

EINLEITUNG

Wer kennt sie nicht: Bugs Bunny, Porky Pig, Mickey Mouse, Daffy Duck, Donald Duck, Clara Cluck, Goofy, Minnie, Tweety, Pluto, Sylvester, Tom und Jerry, Wile E. Coyote und Road Runner? Sie waren die Stars der Animationsstudios von Walt Disney, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) und den Warner Brothers (Warner Bros.), die ab Ende der 1920er bis zirka Mitte der 50er Jahre im Vorprogramm der Kinos zu sehen und zu hören waren. Unmissverständlich sind ihre Körper einer Tierart zuzuschreiben, wenngleich sie sich meistens überaus menschlich gerieren. Zuweilen hat es den Anschein, es handle sich um Menschen, die in Tierkostümen steckten. Ebenso unverkennbar wie ihre Körper sind ihre Verlautbarungen sowie Geräusche und Musik in der animierten Welt, die von Stimmkünstlern (Pinto Colvig, Walt Disney, Marcelite Garner, Clarence Nash, Florence Gill, Mel Blanc, Arthur Q. Brian, Stan Freberg), Komponisten und Sound Designern (Leigh Harline, Frank Churchill, Oliver Wallace, Paul J. Smith, Bert Lewis, Albert Hay Malotte, Scott Bradley, Milt Franklyn, Carl Stalling, Tregoweth Brown) akustisch gestaltet wird.

Animated Cartoons waren seit Beginn ihrer Entstehung Teil von etwas anderem: Nachdem sie sich aus dem Vaudeville-Theater emanzipiert hatten und bevor sie in TV-Shows integriert werden sollten, waren sie eine von mehreren Attraktionen des Kinoprogramms. In den 30er Jahren dienten die Lichtspielhäuser nicht nur dem Protagonisten Tom Wingfield aus Tennessee Williams' *The Glass Menagerie* als Ort der unbeschwerten Unterhaltung. Als er um fünf Uhr morgens nach Hause kommt, wird er von seiner Schwester Laura überrascht:

„LAURA. Where have you been all this time?

TOM. I have been to the movies.

LAURA. All this time at the movies?

TOM. There was a very long program. There was a Garbo picture and a Mickey Mouse and a travelogue and a newsreel and a preview of coming attractions. And there was an organ solo and a collection for the Milk Fund – simultaneously – which ended up in a terrible fight between a fat lady and an usher!

LAURA (*innocently*). Did you have to stay through everything?

TOM. Of course! And, oh, I forgot! There was a big stage show! The headliner on this stage show was Malvolio the Magician.“¹

Mag die Bühnenshow, von der Tom im Folgenden erzählt, zumindest teilweise seiner Phantasie entspringen, klingt seine Schilderung des Kinoprogramms plau-

1 Tennessee Williams, *The Glass Menagerie*, New York 1945, Szene 4, zitiert nach der Reclam-Ausgabe, Stuttgart 1987, S. 47. Das „memory play“ spielt 1937 und beinhaltet Ereignisse (als Rückblenden des Protagonisten), die in den Jahren davor stattgefunden haben.

sibel. Er flüchtet aus der depressiven Realität in die unterhaltsame Welt des Kinos, in der unter anderem gezeichnete Tiere auf der Leinwand lebendig werden.

Aus dem sechs- bis neunminütigen Beiwerk zum Hauptfilm wurde bereits 1932 – am Tiefpunkt der Wirtschaftskrise – eine eigene nominierungs- und prämiierungswürdige Kategorie. Bei der fünften Preisverleihung der Academy of Motion Picture Arts and Sciences, die am 18. November 1932 stattfand, ging nicht nur der erste Oscar für Zeichentrickfilme an das Disney-Studio – und sollte in den darauf folgenden zehn Jahren neun Mal das gleiche tun –, Walt Disney selbst (nicht stellvertretend für sein Studio und seine Mitarbeiter) wurde mit einem Special Award für die Kreation von Mickey Mouse ausgezeichnet. So einfach wie es sich die Jury-Mitglieder damit machten, lässt sich die Vaterschaft der Mausfigur allerdings nicht eindeutig auf einen Schöpfer zurückführen. Denn neben Disney (Produzent und Stimmgeber) waren Ub Iwerks (Zeichner), Wilfred Jackson (Regisseur und Mundharmonikaspieler) und Carl Stalling (Komponist) sowie diverse Musiker, Autoren und Animators² an der Kreation des Zeichentrickfilmstars beteiligt. Hätte Mickey Mouse selbst bei der Preisverleihung im Ambassador Hotel in Hollywood „seinen“ Oscar in Empfang nehmen können, wäre seiner Entourage an künstlerischen Erzeugern am ehesten gerecht geworden. Mit den damaligen technischen Möglichkeiten wäre dies zwar aufwendig, aber als inszenierte Interaktion zwischen Mickey auf der Leinwand und Laudator auf der Bühne vorstellbar gewesen, wenn auch eventuell weniger effektiv als in der heutigen Zeit der Computeranimation.

Das einzige Mal während der ersten elf Verleihungen des Oscars in der Kategorie „Short Subject (Cartoon)“, bei dem das Disney-Studio nicht darin ausgezeichnet wurde, war 1941.³ In jenem Jahr ging er an die Animationsabteilung von MGM, die 1940 eine neue Serie über eine Maus auf der Flucht vor einem Kater in die Kinos gebracht hatte: *Tom and Jerry* machten Disney die Vorherrschaft streitig und dominierten bis 1953 auf dem Gebiet der animierten Kurzfilme mit insgesamt acht von dreizehn Oscars. Ab Mitte der 40er und in den 50er Jahren gewannen das ein oder andere Mal auch das Zeichentrickstudio von Leon Schlesinger bei den Warner Bros. mit immer wieder neuen Tiercharakteren und die United

- 2 Obwohl es im deutschen Sprachgebrauch den Begriff des Animators bzw. im Plural der Animatoren gibt, wird in dieser Arbeit die englische Form bevorzugt, d. h. Animator (Singular) und Animators (Plural).
- 3 Abgesehen von dem Special Award wurden Mickey-Filme zwar nominiert, aber nie prämiert. Stattdessen kamen Folgen aus der *Silly Symphony*-Serie sowie zwei Cartoons mit Pluto respektive Donald Duck zum Zug. 1941 wurde zwar kein Disney-Cartoon ausgezeichnet, dafür aber die Komponisten Leigh Harline und Paul J. Smith für die Musik zum zweiten Animationsfilm des Studios, *Pinocchio* (Ben Sharpsteen, Hamilton Luske, Walt Disney Productions 1940). In der vorliegenden Arbeit werden Spielfilme mit dem Namen des Regisseurs, des Studios und dem Veröffentlichungsjahr in Klammern ergänzt; zur besseren Lesbarkeit wird bei Cartoons nur das Jahr angegeben, wobei Name des Studios aus dem Zusammenhang erkenntlich wird und auf Nennung des Regisseurs der Übersichtlichkeit halber verzichtet wird. Zur leichteren Orientierung werden diese Zusatzangaben in jedem neu beginnenden Kapitel wiederholt. Genauso werden Jahreszahl und bei Bedarf Ort der Uraufführung eines zitierten Musikwerks dem Titel in jedem Kapitel erneut hinzugefügt.

Producers of America (UPA) mit menschlichen Cartoonfiguren wie Gerald McBoing Boing oder Mr. Magoo.

In der vorliegenden Arbeit werden letztere gerade aufgrund ihres eindeutig menschlichen Wesens ausgeklammert. Auch können Zeichentrickfilme anderer Studios (Max Fleischer, Walter Lantz, Terrytoons etc.), die nicht minder beachtenswert sind, deren Popularität aber weniger nachhallt, nicht berücksichtigt werden, da die Menge der Cartoons, die in diesen knapp drei Jahrzehnten für die Leinwand produziert wurden, das Treffen einer Auswahl unumgänglich macht. Keineswegs sollen die prämierten Kurzfilme der Academy als Maß der Dinge apostrophiert werden, doch galten sie in Hollywood sicherlich als Quelle der Inspiration und Nachahmung. Im Bewusstsein darüber, dass Popularität schon aufgrund von Vermarktungsstrategien – den damaligen wie den heutigen – ein manipulatives und daher anfechtbares Kriterium ist, konzentrieren sich die folgenden Untersuchungen dennoch auf die bis heute bekannt gebliebenen Tierfiguren der drei damals führenden Animationsstudios. Denn ihre Filme gehören zu den am weitesten verbreiteten, wurden bzw. werden sporadisch immer noch im deutschen Fernsehprogramm ausgestrahlt und wurden vor einigen Jahren zahlreich auf DVD-Sammlungen herausgebracht. Die Reihe der *Walt Disney Kostbarkeiten*, die *Classic Collection* der *Tom and Jerry*-Serie der MGM sowie die *Looney Tunes Collection* der Warner Bros. liefern auf 35 DVDs über 500 Cartoons, die das Material der folgenden Untersuchungen bereitstellen. Diese Zusammenstellungen enthalten außerdem Interviews mit den damaligen Studio-Mitarbeitern sowie Kommentare von Trickfilmforschern, allen voran Leonard Maltin, Michael Barrier, Daniel Goldmark und Jerry Beck.

Unter anderen sind es ihre Veröffentlichungen (zu nennen wären Leonard Maltin, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, New York et al. 21987 [1980]; Michael Barrier, *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, New York 1999; Daniel Goldmark, *Tunes for 'Toons. Music and the Hollywood Cartoon*, Berkeley, Los Angeles und London 2005), die den Bezugsrahmen für die einführenden, ersten beiden Kapitel über historische und technische Aspekte des Genres setzen. Im Hauptteil der Arbeit (Kapitel 3 bis 11) werden die Tonspuren der Zeichentrickfilme hinsichtlich ihrer Eigenart und Komposition sowie ihrer Funktion im symbiotischen Zusammenspiel mit dem Visuellen und Narrativen analysiert. Untersucht wird der Film als hörbares und sichtbares Artefakt, wobei herausgearbeitet werden soll, inwieweit die Cartoontiere durch die Musik animiert werden und inwiefern umgekehrt die Musik ihrerseits eine Animation durch die Bilder erfährt. Nur gelegentlich (in den Kapiteln 10 und 11) werden dafür Partituren der auf der Tonspur zitierten Stücke hinzugezogen, sofern ihre Bearbeitung besprochen wird. Die Analysen konzentrieren sich zwar in erster Linie auf Musikalisches, berücksichtigen aber auch Geräuschhaftes und Stimmliches, da sich eins vom anderen selten trennen lässt und die Grenzen zuweilen zur Auflösung tendieren – gerade darin besteht eine der Besonderheiten von Zeichentrickfilmmusik, was beispielhaft erklärt wird. Die Ergebnisse daraus werden in den letzten drei Kapiteln in Beziehung zu theoretischen Überlegungen hinsichtlich des audiovisuellen Abbildungscharakters der

Animated Cartoons gesetzt. Es wird gezeigt, auf welche Weise der Zeichentrickfilm die uralte Frage beantwortet, inwieweit sich der Mensch vom Tier unterscheidet, und das Verlangen des ersteren befriedigt, sich in Medien und Kunst wiederzuerkennen (Kapitel 12). Darauf aufbauend wird aus einer semiotischen Perspektive die Relation zwischen Musik, Bewegung und Emotionalisierung der anthropomorphen Tiere thematisiert (Kapitel 13), worin eine Schlüsselfunktion des Genres verborgen zu liegen scheint, um letztendlich zu klären, welche Rolle die Musik bei der Animation der Cartoonfiguren im Sinne von Belebung und Beseelung spielt (Kapitel 14). In diese Auseinandersetzung fließen zum einen Gedanken insbesondere von Aristoteles (*De anima*, 4. Jh. v. Chr.) und René Descartes (*Les passions de l'âme*, 1649) über Seele und Affekte hinein. Zum anderen werden auch jüngere Studien beachtet, die eine emotionswissenschaftliche Herangehensweise an das Medium Film verfolgen, und mit den Ergebnissen aus dem Analyseteil verglichen bzw. auf ihre Anwendbarkeit überprüft. Abschließend wird darauf fokussiert, Zeichentrickfilmmusik ästhetisch zu positionieren, wobei vorrangig auf die zweibändige Abhandlung über *Die Eigenart des Ästhetischen* von Georg Lukács (Neuwied 1963) hinsichtlich des Films und der Musik sowie auf Zofia Lissas *Ästhetik der Filmmusik* (Berlin 1965) zurückgegriffen wird. Als Resümee (14.2.4) dient die Auswertung über Musik und Humor im Cartoon.

In der vorliegenden Arbeit geht es weniger darum, die Wirkung jedes einzelnen Films in seiner Entstehungszeit oder die Reaktionen des damaligen Kinopublikums als Stimmungsbild so nah wie möglich darzustellen. Genauso wenig wird eine aktuelle Zuschaueranalyse angestrebt. Vielmehr wird das Ziel verfolgt, die Zeichentrickfilme mit ihren Tierfiguren und ihren Tonspuren, die bis heute überlebt haben, im Wissen darüber, wozu sie kreiert wurden, als Teil einer Geschichte der Musik und Ästhetik im 20. Jahrhundert zu begreifen. Das Problem, das sich zuweilen stellt, zwischen subjektiver Empfindung und objektiver Gültigkeit, zwischen einem damaligen Publikum und dem heutigen Zuschauer zu unterscheiden, ist der Autorin bewusst. Aus Reaktionen einer wenn auch überschaubaren Gruppe von Laien, Studenten und Wissenschaftlern, die bei Vorträgen, Gesprächen und Vorführungen der Filme zu beobachten waren, ließ sich zumindest feststellen, dass die Kurzfilme auch heute noch ihre Perzipienten in Staunen versetzen und sie zum Lachen bringen. Während die Cartoontiere in ihren jungen Jahren für kurzweiliges Amüsement im Kino sorgten, verfehlen sie (mitunter 80jährig, aber ohne gealtert zu sein) auch heute nicht ihre Wirkung bei einem Publikum vor dem Fernseher, dem Laptop, im Seminarraum oder auf Mittelstreckenflügen einer deutschen Fluggesellschaft. Es mag sein, dass man in ihrer Entstehungszeit anders und über andere Dinge gelacht hat – schließlich zogen die Filme aus ihrer Aktualität einen Teil der (musikalischen) Komik, die nicht komplett wiederzubeleben ist – doch bleibt ihre Durchschlagkraft zu spüren. Mit der vorliegenden Arbeit soll vor allem deutlich werden, welches Potential in den animierten Musikern und den dahinter stehenden Künstlern liegt, die einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zur Geschichte, Perception und Rezeption von Musik in den vergangenen Jahrzehnten geleistet haben.

1. GENREGENESE

1.1 COMICS – VAUDEVILLE – STUMMFILM

Die ersten Experimente mit bewegten Zeichnungen fanden in New York statt, wo gegen Ende der 1910er Jahre die ersten Animationsstudios entstanden.¹ Die Schöpfer des neuen Mediums waren Comiczeichner der New Yorker Printmedien. Die Cartoonists der Presse wurden zu Animators des Zeichentrickfilms, der sich somit stark nach dem Vorbild der Comic-Strips ausrichtete. Eine Plattform fanden die Animated Cartoons in den Shows der New Yorker Vaudeville-Theater und ihre Verbreitung erfuhren sie über Wanderbühnen. Die Attraktion der ersten animierten Filme bestand in der kontinuierlichen Bewegung von zweidimensionalen Zeichnungen, wie man sie von unbewegten Comic-Bildern kannte. Die gezeichneten Figuren bewegten sich plötzlich selbst und führten genau dies in allen möglichen Körpervormungen vor. Der Rezipient musste jetzt nicht mehr selbst die Bewegungsabläufe zwischen den Comic-Kästchen in seiner Imagination vervollständigen. Vielmehr nahm sein Auge die schnelle Bildabfolge als eine kontinuierliche Bewegung auf der Leinwand wahr. Das Sensationelle der neuen Entertainmentnummer war die Animation gezeichneter Wesen im Sinne von Bewegung, Belebung, Beseelung.

Winsor McCay gilt als einer der ersten Animators in den USA, der gezeichnete Figuren in Bewegung versetzte.² Als Cartoonist der New Yorker Tagespresse gab er seinen bekannten Comicfiguren eine Rolle in einem Kurzstummfilm. *Little Nemo* (1911) handelt davon, wie die Idee, bewegte Comics zu kreieren, entstanden ist und zeigt McCay beim ermüdenden und endlosen Zeichnen von zig Cartoonbildern. Der Film endet mit einem kurzen animierten Teil: McCays Hand zeichnet die Figuren und nach dem Erscheinen der Worte „watch me move“ bewegen sie sich dann tatsächlich. Sie verändern ohne sichtbare äußere Einwirkung ihre Körper, zeichnen sogar selbst andere Körper, ohne dabei ihre Handlungen weiter sprachlich zu erklären. Die erste Animation war Teil eines kurzen Live-Action-Stummfilms, der die Entstehung der animierten Sequenz erklärte und zeigte, wie McCay seiner Comicfigur Nemo Leben einhauchte. In McCays folgendem Film, *Gertie the Dinosaur* (1914), einer Mischung aus Stummfilm,

1 Hier geht es um die ersten Versuche, Zeichnungen zu animieren, nicht um den Ansatz, durch Fotografien die Illusion kontinuierlicher Bewegung zu erreichen, was zur Entwicklung des Mediums Film geführt hat, dessen Entstehung bis in das 19. Jahrhundert zurückreicht, vgl. dazu Edwin George Lutz, *Animated Cartoons: How They Are Made: Their Origin and Development*, New York 1920, Reprint Bedford 1998, S. 38ff.; zur Entstehung der ersten Animationsstudios, vgl. Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, New York 1987 (1980), S. 12–17.

2 Zu McCay, vgl. ebd., S. 3f.

Comic und Vaudeville-Show, interagierte er mit dem ersten anthropomorphen Cartoontier. Bei den Live-Präsentationen des animierten Dinosaurierweibchens in Vaudeville-Theatern und auf seiner Tournee sprach McCay auf der Bühne mit der stummen Gertie auf der Leinwand. Seine gesprochenen Kommentare wurden durch wörtliche Rede in Form von Zwischentiteln substituiert, als der Zeichentrickfilm – ähnlich wie bei *Little Nemo* – in Live-Action eingebettet wurde.³ Das Außergewöhnliche an Gertie wurde auf einem Werbeplakat folgendermaßen zusammengefasst: „She eats, drinks and breathes; she laughs and cries; dances the tango [...]“.⁴ Als Vertreterin einer eigentlich längst ausgestorbenen Tierart beharrte Gertie auf ihren körperlich-organischen Funktionen, auf ihrer Lebendigkeit und Echtheit gleichermaßen. Außerdem war sie ein emotionaler Dinosaurier: Sie konnte lachen und weinen und hatte zudem ein Gefühl für latein-amerikanische Tanzmusik. Gertie war emotional und musikalisch. Das Make-Believe von Lebendigkeit animierter Figuren war bei Gertie mit der Darstellung von Emotionen und der Inkorporation von Musik verbunden. Belebung bzw. Animation durch Musik und Emotionen sollte für das Genre der Animated Cartoons konstituierend werden, das sich mit Hilfe von McCay als Geburtshelfer schon auf dem Weg durch den Geburtskanal befand.

Neben der mütterlichen Verwandtschaft zum Vaudeville besteht die andere des Silent Cartoons in der zum großen Bruder, dem (Live-Action-)Stummfilm. Bei McCay wurden die animierten Sequenzen durch eine von realen Menschen dargestellte Handlung eingeleitet. Die Verwendung von Zwischentiteln wurde im Zeichentrick übernommen. Außerdem diente der Slapstick von Live-Action-Schauspielern wie etwa Charles Chaplin als Vorbild für die Bewegungen der gezeichneten Figuren. Das ging soweit, dass viele Zeichner animieren lernten, indem sie Chaplins Bewegungen Bild für Bild abzeichneten, um seine Bewegungskomik auf Cartooncharaktere zu übertragen.⁵ Übertreibung in den gezeichneten Bewegungen der animierten Protagonisten war der Modus der Bildkomik.

Dass generell alle frühen Silent Cartoons musikalisch begleitet wurden, ist zwar nicht belegt. Doch in einem Handbuch zur Stummfilmbegleitung aus dem Jahr 1920 werden Animated Cartoons mit (Live-Action-)Komödien unter einer Kategorie zusammengefasst, bei der Slapstick das Stichwort für die Begleitmusik ist.⁶ In „Cartoons and Comedies“ dürfe der Stummfilmbegleiter den dargestellten Witz nicht verpassen, indem er während des Films bloß „one lively tune“ spiele.⁷ Dass die Essenz der Cartoons wie die der Filmkomödien im Witz liegt, steht für die Autoren des Handbuchs außer Frage und ist der Grund dafür, dass bei der

3 Vgl. ebd.

4 Ein Bild dieses Plakats ist abgedruckt in: Ebd., S. 5.

5 So berichtet Walter Lantz in: Ebd., S. 17f.

6 Edith Lang und George West, *Musical Accompaniment for Moving Pictures*, Boston 1920; das Kapitel über „Animated Cartoons and Slap-Stick Comedy“ daraus ist abgedruckt in: Daniel Goldmark und Yuval Taylor (Hgg.), *The Cartoon Music Book*, Chicago 2002, S. 17–19; auch Edwin George Lutz, *Animated Cartoons*, S. 40f., bemerkt, dass schon die ersten Versuche von Animation musikalisch begleitet worden seien.

7 Edith Lang und George West, *Musical Accompaniment*, S. 18.