosophen Paul VALÉRY (1871–1940), welches bereits zu Beginn Aufschluss über die Kernthese der folgenden Programmatik gibt:

[...] In allen Künsten gibt es einen physischen Teil, der nicht länger so betrachtet und so behandelt werden kann wie vordem; er kann sich nicht länger den Einwirkungen der modernen Wissenschaft und der modernen Praxis entziehen. Weder die Materie, noch der Raum, noch die Zeit sind seit zwanzig Jahren, was sie seit jeher gewesen sind. Man muß sich darauf gefaßt machen, daß so große Neuerungen die gesamte Technik der Künste verändern, dadurch die Invention selbst beeinflussen und schließlich vielleicht dazu gelangen werden, den Begriff der Kunst selbst auf die zauberhafteste Art zu verändern.²⁶⁹

²⁶⁸Vgl. Liessmann (1999), 97.

²⁶⁹Benjamin, Walter (1977): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: Ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 8. Anm.: Das französische Originalzitat findet sich in: Valéry, Paul: „La conquête de l'ubiquité“, in: Ders. (1934): *Pièces sur l'art*. Paris: Éditions Gallimard, 83f. und wird angesichts der fünften Fassung des Kunstwerkaufsatzes von Benjamin in das Deutsche übersetzt.

Die hier zitierte Textpassage aus VALÉRYs Essaysammlung *Pièces sur l'art* liefert einen Verweis auf den durch die technischen ‚Neuerungen‘ ausgelösten Veränderungsprozess des Kunstbegriffs, wonach neue Errungenschaften der Technik immer auch mit einem Wandel der Kunst selbst einhergehen. Eine solche Auffassung kann als Grundlage, als Motto sozusagen, von BENJAMINS weiteren Ausführungen gelten.

Im Anschluss fährt BENJAMIN in dem darauffolgenden Vorwort mit einer Referenz auf Karl MARX Analyse kapitalistischer Produktionsformen und dessen prognostizierten Auswirkungen der Produktionsverhältnisse, dem ökonomischen Unterbau, auf den geistigen Überbau, der Staat, Wissenschaft, Religion und Kunst repräsentiert, fort. Laut BENJAMIN hält MARX Prognose „was man künftighin dem Kapitalismus noch zutrauen könne“ neben der „zunehmend verschärfte[n] Ausbeutung der Proletarier“ jedoch auch dessen eigene „Abschaffung“ bereit (siehe Kapitel 5.3.2.).²⁷⁰ In den Thesen, die Dialektik von Ökonomie und „Entwicklungstendenzen der Kunst“ betreffend, sieht BENJAMIN einen deren inhärenten „Kampfwert“, vor dessen Unterschätzung er zu warnen versteht.²⁷¹

Die im folgenden neu in die Kunsttheorie eingeführten Begriffe unterscheiden sich von geläufigeren dadurch, dass sie für die Zwecke des Faschismus vollkommen unbrauchbar sind. Dagegen sind sie zur Formulierung revolutionärer Forderungen in der Kunstpolitik brauchbar.²⁷²

Die seitens des faschistischen Regimes missbräuchlich verwendeten Begriffe wie „Schöpfungertum und Genialität, Ewigkeitswert und Geheimnis“ lehnte BENJAMIN ab und kündigte zugleich die Etablierung neuer, „für die Zwecke des Faschismus vollkommen unbrauchbare[r]“, kunsttheoretischer Begriffe an, die folglich in den Diensten einer vielmehr revolutionären Kunstpolitik stehen sollten.

Kunstwerke, so konstatierte BENJAMIN gleich in der ersten Zeile des ersten Kapitels, seien seit jeher „grundsätzlich immer reproduzierbar gewesen“, angefangen bei den Bronzen oder Münzen der Griechen, welche durch Guss oder Prägung vervielfältigt wurden, über die Zeit des Mittelalters, in der Holzschnitt, Kupferstich und schließlich Radierung erstmals die technische Reproduzierbarkeit von Graphik und Schrift realisierten, bis zu den Anfängen des neunzehnten Jahrhunderts, in welchem sich mit der Lithographie, dem Auftragen der Zeichnung auf einen Stein, ein weitaus effizienteres sowie flexibleres Verfahren durchsetzen konnte, welches neben der mas-

²⁷⁰Benjamin, Walter (2012): *Werke und Nachlaß. Kritische Gesamtausgabe*. Im Auftrag der Hamburger Stiftung zur Förderung von Wissenschaft und Kultur. Hgg. Christoph Gödde und Henri Lonitz. in Zusammenarbeit mit dem Walter Benjamin Archiv. Band 16. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Hg. Burkhardt Lindner. unter Mitarbeit von Simon Broll und Jessica Nitsche. Berlin: Suhrkamp [Fünfte Fassung], 208.

²⁷¹Vgl. Benjamin, Walter (2012), 208.

²⁷²Benjamin (2012), 208. [Skaliert im Original].

senweisen Produktion zudem eine individuellere Gestaltung ermöglichte.²⁷³ Und dennoch, so BENJAMIN, markierte das Aufkommen von Fotografie und Film einen Paradigmenwechsel, welcher die vormals primär manuell ausgerichtete künstlerische Tätigkeit hin zum Visuellen, zum Optischen, entlastete und nun eine beschleunigte (bildliche) Reproduktion durch das Auge anstatt der Hand mit sich brachte, die fortan nahezu mit der Schnelligkeit sowie Unmittelbarkeit der sprachlichen Überlieferung Stand halten konnte.

Um neunzehnhundert hatte die technische Reproduktion einen Standard erreicht, auf dem sie nicht nur die Gesamtheit der überkommenen Kunstwerke zu ihrem Objekt zu machen und deren Wirkung den tiefsten Veränderungen zu ~~un~~ unterwerfen begann, sondern sich einen eigenen Platz unter den künstlerischen Verfahrensweisen eroberte.²⁷⁴

Demnach führte der Stand der technischen Reproduktion um 1900 nicht nur zu dem Resultat, dass Kunstwerke zu einem beliebig manipulierbaren Objekt avancierten, sondern hatte darüber hinaus die erhebende Transformation der neuen Vervielfältigungsform zu einer selbstständigen „künstlerischen Verfahrensweise[n]“ per se, zur Folge.

Dass die neu erlangte technische und somit unbeschränkte Reproduzierbarkeit nicht nur mit Gewinn verbunden war, demonstrierte BENJAMIN wirkungsmächtig im Zuge seines zweiten Kapitels des Kunstverkaufsatzes, nach welchem auch die vollendetste Nachbildung mit dem Verlust der Aura einhergehen muss. Den aus dem Religiösen entlehnten Begriff der Aura, definierte BENJAMIN als „Hier und Jetzt des Kunstwerks“, welches sowohl „sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet“, als auch „die Geschichte, der es im Laufe seines Bestehens unterworfen gewesen ist“ vereint und worin sich, genau in dieser räumlichen und zeitlichen Dimension eines kunstwerklichen Originals, dessen „Begriff seiner Echtheit“ konstituiert.²⁷⁵ Die mit der Unvereinbarkeit von technischer Reproduktion und Echtheit einhergehende symptomatische Verkümmern der Aura sah BENJAMIN nicht nur auf die Kunstszenen beschränkt, sondern attestierte ihr weitaus weitreichendere Auswirkungen:

Die Reproduktionstechnik, so liesse sich allgemein formulieren, löst das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition ab. Indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises. Und indem sie der Reproduktion erlaubt, dem Aufnehmenden in seiner jeweiligen Situation entgegenzukommen, aktualisiert sie das Reproduzierte.²⁷⁶

²⁷³Vgl. Benjamin (2012), 209f.

²⁷⁴Benjamin (2012), 210. [Skaliert und Durchgestrichen im Original].

²⁷⁵Vgl. Benjamin (2012), 211. Anm.: Benjamin definiert „[d]ie Echtheit einer Sache“ als „Inbegriff alles von Ursprung her an ihr Tradierbaren, von ihrer materiellen Dauer bis zu ihrer geschichtlichen Zeugenschaft“, welche fortan ins Wanken gerät. Vgl. Benjamin (2012), 212.

²⁷⁶Benjamin (2012), 213. [Skaliert im Original].

Nichts Geringeres als die Tradition selbst, in welche das Kunstwerk durch seine Einzigartigkeit eingebettet war und dessen Ausdruck sich im Kult manifestierte, erfährt an dieser Stelle eine folgenreiche Erschütterung. Einst im Dienste des magischen, religiösen, oder säkularisierten Rituals, in welchem die ältesten und zugleich „echten“ Kunstwerke ihren Kultwert²⁷⁷ fundierten, kam es mit der Erfindung der Fotografie, dem laut BENJAMIN „ersten wirklich revolutionären Reproduktionsmittel[s]“, zu einer Emanzipation des Kunstwerks aus „seinem parasitären Dasein am Ritual“, die dazu führte, dass die technische Reproduktion von nun an „unmittelbar in der Technik ihrer Produktion“ Begründung fand.²⁷⁸ Am deutlichsten exemplifiziert sich „die Reproduktion eines auf Reproduzierbarkeit angelegten Kunstwerks“ am Film, dessen unmittelbare sowie massenweise Verbreitung nicht nur möglich, sondern allein schon aus Gründen der Rentabilität zwingend wurde.²⁷⁹

In dem Augenblick aber, da der Masstab der Echtheit an der Kunstproduktion versagt, hat sich auch die gesamte soziale Funktion der Kunst umgewälzt. An die Stelle ihrer Fundierung aufs Ritual tritt ihre Fundierung auf eine andere Praxis: nämlich ihre Fundierung auf Politik.²⁸⁰

Spätestens, wenn die Frage nach dem Original obsolet wird, so BENJAMIN, löst die Politik das Ritual als Grundlage der Kunst ab.

Mit der technischen Reproduzierbarkeit änderte sich nicht nur die Produktion von Kunstwerken, auch die Kunstrezeption zeugte von einer zunehmenden, wenn auch nicht vollends widerstandslosen Verdrängung des vormaligen Kultwertes durch den Ausstellungswert. Während der Kultwert immer noch darauf hindrängte, lediglich an einem bestimmten Ort und auch nur von einem ausgewählten Publikum betrachtet zu werden – man denke etwa an bestimmte Madonnenbilder, oder -statuen, die den Großteil ihrer Zeit verhängt oder verschlossen niemandes Auges ansichtig wurden – wuchsen mit den verschiedenen Reproduktionsmethoden die Möglichkeiten zur Ausstellung auf ein derart gewaltiges Maß an, dass es zwischen dem Kultwert einerseits und dem Ausstellungswert andererseits nicht nur zu einer quantitativen, sondern auch qualitativen Verschiebung kam, die sich von einer vormals bewussten künstlerischen Funktion des Kunstwerkes zu einer neuen, beiläufigeren, Funktion von Kunst entwickelte.

Jene Transformation vom Kult- zum Ausstellungswert sah BENJAMIN aufgrund seiner Ungebundenheit an Ort und Zeit, seiner Darstellung in Form von Kopien anstatt eines Originals, sowie

²⁷⁷Anm.: Im Kultwert eines Kunstwerks sah Benjamin nichts anderes, als die Aura, die ‚einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag‘ in den „Kategorien der raum-zeitlichen Wahrnehmung“. Ebendiese Ferne, diese Unnahbarkeit, stellte laut Benjamin „eine Hauptqualität des Kultbildes“ dar. Vgl. Benjamin (2012), 216.

²⁷⁸Vgl. Benjamin (2012), 217f. [Skaliert im Original].

²⁷⁹Vgl. Benjamin (2012), 218.

²⁸⁰Benjamin (2012), 219. [Skaliert im Original].

seines Massenpublikums anhand des Films am deutlichsten realisiert. Demnach verwundert es kaum, wenn BENJAMIN infolgedessen einen genaueren Blick auf das durch die technische Reproduzierbarkeit veränderte Verhältnis von DarstellerIn und Publikum wirft. Die Präsentation der künstlerischen Leistung erfolgte nun nicht mehr wie bei seinem Vorgänger, dem/der BühnendarstellerIn, durch sich selbst, sondern vielmehr performt der/die FilmschauspielerIn durch eine Apparatur, was zweierlei zur Folge hat: Zum Ersten vermag die Vorführung der darstellerischen Leistung durch die Apparatur nicht dessen Gesamtheit, sondern lediglich die mit der Kamera erfasste und mittels Spezialeinstellungen und Schnitt bearbeitete Auswahl an Bewegungsmomenten, darzustellen. Zum Zweiten wird der/die FilmdarstellerIn in seiner Möglichkeit beraubt, die schauspielerische Darbietung während des Drehs an seine ZuseherInnen anzupassen. Für das Filmpublikum erfolgt das Einfühlen in den/die SchauspielerIn lediglich, „indem es sich in den Apparat einfühlt“ und sogleich dessen Testhaltung übernimmt.²⁸¹ Mit dem Ausdruck „Testen“ verbindet BENJAMIN den Einzug und die Gewöhnung von „Meßapparaturen“, wie etwa der Uhr zur Zeitmessung, in unseren Alltag, durch welchen sich „eine fundamentale Wahrnehmungsveränderung“ vollzieht.²⁸²

Die in Referenz auf den italienischen Schriftsteller Luigi PIRANDELLO ausgeführte „Befremd[ung] des Darstellers vor der Apparatur“ setzte BENJAMIN mit dem „Befremden des Menschen vor seiner Erscheinung im Spiegel“ gleich.²⁸³ Dieser Spiegelmetapher zufolge ist es dem/der FilmschauspielerIn zu jeder Zeit der Aufnahme bewusst, dass sein/ihr nun ablösbar und transportabel gewordenes Spiegelbild vor das „Publikum der Abnehmer“ und somit jene „letzte[r] Instanz“ tritt, die „den Markt bilde[t]“. ²⁸⁴ Auf das „Einschrumpfen der Aura“, welches sich nicht nur anhand des Kunstwerks vollzieht, sondern auch auf die Aura des Darstellenden sowie die Aura um den Dargestellten herum wirkt, reagierte das „Filmkapital[s] mit dem Aufbau einer ‚personality‘ ausserhalb des Ateliers“, einem künstlich produzierten und geförderten „Starkultus“, welcher mit der Konservierung „jene[s] Zauber[s] der Persönlichkeit“ über den nur noch „fauligen Zauber“ des Warencharakters hinwegtrösten sollte.²⁸⁵ LIESSMANN spricht an dieser Stelle von einer „Ersatz- oder Sekundäraura“, der über den Starkultus und der damit verbundenen „Vermarktung des Produkts so etwas wie eine höhere Weihe verschaff[t]“ werden soll.²⁸⁶

²⁸¹Vgl. Benjamin (2012), 226. [Skaliert im Original].

²⁸²Vgl. Lindner, Burhardt (Hg.) (2006): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: Ders.: *Benjamin-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, unter Mitarbeit von Thomas Küpper und Timo Skrandies. Stuttgart und Weimar: Verlag J.B. Metzler, 243.

²⁸³Vgl. Benjamin (2012), 230.

²⁸⁴Vgl. Benjamin (2012), 230f. [Skaliert im Original].

²⁸⁵Vgl. Benjamin (2012), 231.

²⁸⁶Vgl. Liessmann (1999), 99f.

Wie zuvor beim Schrifttum, bei welchem sich im Laufe der Zeit immer mehr Personen aus der LeserInnenschaft unter die Schreibenden begaben, ermöglichte es die Technik des Films nun, dass „[j]eder heutige Mensch“ im Sinne einer Demokratisierung der Kunst den Anspruch gültig machen konnte, vor die Kamera zu treten und „gefilmt zu werden“, was jedoch auf der Kehrseite, so führte BENJAMIN mit Berufung auf den britischen Schriftsteller Aldous HUXLEY aus, mit dem Abhandenkommen des „Privilegiencharakter[s] der betreffenden Techniken“ einhergehen würde.²⁸⁷

Im elften Kapitel seines Kunstwerkaufsatzes bezieht BENJAMIN sich abermals auf die Besonderheit der kinematographischen Aufnahme und die damit verbundene veränderte Wirklichkeitswahrnehmung. Während das Theater in Kenntnis von jener Stelle ist, „von der aus das Geschehen nicht ohne weiteres als illusionär zu durchschauen ist“, verfügt die „Aufnahmeszene im Film“ über keine solche Position, vielmehr ist die „illusionäre Natur“ der filmischen Aufzeichnung eine „Natur zweiten Grades“, nämlich ein Resultat des Filmschnitts.²⁸⁸ Der „Anblick der unmittelbaren Wirklichkeit“ wird, so BENJAMIN in Rekurs auf das Symbol der Romantik, „zur blauen Blume im Land der Technik.“²⁸⁹ Neben dem Vergleich zwischen Theater und Film verweist BENJAMIN in einer weiteren Analogie auf Kameramann und Maler, dessen Verhältnis er mit der „Hilfskonstruktion“ von Chirurg und Magier näher exemplifiziert. Während der Magier, also der Maler seine „natürliche Distanz zum [...] Gegebenen“ wahrt, dringt der Chirurg, alias der Kameramann, tief in das „Gewebe der Gegebenheit ein“, was dazu führt, dass das Bild des Ersteren ein „totales“ ist, wohingegen das Bild des Zweiteren ein „vielfältig zerstückeltes, dessen Teile sich nach einem neuen Gesetze zusammen finden“ darstellt.²⁹⁰ Einmal mehr wird deutlich, dass Spezialeinstellungen, Filmmontage, sowie die für das Publikum scheinbar unsichtbare Maschinerie hinter der Kamera mit der filmischen Aufnahme eine veränderte Abbildung der Wirklichkeit begründen.

Drei Entwicklungslinien sind es, so BENJAMIN, in deren Schnittmenge sich eine jede Kunstform und somit auch der Film befindet. Zunächst ist es die Technik, durch die auf eine bestimmte Kunstform hingedrängt wird. Bei Filmwerken ist es, wie bereits erwähnt, gerade die technische Reproduzierbarkeit, die erstmals unmittelbar in seiner eigenen Produktionstechnik Begründung

²⁸⁷Vgl. Benjamin (2012), 232. [Skaliert im Original].

²⁸⁸Vgl. Benjamin (2012), 235.

²⁸⁹Vgl. Benjamin (2012), 235. Anm.: Die blaue Blume stellte ein zentrales Motiv in Novalis Roman *Heinrich von Ofterdingen* (1802) dar, welches in der deutschen Romantik zu dem Inbegriff der Poesie- und Kunstsehnsucht avancierte. Zu einer detaillierteren Analyse von Benjamins Übernahme der romantischen Metapher im Kunstwerkaufsatz siehe folgenden Beitrag von Burkhardt Lindner: Vgl. Lindner, Burkhardt: „Versuch über *Traumkitsch*. Die blaue Blume im Land der Technik“, in: Brüggemann, Heinz; Oesterle, Günter (Hgg.) (2009): *Walter Benjamin und die romantische Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 229–246. sowie Vgl. Lindner, Burkhardt (2006), 244–245.

²⁹⁰Vgl. Benjamin (2012), 235f.

findet. Zweitens arbeiten „überkommene[n] Kunstformen in gewissen Stadien ihrer Entwicklung angestrengt auf Effekte hin, welche später zwanglos von der neuen Kunstform erzielt werden“ können.²⁹¹ Während etwa der Dadaismus noch mit Mitteln der Malerei oder Literatur auf die Mobilisierung (moralischer) Effekte bei seinem Publikum pochte, gelang es dem Film dank seiner technischen Struktur, beispielsweise durch eine bestimmte Schnitttechnik, nun ganz zwanglos bei seinen ZuseherInnen eine „physische Chockwirkung“ zu erzielen:

Ehe der Film zur Geltung kam, suchten die Dadaisten durch ihre Veranstaltungen eine Bewegung ins Publikum zu bringen, die ein Chaplin dann auf natürlichere Weise hervorrief.²⁹²

Neben dem „Chock“ etablierte BENJAMIN in Anlehnung an den österreichischen Psychologen Sigmund FREUD den Begriff des „Optisch-Unbewussten“. Während wir erst durch die Psychoanalyse „von dem Triebhaft-Unbewussten“ in Kenntnis gesetzt werden, wird dem Filmpublikum das „Optisch-Unbewusste“ erst durch die Kamera und ihre Hilfsmittel, „ihrem Stürzen und Steigen, ihrem Unterbrechen und Isolieren, ihrem Dehnen und Raffen des Ablaufs, ihrem Vergrößern und ihrem Verkleinern“, erfahrbar gemacht.²⁹³

Mit der dritten Entwicklungslinie resultieren meist nach Außen unscheinbare, gesellschaftliche Veränderungen in einem Rezeptionswandel, welcher schließlich der neuen Kunstform zugutekommt. So verändert etwa die technische Reproduzierbarkeit „das Verhältnis der Masse zur Kunst“ hin zu jenem „fortschrittliche[n] Verhalten“, bei dem sich im Kino mit zunehmender gesellschaftlicher Bedeutsamkeit eine „kritische und geniessende Haltung des Publikums“ einstellt, da die „Lust am Schauen“ mit „der Haltung des fachmännischen Beurteilens“ zusammenfällt.²⁹⁴ Mit dem Film kommt es zu einer nie in diesem Ausmaß dagewesenen „simultanen Kollektivrezeption“, bei der die einzelnen Reaktionen der ZuseherInnen „die massive Reaktion des Publikums ausmacht“ und deren wechselseitige Kontrolle durch die zuvor erwähnte Kundgebung, das Beurteilen, erfolgt.²⁹⁵ Der Film hat zur Folge, dass die Dinge isolierbarer und die dargestellten Leistungen analysierbarer gemacht wurden, was in der Tendenz der „gegenseitige[n] Durchdringung von Wissenschaft und Kunst“ zum Ausdruck kommt.²⁹⁶

Während die Leinwand eines Gemäldes im Betrachter freie Assoziationsketten auszulösen vermag und zur Kontemplation einlädt, bleibt der Filmaufnahme ein solch konzentriertes Betrachten verwehrt, da jeder Versuch der Fixation an der ständigen Veränderung der Aufnahme scheitern

²⁹¹Vgl. Benjamin (2012), 241.

²⁹²Benjamin (2012), 241.

²⁹³Vgl. Benjamin (2012), 241.

²⁹⁴Vgl. Benjamin (2012), 236f. [Skaliert im Original].

²⁹⁵Vgl. Benjamin (2012), 237.

²⁹⁶Vgl. Benjamin (2012), 239.

muss. BENJAMIN zitierte an dieser Stelle den französischen Schriftsteller Georges DUHAMEL, der angesichts der kinematografischen Vorführung ausgesagt haben soll, er könne seine Gedanken nicht mehr denken, da an deren Stelle bewegliche Bilder getreten seien.²⁹⁷ DUHAMEL war es auch, der einmal mehr, so BENJAMIN, „die alte Klage, dass die Massen Zerstreuung suchen, die Kunst aber vom Betrachter Sammlung verlangt“ angesichts des Films aktualisiert sah.²⁹⁸

Der vor dem Kunstwerk sich Sammelnde versenkt sich herein; er geht in dieses Werk ein, wie die Legende es von einem chinesischen Maler beim Anblick seines vollendeten Bildes erzählt. Dagegen versenkt die zerstreute Masse ihrerseits das Kunstwerk in sich.²⁹⁹

Gerade in jener Zerstreuung, so LIESSMANN, visionierte BENJAMIN „die Möglichkeit einer Rezeptionsform, die in sich ein revolutionäres Potential“ innehalten sollte.³⁰⁰

In einer Analogie zur Architektur, nach welcher BENJAMIN zufolge, Gebäude immer „auf doppelte Art“, zum einen durch Gebrauch – „taktisch“ –, oder zum anderen durch Wahrnehmung – optisch – rezipiert werden, sind die Aufgaben, die dem „menschlichen Wahrnehmungsapparat“ in „geschichtlichen Wendezeiten“ gestellt werden gar nicht mehr „auf dem Wege der blossen Optik, also der Kontemplation“ zu lösen, da die modernen Herausforderungen nur „allmählich nach Anleitung der taktischen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt“ werden könnten.³⁰¹

Die Rezeption in der Zerstreuung, die sich mit wachsendem Nachdruck auf allen Gebieten der Kunst bemerkbar macht und das Symptom von tiefgreifenden Veränderungen der Apperzeption ist, hat am Film ihr eigentliches Übungsinstrument.³⁰²

In BENJAMINS Formulierung der „Rezeption in der Zerstreuung“ kann, so LINDNER, eine zweifache Deutungsweise abgelesen werden, nach welcher zum einen die ‚Zerstreuungsrezeption‘, oder auch die ‚zerstreute Masse‘ gemeint sein könnte.³⁰³ Schlussendlich ist es der Film, an dem BENJAMINS unaufmerksamer, zerstreuter „Examinator“ durch die Einnahme einer begutachtenden Haltung sein Instrument zur Einübung der Zerstreuung gefunden hat.

Abschließend greift BENJAMIN im Rahmen seiner Schlussbetrachtung noch einmal auf das Vorwort des Kunstverkaufsatzes und somit auf eine ästhetisch-politische Ebene zurück.

²⁹⁷Vgl. Benjamin (2012), 244, zitiert nach Duhamel, Georges (1931): *Spiegel der Zukunft*. Übers. von Käthe Rosenberg. Berlin: S. Fischer [franz. Ausg.: *Scènes de la vie future*], 49. Anm.: Die deutsche Übersetzung lautet folgendermaßen: „Ich kann schon nicht mehr denken, was ich will. Die beweglichen Bilder drängen sich an die Stelle meiner Gedanken.“

²⁹⁸Vgl. Benjamin (2012), 245.

²⁹⁹Benjamin (2012), 245f.

³⁰⁰Vgl. Liessmann (1999), 100.

³⁰¹Vgl. Benjamin (2012), 246f. [Skaliert im Original].

³⁰²Vgl. Benjamin (2012), 247. [Skaliert im Original].

³⁰³Vgl. Lindner (2006), 243.

Dass sich der Film unter anderem als Instrument für propagandistische Zwecke seitens totalitärer Regimes eignen könnte, war BENJAMIN wohl bewusst und so prognostizierte der Autor, anstatt den Forderungen des Proletariats nachzukommen und die Auflösung der Eigentumsverhältnisse voranzutreiben, vielmehr ein faschistisches Drängen auf die Organisation der Massen. Demnach laufe der Faschismus „auf eine Aesthetisierung des politischen Lebens hinaus“, bei welcher Film und Fotografie wirkungsmächtig zu eben jener „Aesthetisierung der Politik“ eingesetzt werden und schließlich und endlich allen Bemühungen nach in einem Punkt gipfeln: im Krieg.³⁰⁴ Seitens der Politik wird argumentiert, dass es nur durch den Krieg möglich sei, „Massenbewegungen größten Maßstabs unter Wahrung der überkommenen Eigentumsverhältnisse ein Ziel zu geben“ und unter dem Tatbestand der Technik allein im Krieg die Möglichkeit bestünde, „sämtliche[n] technische[n] Mittel der Gegenwart unter Wahrung der Eigentumsverhältnisse zu mobilisieren“. ³⁰⁵ Tatsächlich, so BENJAMIN, nutze der Faschismus die technischen Entwicklungen weder zu einer Beförderung des Nutzens der Massen, sondern vielmehr zu einer Ästhetisierung des Krieges.

In Filippo Tommaso MARINETTIS berüchtigtem, anlässlich des Abessinienkrieges MUSSOLINIS (1935–1936), verfassten futuristischen Manifest, welches in aller Deutlichkeit eine „Aesthetik des Krieges“ thematisierte, fand BENJAMIN einen Bezugspunkt, dessen Analyse ihn zu folgendem Schlusswort bewegte:

„Fiat ars – pereat mundus“ sagt der Faschismus und erwartet die künstlerische Befriedigung der von der Technik veränderten Sinneswahrnehmung, wie Marinetti bekennt, vom Kriege. Das ist offenbar die Vollendung des *l’art pour l’art*. Die Menschheit, die einst bei Homer ein Schauobjekt für die Olympischen Götter war, ist es nun für sich selbst geworden. Ihre Selbstentfremdung hat jenen Grad erreicht, der sie ihre eigene Vernichtung als ästhetischen Genuss ersten Ranges erleben lässt. So steht es um die Aesthetisierung der Politik, welche der Faschismus betreibt. Der Kommunismus antwortet ihm mit der Politisierung der Kunst.³⁰⁶

Gegeben dem Fall, dass der Faschismus als „Vollendung des *l’art pour l’art*“ angenommen wird, so wäre laut LIESSMANN ein durch die Loslösung der Künste freigesetztes „Potential an Inhumanität“ angedeutet, welches angesichts der „ästhetischen Inszenierung der Menschen- und Menschheitsvernichtung durch die rasante Entwicklung der medialen Technologien“ auch „ein halbes Jahrhundert nach Benjamins tragischem Selbstmord auf der Flucht vor der Gestapo“ nicht an Aktualität eingebüßt zu haben scheint, sondern vielmehr „noch verschärft werden“ müsste.³⁰⁷ Und obwohl die Zuschreibung in ein „saubere[s] politische[s] Koordinatensystem Faschis-

³⁰⁴Vgl. Benjamin (2012), 248. [Skaliert im Original].

³⁰⁵Vgl. Benjamin (2012), 248.

³⁰⁶Benjamin (2012), 250. [Skaliert im Original].

³⁰⁷Vgl. Liessmann (1999), 103.

mus/Kommunismus schlicht obsolet geworden ist“, scheint die „Frage nach der Bedeutung der Reproduktionstechnologien für eine Ästhetik der Moderne“ nach wie vor „von entscheidender Relevanz“ zu zeugen.³⁰⁸

Wenn BENJAMIN seinen Kunstverkaufsatz dennoch mit dem hoffnungsvollen Appell abschließt, mit einer „Politisierung der Kunst“ entgegenzutreten, so ist es insbesondere die antiautoritäre, avantgardistische 68-er Studentenbewegung, die BENJAMINS Schrift und dessen kulturevolutionären Impetus als grundlegend erachtete und für eine „explosionsartig ausgeweitete Benjamin-Rezeption“ Sorge trug, die in den 70er Jahren in eine Etablierung der akademischen BENJAMIN-Forschung umschlug.³⁰⁹

6.2. Die Micky Maus in Walter Benjamins Kunstverkaufsatz

Während die Micky Maus im Rahmen der bislang zitierten fünften Fassung der Kritischen Gesamtausgabe von *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* keine explizit namentliche Erwähnung erfährt, war der DISNEYSCHEN Figur innerhalb der zweiten Version des Kunstverkaufsatzes ein eigenes Kapitel mit demselbigen Titel „Micky-Maus“ zugeordnet. Inhaltlich blieb das 16. Kapitel der zweiten Fassung auch in den folgenden, der dritten und der vierten – französischen – Ausgabe weitestgehend, wenn auch nicht mehr unter dieser Überschrift, deckungsgleich, bis es schließlich durch BENJAMIN gekürzt und auf die Etablierung des an FREUD angelehnten Begriffs des „Optisch-Unbewussten“ getilgt wurde. Möglichen Gründen für die Streichung der vormaligen Ausführungen seitens des Autors soll in Folge noch gedacht werden.

Leitet BENJAMIN das dreizehnte Kapitel der vertrauten fünften Fassung des Kunstverkaufsatzes noch mit einem Loblied auf die Bereicherung unserer Wahrnehmung durch FREUDS *Zur Psychopathologie des Alltagslebens* ein, wurden die vorhergehenden Versionen mit folgender These eröffnet:

Unter den gesellschaftlichen Funktionen des Films ist die wichtigste, das Gleichgewicht zwischen dem Menschen und der Apparatur herzustellen.³¹⁰

Der Herausforderung, eine Balance zwischen Mensch und Maschine zu schaffen, kommt der Film insofern nach, als dass er der Notwendigkeit der menschlichen Darbietung gegenüber dem Apparat sowie der damit verbundenen geforderten Einfühlung des Publikums in die Aufnahme

³⁰⁸Vgl. Liessmann (1999), 103.

³⁰⁹Vgl. Lindner (2006), 27.

³¹⁰Benjamin (2012): 82. [Zweite Fassung, Unterstrichen im Original]. sowie Ebd., 130. [Dritte Fassung, Skaliert im Original]. sowie Ebd., 189. [Vierte (französische) Fassung].

maschinerie im Gegenzug mit Hilfe der in Einklang von Kamera und BedienerIn geschaffenen Aufnahmen einen „ungeheuren und ungeahnten Spielraum[s]“ (siehe Kapitel 6.5., 98) eröffnet.³¹¹

Da kam der Film und hat diese Kerkerwelt mit dem Dynamit der Zehntelsekunden gesprengt, so dass wir nun zwischen ihren ~~Trümmern~~ weitverstreuten Trümmern gelassen abenteuerliche Reisen unternehmen.³¹²

Damit schenkte der Film jenes Quantum Freiheit, welches im alltäglichen Leben womöglich verwehrt blieb und den Menschen in seiner urban-industriellen Umgebung einzuschließen drohte. Die Natur³¹³, die sich der Kamera preisgibt, unterscheidet sich jedoch von der, die wir mit unserem menschlichen Auge zu erfassen vermögen, und zwar ist sie in dem Sinne anders, als dass „an die Stelle eines vom Menschen mit Bewusstsein durchwirkten Raums ein unbewusst durchwirkter tritt.“³¹⁴ Fassen wir im Alltag unwillkürlich nach einem Gegenstand, so entgeht uns dabei weitestgehend, was sich in diesem Moment eigentlich so alles zwischen Hand und Material abspielt. Verfolgen wir jemandes Gang mit bloßem Auge, so ist es uns unmöglich, sämtliche dabei von statten gehenden Abläufe zu registrieren. Genau an dieser Stelle ist BENJAMINS Begriff des „Optisch-Unbewussten“ zu verorten, ist es doch gerade die Kamera mit all ihren technischen Spielarten, die es zu Wege bringt, jene für unser Auge unzugänglichen – eben unbewussten – Momente festzuhalten.

Während die fünfte Fassung mit dem Vergleich, die Kamera verhalte sich ebenso zum „Optisch-Unbewussten“ wie die Psychoanalyse zum „Triebhaft-Unbewussten“ schließt, nach welchem beide Verfahren, die Analyse und die Aufnahme, einen zuvor verdeckten, neuen Bewusstseinsbereich eröffnen, fahren die früheren Fassungen des Kunstverkaufsatzes mit einer Hinwendung zur Psychopathologie der Massen fort.

Viele der Aspekte, die die Kamera „der [...] Wirklichkeit abgewinnen kann, liegen“, so BENJAMIN, außerhalb „eines normalen Spektrums der Sinneswahrnehmung“.³¹⁵ Entgegen der Annahme, dem Film käme durch die hervorgebrachten Formen des Unbewussten zwangsläufig eine erlösende Wirkkraft zu, scheinen laut BENJAMIN viele der im Kino zu verfolgenden „Deformationen“, „Stereotypen“, „Verwandlungen und Katastrophen“ nicht nur auf die Leinwand

³¹¹Vgl. Benjamin (2012), 83.

³¹²Benjamin (2012), 83. [Durchgestrichen in der zweiten Fassung].

³¹³Anm.: Die in der zweiten Fassung angesprochene „andere Natur“ erfährt in der fünften Version den Zusatz nicht nur eine bloße Verdeutlichung dessen zu sein, „was man ‚ohnehin‘ undeutlich sieht, sondern vielmehr völlig neue Strukturbildungen der Materie zum Vorschein kommen“ zu lassen. Demnach zeigt die Kamera durch ihre Zoomfunktion nicht nur eine Vergrößerung des bereits (für das menschliche Auge unscharf) Dagewesenen, sie verweist vielmehr auf eine vollkommen neue Qualität. Vgl. Benjamin (2012), 240.

³¹⁴Vgl. Benjamin (2012), 83.

³¹⁵Vgl. Benjamin (2012), 83. [Unterstrichen im Original].

beschränkt, sondern auch im Bereich der „Psychosen“, „Halluzinationen“, und „Träume[n]“ verankert zu sein.³¹⁶ Dank der Kameraverfahren sei es der „Kollektivwahrnehmung des Publikums“ nun möglich, sich die „individuellen Wahrnehmungsweisen des Psychotikers oder des Träumenden“ einzuverleiben. Die alte Weisheit HERAKLITS, nach welcher „die Wachenden [...] ihre Welt gemeinsam“, „die Schlafenden jeder eine für sich“ haben, erreicht BENJAMIN zufolge angesichts des Films eine neue Form der Realisierung.³¹⁷

An dieser Stelle hat nun endlich DISNEYS „erdumkreisende[n]“ Micky-Maus ihren großen Auftritt, ist es doch die Schöpfung ebendieser „Figuren des Kollektivtraums“, die Heilung für die durch die Technisierung bei der großen Masse ausgelösten „gefährlichen Spannungen“, die „in kritischen Stadien einen psychotischen Charakter“ anzunehmen drohen, in Aussicht stellt.³¹⁸ Dieselbe, die Massenpsychosen auslösende Technik hält nach BENJAMINS Schluss mit dem amerikanischen Groteskfilm³¹⁹ und den Filmen von Walt DISNEY jedoch auch „die Möglichkeit psychischer Impfung“ bereit, da die durch das groteske Geschehen „forcierte Entwicklung sadistischer Phantasien oder masochistischer Wahnvorstellungen“ mit dem „kollektive[n] Gelächter“ jenen „vorzeitigen und heilsamen Ausbruch derartiger Massenpsychosen“ hervorbringt, der ein „natürliches und gefährliches Reifen“ pathologischer Strukturen verhindert.³²⁰ Jene Filme, so BENJAMIN, bewirken nicht nur eine therapeutische Detonation des Unbewussten, sondern dienen neben ihrer Funktion als Impfstoff zudem als Bewältigungsmechanismus zivilisatorischer Verdrängung.

6.3. Das kollektive Lachen

Wirft man einen Blick auf die Etymologie des Wortes Komik, so lässt sich der Begriff auf das griechische *kōmikós* zurückführen, dessen Bedeutung „zu einer Komödie gehörig“ auf eine gattungspoetische Bestimmung verweist.³²¹ Bereits in der Antike unterschied ARISTOTELES in seiner *Poetik* zwischen Tragik und Komik, wobei die Tragödie „bessere“, die Komödie „schlechtere“ Menschen nachzuahmen versuchte. Das Komische ist jedoch nicht nur auf seine literarische Form begrenzt, sondern erstreckt sich über sämtliche Bereiche des Lebens und der Wissenschaft. Ebendiese mannigfaltigen Bedeutungszuschreibungen sowie die Überlagerungen mit verwandten Begriffen wie dem Lachen, dem Witz, dem Humor, dem Sarkasmus, der Satire und vielen weite-

³¹⁶Vgl. Benjamin (2012), 83f.

³¹⁷Vgl. Benjamin (2012), 84.

³¹⁸Vgl. Benjamin (2012), 84.

³¹⁹Anm.: Im zwölften Kapitel der fünften Fassung des Kunstverkaufsatzes wird der Groteskfilm im Zusammenhang mit der Publikumsrezeption erwähnt. Während das besagte Filmgenre eine fortschrittliche Reaktion hervorruft, wird dasselbe Publikum angesichts eines surrealistischen Gemäldes als rückständig bewertet. Vgl. Benjamin (2012), 238.

³²⁰Vgl. Benjamin (2012), 84.

³²¹Vgl. Kluge, Friedrich (2012): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 25., erw. Aufl. Bearbeitet von Elmar Seebold. Berlin/Boston: de Gruyter, 516.

ren, gestalten eine Begriffsbestimmung derart schwierig. Auf die Diffusität der Wort- und Begriffsgeschichte macht auch Achim GEISENHANSLÜKE, Professor für Literaturwissenschaft an der Frankfurter GOETHE-UNIVERSITÄT, aufmerksam und erläutert, dass sich der „Gehalt des Komischen“ nicht „aus einer eindeutigen Definition ableiten“ lasse, „sondern allein aus seiner vielfältigen Geschichte heraus“ zu erklären gelingt, wobei insbesondere die Philosophie, wenn auch bekannt als „ernster“ Gegenstand, bereits seit ihren Anfängen an einer „Wesensbestimmung des Komischen“ großes Interesse zeigte.³²² Folgt man den philosophischen Spuren des Komischen so stößt man auf einen erstaunlichen Fundus, lassen sich von der Antike bis in die Gegenwart, bei PLATON, über KANT zu NIETZSCHE, KIERKEGAARD und eben auch BENJAMIN doch die unterschiedlichsten Implikationen finden.

Ein ebenso von Ambivalenz geprägter Begriff ist der des Lachens. Laut der Professorin für Medienphilosophie an der BAUHAUS-UNIVERSITÄT Weimar, Christiane VOSS, mischen sich bei der Gefühlsqualität Momente „der Erheiterung mit solchen eines genießbaren Schmerzes“.³²³ Genau in jenem Spannungsfeld von Erheiterung und Schmerz, „Therapie und Terror“³²⁴, Spaß und Grausamkeit ist auch Walter BENJAMINS und Theodor W. ADORNOS Debatte um das kollektive Lachen angesiedelt.

Ausgangspunkt stellt das von BENJAMIN im Kunstwerkaufsatz skizzierte Zeitbild dar, nach welchem die auf die Technisierung zurückzuführende ansteigende Pathologie der Massen in den Filmen DISNEYS und dem dadurch evozierten Lachen jener ästhetisch erzeugte Impfstoff vorgefunden werden kann, der künstlich zu einem vorzeitigen Ausbruch der Massenpsychosen animiert und gegen eine „natürliche“ Reifung, wie sie etwa im Krieg zum Ausdruck kommen würde, wirkt. Die Diagnose, dass im Kino massenpsychotische Tendenzen wie sadistische Fantasien, oder masochistische Wahnvorstellungen forciert und aktiviert werden sollten, um einer Realisierung in Form von Gewalttaten entgegenzuwirken, erregte bei ADORNO großes Unbehagen, welches er gegenüber BENJAMIN wie folgt zum Ausdruck brachte:

Sie haben die Kunst aus den Winkeln ihrer Tabus aufgescheucht – aber es ist, als fürchteten Sie die damit hereinbrechende Barbarei (wer könnte sie mehr mit ihnen fürchten als ich) und hülften sich damit, daß Sie das Gefürchtete zu einer Art inversen Tabuierung erhöhen. Das Lachen der Kinobesucher ist – darüber

³²²Vgl. Geisenhanslüke, Achim (2017): „Philosophie“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 68.

³²³Vgl. Voss, Christiane (2017): „Lachen“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 47.

³²⁴Anm.: „Collective Laughter: Therapy and Terror“ lautet der Titel einer Überschrift im Rahmen von Miriam Bratu Hansens Auseinandersetzung mit der Rolle der Micky Maus bei Walter Benjamin. Vgl. Hansen, Miriam Bratu (2012): *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 164.

sprach ich schon mit Max und er wird es Ihnen gewiss gesagt haben – nichts weniger als gut und revolutionär sondern des schlechtesten bürgerlichen Sadismus voll;³²⁵

Anhand des am 18. März 1936 in London verfassten Schriftstückes kann ein erster Eindruck von ADORNOS Meinung gegenüber dem lachenden Kinopublikum gewonnen werden, welches er als ein sadistisches bewertet. Demnach kann in dem zum Sadismus neigenden kollektiven Lachen ein erster Punkt der Meinungsverschiedenheit zwischen ADORNO und BENJAMIN ausgemacht werden. In der zitierten Textstelle fällt der Vorwurf, BENJAMIN würde die, sich in der massenkulturellen Rezeption manifestierende, „Barbarei“ romantisieren. In einem am 21. März 1936 aufgesetzten Brief an den im Zitat erwähnten Max HORKHEIMER führte ADORNO seine Bedenken weiter aus:

Ich habe dagegen nur – und das ist ja wohl auch hinter Ihren Einwänden gewesen – den Grundeinwand, dass er die Entmythologisierung mythologisiert und wie aus dem abscheulichen Lachen der Kinobesucher so aus allen erdenklichen Greueln (etwa der „Zerstreuung“, dem „Test“ und ähnlichen kindischen Tabuierungen) eine wahre Ontologie macht. Man kann das vielleicht am besten durch die Kategorie der Angst bezeichnen. Er ist im Grunde über das mir gewiss sehr vertraute Stadium der Angst des bürgerlichen Künstlers vor der „Kunstfeindschaft“ der Revolution nicht hinausgekommen. Er weiss aber zugleich, dass diese Haltung reaktionär ist. Und er hilft sich damit, dass er die Augen zukneift, sich Watte in die Ohren steckt und dazu mit Emphase Dinge schreit, vor denen er sich fürchtet. Es ist eine inverse Tabuierung: er mythisiert die Entmythologisierung, weil er sie anders nicht tragen kann. [...] Die Revolution soll die Angst abschaffen und die Barbarei und wir brauchen uns vor ihr nicht zu fürchten sondern zu fürchten ist das Bestehende. Brauchen wir sie aber nicht zu fürchten, so müssen wir sie auch nicht in einer abstrakten Ueberspannung [...] verehren. [...].³²⁶

Wenn BENJAMIN Begriffe wie das „Lachen“, die „Zerstreuung“, oder den „Test“ der Kritik entzieht, so tut er das ADORNO zufolge aus Angst. Kategorien wie die Angst und die Barbarei seien, so ADORNO, jedoch bereits gegenwärtig und brauchen allein deshalb weder gefürchtet noch überspannt zu werden. Laut ADORNO unterschätze BENJAMIN die bereits vollzogene Verstrickung von Kollektiv und Warencharakter, habe der Kapitalismus doch schon längst triumphalen Einzug in die Kunstwelt gehalten. Eine Anschlussfähigkeit der DISNEYSCHEN Filme für den Faschismus dürfte BENJAMIN zwar gefürchtet, aber dennoch vorausgeahnt haben und womöglich liegt genau in diesem Verdachtsmoment die Ursache der Streichung des Micky Maus-Kapitels begründet. In einer Fußnote der dritten Fassung des Kunstverkaufsatzes machte BENJAMIN in diesem Zusammenhang darauf aufmerksam, dass eine „allseitige Analyse“ der Filme DISNEYS nicht verschweigen dürfe, dass „Komik und Grauen“ oftmals nahe beieinanderliegen. Insbesondere in den neueren Micky Maus-Filmen käme nun etwas zum Vorschein, das bereits zuvor latent vorhanden gewesen zu sein schien:

³²⁵Adorno, Theodor W.; Benjamin, Walter (1994): *Briefe und Briefwechsel. Band 1. Briefwechsel 1928 – 1940*. Hg. Henri Lonitz. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 171f.

³²⁶Benjamin (2012), 603f.

Was im Licht neuester Disneyscher Filme zu Tage tritt, ist in der Tat in machen älteren schon angelegt: die Neigung, Bestialität und Gewalttat als Begleiterscheinung des Daseins gemächlich in Kauf zu nehmen.³²⁷

Damit kommt es nicht nur zu einer Wiederaufnahme alter Traditionen „mittelalterliche[r] Programmbilder[n]“ und „Grimmsche[r] Märchen[s]“, sondern BENJAMIN weist darauf hin, dass sich der Faschismus nur allzu bequem „revolutionäre“ Neuerungen“ auf diesem Gebiet anzueignen weiß.³²⁸ Die Ähnlichkeit der Micky Maus-Filme mit dem Märchen ist auch Thema eines fragmentarisch erhaltenen Gesprächs zwischen Walter BENJAMIN, Gustav GLÜCK und Kurt WEIL, in dem das Motiv des „Auszug[s], [um G.R.] das Fürchten zu lernen“ als gemeinsames Verbindungselement hervortritt.³²⁹

Obwohl BENJAMIN die unvorhersehbare und unkontrollierbare Dynamik des Lachens in Ansätzen realisiert zu haben scheint, hält er trotz damit einhergehenden pathologischen Fantasien an dem therapeutischen Potential des kollektiven Lachens in dem Glauben fest, eine ansonsten zerstörerische Keimzelle der Gewalt vorweg zerstreuen zu können.

Abermals auf das Lachen zu sprechen kommen die Autoren ADORNO und HORKHEIMER in ihrem 1944 erstmals publizierten Grundlagenwerk der Kritischen Theorie *Dialektik der Aufklärung*. Der Begriff der Kritischen Theorie geht nach Helmut DUBIEL auf HORKHEIMERS Aufsatz „Traditionelle und kritische Theorie“ aus dem Jahr 1937 zurück, wobei die traditionelle Theorie „eine in der gesamten Moderne vorherrschende wissenschaftstheoretische Grundeinstellung“ vertritt, die strikt „zwischen dem wissenschaftlichen Erkenntnisobjekt und seinem Gegenstand“ differenziert und ihre unbewusste „Verhaftung im arbeitsteiligen Zusammenhang der kapitalistischen Produktion“ selbst „vergißt, verdrängt oder unterschlägt“, während sich die Kritische Theorie durch das Wissen um ihre „Bedingtheit wissenschaftlicher Aktivität, also auch ihrer selbst“ auszeichnet und dieser selbstreflexiven Platzierung zufolge in ihrer Analyse nicht zwischen Wissenschaft und „anderen gesellschaftlichen Aktivitäten“ trennt.³³⁰ Demnach ist eine Theorie dann kritisch, wenn sie sich „in den Dienst der praktischen Reflexion struktureller gesellschaftlicher Veränderung stellt“.³³¹ Vereinfacht ausgedrückt begreift sich die Kritische Theorie laut Peter PRECHTL „als eine praktische Philosophie, der es um gesellschaftliche Veränderung in Richtung

³²⁷Benjamin (2012), 133.

³²⁸Vgl. Benjamin (2012), 133.

³²⁹Vgl. Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band 6*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 936), 145.

³³⁰Vgl. Helmut Dubiel (1998): „Theorie, kritische“, in: Ritter, Joachim; Gründer, Karlfried; Gabriel, Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag. [DOI: 10.24894/HWPh.4283.]. [letzter Zugriff: 09.01.2020].

³³¹Vgl. Dubiel (1998). [letzter Zugriff: 09.01.2020].

einer zunehmenden Selbstbestimmung des Menschen“ geht, wobei die „Zukunft der Humanität“ davon abhängig ist, „dass die Menschen sich als bewusstes, d.h. selbstbestimmtes Subjekt“ wahrnehmen „und die eigenen Lebensformen“ bestimmen.³³² Diesem Anspruch steht nicht nur „die reale Praxis entgegen, in der die Menschen die Welt als objektive, scheinbar unveränderliche Gegebenheit annehmen“, sondern auch die Tatsache, dass „diese scheinbar objektive Welt von Menschen selbst erst konstituiert wird“, was so viel bedeutet, dass die Gesellschaft selbst die Welt, ihre Sicht- und Erfahrungsweisen „von Natur und Realität“ prägt und verändert.³³³

Angesichts des in den 1940er Jahren zu Tage getretenen Faschismus, Stalinismus und Kapitalismus, der in Amerika sein Vorbild fand, gehörte es zu den Anliegen der Kritischen Theorie, gesellschaftliche Phänomene wie etwa die Massenkultur einer Analyse zu unterziehen und Möglichkeiten des Wandels und der Veränderung aufzuzeigen. Ebendieses Programm tritt auch in ADORNOS und HORKHEIMERS *Dialektik der Aufklärung* zu Tage. Was kann man sich aber unter einer solchen „Dialektik der Aufklärung“ vorstellen? Vertreten wird eine These, nach welcher der Versuch der historischen Aufklärung mit ihrem Appell der Befreiung aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit in eine bislang ungeahnte Abhängigkeit geführt hat. Das vormalige Projekt des Menschen, sich die Natur zu eigen zu machen, gerät ins Wanken, scheinen sich doch Wissenschaft und Technik, die als Mittel zur Unterwerfung gedacht waren, letztendlich gegen ihre Schöpfer zu richten. Scheinbare Freiheit schlägt in ihr Gegenteil, nämlich in Verhältnisse extremer Unfreiheit um. Obwohl ADORNO und HORKHEIMER keinen Zweifel daran hegten, dass „die Freiheit in der Gesellschaft vom aufklärenden Denken unabtrennbar ist“ wird gleichermaßen die Notwendigkeit zur Reflexion jenes „rückläufige[n] Moment[es]“ betont, sofern die Aufklärung nicht Gefahr laufen will, ihr eigenes Schicksal zu besiegeln.³³⁴

In ihrem Kapitel „Kulturindustrie, Aufklärung als Massenbetrug“ zeichnen die Autoren ein durchaus besorgniserregendes Gesellschaftsbild, nach welchem das Individuum nicht nur zugunsten des Kollektivs abgeschafft wurde, sondern sich zudem in der Gefangenschaft eines Konsumsystems des Immergleichen wiederfindet. Während deutschen Bildungseinrichtungen, Kultur- und Kunstbetrieben, wie etwa bestimmten Museen oder Theatern, laut ADORNO und HORKHEIMER bis in das 19. Jahrhundert noch ein gewisses Maß an Unabhängigkeit eingeräumt wurde, scheinen diese zu der Zeit der Diagnose bereits gänzlich vom Kapitalismus durchdrungen.

³³²Vgl. Precht, Peter (2008): „Kritische Theorie“, in: Precht, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 319.

³³³Vgl. Precht (2008), 319.

³³⁴Vgl. Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max (2019): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. 24. Aufl. Ungekürzte Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag [1944], 3.

Lichtspiele und Rundfunk brauchen sich nicht mehr als Kunst auszugeben. Die Wahrheit, daß sie nichts sind als Geschäft, verwenden sie als Ideologie, die den Schund legitimieren soll, den sie vorsätzlich herstellen. Sie nennen sich selbst Industrien, und die publizierten Einkommensziffern ihrer Generaldirektoren schlagen den Zweifel an der gesellschaftlichen Notwendigkeit der Fertigprodukte nieder.³³⁵

Absatzzahlen im Millionenbereich scheinen auf maschinelle Produktionsformen und damit unweigerlich verbundene Standards hinzudrängen, wobei KonsumentInnen weise gemacht werden soll, die Reglementierungen gingen auf die Satisfaktion der eigenen Bedürfnisse zurück, was mitunter widerstandslos hingenommen wird. Verschwiegen werde dabei jedoch, so fahren die Autoren fort, dass die Macht der Technik über die Gesellschaft gleichbedeutend mit der Macht der ökonomisch Stärksten sei.

Demokratisch macht dieses [das Radio, G.R.] alle gleichermaßen zu Hörern, um sie autoritär den unter sich gleichen Programmen der Stationen auszuliefern. Keine Apparatur der Replik hat sich entfaltet, und die privaten Sendungen werden zur Unfreiheit verhalten. Sie beschränken sich auf den apokryphen Bereich der ›Amateure‹, die man zudem noch von oben her organisiert. Jede Spur von Spontaneität des Publikums im Rahmen des offiziellen Rundfunks aber wird von Talentjägern, Wettbewerben vorm Mikrophon, protegierten Veranstaltungen aller Art in fachmännischer Auswahl gesteuert und absorbiert. Die Talente gehören dem Betrieb, längst ehe er sie präsentiert: sonst würden sie nicht so eifrig sich einfügen.³³⁶

Der bei BENJAMIN noch angeklungenen Demokratisierung der Künste wird seitens des Systems eine jähe Absage erteilt. Was sogenannte Fachmänner, oder „Kenner“ als „Vorzüge und Nachteile“ kundtun dient dabei lediglich der Wahrung des Scheins von „Konkurrenz und Auswahlmöglichkeit“, wobei den KonsumentInnen längst die Entscheidungsgewalt vorweggenommen wurde, indem nach jener statischen „Kategorie“ gegriffen werden soll, die für den jeweiligen „Typ“, das jeweilige „level“ konzipiert und fabriziert wurde.³³⁷ Das skizzierte Verfahrensschema, durch welches KäuferInnen in selektierte Einkommensgruppen und vorbestimmte Felder eingeordnet werden, sei nach ADORNO und HORKHEIMER nun kaum mehr von Propaganda zu unterscheiden.

Augenscheinlich werden all jene Charakteristika nicht nur beim Rundfunk, sondern auch bei Film und Fernsehen, wobei letzteres eine Synthese, eine „hohnlachende Erfüllung des Wagnerschen Traums vom Gesamtkunstwerk“, beider vorhergenannten darstelle.³³⁸ Jeder Film, sei er von WARNER BROTHERS, oder MGM verhält sich gleich, kann das Publikum aufgrund sich wiederholender „Clichés“ doch bereits wenige Minuten nach Beginn der Vorführung ihren Ausgang erahnen und Vorhersagen darüber machen, „wer belohnt, bestraft, vergessen wird“.³³⁹

³³⁵ Adorno; Horkheimer (2019), 129.

³³⁶ Adorno; Horkheimer (2019), 129f.

³³⁷ Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 131.

³³⁸ Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 132.

³³⁹ Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 133.

Nicht nur, dass jeglicher Unterschied im Grunde zur Illusion wird, verbietet der Film darüber hinaus trotz seiner „Promptheit, Beobachtungsgabe, Versiertheit“ jede „denkende Aktivität des Betrachters“, denn gemäß des Falles, dass der/die Zusehende nichts von den auf der Leinwand „vorbeischießenden“ Geschehnissen verpassen möchte, gelingt dieses Vorhaben nur durch eine zunehmende Einbuße von Vorstellungskraft und Spontaneität.³⁴⁰

Berechtigerweise mag an dieser Stelle die Frage aufkommen, worin der Mensch angesichts dieses Fazits überhaupt noch Gründe finden mag, die es rechtfertigen, den Weg in das nächstgelegene Lichtspielhaus zu finden. Obwohl die Kulturindustrie vehement den Versuch unternimmt „Leichte Kunst“ und „Ernste Kunst“ zusammenzuführen, bleibt sie nach ADORNO dennoch in erster Linie „Amüsierbetrieb“.³⁴¹ Das „Amusement“ ist es, das nicht nur das Publikum in die Kinosäle lockt, sondern auch zu dem ursprünglichen Untersuchungsgegenstand, dem durch den Zeichentrickfilm evozierten Lachen, zurückführt.

– Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus. Es wird von dem gesucht, der dem mechanisierten Arbeitsprozeß ausweichen will, um ihm von neuem gewachsen zu sein. Zugleich aber hat die Mechanisierung solche Macht über den Freizeitleiter und sein Glück, sie bestimmt so gründlich die Fabrikation der Amüsierwaren, daß er nichts anderes mehr erfahren kann als die Nachbilder des Arbeitsvorgangs selbst. Der vorgebliche Inhalt ist bloß verblaster Vordergrund; was sich einprägt, ist die automatisierte Abfolge genormter Verrichtungen. Dem Arbeitsvorgang in Fabrik und Büro ist ausweichen nur in der Angleichung an ihn in der Muße. Daran krankt unheilbar alles Amusement.³⁴²

Der Fehlschluss, welchem die Menschen bezüglich des Amüsierens erliegen, besteht nach ADORNO und HORKHEIMER darin begründet, dass die Kulturindustrie etwas in Aussicht stellt, was sie gar nicht erst einhalten kann. Während das Publikum in das Kino geht, um Ablenkung von dem industriellen Arbeitsprozess „in Fabrik und Büro“ zu finden, wird es genau an diese Stelle zurückgeführt.

Donald Duck in den Cartoons wie die Unglücklichen in der Realität erhalten ihre Prügel, damit die Zuschauer sich an die eigenen gewöhnen.³⁴³

In den Trickfilmen DISNEYS erfährt das Publikum stellvertretend also nicht nur von seinem eigenen Leid, es soll sich vielmehr daran „gewöhnen“. An dieser Stelle wird nochmals der bereits erwähnte Dualismus von Komik und Grausamkeit evident. Seitens des Systems ist es daran gelegen, dass die Gesellschaft das Grauen als zum Leben dazugehörige Komponente erachtet, dieses als gegeben hinnimmt und nicht dagegen aufzubegehren gedenkt. Gerade im Cartoon reali-

³⁴⁰Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 134f.

³⁴¹Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 143f.

³⁴²Adorno; Horkheimer (2019), 145.

³⁴³Adorno; Horkheimer (2019), 147.

sieren sich die bereits von der volkstümlichen Kunst³⁴⁴ zu eigen gemachte „Tendenz des Produkts, auf den puren Blödsinn böse zurückzugreifen“. ³⁴⁵ Galten Trickfilme einst noch als „Exponenten der Phantasie gegen den Rationalismus“, die „durch ihre Technik elektrisierten Tieren und Dingen zugleich Gerechtigkeit widerfahren“ ließen „indem sie den Verstümmelten ein zweites Leben liehen“, zeugen Cartoons heute nur noch von dem „Sieg der technologischen Vernunft über die Wahrheit“:

Vor wenigen Jahren hatten sie konsistente Handlungen, die erst in den letzten Minuten im Wirbel der Verfolgung sich auflösten. Ihre Verfahrungsweise glich darin dem alten Brauch der slapstick comedy. Nun aber haben sich die Zeitrelationen verschoben. Gerade noch in den ersten Sequenzen des Trickfilms wird ein Handlungsmotiv angegeben, damit an ihm während des Verlaufs die Zerstörung sich betätigen kann: unterm Hallo des Publikums wird die Hauptgestalt wie ein Lumpen herumgeschleudert. So schlägt die Quantität des organisierten Amusements in die Qualität der organisierten Grausamkeit um. Die selbsterkorenen Zensoren der Filmindustrie, ihre Wahlverwandten, wachen über der Länge der als Hatz ausgedehnten Untat. [...] Sofern die Trickfilme neben Gewöhnung der Sinne ans neue Tempo noch etwas leisten, hämmern sie die alte Weisheit in alle Hirne, daß die kontinuierliche Abreibung, die Brechung allen individuellen Widerstands, die Bedingung des Lebens in dieser Gesellschaft ist. ³⁴⁶

Einmal mehr koinzidiert die zitierte Textpassage die bisher von ADORNO und HORKHEIMER vorgetragenen Verdachtsmomente: Die Wiederholung des Immergleichen, welche jeden Film von vornherein absehbar macht, die durch „Zensoren“ initiierte Gewöhnung an Grausamkeit, welche jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken droht, das angestrengt den Ereignissen auf der Leinwand folgen wollende zerstreute und somit verbotene Denken, sowie die letztlich durch die Kulturindustrie verwehrt bleibende Aussicht auf „Amusement“ und Ablenkung können an dieser Stelle zusammengetragen werden.

Während Cartoons und Funnies den Augenblick des Systemausbruchs, zu dem es freilich nicht kommen darf, noch erreichbar erscheinen lassen, feiert der Humor längst seinen Triumph über das Schöne. Es siegt die „Schadenfreude über jede gelungene Versagung“, es wird gelacht, dass „es nichts zu lachen gibt“ – „Fun“, so lautet das Urteil ADORNOS und HORKHEIMERS, „ist ein Stahlbad“, das die „Vergnügungsindustrie“ unablässig verabreicht.

Doch was könnte mit diesem durchaus eingängigen Slogan „Fun ist ein Stahlbad“ gemeint sein? Zum einen wird bereits zu Beginn des Kapitels im Zusammenhang mit der alle Sparten durchdringenden Uniformität darauf verwiesen, dass sowohl „ästhetische[n] Manifestationen“, als auch „politische Gegensätze[n]“ gleichermaßen ein Loblied auf den „stählernen Rhythmus“ verkünden, womit wahrscheinlich die Industrialisierung und die damit verbundenen Produktions-

³⁴⁴Anm.: Als legitime VertreterInnen nennen Adorno und Horkheimer die Posse, die Clownerie, Charlie Chaplin und die Marx Brothers.

³⁴⁵Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 146.

³⁴⁶Adorno; Horkheimer (2019), 146f.

prozesse angesprochen scheinen.³⁴⁷ In Zusammenhang mit dem bereits zitierten Hinweis, es gäbe eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit zwischen Arbeit und Freizeit, nämlich insofern, als dass die ZuseherInnen im Kino mit dem konfrontiert werden, aus dem sie eigentlich auszubrechen versuchen, scheint die Vermutung plausibel, dass es sich bei der Redewendung um eine Verschmelzung beider Lebensbereiche handelt. Das in der Industrie zur Härtung des Metalls herangezogene Stahlbad mag in der Übertragung auf den Menschen dreierlei Abhärtungsprozesse implizieren. Denkbar wären das Abhärten im Sinne der Gewöhnung, das verhärtete Verharren in einer scheinbar verfestigten Position, sowie eine angesichts der Grausamkeit sich vollziehende seelische Abhärtung. In Bezug auf das Lachen nennen ADORNO und HORKEIMER sowohl das „versöhnte“, als auch das „schreckliche“ Lachen. Beide Arten des Lachens begleiten einen Moment, in dem „eine Furcht vergeht“. Während „[d]as versöhnte Lachen [...] als Echo des Entronnenseins aus der Macht“ ertönt, bewältigt das „schreckliche“ Lachen „die Furcht, indem es zu den Instanzen überläuft, die zu fürchten sind“.³⁴⁸ Wenige Zeilen später heißt es „[d]as Lachen über etwas ist allemal das Verlachen“, womit die bereits erwähnte Schadenfreude herangezogen werden kann. Wenn also das Publikum angesichts des im Zeichentrickfilm „wie ein[en] Lumpen herumgeschleudert[en]“ Protagonisten schallhaft lacht, so ergötzt es sich über das Unglück des anderen. Wenn das „schreckliche“ Lachen nun zu den zu fürchtenden „Instanzen“ überläuft, so werden schreckliche Lebensumstände und furchtbare Verhältnisse evident, über die auch noch bejahend gelacht wird und die somit Zustimmung erfahren. Da die belachten Geschehnisse auf der Leinwand anhand des Donald-Duck-Beispiels immer auch auf das eigene Leben verweisen, ist das kollektive Lachen ein Lachen über das eigene Unglück, mit dem der Mensch sich auch noch ohne Widerruf abzufinden scheint. Dass eine Stimulation des kollektiven Lachens nicht nur im visuellen Register stattfindet, sondern gleichermaßen auf akustisch strukturierten Bewegungen beruht, soll nun anhand des nachfolgenden Kapitels dargelegt werden.

6.4. Die Maus und der Jazz

Obwohl das vorhergehende Kapitel vornehmlich die veränderte Rolle des Films innerhalb der Kulturindustrie in Augenschein nahm, gab es für ADORNO ein weiteres ästhetisches Feld, auf dem er Konsequenzen der technischen Reproduzierbarkeit ausmachen konnte: die Musik. Die Liebe zu dieser war ADORNO wohl durch seine Mutter Maria, die von Berufs wegen Opernsängerin war, in die Wiege gelegt worden und so verwundert es kaum, dass der 1903 in Frankfurt am Main geborene Philosoph ursprünglich den Wunsch verfolgte, Musiker zu werden. ADORNO studierte unter dem österreichischen Komponisten Alban BERG und auch, wenn die Wege den Kopf

³⁴⁷Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 128.

³⁴⁸Vgl. Adorno; Horkheimer (2019), 149.

der Frankfurter Schule letztlich zur Philosophie führen sollten, kam der Musik zeitlebens ein besonderer Stellenwert in seinem Denken zu.

Die aufgrund der Tätigkeit als Musikkritiker erlangte umfassende Kennerschaft ADORNOS auf dem musikalischen Gebiet darzulegen würde einer eigenen Untersuchung bedürfen und so sei lediglich auf die Aspekte verwiesen, die im Zusammenhang mit der Micky Maus und dem Jazz von Bedeutung scheinen. Zum einen können ADORNOS Schriften zum Jazz, wie beispielsweise der 1938 in der *Zeitschrift für Sozialforschung* publizierte Aufsatz „Über den Fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörers“, laut HANSEN als ein laufendes Argument zu BENJAMINS Kunstwerkaufsatz angesehen werden.³⁴⁹ Belege für diese Annahme sind zu Hauf in Form von Verweisen im Rahmen von ADORNOS und BENJAMINS Briefwechsel aufzuspüren, wobei sich die jeweiligen Sichtweisen nach eigener Aussage „wie zwei Scheinwerfer, die von entgegengesetzten Seiten auf ein Objekt gerichtet werden“ verhalten.³⁵⁰ Zum anderen war die Assoziation von Micky Maus und Jazz in der Weimarer Republik und im damaligen nationalsozialistischen Deutschland im Gegensatz zu den USA weit verbreitet und so galten beide im öffentlichen Diskurs als Inbegriff des Amerikanismus.³⁵¹

„Über den Fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörers“ stellt eine Analyse der Auswirkungen technischer Neuerfindungen wie des Radios, oder der Schallplatte auf die zeitgenössische Musikrezeption dar. Wie der Titel bereits verrät, kommt es durch die mechanische Reproduktion nicht nur zu einem veränderten HörerInnenverhalten, sondern damit verbunden zu einer Fetischisierung der Apparatur:

Der neue Fetisch ist der lückenlos funktionierende, metallglänzende Apparat als solcher, in dem alle Rädchen so exakt ineinanderpassen, daß für den Sinn des Ganzen nicht die kleinste Lücke mehr offen bleibt. Die im jüngsten Stil perfekte, makellose Aufführung konserviert das Werk um den Preis seiner definitiven Verdinglichung. Sie führt es als ein mit der ersten Note bereits Fertiges vor: die Aufführung klingt wie ihre eigene Grammophonplatte. Die Dynamik ist so prädisponiert, daß es Spannungen überhaupt nicht mehr gibt. Die Widerstände der Klangmaterie sind im Augenblick des Erklings so erbarmungslos beseitigt, daß es zur Synthesis, zum Sich-selbst-Produzieren des Werkes, wie es die Bedeutung jeder Beethovenschen Symphonie ausmacht, nicht mehr kommt. Wozu noch die symphonische Kraftanstrengung, wenn der Stoff bereits zermahlen ist, an dem die Kraft sich bewähren könnte? Die bewahrende Fixierung des Werkes bewirkt dessen Zerstörung: denn seine Einheit realisiert sich bloß in eben der Spontaneität, die der Fixierung zum Opfer fällt.³⁵²

Der an Sigmund FREUDS sexuellen Fetischismus angelehnte „neue Fetisch“ richtet sich auf die „metallglänzende“ Gerätschaft, die weg von der Unmittelbarkeit des Hörerlebnis alle Aufmerk-

³⁴⁹Vgl. Hansen (2012), 166.

³⁵⁰Vgl. Adorno; Benjamin (1994), 190. [Brief von Benjamin an Adorno datiert am 30.06.1936 in Paris].

³⁵¹Vgl. Hansen (2012), 167.

³⁵²Adorno, Theodor W. (1973): *Gesammelte Schriften. Band 14*. Hg. Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 31f.

samkeit auf sich, auf die technische Reproduktion, zieht und zur „Verdinglichung“ der Musik führt, die mit der Wirklichkeit des Klangs nichts mehr zu tun zu haben scheint. Anhand der Textstelle werden Grundzüge deutlich, die auch sechs Jahre später für das Kapitel der Kulturindustrie in der *Dialektik der Aufklärung* von Bedeutung sein werden. Zum einen wird die Wiederholung des Immergleichen angedeutet, nach welchem Prinzip bereits anhand der „ersten Note“ auf den weiteren Verlauf, auf bestimmte Schemata, des Kunststückes geschlossen werden kann. Die Beseitigung jeglicher „Widerstände“ sowie das Einbüßen jeglicher, der Fixierung zum Opfer gefallenen, „Spontaneität“ werden ebenso evident. Die Musik, vormals durch ihre Lebendigkeit ausgezeichnet, verkommt zu einer Ware, die weniger an einer ästhetischen Qualität, sondern vielmehr an einer „perfekte[n], makellose[n]“ Reproduktion und Vermarktung samt sekundärer Aura, Starsystem und Propaganda Interesse zeigt.

Was hat es jedoch mit der ominösen titelgebenden „Regression des Hörers“ auf sich?

Am Gegenpunkt zu Fetischismus der Musik vollzieht sich eine Regression des Hörens. Damit ist nicht ein Zurückfallen des einzelnen Hörers auf eine frühere Phase der eigenen Entwicklung gemeint, auch nicht ein Rückgang des kollektiven Gesamtniveaus, da die erst von der heutigen Massenkommunikation musikalisch erreichten Millionen mit der Hörerschaft der Vergangenheit sich nicht vergleichen lassen. Vielmehr ist das zeitgemäße Hören das Regredierter, auf infantiler Stufe Festgehaltener.³⁵³

Durch das neu erprobte Rezeptionsverhalten fallen ZuhörerInnen auf eine frühere, infantile Stufe zurück. Das Wort infantil besetzt ADORNO jedoch nicht im Sinne von „kindlich“, sondern vielmehr meint der Autor einen „kindischen“, „primitiven“, „zwangshaft [z]urückgestauten“ Habitus. Durch die zugestandene „Freiheit der Wahl und der Verantwortung“, so heißt es weiter, schwinde nicht nur „die Fähigkeit zur bewußten Erkenntnis“, die neue ZuhörerInnenschaft verschmähe sogar die Möglichkeit einer solchen.³⁵⁴ Während ein ausgewähltes Publikum früher mit ganzer Aufmerksamkeit und vollem Bewusstsein einer musikalischen Vorstellung vom ersten Klang der Sinfonie bis zu der letzten ausgehauchten Note beiwohnte, zeugt das gegenwärtige Musikerlebnis von einer gänzlich anderen Natur. Der „regredierte“ Hörer verliert die Fähigkeit sich der Unmittelbarkeit hinzugeben, lenkt seinen Blick auf Peripheres und pickt selektiv Brocken aus einem ursprünglich Gesamten heraus. Tatsächlich scheint das umschweifende Navigieren, sei es durch Musik, Fernsehen, oder Internet nach wie vor von brisanter Aktualität zu sein.

Exempel eines nach ADORNOS Verständnis „regredierten“ Hörers bildet das „Jazz-Subjekt“. Unter Jazz versteht der ehemalige Musikkritiker „[z]ur rohen Orientierung“ jenen Bereich der

³⁵³Adorno (1973), 34.

³⁵⁴Vgl. Adorno (1973), 34.

„leicht stilisierten Tanzmusik“, der sich „etwa seit dem Kriege“ herausgebildet hat.³⁵⁵ Sein „höchst bedürftige[r] musikalischer Charakter von „Modernität“ beschränke sich weitestgehend „auf Klang und Rhythmus“, jedoch „ohne die harmonisch-melodische Konvention der tradierten Tanzmusik fundamental zu brechen“.³⁵⁶ „[R]hythmisches Prinzip“ des Jazz ist die Synkope, die trotz vielfacher Modifikationsformen, wie etwa dem „break“, stets eine Durchlässigkeit auf ihre „Elementarform“ aufweist.³⁵⁷ Bei der besagten Synkope handelt es sich also um eine Betonungsverschiebung, die den gleichmäßigen Takt irritiert, in dem sie durch einen zu frühen, oder einen zu späten Einsatz rhythmische Spannung erzeugt.

Neben einer detaillierten Beschreibung des Jazz-Subjekts enthält der 1937 in Oxford von ADORNO verfasste Nachtrag zu „Über Jazz“ einen Vergleich zwischen Tanzenden und der Micky Maus.

Das eigentlich Entscheidende am Jazz-Subjekt ist, daß es sich, trotz seines individuellen Charakters, überhaupt nicht selbst gehört: daß also die individuellen Züge, mit denen es gegen die soziale Instanz protestiert, in Wahrheit gerade die ihm von jener eingepprägten Male der Verstümmelung sind. In der Angst, in der es sich mit der Gesellschaft identifiziert, enthüllt sich diese reale Identität: das verleiht dem Jazz-Ritual jenen eigentümlich bestätigenden Charakter. Nur weil es real mit dem gesellschaftlichen Prinzip identisch ist, vermag es psychologisch sich mit ihm zu identifizieren und seine eigene Verstümmelung zu genießen.³⁵⁸

Der entstellte und die „Verstümmelung“ auch noch genießende Charakter fand bereits im Rahmen der Untersuchung des kollektiven Lachens in Zusammenhang mit dem Aspekt der Grausamkeit und Komik Erwähnung. Im Anschluss an einen Verweis auf Walter BENJAMIN, der laut ADORNO ausgesagt haben soll, dass im Jazz jene Gesten der „Ungeschickten“ gezeigt werden, „die gezwungen sind, geschickt zu sein“ thematisierte ADORNO seine damals erste Assoziation des Begriffes „Jazz“ mit dem deutschen Wort „Hatz“, welches „die Verfolgung eines Langsameren durch Bluthunde“ imaginieren ließ.³⁵⁹ Ebendieses implizierte „Zerfetzen“ findet sich mit dem Jazz nicht nur im Schriftbild, sondern auch in Hinblick auf das Subjekt sowie auf musikalischer Ebene realisiert.

Seine primäre Funktion übt der Jazz als sogenanntes Nebenbeimedium, als „Begleitung zum Tanz“, oder „Hintergrund zum Gespräch“ aus.³⁶⁰

³⁵⁵Vgl. Adorno, Theodor W. (1982): *Gesammelte Schriften. Band 17*. Hg. Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 74.

³⁵⁶Vgl. Adorno (1982), 74.

³⁵⁷Vgl. Adorno (1982), 74.

³⁵⁸Adorno (1982), 101.

³⁵⁹Vgl. Adorno (1982), 102.

³⁶⁰Vgl. Adorno (1982), 104.

Die Sozialfunktion lässt sich vielleicht am genauesten am Verhalten der Tanzenden zur Musik studieren. Sie folgen dem objektiven Rhythmus, ohne den break ‚auszutanzten‘: und es ist ein Schlüssel zum Erfolg der Mickey Mouse, daß sie allein alle breaks genau ins Visuelle übersetzt.³⁶¹

Wenn ADORNO wie bereits erwähnt mit dem „break“ einen Modus der Synkope, also ein rhythmisches Prinzip meint, welches einen Bruch darstellt – man erinnere sich an die einer festen Form trotzen „plasmatische Eigenschaft“ bei EISENSTEIN –, so erscheint der Vergleich von Jazz-Rhythmus und dem visuellen Rhythmus früher Micky Maus-Tonfilme durchaus plausibel.

Mit Charlie Chaplin, Cartoons, Jazz und der amerikanischen Slapstick-Comedy präsentierte sich eine Seite des Amerikanismus, die laut HANSEN jenen Zweig der Konsumkultur darstellte, der mittels Wellen der Zerstörung, Magie und Parodie eine Unterwanderung der tradierten, seitens der Wirtschaft auferlegten, Vorschriften forcierte.³⁶²

Still, Mickey’s enormous success in Germany from the late 1920s through the 1930s no doubt owed much to the figure’s anarchic, exuberant appeal, which was, in a more exoticized vein, what people expected from jazz.

It is not surprising that the National Socialists early on included Mickey Mouse in their campaign against the ‘*Vernichtung*’ (negroization) of German popular culture.⁷ The ideological conflation of Mickey and jazz throws into relief the question of the figure’s blackness and thus inserts it into the long history of white projections of African American culture.³⁶³

Die vor allem in Deutschland der 20-er und 30-er Jahre populäre Assoziation von Micky Maus und dem aus den Südstaaten der USA stammenden Jazz, brachten über kurz oder lang die oben zitierte „question of the figure’s blackness“ auf das Tapet. Ole FRAHM, Gründungsmitglied der Arbeitsstelle für Graphische Literatur (ArGL) an der UNIVERSITÄT HAMBURG, thematisierte in Zusammenhang mit dem Comic als mediale Form des Komischen unter anderem Figuren und Stereotypen im graphischen Bildmedium. International bekannte Figuren wie OUTCAULTS Yellow Kid, HERGÉS Tintin, oder eben DISNEYS Micky Maus zeichnen sich durch meist „wenige, leicht erfassbare, typische“ und zugleich „unverwechselbar[e], leicht reproduzierbar[e] und wiedererkennbar[e]“ Merkmale aus.³⁶⁴ Da oftmals bereits die Zeichnung des Comiccharakters komische Elemente, wie etwa „die graphische Übertreibung von Füßen, Händen und Mündern“, oder die großen kreisrunden Ohren im Falle Mickys aufweisen, kommt der Komik „durch das Typisierende der Figuren noch eine andere Note“ zu.³⁶⁵

³⁶¹Adorno (1982), 105.

³⁶²Vgl. Hansen (2012), 167.

³⁶³Hansen (2012), 167. [Kursiv und Fußnote im Original].

³⁶⁴Vgl. Frahm, Ole (2017): „Comics“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 342.

³⁶⁵Vgl. Frahm (2017), 342.

Mickey Mouse steht als Figur in der Tradition der Minstrel Show des 19. Jh.s, in der Weiße (und auch Schwarze) sich die Gesichter mit Schuhcreme schwarz angemalt haben, um sich über die Afro-Amerikaner lustig zu machen, eine Tradition, die zuvor von Figuren wie Krazy Kat, Felix the Cat und Bosko zitiert wurde. [...] Doch gelingt es diesen Figuren [Mickey Mouse, Superman und Co. G.R.], ihre historische, soziale und politische Herkunft zu universalisieren und international adaptierbar zu machen. Darin zeigt sich die Ambivalenz der Comic-Figur als komischer Figur: das Zitat, die Überzeichnung oder nur Hervorhebung bestimmter – oft rassistisch und sexistisch konnotierter – Merkmale reproduziert rassistische und sexistische Stereotypen. Zugleich kann diese Reproduktion eine Reflexion der Entstehung, Funktionsweise und Wirkung dieser Stereotypen ermöglichen. Sie werden komisch.

Die anhand der Micky Maus offenkundig werdende Ambiguität des Zeichentrickfilms mit rassistischen sowie sexistischen Implikationen einerseits und subversiver Kraft auf der anderen Seite verdeutlicht einmal mehr, dass der Zeichentrick, eingebettet in seine eigene Geschichte, sowohl revolutionäres, als auch destruktives Potential beinhaltet.

6.5. Disneys Zeichentrick: Realität, Illusion oder utopischer Traum?

Wenn Walter BENJAMIN in den frühen Fassungen des Kunstverkaufsatzes die Funktion des Films darin bestehen sieht, ein Gleichgewicht zwischen Mensch und Apparatur herzustellen, so stellt sich einmal mehr die Frage nach dem Verhältnis zwischen „erster“ und „zweiter“ Natur. Im sechsten Kapitel der zweiten Fassung des Kunstverkaufsatzes thematisierte BENJAMIN in Zusammenhang mit der Polarität des „Kultwerts“ und des „Ausstellungswerts“ den mit der technischen Reproduzierbarkeit einhergehenden qualitativen Wandel der Natur des Kunstwerks. Da die Technisierung, wie bereits erläutert, nicht nur Auswirkung auf die Kunst, sondern auch auf die Gesellschaft hatte, kam es zu einer Unterscheidung zwischen einer „Urgesellschaft“ und einer „heutigen“ Gesellschaft, also einer kollektiven Gesellschaft, einer Massengesellschaft, der gegenüber sich die „emanzipierte Technik“ als „zweite Natur“ offenbarte.³⁶⁶ Beide, sowohl die mit Technik durchdrungene Gesellschaft als auch die „Urgesellschaft“, hat es laut BENJAMIN „immer gegeben“, war die „zweite“ Natur früher lediglich von der „ersten“ undifferenziert.³⁶⁷ Obwohl der Mensch die „zweite“ Natur erfunden hat, gelingt es diesem jedoch „schon längst nicht mehr“ diese zu meistern, weshalb er zwangsläufig „auf einen Lehrgang angewiesen“ sei.³⁶⁸ Genau an dieser Stelle kommt abermals der Film ins Spiel, der Film als Übungsinstrument, welcher dazu dient, „den Mensch in denjenigen neuen Apperzeptionen und Reaktionen zu“ unterrichten, die die Apparatur mit sich bringt und deren Bedeutsamkeit tagtäglich zuzunehmen scheint.³⁶⁹

Evident wird BENJAMINS Begriff der „zweiten“ Natur zudem in Zusammenhang mit der menschlichen Wahrnehmung. Durch die Apparatur, etwa der Kamera und derer „Hilfsmittel“, wird dem

³⁶⁶Vgl. Benjamin (2012), 63.

³⁶⁷Vgl. Benjamin (1991): *Gesammelte Schriften. Band I.2.*, 1045. [Kursiv im Original].

³⁶⁸Vgl. Benjamin (2012), 63f.

³⁶⁹Vgl. Benjamin (2012), 64.

Menschen eine gänzlich „andere“ Natur dargestellt: ein „unbewußt durchwirkter“, aber auch technisch mittels der Aufnahmeapparatur durchdrungener Raum, der wiederum mit dem Film zum Objekt der Kollektivrezeption wird.

In den Anmerkungen, die Manuskripte zur dritten Fassung des Kunstwerkaufsatzes betreffend, erfährt der „Begriff der zweiten Natur“ bei BENJAMIN folgende Ergänzung:

Benjamin greift hier einen Begriff auf, den Lukács in die philosophische Diskussion des Marxismus eingeführt hatte. [...] Als ‚zweite Natur‘ oder als ‚Verdinglichung der sozialen Verhältnisse‘ werden die vom Kapitalismus bestimmten Strukturen des Marktes, der Bürokratie und der Technik definiert, die, vom Menschen hervorgebracht, ihm in ihrer Gesamtheit als unbeherrschbare eigengesetzliche Macht gegenüberstehen wie früher die menschenunabhängigen Naturgewalten (erste Natur). Nur vom Klassenstandpunkt des Proletariats aus sei diese Verdinglichung zu durchschauen. Benjamin ersetzt in der Ausarbeitung der Dritten Fassung die zunächst übernommene Begriffsbildung erste Natur vs. zweite Natur durch die Gegenüberstellung von ‚erster‘ und ‚zweiter Technik‘ [...].³⁷⁰

Demnach kann der Begriff der „zweiten Natur“ als in der Philosophiegeschichte verankert angesehen werden, der nicht nur bei BENJAMIN oder bei ADORNO im Zusammenhang mit der „Verdinglichung“ der Musik auftritt, sondern seinen Ursprung nach bereits im vorsokratischen Denken greifbar wurde.

Geht es um die Koexistenz von Mensch und Maschine so drängen sich unweigerlich über kurz oder lang transhumanistische Gedanken auf. Der Technikphilosophin Janina LOH zufolge sei dem Transhumanismus weniger daran gelegen „den Menschen ‚an sich‘ zu überwinden, sondern“ vielmehr nach seiner technologischen Optimierung und Verbesserung zu streben.³⁷¹ In Hinblick auf diese Thematik und in Verbindung mit der Micky Maus machte HANSEN zwei folgerichtige Beobachtungen. Zum einen war es gerade der Krieg, welcher mitsamt all seinen technologischen Angriffs- und Verteidigungsformen im neunzehnten Jahrhundert jeglichen bis dahin dagewesenen Traum von Technologie und Fortschritt gesprengt hatte, damit aber zugleich auf die Fragilität des menschlichen Körpers, man denke nur an die zahlreichen mit Prothesen ausgestatteten Kriegsoferversetzten, aufmerksam machte. Der von Siegfried KRACAUER in seiner Essaysammlung *Das Ornament der Masse* skizzierte „Auszug“, quasi Exodus, des menschlichen Körpers aus seiner „schwellenden organischen Pracht“ und Individualität hin zu einer entäußerten „Anonymität“, einer „entsubstantialisierte[n]“ Natur, betont einmal mehr die sich am menschlichen Körper durch die „zweite“ Natur bemerkbar machende Transformation.³⁷² Zum anderen bewegte die seitens des Publikums bewunderte Hybridität einer Micky Maus HANSEN zu

³⁷⁰Benjamin (2012): 459. [Skaliert im Original].

³⁷¹Vgl. Loh, Janina (2018): *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag, 32.

³⁷²Vgl. Kracauer, Siegfried (1977): *Das Ornament der Masse. Essays*. Mit einem Nachwort von Karsten Witte. Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag (= Suhrkamp-Taschenbuch 371), 59. sowie Vgl. Hansen (2012), 176.

der Frage, ob es sich bei der DISNEYSCHEN Figur nun um einen Androiden, einen Cyborg, oder doch einfach eine Maus handle und im Falle des letzteren bliebe dennoch unklar, ob die Micky Maus Mann oder Frau, einen Erwachsenen, oder ein Kind darstellen soll?³⁷³ Tradierte Grenzen, wie die zwischen Mensch und Tier, Organischem und Mechanischem, Belebtem und Unbelebtem, Bekanntem und Unheimlichem (*uncanny*) verwischen angesichts der hybriden Zeichentrickfigur DISNEYS. Wenn das „langfristige Ziel“ der Transhumanisten laut LOH darin besteht „die Verbesserung des jetzigen Menschen hin zu einem Menschen x.0.“ voranzutreiben und HANSEN die Möglichkeit einer cyborgschen Identität der Micky Maus in Betracht zieht, so stellt sich die Frage, ob angesichts oder mit Hilfe von Animationsfilmen das menschliche Verlangen nach einer freien Form, wie es etwa von EISENSTEIN propagiert wurde, auch als transhumanistischer Wunsch ausgedrückt werden könnte?³⁷⁴

Angesichts der Micky Maus als charakteristisches Beispiel utopischer Fantasien stellt sich einmal mehr die ontologische Frage nach der Wirklichkeit, die insbesondere in Zusammenhang mit dem Film immer schon von Belang war. Der deutsche Philosoph Martin SEEL sieht trotz seiner Kritik gegenüber einem „einseitigen ästhetischen Interesse[s]“ in der Auseinandersetzung mit Filmen sowohl in der Geschichte des Kinos, als auch in der Geschichte der Filmtheorie zwei Traditionen vorherrschend: Eine „eher realistische[r] und eine „eher anti-realistische[r]“.³⁷⁵ Nach SEELS realistischer These stellen Filme „*klangbildliche Ereignisse*“ dar „, die auf besondere Weise in der Lage sind, den phänomenalen und prozessualen Reichtum der realen (natürlichen wie menschlichen) Welt zur Anschauung zu bringen.“³⁷⁶ Als Vertreter der realistischen These führt SEEL die Philosophen André BAZIN, den „späten“ Siegfried KRACAUER, oder Stanley CAVELL an. Ein sich am fotografischen Realismus orientierender filmischer Realismus scheitere letztlich jedoch an seiner „Blindheit für die technischen Möglichkeiten des Mediums“.³⁷⁷ So kommt es etwa, dass sowohl KRACAUER³⁷⁸, als auch CAVELL³⁷⁹ unter der Prämisse der Realitäts-

³⁷³Vgl. Hansen (2012), 179.

³⁷⁴Vgl. Loh (2018), 58.

³⁷⁵Vgl. Seel, Martin (2007): „Realismus und Anti-Realismus in der Theorie des Films“, in: Ders.: *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 152.

³⁷⁶Vgl. Seel (2007), 155. [Kursiv im Original].

³⁷⁷Vgl. Seel (2007), 156.

³⁷⁸Anm.: „Es [das Buch, G.R.] vernachlässigt die Zeichentrickfilme und vermeidet es, an die Probleme des Farbfilms zu rühren. [...] Kurz, mein Buch entspringt der Absicht, Einblick in die besondere Natur des fotografischen Films zu gewinnen.“ Relativierend muss dennoch erwähnt werden, dass der Zeichentrickfilm Disneys sowohl im Zusammenhang mit der Darstellung des Fantastischen mittels filmischer Tricks als auch bei den Betrachtungen zur Musik im Film dennoch Erwähnung findet. Kracauer, Siegfried (1979): *Siegfried Kracauer Schriften. Band 3*. Hg. Karsten Witte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag [1960], 9.

³⁷⁹Anm.: „But on my assumption (which I should no doubt have made explicit) that cartoons are not movies, these remarks, about their conditions of existence constitute some explanation about *why* they are not.“ Auch wenn Cavell dem Zeichentrickfilm an dieser Stelle den filmischen Status aberkennt, liefert der Autor dennoch eine Begründung, wieso er diese Meinung vertritt. Cavell, Stanley (1979): *The world viewed. Reflections on the ontology of film*. Enlarged Edition. Massachusetts and London: Harvard University Press [1971], 168.

darstellung den Zeichentrickfilm explizit aus ihrem Untersuchungsgegenstand ausschließen.³⁸⁰ Neben der realistischen und anti-realistischen These erwähnt SEEL zudem den filmtheoretischen Illusionismus, welcher zwischen den besagten Polen hindurchzuführen verspricht. Der illusionistischen These zufolge erzeugen Filme „*die durchschaute Illusion der Realität des von ihnen präsentierten audiovisuellen Geschehens*.“³⁸¹ Dabei spricht SEEL insbesondere das „zuschauende Mitgehen“ des Filmpublikums an, welches ein „Sich-einlassen“ auf die präsentierte Wirklichkeit zur Folge trägt, ohne dabei zwangsläufig verpflichtet zu sein, der dargestellten Wirklichkeit auf der Filmleinwand auch Glauben schenken zu müssen, denn das Filmpublikum muss, um das Dargestellte so zu erfahren, „*als ob* das, was wir sehen und hören, hier und jetzt tatsächlich geschehen würde“ weder annehmen, dass sich das präsentierte Geschehen innerhalb des Films tatsächlich irgendwo auf der Welt so ereignet hat, noch muss es an die Möglichkeit solcher Geschehnisse glauben.³⁸² Vertreter der illusionistischen These sieht SEEL in Christian METZ sowie Richard ALLEN. Unter dem filmtheoretischen Illusionismus käme es in Bezug auf ältere und neuere Animationsfilme also zu keinem grundsätzlichen Problem, da der/die Zuseherin nicht davon überzeugt sein muss, dass es die dargestellte Figur, oder die präsentierte digitale Welt tatsächlich gibt, er/sie jedoch so tun kann, als ob. Da SEEL gerade keine Notwendigkeit darin sieht, den Inhalt des Spielfilms „so wahrzunehmen, als wäre er real“ und den mit der illusionistischen These zwingend verbundenen Verlust „an ‚medium-awareness‘“ für „kunstfremd“ befindet, betont der Philosoph vielmehr die Verpflichtung „*das Geschehen des Films* [im Gegensatz zu dem Geschehen *in einem* Film, G.R.] als audiovisuelle Bewegung in einem virtuellen Raum zu erfahren“.³⁸³ Der anti-realistischen These zufolge erzeugt der Film „*ein Klangbildgeschehen*“, das in erster Linie nicht „*dazu geschaffen ist, als Darbietung eines wirklichen Geschehens oder wie eine solche Darbietung wahrgenommen zu werden*“, vielmehr „*will und kann*“ der Film „*um seiner eigenen Attraktion willen wahrgenommen werden*“.³⁸⁴ Spuren dieses Anti-Realismus macht SEEL unter anderem bei Béla BALÁZS, Erwin PANOFKY, oder Gilles DELEUZE aus. Mit dem Verweis, „auch nur eine konstitutiv[e] Dimension des Films“ darzustellen und nicht in der Lage zu sein, den Film als Ganzes zu beschreiben, sieht SEEL in der anti-realistischen These lediglich eine Alternative zu Realismus und Illusionismus, die jedoch keinen „Ausweg aus den filmtheoretischen Sackgassen“ aufzuzeigen vermag.³⁸⁵ Vielmehr verhalte sich der Film gegenüber Anti-Realismus, Realismus oder Illusionismus indifferent, was SEEL, um jeglichem Essenti-

³⁸⁰Vgl. Seel (2007), 156.

³⁸¹Vgl. Seel (2007), 157. [Kursiv im Original].

³⁸²Vgl. Seel (2007), 157. [Kursiv im Original].

³⁸³Vgl. Seel (2007), 161. [Kursiv im Original].

³⁸⁴Vgl. Seel (2007), 161. [Kursiv im Original].

³⁸⁵Vgl. Seel (2007), 164.

alismus entgegenzutreten, zu dem Schluss bewegt, kein einzelnes konstituierendes Merkmal für den Film festzulegen, handle es sich „bei der Sache eines Films“ doch vordergründig um „die filmische Bewegung selbst, die Möglichkeit eines wahrnehmenden Eintretens in einen virtuellen Ereignisraum, was immer sich in diesem ereignen mag“.³⁸⁶ Demnach verfügt der Film nicht nur stilistisch über jegliche Freiheit, auch auf theoretischer Ebene vermag er jegliche definite Zuordnung zu einer der genannten Thesen zu durchbrechen.

Die Sicht, den Film wie SEEL ihn beschreibt als Ereignisraum zu betrachten, findet sich in unterschiedlicher Ausgestaltung in Form des kollektiven Traums sowie dem Spielraum auch bei Walter BENJAMIN.

Analogien zwischen dem nächtlichen Träumen und der Filmrezeption im dunklen Kino gelten seit jeher als gängiger Vergleich. Obwohl sich der Traum in ein reiches Begriffsfeld von Polaritäten wie dem Tag und der Nacht, dem Wachsein und dem Schlaf, dem Bewussten und dem Unbewussten, dem Wirklichen und dem Scheinhaften einordnet, wurde dem Phänomen an sich im Verhältnis zu seiner Relevanz für unser Leben in der Vergangenheit seitens der Philosophie vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Dennoch spielt der Traum in der Antike, meist in seiner prophetischen Funktion, oder in Abgrenzung zum Bewusstsein, während des Rationalismus bei DESCARTES, welcher die Opposition von Traum und Wirklichkeit als methodischen Zugang zu seinem radikalen Zweifel am Wirklichkeitsgehalt der sinnlichen Erkenntnis benutzte, oder in der Moderne etwa bei Friedrich NIETZSCHE, der den Traum in Anlehnung an Arthur SCHOPENHAUER und Sigmund FREUD als Bewusstseinsphänomen in seiner sowohl kulturell, psychologischen, als auch ästhetischen Dimension untersuchte, eine durchaus bedeutende Rolle. Insbesondere die in *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872) von NIETZSCHE differenzierten, auf menschliche Urerfahrungen zurückgeführten, ästhetischen Prinzipien, das Apollinische, also die Erfahrung das im Traum Geschehene als Wirklichkeit aufzufassen und in diesem Zusammenhang die Möglichkeit zum Weltenerschaffenden Künstler aufzusteigen zu erlangen, und das Dionysische, das rauschhafte Aufgehen in etwas Größerem, könnten im Zusammenhang mit BENJAMINS und ADORNOS Konzeption des Kollektivs und der durch den Zeichentrickfilm getriggerten Bestialität – denn auch im Traum vermag der Mensch Ungeheures zu imaginieren – weitergedacht werden.

Die Konnotation von Micky Maus und dem Traum thematisierte BENJAMIN im Rahmen seiner *Metaphysisch-geschichtsphilosophische[n] Studien*. Im Abschnitt „Erfahrung und Armut“, in dem BENJAMIN anhand des Begriffs der „Erfahrungsarmut“ die Sehnsucht des Menschen von

³⁸⁶Vgl. Seel (2007), 174.

seinen Erfahrungen frei zu kommen anspricht, biete der Traum Entschädigung für die „Traurigkeit und Mutlosigkeit des Tages“ an, indem er auf seine ganz eigentümliche Art und Weise das „einfache aber ganz großartige Dasein, zu dem im Wachen die Kraft fehlt, verwirklicht zeigt.“³⁸⁷

Das Dasein von Micky-Maus ist ein solcher Traum der heutigen Menschen. Dieses Dasein ist voller Wunder, die nicht nur die technischen überbieten, sondern sich über sie lustig machen. Denn das Merkwürdigste an ihnen ist ja, daß sie allesamt ohne Maschinerie improvisiert, aus dem Körper der Micky-Maus, ihrer Partisanen und ihrer Verfolger, aus den alltäglichsten Möbeln genau so wie aus Baum, Wolken oder See hervorgehen. Natur und Technik, Primitivität und Komfort sind hier vollkommen eins geworden und vor den Augen der Leute, die an den endlosen Komplikationen des Alltags müde geworden sind und denen der Zweck des Lebens nur als fernster Fluchtpunkt in einer unendlichen Perspektive von Mitteln auftaucht, erscheint erlösend ein Dasein, das in jeder Wendung auf die einfachste und zugleich komfortabelste Art sich selbst genügt, in dem ein Auto nicht schwerer wiegt als ein Strohhut und die Frucht am Baum so schnell sich rundet wie die Gondel eines Luftballons. Und nun wollen wir einmal Abstand halten, zurücktreten.³⁸⁸

Aufgrund der im Zeichentrickfilm auf grafischer Ebene stattfindenden Technikparodie sowie der gemeinsamen Schau der „Figuren des Kollektivtraums“ (siehe Kapitel 6.2., 79) ermöglicht das Lachen, auch wenn es sich um ein barbarisches handelt, die therapeutische Zerstreuung der gewalttätigen Massenpsychosen, wodurch die individuelle Entfremdung in die Öffentlichkeit übergehen kann.³⁸⁹ Anstatt eines Individuums träumt nun also vielmehr ein Kollektiv. Burkhardt LINDNER, der sich unter anderem mit der Rolle des Traums im Werk BENJAMINS auseinandersetzte, befand die Übertragung des „Traumbegriffs aus dem eigentlichen Bereich des individuellen Schlafzustands“ für höchst problematisch, da dabei nicht nur der „physiologische[n] Vorgang der Abschirmung der äußeren Sinneswahrnehmung“, sondern darüber hinaus auch die „Zersetzung der Sprachgebundenheit“ außer Acht gelassen und metaphorisch umspielt werden muss.³⁹⁰ Wenn also Aussagen, wie das geläufige „Das Leben ist ein Traum“, oder im Falle BENJAMINS „Das Dasein von Micky-Maus ist ein solcher Traum“ getroffen werden, so müssten, um deren Gehalt überhaupt erst verstehen zu können, zunächst „die Diskursregeln dieser Übertragung“ bestimmt und historisch verortet werden, was dazu führt, dass LINDNER zufolge nach wie vor unbestimmt bleibt, was BENJAMIN mit seiner Rede vom Kollektivtraum meint.³⁹¹

In Walter BENJAMINS Begriff des Spielraums findet HANSEN jedoch einen ihrer Meinung nach greifbareren Zugang. Während das Spiel bei PLATON aufgrund seiner „‘kindlichen’ Unverbindlichkeit“ noch im Kontrast zu der Wissenschaft, insbesondere der Dialektik, steht und aufgrund dessen „keinen systematisch relevanten Rang einnehmen“ kann ist es für anthropologische sowie

³⁸⁷Vgl. Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band II.1*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 932), 218.

³⁸⁸Benjamin (1991): *Gesammelte Schriften. Band II.1.*, 218f.

³⁸⁹Vgl. Benjamin (2012), 84.

³⁹⁰Vgl. Lindner (2009), 244.

³⁹¹Vgl. Lindner (2009), 243f.

ästhetische Belange durchaus aufschlussreich.³⁹² Eine für BENJAMIN im Zusammenhang mit dem Spiel entscheidende ästhetische Kategorie ist mit dem Begriff der „Mimesis“ formuliert.

Ihr Verfall [der Aura und des Scheins, G.R.] legt es doppelt nahe, den Blick auf ihren Ursprung zurückzulenken. Dieser liegt in der Mimesis als dem Urphänomen aller künstlerischen Betätigung. Der Nachmachende macht, was er macht, nur scheinbar. Und zwar kennt das älteste Nachmachen nur eine einzige Materie, in der es bildet: das ist der Leib des Nachmachenden selber. Tanz und Sprache, Körper- und Lippengestus sind die frühesten Manifestationen der Mimesis. – Der Nachmachende macht seine Sache scheinbar. Man kann auch sagen: er spielt die Sache. Und damit stößt man auf die Polarität, die in der Mimesis waltet. In der Mimesis schlummern, eng ineinandergefaltet wie Keimblätter, beide Seiten der Kunst: Schein und Spiel.³⁹³

In der aus den Nachträgen des Kunstverkaufsatzes entnommenen Textstelle definierte BENJAMIN die Mimesis als „Urphänomen aller künstlerischen Betätigung“, nach welcher jeder Nachmachende zugleich auch ein Spielender sei. Während die Pole „Schein und Spiel“ im Kultwert noch vereint waren, deutet eine – jedoch im Nachhinein durchgestrichene Anmerkung BENJAMINS – darauf hin, dass gerade bei den Zeichentrickfilmen DISNEYS nun „erstmal das scheinhafte Element zu Gunsten des spielerischen vollkommen“ ausgeschaltet wurde.³⁹⁴ Demnach kam es mit der technischen Reproduzierbarkeit zu einer Überlagerung des Scheinpols durch den Spielpol, welcher diesen zunehmend zurückdrängte. Im selben Moment eröffnet sich durch die zweite Natur, insbesondere den Film, jedoch ein ungeahnter und ungeheurer Spielraum, in welchem sich die von BENJAMIN attestierten massenpsychotischen Tendenzen in spielerischer Weise aktivieren können. Demnach bieten die mit dem Film neu geschaffenen Handlungsfelder eine wahrnehmungsästhetische sowie explorative öffentliche Bühne, auf welcher eine in BENJAMINS Augen erfolgreiche mimetische Innervation der Technik sowie eine vorbeugende Zerstreuung ihrer bereits zerstörerischen Wirkung ermöglicht wird. Und obwohl sich der Mensch in diesem neuen Spielraum erst einüben und zurechtfinden muss, meldet er auch schon „seine Forderungen in ihm an“, wodurch die revolutionäre Errungenschaft der zweiten Technik gesichert scheint.³⁹⁵

6.6. Resümee und Ausblick

Mit Walter BENJAMINS und Theodor W. ADORNOS kontroversen Gedanken zum Zeichentrickfilm kommen zwei weitere Perspektiven innerhalb des filmphilosophischen Diskurses zum Ausdruck. Die Überlegungen beider Autoren finden sich zu einer vom Fortschrittsgedanken der Technik geprägten Zeit wieder, in welcher die mit den mechanischen Reproduktionsformen einhergehenden Veränderungen nicht nur in sämtliche Lebensbereiche Einzug hielten, sondern ins-

³⁹²Vgl. Corbineau-Hoffmann, Angelika (1995): „Spiel“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): Historisches Wörterbuch Philosophie. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.4004.]. [letzter Zugriff: 13.01.2020].

³⁹³Benjamin (1991): *Gesammelte Schriften. Band I.2.*, 368. sowie Benjamin (2012), 146f.

³⁹⁴Vgl. Benjamin (2012), 146. [Durchgestrichen im Original].

³⁹⁵Vgl. Benjamin (2012), 109.

besondere auch in der Kunstwelt für Furore sorgten. Was die theoretische Erfassung des sich angesichts der Technisierung am Kunstwerk vollziehenden quantitativen sowie qualitativen Wandels betrifft, leistete Walter BENJAMIN bis heute anerkannte Pionierarbeit. In seinem im Jahr 1936 erstmals publizierten Manifest *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* machte BENJAMIN eine ästhetisch-politische Kunsttheorie von revolutionärer Kraft geltend, nach welcher mit Hilfe einer „Politisierung der Kunst“ der seitens des Faschismus angestrebten „Ästhetisierung der Politik“ mit aller Kraft entgegengetreten werden sollte.

Mit der Erfindung von Fotografie und Film sah BENJAMIN einen Paradigmenwechsel eingesetzt, welcher der seit jeher zum Usus gehörenden Reproduktion von Kunstwerken zum Trotz eine Veränderung des Kunstwerkes selbst, aber auch für dessen Produktion sowie Rezeption mit sich brachte. Das Kunstwerk, welches vormals noch dem magischen, religiösen, oder säkularisierten Ritual verpflichtet war, emanzipierte sich zunehmend aus seiner raum-zeitlichen Gebundenheit sowie seiner Restriktion auf ein ausgewähltes Publikum hin zu einer Kunst, die jederzeit, überall und massenweise zugänglich wurde. Die mit dem Verlust der Aura, also dem „Hier und Jetzt“ des Kunstwerkes verknüpfte Ungebundenheit an Raum und Zeit sowie die Verdrängung des „Kultwerts“ durch den „Ausstellungswert“ realisierte sich laut BENJAMIN am deutlichsten anhand des Films. Mit der künstlich produzierten Etablierung des seitens des Filmkapitals geförderten „Starkults“ wurde zudem eine Möglichkeit geschaffen, über den Verlust der Aura hinwegzutäuschen. Der auf die Reproduktion angelegte Film machte die massenweise Distribution nicht nur möglich, sondern zwingend notwendig, was erstmals dazu führte, dass die technische Reproduktion unmittelbar in ihrer Produktionstechnik Begründung fand. Technische Neuerungen führten jedoch nicht nur zu Veränderungen am Kunstwerk, sondern äußerten sich ebenfalls bei Darstellenden, Publikum und deren Wahrnehmung. Neben einer noch nie dagewesenen simultanen Kollektivrezeption hatte die filmische Aufnahme zur Folge, dass dem Filmpublikum eine vollkommen andere, illusionäre Natur dargeboten werden konnte. Durch die Kamera und ihre Hilfsmittel wurden Dinge nicht nur analysierbar, isolierbar und manipulierbar, sie ermöglichte eine dem menschlichen Auge bislang verwehrt gebliebene Erfahrung des „Optisch-Unbewussten“. Angesichts von Spezialeinstellungen, Filmmontage und einer im Verborgenen arbeitenden Maschinerie, gelangten ZuseherInnen zu einer veränderten Abbildung der Wirklichkeit, angesichts welcher der Anblick der unmittelbaren Wirklichkeit tatsächlich zur blauen Blume im Technikland avancierte. Moderne Aufgaben, die mit der bloßen Optik, der reinen Kontemplation, gar nicht mehr lösbar schienen, drängten auf eine neue Wahrnehmungsform, nämlich die der Zerstreuung hin, zu derer Einübung BENJAMIN einmal mehr den Film empfahl.

Wenn von BENJAMIN auch letztlich aus der fünften Version des Kunstverkaufsatzes gestrichen, erfuhr DISNEYS Micky Maus in früheren Fassungen, Korrespondenzen, Manuskripten, Nachtragsnotizen sowie weiteren Schriften vielfältigste Interpretationen. Ein erster Gedanke findet sich etwa in dem, mit den Massenpsychosen in Zusammenhang gebrachten, „kollektiven Lachen“ ausgestaltet. In diesem Zusammenhang stellte BENJAMIN fest, dass eine Vielzahl, der auf der Leinwand dargebotenen Stereotype, Verwandlungen, Deformationen und Katastrophen auch abseits des Kinos im Bereich der Träume, der Halluzinationen, aber auch der Psychosen, also außerhalb der „normalen“ Wahrnehmung, auftreten. Durch die Technisierung käme es, so BENJAMIN, in der Gesellschaft zunehmend zu gefährlichen Spannungen, welche in kritischen Situationen massenpsychotische Tendenzen annehmen und damit zu gefährlichen Gewaltausbrüchen, wie etwa dem Krieg, führen könnten. Die Technik, in diesem Fall sowohl Ursache als auch Lösung hält mit dem Zeichentrickfilm nun jene therapeutische Zerstreuung der Massenpsychosen bereit. Durch die von der Kamera dargebotenen grotesken Handlungen des Trickfilms wird es der Kollektivwahrnehmung des Publikums möglich, sadistische oder masochistische Fantasien auszuleben und mit Hilfe des dabei entstehenden gemeinsamen Lachens somit der Reifung der potenziell zerstörerischen Spannungen entgegenzuwirken. Demnach könnte eine erste Interpretation wie folgt lauten: In dem durch die groteske Handlung DISNEYS früherer Zeichentrickfilme evozierten kollektiven Lachen sah BENJAMIN ein Heilmittel, einen Impfstoff sozusagen, gegen die sich in der urban-industriellen Moderne zunehmend aufgrund der Technisierung ausbildenden Massenpsychosen. Entsprechend könnte BENJAMINS auch in der fünften Fassung enthaltener Begriff der Zerstreuung neben seiner Bedeutung als Zerstreuungsrezeption, oder als „zerstreute Masse“, auch die Zerstreuung im Sinne eines Auflösens hinzugefügt werden. BENJAMINS Konzeption vom kollektiven Lachen enthält, wie oftmals für das Lachen per se zutreffend, zwei Momente: das befreiende komische Moment sowie das Grausame.

BENJAMINS Vorstellung mit dem Zeichentrickfilm masochistische und sadistische Fantasien zu triggern und in kollektivem Lachen Ausdruck finden zu lassen führten bei ADORNO zu großer Beunruhigung und entsprechender Kritik. Zum einen formulierte ADORNO den Vorwurf, BENJAMIN würde aufgrund eigener Angst zu einer Romantisierung der sich in der massenkulturellen Rezeption manifestierenden „Barbarei“ neigen und zum anderen verabsäume er es, Begriffe wie „Zerstreuung“ oder „Lachen“ kritisch zu beleuchten. Während BENJAMIN dem kollektiven Lachen zwar einen barbarischen Aspekt zugestand, wusste er diesem dennoch sein therapeutisches Potential entgegenzusetzen, wohingegen ADORNO genau in jenem kollektiven Lachen den reinen Sadismus in seiner übelsten Ausformung realisiert sah. Als Vertreter der Kritischen Theorie vertraten ADORNO und HORKHEIMER eine praktische Philosophie, nach welcher eine Forde-

rung zur Selbstbestimmtheit des Menschen Ausdruck fand, die angesichts der sich durch die Technisierung in der Moderne formierenden Massenkultur stark eingebüßt zu haben schien. Die im Rahmen der *Dialektik der Aufklärung* skizzierte Kulturindustrie zeichnet sich durch die Höhe des kapitalistischen Systems aus, welche einer scheinbaren Freiheit zum Trotz eher in einer eklatanten Unfreiheit der Menschen Ausdruck findet. Offenkundig werden besagte oktroyierte Strukturen auch in Kunst und Kultur, etwa in Form von folgenden Phänomenen: Zum einen kommt es durch das Konsumsystem zu einer uniformen systematisierten Produktion von Konsumgütern, hinter denen sich trotz der Tarnversuche von Konkurrenz oder Wahlfreiheit die Wiederholung des Immergleichen verbirgt. Alle charakteristischen Medien wie das Radio, das Fernsehen, das Kino und das Magazin führen schließlich zu einer Uniformierung des einst individuellen Fühlens, Denkens und Handelns. Gerade das Kino erhänge ein Verbot über das Denken, welches angesichts der sich derart rasant auf der Leinwand vollziehenden Handlungen gar nicht mehr möglich zu sein scheint. Ergebnis ist dabei, wie bei BENJAMIN, ein „zerstreuter Examinator“, welcher bei ADORNO jedoch nicht einmal mehr Aufmerksamkeit aufweist, wie er es zuvor noch im Kunstwerkaufsatz zu tun pflegte. Dennoch lockt die Kulturindustrie mit Aussicht auf Amüsement und Ablenkung vom schweren Arbeitsalltag in Fabrik oder Büro zum nächsten Lichtspielhaus, nur um das Publikum dort mit Abläufen zu konfrontieren, vor denen es eigentlich flüchten möchte.

Im Zeichentrickfilm findet sich nun nach ADORNO all das an der Kulturindustrie verabscheuungswürdige wieder. Während Trickfilme früher ihren animierten Figuren noch Gerechtigkeit zukommen ließen und zweite Chancen gewährten, ergötze sich das Publikum nun an deren Unglück, welches sich als das eigene erfahrene Elend herausstellt. Insbesondere im kollektiven Lachen beispielsweise über die eingesteckten Prügel eines Donald Duck sah ADORNO ein vielmehr sadistisches, „schreckliches“ Lachen, welches im Gegensatz zum „versöhnten“ Lachen steht. Dieser Genese des Lachens zufolge enthält jedes Lachen einen Moment, in welchem eine Angst vergeht, wobei diese Furcht beim schrecklichen Lachen zu Instanzen übergeht, die zum Fürchten sind. Da das Lachen in diesem Sinne immer ein von Schadenfreude geprägtes „Verlachen“ ist, läuft das Publikum angesichts der auf der Leinwand geschundenen Kreaturen in ebendiese fürchterlichen Bereiche über. Mit dem bejahenden Lachen über die Zeichentrickfiguren belache das Publikum auch sein eigenes Leid, mit welchem er sich widerstandslos abzufinden scheint. Mit Hilfe des Zeichentrickfilms soll im Auftrag der „Zensoren“ eine Gewöhnung an die Grausamkeit initiiert werden, welche jeglichen Widerstand seitens des Publikums in Keim ersticken soll und obwohl gerade der Zeichentrickfilm einen Ausbruch aus dem tradierten System in Aussicht stellt, muss jegliches Versprechen auf Amüsement und Ablenkung schlussendlich verwehrt blei-

ben. Zusammenfassend könnte befunden werden, dass ADORNO im kollektiven Lachen angesichts der frühen Zeichentrickfilme DISNEYS einen Ausdruck von Barbarismus, Fetischismus und Sadismus realisiert sah. Zusätzlich sah ADORNO den in der Rezeption zum Ausdruck kommenden Fetisch nicht nur auf visueller, sondern auch auf akustischer Ebene immanent, welchen er durch einen Vergleich zwischen der aus dem Takt geratenen Bewegungen einer Micky Maus und dem Jazzsubjekt veranschaulichte. Ob ADORNO damit lediglich das durch die Zeichentrickfilme eingenommene Verhalten des Publikums kritisierte, oder den Zeichentrickfilm per se meint, bleibt dahingestellt. Dennoch deutet die innerhalb der *Dialektik der Aufklärung* ausgedrückte Ansicht, nach welcher die Abschaffung solcher kulturindustriellen Medien keinerlei Schaden hinterlassen würden, darauf hin, dass ADORNO diese Form von Zeichentrickfilm durchaus für entbehrlich befand. Zudem räumte ADORNO dem Kino generell lediglich eine äußerst geringe Möglichkeit ein, überhaupt eine Rolle innerhalb seiner Konzeption von modernistischer Kunst zu spielen. Zusätzlich sei erwähnt, dass sowohl BENJAMIN als auch ADORNO ihre Urteile in Bezug auf den Zeichentrickfilm nicht nur auf die Werke DISNEYS beschränkt sahen, dieser jedoch exemplarisch in beiden Fällen namentlich angeführt wird.

Obwohl Unterschiede in BENJAMINS und ADORNOS Gedanken ausgemacht werden können, gibt es im Rahmen der beiden skizzierten Positionen dennoch den gemeinsamen Befund, nach welchem die Technisierung mit Formen der Unterwerfung einhergeht. Während BENJAMIN das Publikum zugleich als Objekt, aber auch als Akteur gewaltsamer Tendenzen ausmachte und den Film neben seiner Täterrolle auch als Heilmittel in Aussicht stellte, formulierte ADORNO im Gegensatz zu BENJAMINS eher defensiver Anpassungshaltung mit seiner Kritik die Notwendigkeit nach einer durch den Menschen selbstbestimmten Umgestaltung der bestehenden Kulturindustrie. Der Unterschied liegt demnach weniger in der Diagnose, sondern vielmehr in der Antwort auf die Frage, ob die Strukturen der Unterwerfung überhaupt durchbrochen werden und somit rückgängig zu einer Wiederherstellung der menschlichen Integrität hingeführt werden könnten oder sollten.

Das mit einer zunehmenden Technisierung verbundene Spannungsfeld zwischen produktiver Kraft auf der einen Seite und destruktiver Realität auf der anderen Seite ist auch in der heutigen Zeit offenkundig. Demnach handelt es sich bei der Grenze zwischen defensiver Anpassung einerseits und Einbeziehung der Technologie andererseits um einen fließenden und nach wie vor auszuhandelnden Übergang. Angesichts der globalen Digitalisierung und der damit auftretenden Vielzahl an technologisch erzeugten und möglicherweise manipulierten Audios und Bildern zeugt eine über die Gesellschaft hereinbrechende Mediengewalt von ungeheurer Aktualität. Da zunehmend Sparten wie die Unterhaltungsbranche mit interaktiven Möglichkeiten wie bei-

spielsweise der Virtual Reality operieren und damit ein Handlungsraum geschaffen werden soll, in welchem eine Synchronisierung von Mensch und Maschine erfolgt, scheint mit dem von BENJAMIN gewählten Begriff des Spielraums eine interessante Schnittstelle vorzuliegen.

In der Gewährleistung einer Ausgewogenheit zwischen dem Menschen und der „Apparatur“ sah BENJAMIN in den frühen Fassungen des Kunstverkaufsatzes die wichtigste gesellschaftliche Funktion des Films begründet. Um den Preis der menschlichen Darbietung vor der Apparatur sowie der Notwendigkeit des „Einfühlens“ eröffnet der Film dem Menschen als Gegenleistung einen „ungeheuren und ungeahnten“ Spielraum. Eine eng in Verbindung mit dem Spiel stehende ästhetische Kategorie wird für BENJAMIN mit dem Begriff der Mimesis ausgedrückt. Die unter der Mimesis verstandene Nachahmung definierte BENJAMIN als das Urphänomen einer jeden künstlerischen Tätigkeit, in welcher zwei „Keime“, nämlich der Schein und das Spiel, enthalten sind. Da es mit dem Aufkommen der technischen Reproduzierbarkeit zu einem Verlust der Aura und somit auch des Scheins kam, sah BENJAMIN gerade im Zeichentrickfilm erstmals den Schein gegenüber dem Spiel vollkommen zurückgedrängt vor. Die Vorstellung im Animationsfilm, aber auch im Film generell, die Möglichkeit einer „als ob“-Erfahrung zu sehen scheint durchaus plausibel, da das Filmpublikum um an die Wahrheit der auf der Leinwand dargestellten Handlungen zu glauben nicht zwingend davon überzeugt sein muss, dass solche Geschehnisse auch in unserer „realen“ Welt stattfinden, oder stattfinden könnten. Obwohl SEEL den mit dem Zeichentrickfilm zu vereinbarenden Illusionismus zu Gunsten eines Indeterminismus verabschiedet, bleibt dennoch die Vorstellung aufrecht, sich den Film als einen virtuellen Ereignisraum zu imaginieren, in welchen das Publikum wahrnehmend und interagierend eintreten kann. Ob es sich bei besagter Interaktion um ein echtes, oder lediglich scheinbares Zusammenspiel handelt, sei an dieser Stelle noch einmal dahingestellt. Obwohl sich der Mensch BENJAMIN zufolge in ebendiesen neuen Handlungsräumen erst zurechtfinden und einüben müsse, melde er zugleich auch schon seine ersten Forderungen an. Tatsächlich manifestiert sich auch im heutigen Umgang mit utopischen Technikvisionen oftmals ein in erster Linie auf den revolutionären Gehalt fokussiertes Denken. Ob und wie sich ein selbstbestimmter Umgang mit der Technisierung gestalten würde, ob ein solcher überhaupt realistisch ist, oder Selbstbestimmung im Sinne ADORNOS nur durch eine Absage an die Technik möglich wird, sind Fragen, die noch zu klären sein werden. Eines kann mit Günther ANDERS, der Gegenstand des folgenden Kapitels sein wird, jedoch ausgesagt werden und das ist jene These, nach welcher nur weil der Mensch die Möglichkeit geschaffen hat, nicht auch dessen Vollzug zwingend zur Notwendigkeit werden sollte.

7. Realität und Fiktion bei Günther Anders (1902–1992)

Die in der Medien- und Technikphilosophie Günther ANDERS zu verortenden Gedanken in Bezug auf den Zeichentrickfilm stellen die vierte und somit abschließende Perspektive der Diplomarbeit dar. Neben einem Blick auf den erstmals 1956 bei dem Verlag C.H. Beck in München publizierten ersten Band der Essaysammlung *Die Antiquiertheit des Menschen* sollen zwei während der Emigration in den USA verfasste Typoskripte aus dem Nachlass Günther ANDERS in den Fokus der folgenden Untersuchung gestellt werden.

7.1. Von der „Prometheischen Scham“ bis zur „Welt als Phantom und Matrizierung“

Bevor der im Jahr 1902 in Breslau unter dem bürgerlichen Namen Günther Sigmund STERN geborene Philosoph und Schriftsteller im Rahmen seines Hauptwerkes *Die Antiquiertheit des Menschen* medienphilosophische Betrachtungen über das Fernsehen und den Rundfunk anstellte, griff ANDERS auf den antiken Prometheus-Mythos zurück, auf dessen Grundlage er eine Metaphorik des Verhältnisses von Mensch und Technik in einer fortgeschrittenen technokratischen Gesellschaft entwickelte. Dieses anthropologische Urbild, nach welchem der Titan Prometheus den Menschen das zuvor von den Göttern entwendete Feuer überreichte und somit gleichbedeutend als Schöpfer der modernen Zivilisation hervorging, erfuhr bei ANDERS einen radikalen Bruch. Während die auf den Befehl von Zeus zur Bestrafung an das Kaukasusgebirge geschmiedete mythische Figur noch den Inbegriff des selbstbewussten, revolutionären, die Natur unterjochenden Menschen darstellte, wendete sich unter ANDERS die durch die Technik angestrebte Naturbeherrschung gegen ihren eigenen Urheber, also gegen die Menschheit selbst. Unter dem Begriff der „Prometheischen Scham“³⁹⁶ verstand ANDERS nach eigenen Worten eine „Scham vor der beschämend hohen Qualität der selbstgemachten Dinge“, die angesichts der menschlichen Unvollkommenheit gegenüber der „Akkuratesse“ und dem „Raffinement“ der produzierten technischen Apparate offenkundig wird.³⁹⁷ In diesem Kontext kann auch die titelgebende „Antiquiertheit des Menschen“ erklärt werden, die ein aufgrund der Unzulänglichkeit des Menschen bedingtes Zurückfallen hinter die Technik ausdrückt, welche einen Qualitätssprung auf eine höhere „Seins-Klasse“ vollzog und somit den Menschen letztlich als überkommenes, veraltetes, eben antiquiertes Wesen zurückließ. Die damit verbundene evident werdende unhintergehbare Differenz zwischen dem antiquierten Menschen auf der einen und dem perfekten technischen Gerät auf der anderen Seite drückte nicht nur das aus, was ANDERS unter dem Begriff des

³⁹⁶Anm.: Anders, Sohn des bekannten Psychologen und Entwickler des Intelligenzquotienten William Stern, entwickelte in der *Antiquiertheit des Menschen* eine ganze Genese der Scham, auf welche in diesem Rahmen nicht weiter eingegangen werden soll. Ausführungen finden sich beispielsweise bei Liessmann, Konrad Paul (2002): *Günther Anders. Philosophieren im Zeitalter der technologischen Revolutionen*. München: C.H. Beck, 72–78.

³⁹⁷Vgl. Anders, Günther (2010): *Die Antiquiertheit des Menschen. Band I. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. 3. Aufl. in der Beck'schen Reihe. München: C.H. Beck [1956], 23. [Kursiv im Original].

„Prometheischen Gefälle“ deklarierte, sondern kann generell als eines der Hauptmotive im Denken des österreichischen Philosophen ausgemacht werden, nach welchem der Mensch weder eine Technik geschaffen hat, die sich ihm anpasst, sondern vielmehr mit der Verdammung leben muss, sich nach den Konzeptionen seiner eigenen Schöpfung auszurichten.

*Dies also ist das Grund-Dilemma unseres Zeitalters: Wir sind kleiner als wir selbst, nämlich unfähig, uns von dem von uns selbst Gemachten ein Bild zu machen. Insofern sind wir invertierte Utopisten: während Utopisten dasjenige, was sie sich vorstellen, nicht herstellen können, können wir dasjenige, was wir herstellen, nicht vorstellen.*³⁹⁸

Während die „klassischen“ Utopisten eine Welt imaginieren, die sie nicht in der Lage sind herzustellen, schufen die Menschen in ihrer Rolle als „verkehrte“ Utopisten Gegenstände, deren Auswirkungen weder absehbar noch emotional und kognitiv bewältigbar sind. Demnach kann der zuvor erwähnten Differenz von Mensch und Maschine zudem der Unterschied von Vorstellen und Herstellen hinzugefügt werden. Anstatt sich mit seiner Unterlegenheit abzufinden, strebt der Mensch, wenn auch angesichts der Perfektion der technischen Geräte vergebens, nach einer „ko-substanziell[en]“ Zugehörigkeit, einer „*Gleichschaltung*“ mit den Apparaten, die mittels „*Human Engineering*“ betrieben wird.³⁹⁹ Die von ANDERS beschriebene „Ingenieurarbeit am Menschen“ setzt den menschlichen Körper widernatürlichen sowie ungewöhnlichen „*physischen Grenzsituationen*“ aus, wobei mittels Sport, Kosmetik, oder Mode überformende „*Selbstmetamorphosen*“ initiiert werden, welche eine zunehmende Verdinglichung des Selbst verantworten und somit den menschlichen Versuch darstellen, sich auf technische Art und Weise zu verbessern und sich der Perfektion der technischen Geräte gleichzumachen.⁴⁰⁰ In diesem Zusammenhang bezeichnete ANDERS die besagten „*Experimente*“ des Human Engineerings auch als „*die Initiationsriten des Roboterzeitalters*“, durch welche ein „*Klimax möglicher Dehumanisierung*“ bewusst anvisiert wird.⁴⁰¹ Demnach stelle der von Zeit zu Zeit in den Cartoons auftretende Automat nach ANDERS für sein Publikum weder eine „würdelose[n] oder erschreckende[n]“ Gestalt dar, sondern vielmehr seien die Figuren verkleidete „Verkörperungen seiner Wunschträume und seiner Gleichschaltungspflicht“ (siehe Kapitel 6.5., 94).⁴⁰² Eine weitere Methode des Menschen seiner „Malaise der Einzigkeit“, also seiner unerträglichen Einmaligkeit, entgegenzuwirken ist durch die „Ikonomanie“, eine „hypertrophische Bildproduktion“ und Bildsucht gegeben, durch die sich der Mensch nicht nur selbst zu einem reproduzierten Produkt ver-

³⁹⁸Anders, Günther (1981): *Die atomare Drohung. Radikale Überlegungen zum atomaren Zeitalter*. 3., durch ein Vorw. erw. Aufl. von „Endzeit und Zeitende“. München: C.H. Beck, 96. [Kursiv im Original].

³⁹⁹Vgl. Anders (2010), 35. [Kursiv im Original].

⁴⁰⁰Vgl. Anders (2010), 37. [Kursiv im Original].

⁴⁰¹Vgl. Anders (2010), 41. [Kursiv im Original].

⁴⁰²Vgl. Anders (2010), 43.

wandelt, sondern vielmehr ein ontologischer Status erreicht wird, nach welchem, entferne man alle Formen von Bildern auf der Welt, lediglich „das reine Nichts“ übrigbleiben würde.⁴⁰³ Wirklich ist daher nur mehr das, wovon man auch ein Bild gemacht hat.

Das Verhältnis von Bild und Wirklichkeit beschäftigte ANDERS auch im Rahmen seiner Studie über den Rundfunk und das Fernsehen. Der zentrale medienphilosophische Essay mit dem auf Arthur SCHOPENHAUERS *Die Welt als Wille und Vorstellung* (1819) referierenden Titel „Die Welt als Phantom und Matrizierung“ wurde von ANDERS 1956 im ersten Band der *Antiquiertheit des Menschen* veröffentlicht und stellt eine medientheoretische Analyse vor der Folie einer grundlegenden Bildskepsis dar.

ANDERS gespanntes Verhältnis gegenüber dem Bild sieht LIESSMANN in dessen Verbundenheit zum jüdischen Glauben begründet, nach welchem unter den Stichworten der „*Götzenherstellung* und *Götzenanbetung*“ ein Bildverbot ausgedrückt wurde, dem der Philosoph sich zeitlebens verpflichtet fühlte und dieses nach eigenen Worten auch einzuhalten pflegte.⁴⁰⁴

Was die bewegten Bilder auf dem Fernsehbildschirm angeht, so habe Günther ANDERS einer Anekdote zufolge lediglich einmal in seinem Leben im Jahr 1948 für wenige Minuten der öffentlichen Übertragung eines Boxkampfes via zur Schau gestellten Fernsehern an einer Straßenecke in New York beigewohnt, die für den Philosophen allerdings ausreichten, an dieser Stelle die Entstehung eines vollkommen neuen sowie weltverändernden Mediums festzumachen.⁴⁰⁵ Das Novum am Fernsehen sah ANDERS in der Live-Übertragung begründet, denn obwohl der Umgang mit Bildern und Fotografien bereits zum Usus gehörte, war es bislang unmöglich gewesen Ereignisse zeitgleich an mehrere Orte zu übertragen. In dieser Form der direkten Übertragung sah ANDERS nicht nur einen Marker zur Abgrenzung von anderen Bild-, Schrift- und Übertragungsmedien gesetzt, sondern einen noch nie dagewesenen medialen Status erreicht, der sowohl das Mensch-Welt-Verhältnis, als auch die Beziehungen zwischen den Menschen grundlegend verändern würde.

Zu Beginn von ANDERS phänomenologischer Analyse steht eine Gegenüberstellung von Kino und Fernseher, die aufzeigt, dass die Lichtspielhäuser gemäß dem Ideal der Filmindustrie nach einer „*Schau für Viele zugleich*“ über kurz oder lang ihre Vormachtstellung an das Fernsehen abtreten müssen.⁴⁰⁶ Demnach ist der Massenproduktion nicht mehr an einem kollektiven Gemeinschaftserlebnis gelegen, sondern vielmehr besteht das Interesse in einer aufgebrochenen

⁴⁰³Vgl. Anders (2010), 56f.

⁴⁰⁴Vgl. Liessmann (2002), 83. [Kursiv im Original].

⁴⁰⁵Vgl. Liessmann (2002), 83.

⁴⁰⁶Vgl. Anders (2010), 102. [Kursiv im Original].

Masse aus einer möglichst großen Anzahl einzelner KonsumentInnen, die allesamt nach ein und demselben Produkt verlangen, welcher Forderung der Rundfunk und die TV-Industrie optimal nachzukommen scheinen.

Bald saßen also die Schmids und die Smiths, die Müllers und die Millers an vielen jener Abende, die sie früher zusammen in Kinos verbracht hätten, zu Hause, um Hörspiele oder die Welt zu ‚empfangen‘. Die im Kino selbstverständliche Situation: der Konsum der Massenware durch eine Masse, war hier also abgeschafft, was natürlich keine Minderung der Massenproduktion bedeutete; vielmehr lief die Massenproduktion für den Massenmenschen, ja die des Massenmenschen selbst, auf täglich höheren Touren. Millionen von Hörern wurde das gleiche Ohrenfutter serviert; jeder wurde durch dieses en masse Hergestellte als Massenmensch, als ‚unbestimmter Artikel‘, behandelt; jeder in dieser seiner Eigenschaft, bzw. Eigenschaftslosigkeit, befestigt. Nur, daß eben, und zwar durch die Massenproduktion der Empfangsgeräte, der kollektive Konsum überflüssig geworden war. Die Schmids und die Smiths konsumierten die Massenprodukte nun also en famille oder gar allein; je einsamer sie waren, um so ausgiebiger: der Typ des *Masseneremiten* war entstanden; und in Millionen von Exemplaren sitzen sie nun, jeder vom anderen abgeschnitten, dennoch jeder dem anderen gleich, einsiedlerisch im Gehäus – nur eben nicht um der Welt zu entsagen, sondern um um Gottes willen keinen Brocken Welt in effigie zu versäumen.⁴⁰⁷

Die anhand der zitierten Textpassage evident werdenden und mit der Fernsehkultur einhergehenden Veränderungen verdeutlichen einmal mehr ANDERS Medienverständnis, nach welchem der Mensch nicht nur durch die vermittelten Inhalte, sondern insbesondere durch die Mittel, also durch die Geräte selbst, geformt und geprägt wird. Wie ELLEN SOHN und PUTZ konstatieren, ähnelt diese Konzeption – und darauf soll ANDERS selbst hingewiesen haben – aus heutiger Perspektive Marshall MCLUHANS prominenter These, die das Medium immer auch als die Nachricht versteht und das Übertragungsmittel aufgrund dessen in den Fokus der wissenschaftlichen Untersuchung rückt.⁴⁰⁸

Neben der Abschaffung des Massenwarekonsums durch das Kollektiv zugunsten eines immer noch millionenfachen aber gestreuten Konsums kommt es zu der Entstehung – ja vielmehr einer Produktion – eines neuen Typus Mensch: den sich durch Eigenschaftslosigkeit charakterisierenden „*Masseneremiten*“, der im Kreise der Familie oder gar alleine einsiedlerisch vor dem Fernsehgerät sitzt und darauf pochend ja nichts zu verpassen, das Massenprodukt zu sich nimmt. Indem ANDERS von dem „Ohrenfutter“ spricht, so verweist er auf ein neues Modell der Sinnesaufnahme, bei dem wir – ähnlich wie beim Essen – Informationen nicht mehr visuell oder auditiv, sondern oral verschlingen, diese verdauen und im Anschluss wieder ausspeien.⁴⁰⁹ Wenn die Produktion des neuen Massenmenschen durch den Konsum von Massenware erfolgt, so ergeben sich laut ANDERS folgende Schlussfolgerungen: Zum einen kommt es zu einer Verschmelzung

⁴⁰⁷ Anders (2010), 102. [Kursiv im Original].

⁴⁰⁸ Vgl. Ellensohn, Reinhard; Putz, Kerstin (2018): „„Alles Wirkliche wird phantomhaft, alles Fiktive wirklich“. Medienphänomenologie und Medienkritik bei Günther Anders“, in: Schweppenhäuser, Gerhard (Hg.): *Handbuch der Medienphilosophie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 69.

⁴⁰⁹ Vgl. Liessmann (2002), 89.

von Konsum und Produktion, da sich der Massenmensch durch seinen Konsum selbst herstellt. Somit wird der Massenmensch in zweiter Konsequenz zum Mitarbeiter an seiner eigenen Produktion, für die er drittens, paradoxerweise anstatt entlohnt zu werden, auch noch selbst finanziell aufkommen muss. Vor dem Fernsehapparat oder dem Rundfunkgerät wird der Mensch demnach zum „*Heimarbeiter*“, er ist Konsument und Produzent in einem Angestelltenverhältnis zugleich.⁴¹⁰ Wo könnte sich eine derartige Vereinnahmung, quasi eine Konditionierung, besser in aller Diskretion ausbreiten als im privaten Haushalt? Unter dem Deckmantel der „Renaissance der Familie und der Privatheit“ witterte ANDERS hinter dem aufrechterhaltenen Bild der trauten Familienidylle deren eigentliche Auflösung, bei der an die Stelle des einst alle Familienmitglieder versammelnden Wohnzimmertisches nun sein Negativum tritt: der Fernsehapparat, vor dem mit zentrifugaler Ausrichtung auf den Fernsehbildschirm jeder Blick zum Versehen und jedes Wort zum Zufall wird.⁴¹¹ Wenn nun aber das Sprechen einen Zufallscharakter annimmt, oder vielmehr zur Gänze von Television und Radio übernommen wird, so ist eine weitere durch den Einzug der neuen Medien bedingte Veränderung am Wesen des Menschen angesprochen, welcher sich fortan durch zunehmende Unmündigkeit und Hörigkeit auszeichnet. Unter dem Begriff der Unmündigkeit versteht ANDERS die durch die neuen Medien veranlasste Sprachübernahme der Geräte und mit der Charakterzuschreibung des Menschen als „*Höriger*“ sei das Primat der Hörtätigkeit angesprochen, die in beiden Fällen auf ein „Nur-hören“ hinweist, welches sich in einer in allen Kultursprachen manifestierenden Spracharmut sowie an einer Unlust an der Sprache manifestiert.⁴¹² Die gegen Null schwindenden Sprachgelegenheiten haben zur Folge, dass sich der Mensch ungeachtet eines zivilisatorischen Lebensraums hin zu einem der Sprache beraubten, nicht-sprechenden, infantilen, eben unmündigen Wesen entwickelt. Versteht man den Menschen als jemanden, der sich durch die Sprache ausdrückt, mit den Worten ANDERS „*so artikuliert ist, wie er selbst artikuliert*“, so wird er durch das Abhandenkommen seiner Artikulation „*unartikuliert*“.⁴¹³

Eine weitere Verarmung betrifft das Erleben und die damit verbundene Erfahrung.

Was zugestellt wird, sind aber nicht nur Kunstprodukte, nicht nur etwa Musik oder Hörspiele, sondern die wirklichen Geschehnisse, gerade diese. Mindestens diejenigen, die als ‚Wirklichkeit‘ oder an Stelle dieser für uns ausgewählt, chemisch gereinigt und präpariert werden. Wer ‚im Bilde sein‘, wer wissen will, was es draußen gibt, der hat sich nach Haus zu begeben, wo die Ereignisse, ‚zum Schauen bestellt‘, schon darauf warten, Leitungswasser gleich für ihn aus dem Rohr zu schießen.⁴¹⁴

⁴¹⁰Vgl. Anders (2010), 103. [Kursiv im Original].

⁴¹¹Vgl. Anders (2010), 104ff.

⁴¹²Vgl. Anders (2010), 107ff.

⁴¹³Vgl. Anders (2010), 110. [Kursiv im Original].

⁴¹⁴Anders (2010), 110.

ANDERS Schilderung zufolge ist es demnach nicht mehr der Mensch, der sich zu den Ereignissen begibt, sondern vielmehr wird die Welt fortan zum Menschen geordnet. Diese, durch das Fernsehen und den Rundfunk initiierte umwälzende Leistung hat nicht nur zur Folge, dass sich der mit der Welt belieferte Mensch verändert, sondern auch, dass sich der Begriff der Welt, sowie die Welt sich selbst durch ihren Liefercharakter wandelt, was unter anderem zu der Konsequenz führt, dass der Mensch sein „in der Welt“-Sein verliert und zu einem „schlaraffenlandartige[n] Konsumenten“ verkommt.⁴¹⁵ Indem nun die Welt nicht mehr als Außenwelt auftritt, sondern von außen nach innen umgesiedelt wurde, offenbart sich eine Antinomie im Verhältnis von Mensch und Welt, bei der sich auf der einen Seite der Sieg der Außen- über die Innenwelt und auf der andern Seite die idealistische Vereinnahmung der Welt als die „unsere“ gegenüberstehen. Besagtes Paradoxon exemplifiziert ANDERS insofern: Einerseits suggerieren uns die Fernsehbilder trotz entfremdeter Welt ganz nahe an der Wirklichkeit zu sein, die Welt so darzubieten, als wäre sie für uns da. Dadurch, dass der Mensch die ihm dargebotenen Ereignisse als die seinen annimmt, was effektiv gar nicht möglich ist, nehmen wir die Welt gleichzeitig so an, wie sie uns „in Form von Bildern serviert wird“, obwohl wir tatsächlich meilenweit von der Wirklichkeit entfernt sind.⁴¹⁶ Antinomisch gegenüber stehen sich demnach eine „Verfremdung“ einerseits und eine „Verbiederung“ der Welt andererseits. Nach ANDERS handelt es sich hierbei jedoch nur um einen scheinbaren Widerspruch, verbirgt sich hinter der Verbiederung eine „*raffinierte Tarnform der Verfremdung selbst*“.⁴¹⁷ Doch wie gestaltet sich dieses Verhältnis? Als Beispiel für das Verfremdungs-Verbiederungs-Paradoxon wählt ANDERS die Beobachtung, dass wir unseren Wohnungsnachbar, an dessen Tür wir jeden Tag vorbeischreiten zwar nicht mehr kennen, mit den im Fernseher auftretenden ProtagonistInnen, obwohl wir mit diesen nie persönlichen Kontakt pflegten, auf Du und Du stehen. In diesem Zusammenhang kann auch der Begriff der Verbiederung erklärt werden, sei damit doch der Prozess veranschaulicht, bei dem die in das Wohnzimmer gelieferten fremden Dinge, Ereignisse, oder Menschen als etwas Vertrautes, also etwas Verbiedertes wahrgenommen werden, womit das Gelieferte gleichsam „*distanzlos gemacht*“ wird.⁴¹⁸ Indem die Verbiederung alles in die gleiche Nähe zu rücken scheint, wählt ANDERS treffend die Bezeichnung als „*Neutralisierungsphänomen*“, welches sowohl die soziale, die räumliche, als auch die zeitliche Ebene „kumpanisiert“, also das „sozial Fremdeste[n]“, das „räumlich Fernste[n] und das „zeitlich Abgelegenste[n]“ nach dem Gleichberechtigungsprinzip einebnet, eine echte „Ver-

⁴¹⁵Vgl. Anders (2010), 111.

⁴¹⁶Vgl. Anders (2010), 116.

⁴¹⁷Vgl. Anders (2010), 124. [Kursiv im Original].

⁴¹⁸Vgl. Anders (2010), 117. [Kursiv im Original].

brüderung“ oder „Einsfühlung“ mit besagter Kumpanenschaft dabei aber lediglich vor-täuscht.⁴¹⁹

Angesichts der Verbiederung der Welt macht ANDERS neben der Hauptquelle, der Enttarnung der Verbiederung als Verfremdung drei Nebenquellen. nämlich die „*Demokratisierung des Universums*“, den „*Warencharakter*“ sowie die „*Haltung des Wissenschaftlers*“ geltend. Erstere versteht, obwohl die Ausweitung moralischer Grundsätze historisch kein Novum darstellt, die Unterstellung eines „strukturell demokratische[n] All[s]“, in dem die gültigen moralischen und politischen „Prinzipien der Gleichberechtigung und der Toleranz Aller angewandt sind“ und jede/r, „ob fern oder nah“ das gleiche Recht gültig machen kann „seine Stimme zu erheben und gleich familiär“ willkommen geheißen zu werden.⁴²⁰ Dabei handele es sich nach ANDERS jedoch um ein Missverhältnis von Theorie und Praxis, welches stark auseinanderzuklaffen scheint. Die zweite Nebenquelle ortete ANDERS nicht im politischen, sondern im wirtschaftlichen Bereich. Angesichts des allen unseren nach Hause geordneten Sendungen anhaftenden entfremdeten Warencharakters kommt es gleichzeitig zu einer gemäß unseren Vorstellungen entsprechenden Anpassung der Ware und obwohl an diesem Angleichungsprozess per se nichts auszusetzen wäre, wird er in dem Moment zum Betrug, sofern die Ware, also die Welt, so angepriesen wird, als wäre sie die unangepasste Wirklichkeit. Die dritte Nebenquelle der Verbiederung sah ANDERS in der Wissenschaft angesiedelt. Wenn nun die dem/r WissenschaftlerIn inhärente Aufgabe der Neutralisierung der „Differenz zwischen Nah und Fern“, sprich seine Objektivität, auf jeden Fernsehkonsumenten und Radiohörer übertragen wird und dieser sich somit in ein „vulgäres double des Wissenschaftlers verwandelt“ von dem gleichsam angenommen wird, „daß ihm alles nun gleich nah und gleich fern sei“, so kommt es nach ANDERS zu einem Missverständnis, welches die Verwischung der Grenze zwischen Wissen und Genuss zur Folge hat.⁴²¹

Mit diesen als Vertrautheit getarnten Formen der Entfremdung wird uns ungehemmt ein „*Universum der Gemütlichkeit*“ suggeriert, in welchem wir uns trotz unseres Status „als Betrogene durch und durch gesund“ fühlen.⁴²²

Es ist, als wären wir, durch die Verfremdung verwundet, unfähig gemacht, zu bemerken, daß wir unter der Droge der Verbiederung stehen; und von der Droge zu stark betäubt, um noch zu spüren, daß wir verwundet sind: also, als höben die zwei Zustände einander auf. [...] Ob man nämlich, wie es die Verfremdung gewöhnlich tut, *das Nahe fern* macht, oder, wie die Verbiederung, *das Ferne intim* – der Effekt der *Neutralisierung* ist in beiden Fällen der gleiche; in beiden Fällen ist durch diese Neutralisierung der Welt und der Stellung des Menschen in ihr verzerrt, da es eben zur Struktur des In der Welt-Seins gehört, daß sich die Welt in konzentrischen Nähe- und Fernekreisen um den Menschen herum staffelt; und weil derjenige, dem alles

⁴¹⁹Vgl. Anders (2010), 119ff. [Kursiv im Original].

⁴²⁰Vgl. Anders (2010), 121.

⁴²¹Vgl. Anders (2010), 123.

⁴²²Vgl. Anders (2010), 125f. [Kursiv im Original].

gleichermaßen nah und fern ist, derjenige, den alles gleichermaßen angeht, entweder ein indifferenter Gott oder ein völlig denaturierter Mensch ist. Aber von stoischen Göttern ist hier ja nicht die Rede.⁴²³

Anstatt der Verbiederung, oder der Denaturierung des Menschen entgegenzuwirken zieht der Mensch es jedoch vor, in seiner scheinvertrauten, mit Surrogatbildern ausgekleideten Welt zu verbleiben und diese der „echten“ Gesellschaft wahrer Freunde vorzuziehen. Ob es sich bei der Entfremdung um einen noch laufenden Vorgang handelt, oder diese bereits als beschlossene Sache gilt, bleibe nach ANDERS dahingestellt.

In einem weiteren Untersuchungsstrang widmet ANDERS sich der Verfasstheit des Fernsehbildes, wobei er auf eine für die moderne Medienphilosophie folgenschwere Entdeckung stößt: seine „*ontologische Zweideutigkeit*“ der Sendung. Klassische Kategorien der Ontologie, wie Sein oder Schein, Reales oder Erfundenes, sowie Wirklichkeit oder Fiktion werden angesichts der neuen Medien unterwandert und eine eindeutige Zuschreibung fortan unmöglich.⁴²⁴ Demnach kann nicht mehr ausgesagt werden, ob es sich bei dem Fernsehbild um die Wirklichkeit, oder ein Abbild handelt.

Die Frage: ‚Sind wir anwesend oder abwesend?‘ ist tatsächlich gegenstandslos. Aber eben nicht deshalb, weil die Antwort ‚Bild‘ (und damit ‚abwesend‘) sich von selbst verstünde; sondern weil das Eigentümliche der durch die Übertragung geschaffenen Situation in deren *ontologischen Zweideutigkeit* besteht; weil die gesendeten Ereignisse zugleich gegenwärtig *und* abwesend, zugleich wirklich *und* scheinbar, zugleich da *und* nicht da, kurz: weil sie *Phantome* sind.⁴²⁵

Verfolgt das Fernsehpublikum auf dem heimischen Bildschirm eine irgendwo auf der Welt aufgezeichnete Live-Übertragung, so sieht es weder ein reines Abbild von den stattfindenden Ereignissen, tatsächlich gegenwärtig bei dem Wirklichen ist es jedoch auch nicht. Für diese ontologische Zweideutigkeit des Fernsehbildes, welches weder eine bloße Repräsentation noch die Wirklichkeit darstellt, schlägt ANDERS den Ausdruck „Phantom“ vor. Das, was wir also in unseren Wohnzimmern auf den Fernsehbildschirmen verfolgen sind Phantome, die nun durch ihre Ununterscheidbarkeit, ob wir es mit Schein oder Wirklichkeit zu tun haben, unser Verhältnis zur Welt verändern. Neben der bereits erwähnten Verbiederung der Welt, nach welcher zwar Nähe suggeriert wird, die Wirklichkeit sich aber tatsächlich in weiter Ferne befindet, spricht ANDERS von einer unilateralen Mensch-Welt-Beziehung, die „weder gegenwärtig noch abwesend“ ist und somit selbst ein Phantom darstellt: „*Alles Wirkliche wird phantomhaft, alles Fiktive wirklich*“⁴²⁶.

Eine Zweideutigkeit kann auch in der Nachricht festgemacht werden, bei welcher der Adressat zwar auf der einen Seite Freiheit gewinnt, da ihm über etwas Abwesendes Bericht erstattet wird,

⁴²³Anders (2010), 126. [Kursiv im Original].

⁴²⁴Vgl. Anders (2010), 142. sowie Liessmann (2002), 84. sowie Ellensohn; Putz (2018), 65.

⁴²⁵Anders (2010), 131. [Kursiv im Original].

⁴²⁶Anders (2010), 142. [Kursiv im Original].

auf der anderen Seite aber auch an Freiheit einbüßt, da er ohne sich selbst ein Bild gemacht zu haben, lediglich durch die Linse eines Anderen von dem Abwesenden erfährt. Zur „*Freiheitsberaubung*“ wird die Nachricht, die immer auch ein „*Vor-Urteil*“ darstellt, sofern sie nur das „*Prädikat*“ akzentuiert und das Subjekt, den eigentümlichen Gegenstand, hinter diesem im Dunkeln zurücklässt und somit dem Adressaten vorenthält.⁴²⁷ Da den BetrachterInnen keine Alternative zu der „bereits geteilten, geurteilten Fertigwaren-Version“ geboten wird formulierte ANDERS den treffenden Grundsatz, nach dem der Bote „der Herr des Herrn“ sei.⁴²⁸ Der Urteilscharakter der Nachricht kann auch bei den auf dem Fernsehbildschirm auftretenden Phantomen nachgezeichnet werden. Wenn nun das Faktum nach dem Urteil gebildet wird, anstatt davor zu stehen und das Subjekt hinter das Prädikat zurückgedrängt wird, ohne dass diese Urteilsstruktur offengelegt wird handelt es sich mit ANDERS Worten um „*verbrämte*“, also bereits gefällte Urteile, bei denen der/die KonsumentIn immer noch dem Fehlglauben aufsitzt, sich ein eigenes Bild machen zu können.⁴²⁹ Auf den Einwand, dass doch nicht jedes Phantom Reklame, oder ein Vorurteil darstellen müsse, kontert ANDERS insofern, als dass alle in unsere Häuser gelieferten Phantome Waren und somit gleich sich selbst anpreisende Urteile sind. Wenn mit ANDERS an der Objektivität der Nachricht gerüttelt und die Frage nach ihrer qualitativen Beschaffenheit sowie die Frage nach unserer Souveränität gegenüber der Information ins Treffen geführt wird, so wären diese kritischen Überlegungen nach LIESSMANN für unsere auf Wertneutralität basierende „*Informationsgesellschaft*“ von außerordentlicher Bedeutung.“⁴³⁰

Da die nach Hause gelieferten Sendungen ein vorgeformtes Bild der Wirklichkeit vermitteln, ohne dies offen zu legen, stellen die Phantombilder eine Form der Lüge dar. Während ANDERS der Einzelsendung noch ein gewisses Maß an Wahrheitstreue zusprechen würde, ist es für den Philosophen vielmehr das aus den einzelnen Phantombildern zusammengesetzte „*Weltbild als Ganzes*“, das „*weniger wahr*“ ist „*als die Summe der Wahrheiten seiner Teile*“.⁴³¹ Aufgabe dieses pragmatischen Weltbildes ist es in seiner Verkleidung als „Welt“, ein „Übungsgerät“ darzustellen, „das darauf abzielt, unser Handeln [...], mithin unsere ganze Praxis überhaupt, zu formen“.⁴³² Dazu übernimmt das Weltbild die Form eines Modells anhand dessen der Mensch bestimmte Verhaltensmuster einübt, die er dann wiederum im Umgang mit der echten Welt nicht mehr abzulegen vermag und es schließlich zu einer Angleichung des Modells und der wirklichen Welt kommt. Für diese Prägeformen, Modelle oder Schablonen wählt ANDERS den titelgebenden

⁴²⁷Vgl. Anders (2010), 158. [Kursiv im Original].

⁴²⁸Vgl. Anders (2010), 158.

⁴²⁹Vgl. Anders (2010), 159. [Kursiv im Original].

⁴³⁰Vgl. Liessmann (2002), 86.

⁴³¹Vgl. Anders (2010), 164. [Kursiv im Original].

⁴³²Vgl. Anders (2010), 164.

Begriff der „Matrize“. Die Matrizen stellen „*apriorische[n] Bedingungs-Formen*“ von noch nie dagewesener „Anwendungsbreite und Leistungs-Universalität“ dar, die fortan die Konstruktion unserer Welt bestimmen und den Menschen glauben lassen, bei dem Anblick des Modells, die Welt selbst zu sehen.⁴³³ Um ihre Wirkung bestmöglich entfalten zu können, streben die Schablonen nach einem Höchstmaß an Realismus, wozu sich gerade fotorealistische Bilder, die den Eindruck von Glaubwürdigkeit und Objektivität erregen, eignen. Am nächsten kommt besagtem Pseudo-Realismus das Fernseh-Phantom, welches vorgibt, kein Abbild, sondern die Realität selbst zu sein und sich somit im höchsten Maße zur Lüge eignet.

*Das Wirkliche – das angebliche Vorbild – muß also seinen eventuellen Abbildungen angemessen, nach dem Bilde seiner Reproduktion umgeschaffen werden. Die Tagesereignisse müssen ihren Kopien zuvorkommend nachkommen.*⁴³⁴

Indem der Mensch in seiner „eigentlichen“ Wirklichkeit jene Handlungen oder Gefühle reproduziert, die er auf dem Fernsehbildschirm gesehen hat und das Fernsehen wiederum die Ereignisse abbildet und sendet, die es in der Wirklichkeit vorfindet, die aber ohnehin schon nach einer Schablone des Fernsehens geformt wurden, spricht ANDERS folgerichtig von einer „wahr-gelogenen Lüge“, mit der die Lügengeschichte schließlich endet.⁴³⁵ LIESSMANN spricht an dieser Stelle von einem „Bumerang-Effekt“, durch den es mit der „Matrizenfunktion des Fernsehens“ möglich wird, die Welt nach dem Bild auszurichten und „die Wirklichkeit zum Abbild ihrer verzerrten Bilder“ zu machen, was jedoch gegeben dem Fall, dass eine Unterscheidung zwischen Wahrheit und Fiktion obsolet wird, gleichzeitig dazu führt, jede Möglichkeit auf Erkenntnis bereits im Keim zu ersticken.⁴³⁶ Mit seiner besorgniserregenden Erkenntnis, nach welcher sich hinter der angeblichen „ontologischen Zweideutigkeit“, also der Phantomhaftigkeit, der Sendungen eine Form der Irreführung verbirgt und es sich bei der in unsere Wohnzimmer gelieferten, für real angenommenen Welt vielmehr um ein präpariertes Weltbild handelt, formulierte ANDERS eine die Mediendemokratie scharf angreifende Kritik, die ihm durchaus Gegenstimmen einbrachte. In dem von ANDERS im Jahr 1979 verfassten „Vorwort zur 5. Auflage“ ergänzt der Philosoph seine „pessimistische[n] Beurteilung der Massenmedien“ um eine nach eigenen Worten „ermutigende“ Beobachtung, nach welcher Fernsehbilder „doch in gewissen Situationen“ Wirklichkeit darstellen, die wir andernfalls gar nicht zu Gesicht bekommen würden und die dabei angesichts der Bilder „vom vietnamesischen Kriegsschauplatz“ ausgelöste Erschütterung „Millionen von Bürgern“ zu „geschichtlich wichtigen Schritten“, etwa in Form des Protestes, motivieren konn-

⁴³³Vgl. Anders (2010), 169. [Kursiv im Original].

⁴³⁴Anders (2010), 190. [Kursiv im Original].

⁴³⁵Vgl. Anders (2010), 160.

⁴³⁶Vgl. Liessmann (2002), 92.

ten.⁴³⁷ Nichtsdestotrotz hielt ANDERS an seinen Thesen, der Mensch würde durch das Fernsehen zunehmend passiv werden und einer Erziehung „zur systematischen Verwechslung von Sein und Schein“ unterliegen, fest.⁴³⁸

7.2. Günther Anders in Hollywood

Angeichts der Machtübernahme der Nationalsozialisten im Jahr 1933 sah ANDERS sich zunächst zur Flucht nach Paris gezwungen, von wo aus er schließlich drei Jahre später weiter in die USA emigrierte. Obwohl der Philosoph und Schriftsteller während seiner Exilzeit in den Vereinigten Staaten intellektuelle, wenn auch angespannte, Bekanntschaften zu Theodor W. ADORNO und Max HORKHEIMER, Herbert MARCUSE, bei dem ANDERS kurzzeitig unterkam, oder Thomas MANN pflegte, blieb er auch während seiner Zeit in den USA als „Außenseiter“ gebrandmarkt.⁴³⁹ Sein fehlendes Renommee sowie die angespannte finanzielle Lage nötigten ANDERS dazu, zunächst Gelegenheitsarbeiten wie beispielsweise die Tätigkeit als Fabrikarbeiter anzunehmen. Einer dieser „odd jobs“ brachte ANDERS in Begleitung einer befreundeten Schauspielerin schließlich im Jahr 1939 nach Hollywood, wo er als Reinigungskraft in den Requisitenkammern der Filmstudios arbeitete.⁴⁴⁰ Neben seiner Anstellung in der Traumfabrik versuchte ANDERS sich zudem als Filmtheoretiker⁴⁴¹ und Drehbuchautor, wobei er im Zuge dieser Tätigkeit auch dem Zeichentrickfilm Aufmerksamkeit zukommen ließ. In den rund um 1942/1943 verfassten Typoskripten verhandelte ANDERS zum einen medienästhetische Überlegungen zu einer „neuen“ Form des Animationsfilms, zum anderen kreierte er mit „Pete the Lion Hunter“ und „Living Art“ zwei cartoonistische Drehbuchentwürfe.

7.2.1. „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“

Mit dem von Günther ANDERS verfassten „CARRICARTOONS“ liegt ein 14-seitiges mit handschriftlichen Notizen ergänztes und wohl mehrfach korrigiertes Typoskript aus dem ANDERS-Nachlass vor. Gerade die im Zuge der Überarbeitung vorgenommenen Veränderungen, wie die Umstellung des Satzbaus, ein kaum oder gar nicht zu entzifferndes Schriftbild der per Hand hinzugefügten Ergänzungen, sowie der nachträgliche Einschub von Verweisen erschweren die gänzliche Erschließung des Textes. Hinzu kommt, dass das Schriftstück gegen Ende fragmentarischen Charakter aufweist und somit womöglich unbeendet blieb, oder verworfen wurde. Beide nachgelassenen Typoskripte – sowohl „CARRICARTOONS“ als auch „Pete the Lion Hunter“

⁴³⁷Vgl. Anders (2010), VIII.

⁴³⁸Vgl. Anders (2010), VIII.

⁴³⁹Vgl. Liessmann (2002), 22f.

⁴⁴⁰Vgl. Liessmann (2002), 22.

⁴⁴¹Anm.: Eine Ausführung von Günther Anders filmtheoretischer Arbeit findet sich im Rahmen der Doktorarbeit von Reinhard Ellensohn: Vgl. Ellensohn, Reinhard (2017): *Elemente einer ästhetischen Theorie der Medialität: Studien zu Günther Anders' Musik- und Bildphilosophie*. Wien: Universität Wien [Dissertation].

und „Living Art“ – aus dem Nachlass von Günther ANDERS (NL Anders) befinden sich seit 2004 in dem Literaturarchiv der ÖSTERREICHISCHEN NATIONALBIBLIOTHEK (LIT) in Wien.

„CARRICARTOONS“ beginnt mit der Diagnose ANDERS, nach welcher der Philosoph dem amerikanischen Cartoon eine Rückständigkeit in Bezug auf die ihm gegebenen Möglichkeiten attestierte. Insbesondere im Vergleich mit den in Europäischen Satiremagazinen wie beispielsweise *Charivari*, *Simplicissimus*, oder *Punch* abgedruckten Karikaturen wirke der konventionelle Zeichentrickfilm im Stile DISNEYS nach wie vor „unreif“. ⁴⁴² Während großartige Karikaturisten und Maler, zu denen ANDERS etwa Honoré DAUMIER oder William HOGARTH zählte, im Verlauf der vergangenen Jahrhunderte mit Hilfe ihrer messerscharf pointierten Satire gegen soziale sowie politische Missstände aufrüttelten, verbleibe eine märchenhafte Micky Maus stets im Bereich des „Harmlosen“ verhaftet. ⁴⁴³ Besagte „limitation to the sphere of harmlessness“ sah ANDERS in drei Beobachtungen begründet: Zum einen verfolge der amerikanische Zeichentrick in Hinblick auf seine KonsumentInnen ein Universalitätsgesetz ⁴⁴⁴, nach welchem, um möglichst hohe Absatzzahlen lukrieren zu können, niemand gekränkt, oder gar verletzt werden sollte. Diesem Grundsatz kommt der Cartoon dadurch nach, indem er trotz einem vorrangig erwachsenen Publikum meist Tiere anstatt Menschen als ProtagonistInnen auf dem Fernsehbildschirm auftreten lässt. Gemäß dem Fall, dass doch menschliche Wesen dargestellt werden, handle es sich entweder um bestimmte Volksgruppen, wobei meist ein für diese soziale Schicht nicht repräsentatives komisches Exemplar ausgewählt wird, oder man greife auf fiktive menschliche Charaktere, wie beispielsweise Superman, zurück (siehe Kapitel 6.4., 92). Damit verwehrt sich der amerikanische Zeichentrickfilm gegenüber einer in den europäischen Satirezeitschriften gängigen Tradition, nach welcher auch bei Magazinen mit großer Reichweite immer eine Gruppe als Ziel des Angriffs und somit des Ausschlusses ausgewählt wird. Während der Karikatur daran gelegen ist, in aufrichtiger Art und Weise ein möglichst treffendes Bild der „Wirklichkeit“ abzuliefern, „erfand“ die animierte Filmform komische Figuren, die in ihren Eigenschaften und Tugenden möglichst weit von realen sozialen Rollenvorbildern entfernt sind. ⁴⁴⁵ In Zusammenhang mit dem ersten Grund nennt ANDERS das „Demokratische Ideal gegenseitiger Toleranz“ als zweite Ursache für die Harmlosigkeit des Zeichentrickfilms, aufgrund dessen sich niemand auf Kosten ande-

⁴⁴²Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 1. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁴³Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 2. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁴⁴Anm.: Anders verwendet im englischen Original den Ausdruck „Universality of consumption“. Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 2.

⁴⁴⁵Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 1. [dt. Übers. G.R.].

rer einen Spaß erlauben, noch Schläge austauschen dürfe.⁴⁴⁶ Der demokratische Impetus mache sich jedoch nicht nur im amerikanischen Zeichentrickfilm, sondern auch in deren satirischen Magazinen wie etwa dem *The New Yorker* oder dem *Esquire* geltend, welche sich durch ihr hohes Maß an „selfcaricature“ auszeichnen und demnach eher eine Persiflage an den eigenen Zugehörigkeitsbereichen vornehmen, als an der sozialen Wirkmächtigkeit politischer Gegner zu kratzen.⁴⁴⁷ Da ANDERS in der demokratischen Verfasstheit der USA weniger Angriffspunkte für Satire gegeben sah, als diese etwa angesichts der sich den vergangenen Jahrhunderten in Europa manifestierenden und Karikaturisten zu Höchstleistungen antreibenden tyrannischen Herrschaftsformen geboten waren, stellte er zumindest die Frage in den Raum, ob es sich bei der Harmlosigkeit von amerikanischer Karikatur und Zeichentrickfilmen nicht eher um Tugend, als um einen Mangel handle. Den dritten Grund für die Harmlosigkeit des Zeichentrickfilms machte ANDERS in dessen Unterhaltungscharakter aus. Ein einzelner Blick auf die Beschaffenheit des Lachens reiche nach ANDERS bereits aus, um festzustellen, dass jedes Lachen immer auch ein Lachen gegen jemanden, so versteckt dieses auch sein mag, darstellt (siehe Kapitel 6.3.).⁴⁴⁸ Demnach wird das Lachen sowohl durch Überlegenheit als auch durch Angst bedingt. Sieht man nun etwa eine komische Imitation einer höhergestellten und gefürchteten Person, so kommt es sowohl zur Destruktion derer vormaligen Superiorität als auch zum Verschwinden der zuvor entgegengebrachten Angst. Da der Cartoon die dargestellten grundlegenden Konditionen der Komik unberücksichtigt lässt und zudem niemand nach den oben genannten Grundsätzen „geschlagen oder verletzt“ werden darf, scheine dem amerikanischen Zeichentrick nun nichts anderes überzubleiben, als sich mit dem reinen Amusement zu begnügen.⁴⁴⁹

Nicht nur, dass ANDERS die Harmlosigkeit des amerikanischen Zeichentrickfilms für schlichtweg unrealistisch und für einen zu hohen Preis für das dargebotene Amusement befand, führte er zudem Gründe in das Feld, die für eine Neuauflage der animierten Bilder sprechen, bei der eine Verschmelzung der satirischen Qualität europäischer Karikaturen mit den ästhetisch-stilistischen Mitteln des amerikanischen Animationsfilms angedacht wurde. Für seinen titelgebenden „new type of Animated Pictures“ schlägt ANDERS schließlich den Begriff „Carricartoons“, eine Amalgamierung der Worte „Carricature“ und „Cartoons“ vor. Ein dabei im Vordergrund stehen-

⁴⁴⁶Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 3/1. [dt. Übers. G.R.]. Anm.: Im Originaltext spricht Anders von dem „Democratic Ideal of mutual tolerance“.

⁴⁴⁷Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 3/1. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁴⁸Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 2. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁴⁹Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 3/1. [dt. Übers. G.R.].

des Prinzip bleibt das der Satire, welche nicht nur erlaubt, sondern dringend erforderlich ist. Doch welche Vorteile sah ANDERS im satirischen Werk, von dem sein neuer „Carricatoon“ profitieren könnte?

Zum einen stelle die satirische Tätigkeit im Grunde nichts anderes dar, als die alte Menschheits-tradition seine Feinde „in effegie“, also im Bild, zu vernichten und auf die Urvölker auch heute noch zurückgreifen, um ihre Feinde durch das Bildnis klein und den eigenen Mut groß zu machen.⁴⁵⁰ Darüber hinaus ist mit dem durch die Karikatur erzeugten Gegendruck auf soziale und politische Missstände ein weiteres gesellschaftskritisches Potential für den „Carricatoon“ gegeben. Da sich Karikaturen mit ihren Zeichnungen auf aktuelle Ereignisse berufen, gilt die zeitliche Komponente für ANDERS als ein Charakteristikum, das im „Carricatoon“ aufgegriffen und erhalten bleiben muss. ANDERS imaginierte in diesem Zusammenhang „CARRICARTOON NEWS“, die aufgrund des damaligen technischen Status quo zwar noch nicht im Stande waren, aber sofern in der Zukunft technisch realisierbar die Aufgabe übernehmen könnten, tagespolitisches Geschehen zu begleiten, oder zumindest historisch bedeutsame Ereignisse⁴⁵¹ des vergangenen Jahres hervorzuheben.⁴⁵²

Wie jedes Genre müsse auch der „Carricatoon“ bestimmten ästhetischen Gesetzmäßigkeiten nachkommen, die sich nach ANDERS jedoch erst durch lerntheoretische Versuche, wie über Versuch und Irrtum, herausbilden müssen. Dennoch unternahm er die Bemühung, „im Voraus“ einige Überlegungen dahingehend anzustrengen und thematisierte Zeit, Bewegung, sowie Farbgebung des neuen Genres.⁴⁵³ Während die Karikatur aufgrund ihrer Form zur pointierten Reduktion ihres Anliegens an ein einziges Bild gebunden ist, verfügt der „Carricatoon“, wie der Cartoon im Generellen, über mehrere Darstellungsmomente. Die verlängerte zu bespielende Zeitdauer sowie das den Zeichentrick bedingende Charakteristikum bewegter Bilder führen dazu, dass dem „Carricatoon“ ein eigenes Erzähltempo zu Grunde liegt. Während die Karikatur auf ein Bild beschränkt ist, ihr keine Bewegung zur Verfügung steht und aufgrund ihrer Kürze dazu angehalten wird, all ihre dramatisch-satirische Kraft in einem Moment und mit einer Zeichnung zu entladen, entwickelt der „Carricatoon“ eine andere, eher an die Musik angelehnte Erzählrhythmik.

⁴⁵⁰Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 4. [dt. Übers. G.R.]. Anm.: Im Original in korrigierter Form sowie skaliert: „in ~~n~~ effigie“.

⁴⁵¹Anm.: Im Zusammenhang mit Anders Vision der „Carricatoon News“ entwickelte der Philosoph ein kurzes Drehbuch, welches von einer Szenerie rund um eine Rede von Hitler im Reichstag und Sportpalast handelt, bei der eine Konfrontation mit den tausendfachen Kriegsoptionen imaginiert und zum Aufstand aufgerufen wird. Hierbei könnte es sich womöglich um einen ersten Realisierungsversuch des karikierten Nachrichtenformats handeln, welche jedoch einer eigenen Untersuchung bedarf.

⁴⁵²Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 3/2. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁵³Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 5. [dt. Übers. G.R.].

Im Gegensatz zu dem einen durch die Karikaturisten geschaffenen sekundenschnellen Explosionsmoment, der lediglich den Höhepunkt in sich aufzunehmen und abzubilden vermag, stellt der Animationsfilm nach ANDERS vielmehr „einen ganzen Prozess“ dar.⁴⁵⁴ Um dabei nicht Gefahr zu laufen sein dramaturgisch-satirisches Pulver gleich mit dem ersten Bild zu verschießen und damit eine „gestreckte“ und somit entladene „Explosion“ zu verursachen, die dazu führen würde, dass sich der restliche Verlauf des Zeichentrickfilms „wie ein schlecht erzählter Witz“ anfühlt, sollen vielmehr narrativ-temporale Nuancen, ANDERS spricht in diesem Zusammenhang von „„accelerandos““, also von musikalischen Dynamik- oder Temposteigerungen, gesetzt werden, die dafür Sorge tragen, dass die nach diesem Prinzip dargestellte Handlung in den richtigen Momenten „Spannung, Schrecken, oder Lachen“ evozieren und aufrechterhalten kann.⁴⁵⁵ Ein weiterer ästhetischer Grundsatz der „Carricartoons“ bezieht sich auf die Farbgebung, die sich ebenfalls an ihrem karikaturistischen Vorbild orientieren soll. Nach ANDERS war es nämlich kein Zufall, dass große Karikaturisten und Maler wie George GROSZ, oder zum Teil auch Francisco DE GOYA bei ihren Werken auf die Verwendung von Farbe verzichteten, da diese per se „niemals lustig“ sei.⁴⁵⁶ Dennoch können, auch wenn Komik eher durch die Verzerrung von Gestik, Mimik, oder Form hergestellt wird, in einer ansonsten rein schwarz-weiß gehaltenen Zeichnung durch die Setzung einzelner Farbakzente durchaus wirkmächtige Effekte hervorgerufen werden (siehe Kapitel 5.2.). Demnach verhält es sich mit dem „Carricartoon“ nach demselben Prinzip wie auch bei der Karikatur, nach welchem keine vollständige Farbfüllung des Bildes vorgenommen werden soll und es sich somit nach ANDERS beim „Carricartoon“ weder um ein „moving picture“, sondern vielmehr um ein „moving painting“, also eine „bewegte Malerei“, handle.⁴⁵⁷

7.2.2. „Pete the Lion Hunter“ and “Living Art”. Two Cartoon Stories

Während Günther ANDERS mit seiner Neukonzeption des “Carricartoons“ eine eher politisch-didaktisch begründete Arbeit vorlegt, handelt es sich nach ELLEN SOHN bei seinen beiden insgesamt 19 Seiten umfassenden Drehbuchentwürfen um kunstphilosophische, „das Verhältnis von Kunst und Realität“ verhandelnde Illustrationen, die mit Hilfe der Zeichentrickstilistik zum Ausdruck gebracht werden sollten.⁴⁵⁸ Im Zentrum beider englischsprachiger Typoskripte steht der

⁴⁵⁴Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures”. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 5. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁵⁵Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures”. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 5. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁵⁶Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures”. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 6. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁵⁷Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures”. NL Anders. Lit 237/W29, Bl. 6. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁵⁸Vgl. Ellensohn (2017): *Elemente einer ästhetischen Theorie der Medialität: Studien zu Günther Anders' Musik- und Bildphilosophie*, 131f.

Protagonist „Pete“, der im Rahmen seiner abenteuerlichen Erlebnisse zwischen einer realen und einer fiktiven Welt changiert.

Da das Bild sowohl in „Die Welt als Phantom und Matrise“ als auch in beiden Drehbuchentwürfen ein zentrales Motiv darstellt sollen die folgenden Ausführungen dazu dienen, mögliche Übereinstimmungen zwischen ANDERS Bildphilosophie und seinen Zeichentrickfilmen aufzuspüren. Da es sich bei dem Bild allein schon aus philosophischer Perspektive um einen durchaus schillernden Begriff handelt, der sowohl „abstrakte[n] wie gegenständliche[n] Darstellungen“, als auch in einem weiteren Wortsinn mentale, sprachliche, aber auch Menschen- oder Weltbilder umfasst, verwundert es kaum, dass im Zusammenhang mit dem Bildbegriff etliche Bedeutungszusammenhänge geltend gemacht werden könnten, die den Rahmen der Arbeit an dieser Stelle jedoch sprengen würden.⁴⁵⁹ Von Interesse ist ANDERS Bildbegriff, der ähnlich wie Hans JONAS Konstrukt des „Homo pictor“⁴⁶⁰, in einer anthropologischen Bildtheorie verortet werden kann, die den Menschen als Bildschöpfer charakterisiert.⁴⁶¹ ANDERS, der sich in seinen Schriften immer wieder unter der Berücksichtigung des sozialgeschichtlichen und politischen Kontextes mit der Analyse und Interpretation renommierter Malereien etwa von BRUEGEL, DE GOYA, oder RUBENS auseinandersetzte, konstatierte zwei bei der Bildherstellung wirkende Antriebskräfte. Angefertigt wird ein Kunstbild demnach entweder aus „Bejahung“, also Zustimmung, oder aus „Empörung“, als Kritik über die Beschaffenheit der Welt.⁴⁶² Wenn ANDERS im Zusammenhang mit seinen „Carricartoons“ von „bewegter Malerei“ spricht und in der satirischen Kritikfähigkeit ein Grundelement ausmacht, so könnte bereits an diesem Punkt eine erste Übereinstimmung von Bildphilosophie und Zeichentrickfilm festgemacht werden. Mit dem Bedürfnis nach Repräsentation, dem Einfangen und somit der Konservierung von Objekten sowie im Schöpfertum sah ANDERS weitere Prinzipien der Bildherstellung begründet.⁴⁶³ Wirft man nun einen Blick auf die Drehbuchentwürfe, so können folgende Überlegungen angestellt werden. Zum einen avanciert die Einfanglust in „Pete the Lion Hunter“ zum Beruf, bei dem die Figur des Pete angehalten durch die Bitte seiner Freundin in Aussicht auf eine lukrative finanzielle Entlohnung einen Wandel zum erfolgreichen Tierjäger vollzieht. In seiner Jagdtätigkeit greift Pete auf die unterschied-

⁴⁵⁹Vgl. Sachs-Hombach, Klaus (2008): „Bild, Bildtheorie“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 80.

⁴⁶⁰Anm.: Mit dem Begriff des „Homo pictor“ machte Hans Jonas „die differentia specifica des Menschen gegenüber dem Tier“ geltend, nach welcher allein der Mensch fähig ist ein Bild zu schaffen und in diesem, anstatt der Sache selbst, das Abbild des Gegenstandes wiederzuerkennen. Vgl. Grawe, Christian. (1974): „Homo pictor“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.1576.]. [letzter Zugriff: 27.01.2020].

⁴⁶¹Vgl. Ellensohn (2017), 138.

⁴⁶²Vgl. Ellensohn (2017), 138.

⁴⁶³Vgl. Ellensohn (2017), 138f.

lichsten im Vorfeld in diversen Geschäftslokalen käuflich erworbene und zunächst durchaus verwunderliche Utensilien unter denen sich beispielsweise ein Kühlschrank befindet, zurück, mit Hilfe welchem er ein Rudel „gieriger“ Löwen einfängt, im Gefrierfach einfriert und somit konserviert.⁴⁶⁴ In verschiedenster Ausgestaltung, etwa durch das Festhalten in Gemälden, oder das mittels Verkleinerungstropfen initiierte Einpassen in ein Marmeladeglas wird das Einfangen der Tiere sowohl zum zentralen komischen, aber auch zu einem handlungstragenden Moment.

Mit ANDERS zweiten Drehbuchentwurf, der den klingenden sowie verheißungsvollen Titel „Living Art“ trägt, kommt das im Zusammenhang mit der Bildherstellung konstatierte Schöpfer-tum zu tragen. In dem entworfenen Szenarium mimt der Hauptcharakter Pete einen erfolgreichen, seine Gemälde in einer Kunstgalerie ausstellenden Maler, um dessen Werke ein Streit mit seinem eher mittelmäßigen Rivalen entfacht. Seinen Herrschaftsanspruch über die Bilder macht Pete gleich zu Beginn der Handlung geltend, indem er seine Schöpfungen mit der Frage anspricht, wer sie denn erschaffen hätte, worauf diese seinen Namen nennen und ihrem Urheber gegenüber Loyalität schwören.⁴⁶⁵ Da Pete zu Ohren kommt, dass sein Kontrahent „Mac“ den Vorsatz hegt, die ihm verhassten Bilder zu zerstören, wappnet er sich gemeinsam mit seinen Bildern für den bevorstehenden Kampf. Dass sich der Kunstbereich seit jeher mit Wettstreits-situationen konfrontiert sah ist allein schon durch antike Überlieferungen wie die Rivalität zwischen Parrhasios und Zeuxis tradiert, dessen Trauben abbildendes Stilleben derart real wirkte, dass Spatzen davon fressen wollten.⁴⁶⁶ Konkurrenz gab es jedoch nicht nur um eine möglichst realistische Wirklichkeitsdarstellung, gewissermaßen einen Illusionismus, sondern in Tradition des Paragone oder Gotthold Ephraim LESSINGS *Laokoon* wurde auch immer wieder die Vormachtstellung der Malerei über andere Künste verhandelt. In Günther ANDERS „Living Art“ bleibt die Lebendigkeit der Bilder nicht nur auf eine metaphorische Ebene begrenzt, sie wird vielmehr zur Realität. Demnach kann nicht nur Pete über die Bildschwelle in die Bilderwelt eintreten, die Gemälde können vice versa zwischen den Gemälden wandeln und zudem aus ihrem Gemälde-reich heraus Einfluss auf die „Realität“ nehmen. So kommt es, dass Petes Werke im Kampf nicht nur einen Schutzraum für ihren Schöpfer darbieten, sondern auch eine Verteidigungsfunktion innehalten, indem beispielsweise ein durch Mac gelegter Brand mit der auf einem Gemälde abgebildeten Meereswoge gelöscht wird.⁴⁶⁷ Anhand der von ANDERS entworfenen Zeichentrickwelt kann einerseits ein Bogen zu dessen bildtheoretischen Begriffen der „Sichtbarkeit“ und des

⁴⁶⁴Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“. NL Anders. LIT 237/W29, Bl. 4/1. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁶⁵Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“. NL Anders. LIT 237/W29, Bl. 1/2. [dt. Übers. G.R.].

⁴⁶⁶Vgl. Sachs-Hombach (2008): „Bild, Bildtheorie“, 81.

⁴⁶⁷Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“. NL Anders. LIT 237/W29, Bl. 4/2. [dt. Übers. G.R.].

„Sichtbarmachens“ gespannt werden, andererseits kann mit dem thematisierten Verhältnis von Sein und Schein auf den in der *Antiquiertheit des Menschen* etablierten Terminus der „ontologischen Zweideutigkeit“ verwiesen werden (siehe Kapitel 7.1., 112).

Nach ELLEN SOHN reiht sich ANDERS Verständnis der „Sichtbarkeit als zentrales Element von Bildlichkeit“ in eine phänomenologische Bildtheorie ein, nach welcher Werke der bildenden Kunst etwas zur Erscheinung bringen, was ohne das Zutun des Bildes nicht zur Anschauung kommen würde.⁴⁶⁸ Die Auffassung, nach welcher das Bildobjekt etwas darstellt, das „ist“, zugleich aber auch „nicht ist“, findet sich bei ANDERS auch in Bezug auf den ontologischen Status des Fernsehbildes realisiert, bei welchem die dargestellten Ereignisse zugleich „da *und* nicht da“ sind und somit eine eigene, neuartige Stufe des Seins bilden.⁴⁶⁹ Indem Pete die Möglichkeit zukommt, in die Bilder einzutreten, ist mit dem Schwellenmotiv des Bildes als Tür zusätzlich das Distanzverhältnis zwischen Betrachter und Kunstwerk angesprochen. Während dem Menschen in der „realen“ Lebenswelt etwa beim Anblick eines im Museum ausgestellten Gemäldes trotz Einladung des Bildes, sich in dessen Welt zu begeben, der physische Eintritt letztlich verwehrt bleiben muss, kommt es in ANDERS imaginierter Zeichentrickwelt zu einer Aufhebung dieses paradoxen *Double-binds*.

Wenn ANDERS als weitere Qualität des Bildes das „Sichtbarmachen“ anspricht, nach welcher der/die KünstlerIn mithilfe des bildnerischen Werkes auf etwas verweist, das für die menschlichen Sinne ansonsten verdeckt bleiben würde, sei abermals auf die Enthüllungsfunktion des Bildes verwiesen, die auf der Gegenseite jedoch immer auch nach einer Interpretation verlangt.⁴⁷⁰ Dass diese Interpretation im Zeitalter der neuen Massenmedien wie dem Fernsehen oftmals bereits vorweggenommen wird, zeigte ANDERS in „Die Welt als Phantom und Matrizie“. Demnach stellen Bildsendungen wie etwa Nachrichten nicht nur Vorurteile dar, Fernsehbilder generieren in ihrer Funktion als Schablone eine Welt, die vorgibt, die Wirklichkeit zu sein. Damit sei an dieser Stelle einmal mehr der Wirklichkeitsanspruch von (digitalen) Bildern auf das Tapet gebracht.

Im Rahmen seiner Überlegungen zu der als Verbiederung getarnten Verfremdung rekurriert ANDERS auf ein „molussische[s] Märchen“, in welchem eine „als Verbiederung verkleidete Verfremdung“ in Gestalt einer „böse[n] Fee“ die Blindheit eines Menschen dadurch heilt, indem sie ihn mit einer „zusätzlichen Blindheit schlägt“, die den blinden Mann durch das pausenlose Zuhören von Träumen „vergessen lässt, wie das Wirkliche wirklich aussah“ (siehe Kapitel 7.1.,

⁴⁶⁸Vgl. Ellensohn (2017), 140f.

⁴⁶⁹Vgl. Anders (2010), 131. [Kursiv im Original]. sowie Ellensohn (2017), 141.

⁴⁷⁰Vgl. Ellensohn (2017), 142f.

110).⁴⁷¹ In die Rolle eines „molussischen“ Zauberers schlüpft auch Pete, wenn er im ANDERSSCHEN Drehbuchentwurf „Pete the Lion Hunter“ eines seiner Jagdobjekte vor einen Zerrspiegel setzt und die Reflexion des Vexierbildes den vormals hageren Tiger als gut genährten „well-to-do tiger“ erscheinen lässt.⁴⁷² Zum einen kann mit dieser Szene auf die in „Die Welt als Phantom und Matrise“ angesprochene Manipulierung des Publikums durch die Phantombilder verwiesen werden, die sowohl von den Menschen vor dem Fernsehbildschirm, als auch von dem nun imaginär dem Wohlstand zugehörigen Tiger durchaus begrüßt zu werden scheint. Zum anderen kann anhand dieser Handlungssequenz die Thematik der menschlichen und tierischen Wahrnehmungsweise thematisiert werden. Nach ANDERS anthropologischer Bildtheorie zeichnet sich die Voraussetzung einer jeden ästhetischen Erfahrung nicht nur durch die Fähigkeit des Menschen aus, eine Distanz zu der Welt einzunehmen, sondern ist darüber hinaus auch durch die „spezifisch menschliche Wahrnehmung“ bedingt.⁴⁷³ Die Vorstellung, dass allein der Mensch das Primat auf die Begabung der Bilderkennung für sich beanspruchen kann, ist angesichts moderner biologischer und psychologischer Tierexperimente – man denke nur an Spiegeltests – immer wieder kontrovers diskutiert worden. Die von ANDERS illustrierte Zeichentrickepisode zeigt nun einen Tiger, der mit seiner Wiedererkennungsfähigkeit im Spiegelbild zwar einerseits die Vormachtstellung des Menschen auf Bildwahrnehmung ad absurdum führt, im gleichen Moment jedoch aufzuzeigen versteht, dass das Tier nicht zwischen dem Abbild und der Realität zu unterscheiden vermag. Da sich der Mensch wie bereits erwähnt nach Hans JONAS Begriff des *Homo pictor* durch die Fähigkeit auszeichnet, Abbild und Realität differenzieren zu können, geht Pete dennoch als der Überlegene, die Situation Initiierende, hervor. Dass der Mensch bei ANDERS im Zeitalter der Technik mit Fernseher und Rundfunk jedoch selbst zum Objekt der Manipulation verfällt, vermag hierbei eine besondere Ironie aufzuzeigen.

Mit „Pete the Lion Hunter“ und „Living Art“ wird ein überaus spannender Untersuchungsgegenstand hinterlassen, der Anknüpfungspunkte an ANDERS vielfältiges philosophisches Œuvre zulässt. Besagte Drehbuchentwürfe könnten etwa hinsichtlich Spuren zu ANDERS Ökonomieverständnis untersucht werden, da die Vorstellung, lebende Tiere als Ware zu verkaufen auf den Warencharakter der Sendung hinweist und somit eine der drei in „Die Welt als Phantom und Matrise“ genannten Verbiederungsquellen darstellen würde. Darüber hinaus erscheinen angesichts einer Hot-Dogs aus dem Boden hervorsprossenden Zeichentrickwelt ANDERS Überlegungen zum Surrealismus naheliegend, genauso würde sich aber auch eine aufgrund der Unterwande-

⁴⁷¹Vgl. Anders (2010), 125.

⁴⁷²Vgl. Anders, Günther (O.O.u.J.): „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“. NL Anders. LIT 237/W29, Bl. 5/1.

⁴⁷³Vgl. Ellensohn (2017), 139f. [Kursiv im Original].

rung von Realität und Fiktion ergebende erzähltheoretische Untersuchung als vielversprechendes Forschungsdesiderat darstellen.

8. Conclusio

Der Animationsfilm: Ekstatischer Genuss, Heilmittel, transhumanistische Wunschvorstellung oder reiner Sadismus? Stand am Anfang der vorliegenden Diplomarbeit die Frage nach einer Definition des Terminus „Animation“ im Zentrum, so kann dieses, für sich allein schon schillernde Bedeutungsfeld an dieser Stelle um vier weitere – philosophische – Perspektiven erweitert werden.

Gegenstand der Untersuchung bildete die Spurensuche nach der Positionierung des Zeichentrickfilms innerhalb des filmphilosophischen Diskurses, im Zuge welcher im Rahmen der Zeitspanne zwischen 1936 und 1956 ein Konglomerat an bedeutenden Denkern ausgemacht werden konnte, das sich den durch die Technisierung herausbildenden neuen Massenmedien Film und Fernsehen unter der Bezugnahme auf verschiedenste Gesichtspunkte näherte. Mit Sergei EISENSTEIN (1898–1948), Walter BENJAMIN (1892–1940), Theodor W. ADORNO (1903–1969) und Günther ANDERS (1902–1992) sind vier jüdische, auf ihrem Fachgebiet herausragende Visionäre angesprochen, die mit ihren unter historisch widrigsten Bedingungen gewonnenen Erkenntnissen auch für aktuelle medienphilosophische Debatten von hoher Relevanz sein können.

Neben der vom Fortschrittsgedanken geleiteten zunehmenden Industrialisierung und dem damit eingeläuteten Zeitalter des Kapitalismus war es vor allem eine Person, die mit ihrem Schaffen eines gesamten Imperiums maßgeblichen Einfluss auf die hier skizzierten philosophischen Gedanken zum Zeichentrickfilm übte, diese womöglich in manchen Fällen sogar begründete: Walter E. DISNEY (1901 – 1966). Die von dem amerikanischen Trickfilmpionier und Regisseur produzierten Frühwerke stellen mit der in *Steamboat Willie* (1928) zum Einsatz kommenden rhythmischen Bild-Tonsynchronisation sowie dem speziellen Technicolor-Verfahren in *Snow White* (1937) Meilensteine für den sich zu dieser Zeit noch in der Entwicklung befindenden Ton- und Farbfilm dar. Nicht umsonst können die 30-er Jahre, mit dem Filmhistoriker Ginnalberto BENDAZZI gesprochen, in diesem Zusammenhang als das „Goldene Zeitalter“ des Zeichentrickfilms betitelt werden. Obwohl DISNEYS Figuren wie etwa die Micky Maus zum globalen Kulturgut avancierten, stellten die Nachkriegsjahre eine Zäsur dar, nach welcher sich zunehmend kritische Stimmen sowohl in Bezug auf die Technisierung als auch dem Zeichentrickfilm gegenüber Gehör verschafften. Ebendiese Entwicklung vom kometenhaften Aufstieg bis zum scheinbaren Niedergang der Zeichentrickreputation kann nun anhand der ausgewählten Positionen nachgezeichnet und mitverfolgt werden. Womöglich können sie aber auch einen Erklärungsansatz dafür bieten, wieso der Animationsfilm trotz mannigfaltiger ästhetischer sowie technischer Spielarten

auch heute noch kontroverse Meinungen, angefangen von einer anerkannten Kunstform bis hin zu einem seichten „Nebenbeimedium“ für Kinder, hervorzurufen vermag.

Der Blick auf die von Sergei EISENSTEIN im Rahmen seines unvollendeten Buchprojektes *Methode* (1932 – 1948) angestregten Gedanken zum Werk DISNEYS stellte die erste theoretische – vornehmlich ästhetisch geprägte – Perspektive auf den Zeichentrickfilm dar. Unter der Bezugnahme auf Georg Wilhelm Friedrich HEGELS dialektisches Prinzip, nach welchem man über kreisende Denkbewegungen von Annahme und Gegenannahme über die Synthese auf eine höhere Erkenntnisstufe gelangt, die schließlich bis zum Absoluten führen soll, sowie HEGELS Werkästhetik, die in der Kunst eine „Mittlerrolle“ zwischen dem vergänglichen sinnlichen und dem unendlichen begreifenden Denken annahm, könnte EISENSTEINS Konzeption vom DISNEYSCHEN Zeichentrickfilm als Synthese von logischem und prä-logischem Denken formuliert werden, aus der wiederum eine vollkommen neue – ekstatische – Qualität hervorzutreten vermag. Eine solche Auffassung wäre sowohl mit EISENSTEINS filmischem Prinzip der *Montage der Attraktionen* als auch mit dem Kunstverständnis des sowjetischen Filmregisseurs vereinbar, welches die Wirkungsmacht eines jeden „echten“ Kunstwerkes in der Dyade von simultan auftretenden Momenten höchster Aufmerksamkeit einerseits sowie tiefgreifender Emotionalität und Sinnlichkeit andererseits begründet sah.

Die sich gerade im Zusammenspiel von Kunst, Politik, Technik und Ökonomie zusammenbrauchende revolutionäre Kraft des Films, die bereits bei EISENSTEIN Fahrt aufzunehmen vermochte, kam auch in dem von Walter BENJAMIN im Jahr 1936 verfassten Manifest *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* zum Ausdruck. In den frühen Fassungen seines prominenten Kunstverkaufsatzes gedachte BENJAMIN nicht nur DISNEYS Filmen, sondern insbesondere der Zeichentrickfigur Micky Maus, nach welcher der Philosoph das sechzehnte Kapitel der zweiten Version benannte, bevor er dieses in der fünften Ausgabe zugunsten der Etablierung des Begriffes vom *Optisch-Unbewussten* schließlich verwarf. Besagte frühere Ausführungen des Kunstverkaufsatzkapitels thematisierten im Anschluss an die These, nach welcher die Kamera mit Hilfe all ihren technischen Spielarten jene Momente festhält, die für unser Auge unzugänglich – eben unbewusst – wären, eine sich aufgrund der Technisierung manifestierende Massenpsychose des Menschen. Demnach komme es nach BENJAMIN in der Gesellschaft zunehmend zu gefährlichen Spannungen, welche in kritischen Situationen massenpsychotische Tendenzen annehmen und zu gefährlichen Gewaltausbrüchen, wie etwa dem Krieg, führen könnten. Mit dem Zeichentrickfilm hält die Technik – in diesem Fall sowohl Ursache als auch Problemlösung – jedoch eine therapeutische Zerstreuung der Massenpsychosen bereit. Durch die von der Kamera dargebotenen grotesken Handlungen des Trickfilms wird es der Kollektivwahrnehmung des Pub-

likums möglich, sadistische oder masochistische Fantasien auszuleben und mit Hilfe des dabei entstehenden gemeinsamen Lachens gegen eine Reifung der potenziell zerstörerischen Spannungen zu wirken. Neben BENJAMINS Konzeption des durch den Zeichentrickfilm evozierten kollektiven Lachens als Heilmittel – sozusagen als Impfstoff – gegen die sich in der urban-industriellen Moderne zunehmend ausbildenden Massenpsychosen, erfuhr die animierte Filmform zudem die Interpretation Ausdruck eines utopischen Traumes zu sein, oder einen Spiel- und Übungsraum der zweiten technischen Natur darzustellen. Demnach kann mit BENJAMINS frühen Fassungen des Micky Maus-Kapitels eine kunstpsychologische Dimension des Zeichentrickfilms festgemacht werden.

Das von BENJAMIN bereits erahnte propagandistische Missbrauchspotential solcher Filme, welches womöglich auch die finale Eliminierung des Micky Maus-Kapitels begründete, sowie das in der Filmrezeption latente Verhältnis von Komik und Grausamkeit, stimmten den Philosophen der Frankfurter Schule ADORNO zunehmend besorgt. In Tradition seiner kritischen Theorie zeichnete ADORNO ein düsteres Bild der zur damaligen Zeit von der Hoheit des kapitalistischen Systems vereinnahmten Kulturlandschaft. Nicht nur, dass sich die im Rahmen der *Dialektik der Aufklärung* von ADORNO und Max HORKHEIMER skizzierte Kulturindustrie unter dem Deckmantel der Freiheit durch ihre eklatante Unfreiheit auszeichnete, die von dem Konsumsystem oktroyierten Strukturen führten zudem auf Kosten einstiger Individualität zu einer Uniformierung von Kunst und Mensch gleichermaßen. Im Zeichentrickfilm finden sich nun alle von ADORNO verhassten kulturindustriellen Phänomene wie die Wiederholung des Immergleichen, die in Aussicht gestellte, schlussendlich jedoch verwehrt bleibende Aussicht auf Amusement, das zerstreute, unaufmerksame und somit verbotene Denken, sowie die durch das System initiierte Gewöhnung an Grausamkeit, realisiert. Gerade in dem von BENJAMIN noch positiv besetzten kollektiven Lachen sah ADORNO ein „schreckliches“ Lachen, welches immer auch ein primär von Schadenfreude geprägtes „Verlachen“ darstellt. Da sich das Publikum im Kino auf verdeckte Art und Weise mit jenen Bildern und dargestellten Handlungen des alltäglichen Arbeitslebens konfrontiert sieht, vor denen es sich eigentlich Ablenkung erhofft hatte, stellt das bejahende Lachen über die auf der Leinwand geschundenen Zeichentrickfiguren gleichzeitig ein Lachen über das am eigenen Leib erfahrene Leid dar. Anstatt nun Mitleid für die auf der Leinwand gequälten Zeichentrickfiguren zu empfinden oder gar gegen die eigenen Qualen aufzubegehren, besiegelt das lachende Kollektiv widerstandslos sein eigenes Schicksal, in welchem es heiter bis auf Weiteres in der kulturindustriellen Gefängniswelt verweilt. Demnach kommt mit ADORNOS Pamphlet auf den Zeichentrickfilm eine kritische Perspektive zum Tragen, die im kollektiven Lachen über die

Schicksale eines Donald Duck den Ausdruck von Barbarismus, Fetischismus und Sadismus wiederzuerkennen meint.

Ebenfalls für seine technik- und medienkritischen Analysen bekannt ist der deutsch-österreichische Philosoph Günther ANDERS. Während es unter der Zeitdiagnose von BENJAMIN und ADORNO durch die maschinelle Reproduktion der Massenmedien zu einem massierten ZuschauerInnenkollektiv kommt, beobachtete ANDERS mit dem Einzug von Rundfunk und Fernsehen trotz zahlenmäßig gleichbleibendem oder gar steigendem AdressatInnenkreis eine Verschiebung vom Massenpublikum hin zu einem in den eigenen vier Wänden verbleibenden *Masseneremiten*. Für diesen zunehmend technikaaffinen und vom Optimierungsgedanken geleiteten Typus Mensch stellen die aufgrund ihrer plasmatischen Fähigkeiten nicht auf eine feste Form begrenzten Zeichentrickfiguren eine verkleidete Verkörperung der transhumanistischen Wunschträume sowie die Möglichkeit zur *Gleichschaltungspflicht* mit der Perfektion der technischen Schöpfungen dar, die der Mensch – seiner eigenen Unzulänglichkeit geschuldet – jedoch nie zu erreichen vermag. Bevor ANDERS mit „Die Welt als Phantom und Matriz“ das Herzstück seiner *Antiquiertheit des Menschen* verfasst, beschäftigte sich der Philosoph und Schriftsteller um 1942/43 im Zuge seiner Exilzeit in den Vereinigten Staaten, unter anderem in der Filmmetropole Hollywood, neben dem Verfassen zweier cartoonistischer Drehbuchentwürfe mit der Ausarbeitung eines „neuen“ Animationsfilmgenres. Während in den nachgelassenen Typoskripten „Pete the Lion Hunter“ und „Living Art“ entsprechende Elemente von ANDERS Medien- und Kunstphilosophie wie beispielsweise seine Überlegungen zur *ontologischen Zweideutigkeit* der Sendung oder der *Verbiederung* der Welt ausgemacht werden können, fordert er mit „Carricartoons“ eine Neuauflage des amerikanischen Zeichentrickfilms, welcher aufgrund seiner *Verhaftung im Bereich des Harmlosen*, der *Universalisierung des Konsums* sowie dem *demokratischen Ideal gegenseitiger Toleranz* hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt. Wie der Name „Carricartoons“ bereits andeutet, imaginierte ANDERS eine Amalgamierung der satirischen Pointierung europäischer Karikaturen im Stile DAUMIERS oder HOGARTHS mit der stilistischen Vielfalt des amerikanischen Animationsfilms. Ästhetische Gesetzmäßigkeiten der neuen Filmform wie etwa die Erzähldauer, -rhythmik sowie die Farbgestaltung führten ANDERS schließlich zu der Definition des „Carricartoons“ als „moving painting“. Jene Auffassung des Animationsfilms als „bewegte Malerei“ kann in Einklang mit gegenwärtigen ästhetischen Begriffsbestimmungen der Animation, wie sie beispielsweise Franziska BRUCKNER vertritt, gebracht werden und erlaubt einen Brückenschlag zu der sich aktuell herausbildenden Animationsforschung. Damit ergänzen ANDERS kontroverse sowie vielseitige Gedanken über animierte Bilder nicht nur die Reihe der dargestellten philosophischen Perspektiven, sein kunstphilosophisches sowie ästhetisch-ontologisches

Verständnis mit politisch-didaktischem Impetus dem Zeichentrickfilm gegenüber liefert vielmehr eine paradigmatische und letztlich positive Antwort auf die zu Beginn der Diplomarbeit formulierte Frage, ob frühe philosophische Perspektiven zum Animationsfilm fruchtbringend mit der aktuellen wissenschaftlichen Forschung verknüpft werden können.

Da die vorliegende Untersuchung zum Animationsfilm auf europäische – vornehmlich jüdische – Denker und den Zeitraum von 1936 bis 1956 beschränkt blieb, könnte sowohl in der sich ab den 1970er Jahren in den USA formierenden analytischen Denkschule um den Filmphilosophen Stanley CAVELL oder auch in der gegenwärtigen philosophischen Forschung zum Digitalen Kino bei Berys GAUT ein spannendes Forschungsdesiderat in Bezug auf das Thema Animation ausgemacht werden. Wenn auch gemäß der *film-as-philosophy* Kontroverse ungeklärt bleibt, ob mit dem Film philosophiert werden kann, konnten die vorgestellten Perspektiven hoffentlich darlegen, dass ein Denken über den Film – ja über den Animationsfilm – spannende Fragestellungen bereithält, von denen es noch allzu viele zu erforschen gäbe.

9. Literatur- und Quellenverzeichnis

9.1. Primärliteratur

zu Theodor W. Adorno, Günther Anders, Walter Benjamin und Sergei Eisenstein

Adorno, Theodor W. (1973): *Gesammelte Schriften. Band 14.* Hg. Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Adorno, Theodor W. (1982): *Gesammelte Schriften. Band 17.* Hg. Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp

Adorno, Theodor W.; Benjamin, Walter (1994): *Briefe und Briefwechsel. Band 1. Briefwechsel 1928 – 1940.* Hg. Henri Lonitz. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max (2019): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente.* 24. Aufl. Ungekürzte Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag [1944].

Anders, Günther (1981): *Die atomare Drohung. Radikale Überlegungen zum atomaren Zeitalter.* 3., durch ein Vorw. erw. Aufl. von „Endzeit und Zeitende“. München: C.H. Beck.

Anders, Günther (2010): *Die Antiquiertheit des Menschen. Band I. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution.* 3. Aufl. in der Beck'schen Reihe. München: C.H. Beck [1956].

Benjamin, Walter (1977): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: Ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band 6.* Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 936).

Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band I.2.* Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1974] (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 931).

Benjamin, Walter (1991): *Gesammelte Schriften. Band II.1.* Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hgg. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepphäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 932).

Benjamin, Walter (2012): *Werke und Nachlaß. Kritische Gesamtausgabe.* Im Auftrag der Hamburger Stiftung zur Förderung von Wissenschaft und Kultur. Hgg. Christoph Gódde und Henri Lonitz. in Zusammenarbeit mit dem Walter Benjamin Archiv. Band 16. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.* Hg. Burkhardt Lindner. unter Mitarbeit von Simon Broll und Jessica Nitsche. Berlin: Suhrkamp.

Eisenstein, Sergej (1962): „Die wichtigste aller Künste“, in: Ders.: *Gesammelte Aufsätze I.* Zürich: Verlag der Arche (= Sammlung Cinema Band 2).

Eisenstein, Sergei (2017): *On Disney.* edited by Jay Leyda. translated by Alan Upchurch. introduced by Naum Kleiman. London, New York, Calcutta: Seagull Books [1986].

Eisenstein, Sergej (2011): *Disney.* Hg. und übers. von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. Berlin: PotemkinPress.

Eisenstein, Sergej M. (1923): „Montage der Attraktionen. Zur Inszenierung von A.N. Ostrovskijs »Eine Dummheit macht auch der Gescheiteste« im Moskauer Proletkult“, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.) (2017): *Texte zur Theorie des Films*. 7., durchgesehene Aufl. Ditzingen: Philipp Reclam jun. [1979] (RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK Nr. 9943), 58–69.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1965): *Ästhetik. Band I*. Hg. Friedrich Bassenge. 2., durchges. Aufl. Berlin und Weimar: Aufbau-Verlag (Nach der 2. Ausg. Heinrich Gustav Hothos [1842]).

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1996): *Werke. Band 18. Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie I*. Hg. Moldenhauer Eva. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1770–1831] (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 618).

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2000): *Gesammelte Werke. Band 13. Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse*. Hgg. von Wolfgang Bonsiepen und Klaus Grotzsch. Unter Mitarbeit von Hans-Christian Lucas und Udo Rameil. Hamburg: Felix Meiner Verlag [1817].

9.2. Typoskripte aus dem Nachlass von Günther Anders

Beide Typoskripte aus dem Nachlass von Günther Anders (NL Anders) befinden sich in dem Literaturarchiv der Österreichischen Nationalbibliothek (LIT) in Wien.

Anders, Günther (O.O.u.J.): „CARRICARTOONS. A Suggestion for a new type of Animated Pictures“. NL Anders. Lit 237/W29.

Anders, Günther (O.O.u.J.): „Pete the Lion Hunter and Living Art. Two Cartoon Stories“. NL Anders. LIT 237/W29.

9.3. Sekundärliteratur und Allgemeine Literatur

Basgier, Thomas (2007): „Pioniere des Animationsfilms“, in: Friedrich, Andreas (Hg.): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2).

Bazin, André (2009): *Was ist Film?*. Hrsg. von Robert Fischer. Aus dem Franz. von Robert Fischer und Anna Düpee. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. 2. Aufl. Berlin: Alexander Verlag [franz. Ausg.: *Qu'est-ce que le cinéma?*. Paris: Les Éditions du Cerf 1975].

Bendazzi, Giannalberto (2006): *CARTOONS: one hundred years of cinema animation*. Reprinted. London: John Libbey & Company Ltd. [1994].

Bendazzi, Giannalberto (2016): *Animation: A World History. Volume 1: Foundations – The Golden Age*. Boca Raton: CRC Press.

Bordwell, David. (2010): „Sergei Eisenstein“, in: Livingston, Paisley; Plantinga, Carl (Hgg.): *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London and New York: Routledge, 378–386.

Bordwell, David; Carroll, Noël (Hgg.) (1996): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, David; Thompson, Kristin (2008): *Film Art. An Introduction*. Eighth Edition. New York: McGraw-Hill.

Bruckner, Franziska (2011): *Malerei in Bewegung. Studio für experimentellen Animationsfilm an der Universität für angewandte Kunst Wien*. Wien: SpringerWienNewYork.

- Bruckner, Franziska; Feyersinger, Erwin; Kuhn, Markus; Reinerth, Maike Sarah (Hgg.) (2017): *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Burdorf, Dieter (2007): „Genre“, in: Burdorf, Dieter; Fasbender, Christoph; Moennighoff, Burkhard (Hrsg.): *Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearb. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 275.
- Burkhard, Franz-Peter (2008): „Animismus“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 28.
- Cavell, Stanley (1979): *The world viewed. Reflections on the ontology of film*. Enlarged Edition. Massachusetts and London: Harvard University Press [1971].
- Cholodenko, Alan (1991): „Introduction“, in: Cholodenko, Alan (Hg.) (1991): *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, 9–36.
- Crafton, Donald (1993): *Before Mickey. The Animated Film. 1898 – 1928*. With a new Afterword. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Deneroff, Harvey (1997): „The Society for Animation Studies: A brief history“, in: Philling, Jayne (Hg.) (1997): *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey, vii.
- Eckel, Julia; Feyersinger, Erwin; Uhrig Meike (Hgg.) (2018): *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ellensohn, Reinhard (2017): *Elemente einer ästhetischen Theorie der Medialität: Studien zu Günther Anders' Musik- und Bildphilosophie*. Wien: Universität Wien [Dissertation].
- Ellensohn, Reinhard; Putz, Kerstin (2018): „„Alles Wirkliche wird phantomhaft, alles Fiktive wirklich“. Medienphänomenologie und Medienkritik bei Günther Anders“, in: Schweppenhäuser, Gerhard (Hg.): *Handbuch der Medienphilosophie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 63–71.
- Engell, Lorenz; Fahle, Oliver; Hediger, Vinzenz; Voss, Christiane (Hgg.) (2015): *Essays zur Film-Philosophie*. Paderborn: Fink.
- Fahle, Oliver; Gotto, Lisa; Neitzel, Britta; Nowak, Lars; Wagner, Hedwig; Wendler, André; Wentz, Daniela (Hgg.) (2019): *Filmische Moderne. 60 Fragmente*. Bielefeld: transcript.
- Faulstich, Werner (2005): *Filmgeschichte*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag (= UTB 2638).
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 22.2, 33–44.
- Feyersinger, Erwin; Reinerth Maike Sarah (2013): „Editorial“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 22.2, 5–15.
- Frahm, Ole (2017): „Comics“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 339–350.
- Frampton, Daniel (2012): *Filmosophy*. London: Columbia University Press.
- Frese, Frank (1976): *Filmtricks und Trickfilme*. Bearbeitete und wesentlich erweiterte Neuauflage des erfolgreichen Standardwerkes. Düsseldorf: Wilhelm Knapp Verlag.

- Friedrich, Andreas (Hg.) (2007): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2).
- Furniss, Maureen (2007): *Art in Motion. Animation Aesthetics*. überarb. Aufl. Eastleigh: John Libbey Publishing [1998].
- Geisenhanslüke, Achim (2017): „Philosophie“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 68–77.
- Giesen, Rolf (Hg.) (2003): *Das Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider-Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Goor, Juliette (2016): „Film im Philosophieunterricht“, in: Pfister, Jonas; Zimmermann, Peter (Hgg.): *Neues Handbuch des Philosophie-Unterrichts*. Bern: Haupt Verlag, 339–352.
- Gruner, Götz (2007): „Internationale Kurzfilme seit den 1980er Jahren“, in: Friedrich, Andreas (Hg.): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (= Band 2), 194–203.
- Hansen, Miriam Bratu (2012): *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Hickethier, Knut (2007): „Genretheorie und Genreanalyse“, in: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. 3. Aufl. Mainz: Bender, 62–96.
- Hoffmann, Hilmar: „Der internationale Zeichentrickfilm. Entwicklungen und Tendenzen“, in: Horstmann, Johannes (Hg.) (1985): *Der lange Zeichentrickfilm heute: Materialien zur gemeinsam mit der katholischen Akademie Schwerte durchgeführten Ostertagung 1984*. Bundesverband Jugend und Film e.V.: Aachen, 15–28.
- Kieninger, Ernst; Rauschgatt, Doris (Hgg.) (1995): *Die Mobilisierung des Blicks. Eine Ausstellung zur Vor- und Frühgeschichte des Kinos*. Wien: PVS-Verlag, 62.
- Kluge, Friedrich (2012): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 25., erw. Aufl. Bearbeitet von Elmar Seebold. Berlin/Boston: de Gruyter, 46.
- Kracauer, Siegfried (1977): *Das Ornament der Masse. Essays*. Mit einem Nachwort von Karsten Witte. Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag (= Suhrkamp-Taschenbuch 371).
- Kracauer, Siegfried (1979): *Siegfried Kracauer Schriften. Band 3*. Hg. Karsten Witte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag [1960].
- Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (2013): „Was ist ein Genre?“, in: Ders. (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 1–8.
- Leitner, Birgit; Lorenz Engell (2007): *Philosophie des Films*. Weimar: Universitäts-Verlag.
- Liebsch, Dimitri (Hg.) (2005): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn: mentis.
- Liessmann, Konrad Paul (1999): *Philosophie der modernen Kunst. Eine Einführung*. Wien: facultas.wuv (= UTB 2088).
- Liessmann, Konrad Paul (2002): *Günther Anders. Philosophieren im Zeitalter der technologischen Revolutionen*. München: C.H. Beck.
- Liessmann, Konrad Paul (2003): *Die großen Philosophen und ihre Probleme. Vorlesungen zur Einführung in die Philosophie*. 4., unveränderte Aufl. Wien: facultas wuv [1998] (= UTB 2247).

- Lindner, Burkhardt (Hg.) (2006): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: Ders.: *Benjamin-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. unter Mitarbeit von Thomas Küpper und Timo Skrandies. Stuttgart und Weimar: Verlag J.B. Metzler, 229–251.
- Lindner, Burkhardt: „Versuch über *Traumkitsch*. Die blaue Blume im Land der Technik“, in: Brüggemann, Heinz; Oesterle, Günter (Hgg.) (2009): *Walter Benjamin und die romantische Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 229–246.
- Loh, Janina (2018): *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag.
- Loos, Iris; Ehmann, Jochen (1995): *Das Trickfilm-Handbuch*. Frankfurt am Main: Bundesverband Jugend und Film e.V.
- Lotman, Juri (2004): „Über die Sprache der Trickfilme“, in: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*. 13.2 [russ. Ausg. 1978], 122–125.
- Lütke, Rudolf (2008): „Kunst“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 324.
- Martínez, Matías; Scheffel, Michael (2016): *Einführung in die Erzähltheorie*. 10., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck.
- Mikulak, Bill (1997): „Mickey Meets Mondrian: Cartoons Enter the Museum of Modern Art“, in: *Cinema Journal*. Vol. 36. No. 3. Spring. Austin: University of Texas Press, 56–72.
- Monaco, James; Bock, Hans-Michael (2011): *Film verstehen. Das Lexikon. Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*. Aus dem Englischen von Hans-Michael Bock. Reinbek bei Hamburg: Rowolth Verlag GmbH.
- Mulhall, Stephen (2016): *On film*. Third Edition. London and New York: Routledge.
- Nagl, Ludwig (Hg.) (1999): *Filmästhetik*. Wien: Oldenbourg (= Wiener Reihe, Band 10).
- Nagl, Ludwig; Waniek, Eva; Mayr, Brigitte u.a. (Hgg.) (2004): *film denken. thinking Film. Film and Philosophy*. Wien: Synema.
- Napier, Susan J. (2005): *ANIME. from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. 2. Aufl. New York: Palgrave Macmillan.
- Pikkov, Ülo (2010): *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts.
- Prechtel, Peter (2008): „Kritische Theorie“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 319.
- Quante, Michael (2008): „Dialektik“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 109–112.
- Quante, Michael (2008): „Gedankenexperiment“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erweiterte und aktualisierte Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 196.
- Reinerth, Maïke Sarah (2013): „Animationsfilm“, in: Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 319–337.

- Reinerth, Maïke Sarah (2013): „Animationsfilm“, in: Kuhn, Markus; Scheidgen, Irina; Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, Boston: de Gruyter, 319–337.
- Renoldner, Thomas (2010): „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, in: Dewald, Christian; Groschup, Sabine; Mattuschka, Mara; Renoldner, Thomas (Hgg.): *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 41–153.
- Renoldner, Thomas (2010): „Was ist Animation?“, in: Dewald, Christian; Groschup, Sabine; Mattuschka, Mara; Renoldner, Thomas (Hgg.) (2010): *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 11–39.
- Ritzer, Ivo; Schulze, Peter W. (2016): „Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven“, in: Ders. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS, 1–40.
- Sachs-Hombach, Klaus (2008): „Bild, Bildtheorie“, in: Prechtel, Peter; Burkard, Franz-Peter (Hgg.): *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 3., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 80–81.
- Schoemann, Annika (2003): *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*. Sankt Augustin: Gardez! Verlag (= Filmstudien, Band 34).
- Seel, Martin (2007): „Realismus und Anti-Realismus in der Theorie des Films“, in: Ders.: *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 152–175.
- Sifianos, Georges (1995): „The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren“, in: *Animation Journal*. Vol. 3. No. 2. Spring, 62–66.
- Sinnerbrink, Robert (2011): *New Philosophies of Film: Thinking Images*. London and New York: Continuum International Publishing Group.
- Voss, Christiane (2017): „Lachen“, in: Wirth, Uwe (Hg.) (2017): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Unter Mitarbeit von Julia Paganini. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 47–51.
- Wartenberg, Thomas E. (2010): „Film as Philosophy“, in: Livingston, Paisley; Plantinga, Carl (Hgg.): *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London and New York: Routledge, 549–559.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London and New York: Routledge.
- Wells, Paul (2007): *Animation. Prinzipien. Praxis. Perspektiven*. München: Stiebner.
- Zimmer, Jörg (2014): *Arbeit am Begriff. Grundprobleme der ästhetischen Terminologie*. Bielefeld: Aisthesis Verlag.

9.4. Online-Quellen

„Der Kaiser beim Cinematographen“, in: *Neue Freie Presse* am 17.04.1896. Abendblatt, 1.

„First Animation of the World Found In Burnt City“ (2004), auf: URL: <http://www.payvand.com/news/04/dec/1249.html> [Stand: 14.11.2019].

Chandler, Daniel; Munday, Rod (2016): „literary genres“, in: Ders.: *A dictionary of media and communication*. 2. ed. oxfordreference.com [Stand: 04.11.2019].

Corbineau-Hoffmann, Angelika (1995): „Spiel“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.4004.]. [letzter Zugriff: 13.01.2020].

Grawe, Christian. (1974): „Homo pictor“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.1576.]. [letzter Zugriff: 27.01.2020].

Helmut Dubiel (1998): „Theorie, kritische“, in: Ritter, Joachim; Gründer, Karlfried; Gabriel, Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag. [DOI: 10.24894/HWPh.4283.]. [letzter Zugriff: 09.01.2020].

Maybee, Julie E. (2016): „Hegel’s Dialectics“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. [Stand: 18.12.2019].

Müller, Klaus E. (1971): „Animismus“, in: Ritter, Joachim; Gründer Karlfried; Gabriel Gottfried (Hgg.): *Historisches Wörterbuch Philosophie*. Onlineversion. Gesamtwerk. Basel: Schwabe Verlag [DOI: 10.24894/HWPh.156.]. [letzter Zugriff: 22.12.2019].

Nachricht von Brad Bird am 02.07.2018 auf: <https://twitter.com/bradbirda113> [Stand: 04.11.2019, Herv. im Original].

Rosdy, Paul (2018): *Transkription KINO WIEN FILM*.

<https://www.rosdyfilm.com/kinowienfilm/downloads/dokumente/Transkription.pdf>, 9. [Stand: 21.11.2019].

URL der Arbeitsgruppe Animation: <http://ag-animation.de/> [Stand: 04.12.2019].

URL der *Association internationale du film d’animation (ASIFA)*: <http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 04.12.2019].
<http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 01.11.2019].

URL der *Association internationale du film d’animation (ASIFA)*: <http://www.asifa.net/statutes> [Stand: 04.12.2019].

URL der Ausstellung „Special Effects“: <https://www.technischesmuseum.at/ausstellung/special-effects> [Stand: 05.12.2019].

URL der Fachzeitschrift *Animation – An Interdisciplinary Journal*:
<https://journals.sagepub.com/home/anm> [Stand: 05.12.2019].

URL der Fachzeitschrift *Animation Practice, Production & Process*:
<https://www.intellectbooks.com/animation-practice-production-process> [Stand: 05.12.2019].

URL der Fachzeitschrift *Animation Studies*: <https://journal.animationstudies.org/> [Stand: 05.12.2019].

URL der Oscars: <https://www.oscars.org> [Stand: 27.03.2019]

URL der *Society for Animation Studies (SAS)*: <https://www.animationstudies.org/v3/> [Stand: 04.12.2019].

URL der UNIVERSITÄT FÜR ANGEWANDTE KUNST WIEN:
<https://www.dieangewandte.at/bildendekunst> [Stand: 07.11.2019].

URL der US-amerikanischen Boxoffice-Charts: <https://www.boxofficemojo.com> [Stand: 18.01.2020].

URL der *Vienna Independent Shorts*: <https://www.viennashorts.com/> [Stand: 05.12.2019].

URL des ASIFAKEIL: <http://www.asifa.at/austria/asifakeil/> [Stand: 05.12.2019].

URL des Buchprojekts *Handbuch Animation Studies*:
<https://www.springer.com/us/book/9783658259761> [Stand: 04.12.2019].

URL des *tricky women* Festival: <https://www.trickywomen.at/> [Stand: 05.12.2019].

URL des UNESCO Weltdokumentenerberegisters:
<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-5/lumiere-films/> [Stand: 28.01.2020].

URL des Verlags PotemkinPress: <https://de.potemkinpress.com/products/sergej-eisenstein-die-methode-herausgegeben-von-oksana-bulgakowa> [Stand: 13.12.2019].

URL des WALT DISNEY FAMILY MUSEUM: <https://www.waltdisney.org/> [Stand: 07.11.2019].

URL des ZOOM ANIMATED FILM STUDIO:
https://www.kindermuseum.at/en/zoom_programmes/zoom_animated_film_studio [Stand: 05.12.2019].

Wartenberg, Thomas E. (2015): „Philosophy of Film“, in: Zalta, Edward N. (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

9.5. Filmografie

Aleksandr Nevskiy, R.: Sergei M. Eisenstein; Dmitri Wassiljew, UdSSR 1938.
Avatar, R.: James Cameron, USA 2009.
Bambi, R.: David Hand, USA 1942.
Der Fuehrer's Face, R.: Jack Kinney, USA 1943.
Dumbo, R.: Ben Sharpsteen, USA 1941.
Fantasia, R.: James Algar; Samuel Armstrong, USA 1940.
Incredibles 2, R.: Brad Bird, USA 2018.
Ivan Groznyy, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1944.
Ivan Groznyy. Skaz vtoroy: Boyarskiy zagovor, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1958.
KINO WIEN FILM, R.: Paul Rosdy, AUT 2018.
Merbabies, R.: Walt Disney; Hugh Harman; Rudolf Ising, USA 1938.
Pinocchio, R.: Hamilton Luske; Ben Sharpsteen, USA 1940.
Snow White and the Seven Dwarfs, R.: David Hand, USA 1937.
Stachka, R.: Sergei M. Eisenstein, UdSSR 1925.
Steamboat Willie, R.: Ub Iwerks; Walt Disney, USA 1928.
Sullivan's Travels, R.: Preston Sturges, USA 1941.
The Jungle Book, R.: Wolfgang Reitherman, USA 1967.
The Tortoise and the Hare, R.: Wilfred Jackson, USA 1935.
The Wizard of Oz, R.: Victor Fleming, USA 1939.
Three Little Pigs, R.: Burt Gillet, USA 1933.
Toy Story, R.: John Lasseter, USA 1995.
Ugly Duckling, R.: Jack Cutting; Clyde Geronimi, USA 1939.
Victory through Air Power, R.: Frank Thomas; Clyde Geronimi; Jack Kinney u.a., USA 1943.
Who Framed Roger Rabbit?, R.: Robert Zemeckis, USA 1988.

9.6. Audio

Liessmann, Konrad Paul (2000): „Arbeit am Begriff“ - Georg Wilhelm Friedrich Hegel“, in: Ders.: *Denken und Leben II*. ORF [CD], Track 10 5'12''.

10. Abstract

Der Animationsfilm: Ekstatischer Genuss, Heilmittel, transhumanistische Wunschvorstellung oder reiner Sadismus? Stand am Anfang der vorliegenden Diplomarbeit die Frage nach einer Definition des Terminus „Animation“ im Zentrum, so kann dieses, für sich allein schon schillernde Bedeutungsfeld an dieser Stelle um vier weitere – philosophische – Perspektiven erweitert werden.

Gegenstand der Untersuchung bildete die Spurensuche nach der Positionierung des Zeichentrickfilms innerhalb des filmphilosophischen Diskurses, im Zuge welcher im Rahmen der Zeitspanne zwischen 1936 und 1956 ein Konglomerat an bedeutenden Denkern ausgemacht werden konnte, das sich den durch die Technisierung herausbildenden neuen Massenmedien Film und Fernsehen unter der Bezugnahme auf verschiedenste Gesichtspunkte näherte. Mit Sergei EISENSTEIN (1898–1948), Walter BENJAMIN (1892–1940), Theodor W. ADORNO (1903–1969) und Günther ANDERS (1902–1992) sind vier auf ihrem Fachgebiet herausragende Visionäre angesprochen, die mit ihren, unter historisch widrigsten Bedingungen gewonnenen Erkenntnissen auch für aktuelle medienphilosophische Problemstellungen sowie für die sich noch in den Kinderschuhen befindende Animationsforschung von hoher Relevanz sein können.

Abstract

Animated movies: extatic enjoyment, cure, wishful thinking or pure sadism? At the outset, this thesis was focused on the definition of "animation", but this dazzling concept was expanded by four further philosophical perspectives. The subject of academic investigation was the search for the position of animated movies in the period between 1936 and 1956. However, this was further developed by the thinking of eminent academics, which was influenced by the technical advancement of mass media, film and television.

Sergei EISENSTEIN (1898–1948), Walter BENJAMIN (1892–1940), Theodor W. ADORNO (1903–1969) and Günther ANDERS (1902–1992) – four outstanding visionaries of their field – gained their knowledge in historically unfavourable conditions. Nevertheless, their findings and insight is applicable to current media-philosophical problems as well as the scientific animation research, which is still in its early stages.