

Falsches Spiel mit Rudi Robot

Autor(en): **Everschor, Franz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **51 (1999)**

Heft 10

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931845>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Falsches Spiel mit Rudi Robot

Für das Publikum ist nach wie vor Disney das eingetragene Warenzeichen für Trickfilm. Obwohl an der Kasse nicht so erfolgreich, bietet jedoch auch die Konkurrenz intelligente Unterhaltung.

Franz Everschor

Es ist ein Faktum, an dem nicht vorbeizukommen ist: Das Kinopublikum identifiziert das Genre des Zeichentrickfilms mit dem Namen Walt Disney. Daran vermochte in den Vierziger- und Fünfzigerjahren die von Künstlern und Kritikern hochgeschätzte Trickfilmproduktion der United Pictures of America nichts zu ändern, daran ändern heute scheinbar auch Warner Bros., 20th Century Fox und DreamWorks nichts. Obwohl alle diese Studios in den letzten Jahren verstärkt in Disneys ureigenstes Marktsegment drängten und mit Millionensummen einige der besten Animatoren abgeworben haben, ist für das Publikum noch immer Disney das Synonym für guten Trickfilm. Soeben beweisen es die Einspielergebnisse von Disneys «Tarzan», der an der Kasse un-

gleich besser abschnitt als die Warner-Bros.-Animation «The Iron Giant».

Doch auch erfolgreiche Zeichentrickfilme sind längst nicht mehr das grosse Geschäft, das sie einst waren. Wachsende Konkurrenz hat die Kosten in schwindelnde Höhen steigen lassen. Superstar-Animatoren kassieren inzwischen Millionenbeträge; Digitaleffekte, ohne die heute keiner mehr auszukommen glaubt, gehen masslos ins Geld; das Marketing kostet das Zehnfache der früher für einen Trickfilm ausgegebenen Beträge. «Tarzan» etwa verschlang die für einen Animationsfilm bislang unvorstellbare Summe von 150 Millionen Dollar – reine Produktionskosten. Angesichts solcher Zahlen schrauben alle Disney-Konkurrenten die Zahl ihrer Zei-



Grafisch auf Fünfzigerjahre getrimmt: «The Iron Giant» von Warner Bros.

chentrickvorhaben zurück und versuchen sich auf andere Qualitäten zu besinnen als auf teure digitale Effekte.

Gigantisch gutherzig

Dass unter dem Sparzwang gelegentlich erstaunlich erfindungsreiche Produktionen zu Stande kommen, beweist der in den USA gerade angelaufene Warner Bros.-

Mit ihrer liebevollen Karikatur

Film «The Iron Giant». Grundlage war ein Kinderbuch des Engländers Ted Hughes, dessen poetische Struktur auch nach allen Amerikanisierungen deutlich wahrnehmbar bleibt. Der Film erzählt die Geschichte des neunjährigen Hogarth, der bei einem nächtlichen Erkundungsgang auf einen Riesenroboter aus dem Weltall stösst – so wie einst der kleine Junge Elliott bei Steven Spielberg den ausserirdischen «E.T.» fand. Der nur durch ein Missgeschick auf die Erde geratene metallene Roboter hat gerade ein Kraftwerk lahm gelegt, weil er dessen Leitungsmasten verspeist hat, sich dabei aber heillos in die Hochspannungsdrähte verwickelte. Hogarth schaltet den Strom ab und beobachtet mit Staunen, wie der Metallriese seine Gliedmassen wieder funktionsfähig macht.

Obwohl der Gigant offensichtlich aus einer technisch hoch entwickelten Zivilisation stammt, bewegt er sich auf der ihm fremden Erde mit den tapsigen Bewegungen eines Riesenbabys und scheint zunächst der Feindseligkeit der Menschen kaum gewachsen. Hogarth, für den das Monstrum ein zum Leben erwachter Held seiner Cartoon-Fantasien ist, freundet sich



mit ihm an und verhilft dem alsbald von Geheimdienst und Militär Verfolgten. Der Roboter ist nämlich im Grunde seines metallenen Herzens ein gutmütiger Kerl, der jedoch mit hoch entwickelten Kampfmechanismen reagiert, sobald er angegriffen wird.

Voll von detaillierten Einsichten in die Eigendynamik der Kinderwelt, setzt die Story von «The Iron Giant» in ihrer schliesslichen Zuspitzung dem Zerstörungswahn heutiger Actionfilme und Videospiele ein überzeugendes Plädoyer für Friedfertigkeit und Freundschaft entgegen. Was dem Film jedoch seinen eigentlichen Rang verleiht, ist eine zweite, latent ironische Erzählebene, die sich vielleicht eher dem erwachsenen Zuschauer erschliesst. Der Film ist in den Fünfzigerjahren angesiedelt. Je länger er dauert, desto mehr entwickelt sich die anfangs von Cartoon- und Detektivstory-Einflüssen inspirierte Geschichte zu einem Abbild der Hetzjagd auf alles Unamerikanische in dieser Zeit, die von dem manischen Nationalisten Joseph McCarthy forciert wurde. Ohne seine kindergerechte Form aufzugeben, gewinnt «The Iron Giant» dadurch eine politische Dimension, die Autoren des heutigen Hollywood üblicherweise scheuen. Die Verwandtschaft mit einem Film-

Disneys neue 3D-Software «Deep Canvas» lässt «Tarzan» tief in seinen angestammten Dschungel eintauchen.



Manischen Biedersinns treten Warner Bros. an gegen Disneys pittoreskes Idyll

klassiker wie «The Day the Earth Stood Still» (1951) ist unabweisbar. Wundervoll, wie die Animatoren die «kindliche» und die «erwachsene» Ebene des Films zu einer komplexen, kohärenten Dramaturgie verflochten haben, wie es ihnen gelingt, sowohl die kleinbürgerliche Idylle jener Zeit und deren unangemessene Verklärung als auch die zahllosen Verweise auf fortwirkende gesellschaftliche Implikationen in Figuren und Ereignissen sichtbar zu machen. Dabei bedient sich das Team von «The Iron Giant» fast ausschliesslich der «altmodischen» zweidimensionalen Animation und beschränkt den Einsatz computererzeugter Bewegungsabläufe ganz auf die Figur des Roboters.

Surfin' Safari

Wie anders sieht dagegen «Tarzan» aus, die jüngste Zeichentrickproduktion aus dem Hause Disney. Ein neues Software-Programm mit Namen «Deep Canvas» verleiht der Computeranimation verblüffende Tiefenwirkung und verwandelt Tarzans legendäre Fortbewegung durch die Baumwipfel in eine Schwindel erregende Surftechnik. Doch hinter dem technischen Aufwand

kommt eine hohle Story zum Vorschein. Nichts erinnert an die fantasievolle Fabulierkunst von Edgar Rice Burroughs, der die Tarzan-Figur 1914 in dem Roman «Tarzan of the Apes» erfand und über 30 Fortsetzungen schrieb. Ebenso fehlt die zivilisationskritische Perspektive der Filme von W. S. Van Dykes («Tarzan the Ape Man»), Richard Thorpe («Tarzan Escapes») und Hugh Hudson («Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes»). Stattdessen wurden altbekannte Versatzstücke aneinander gereiht, wobei selbst der sonst als Disneys Warenzeichen geltende Versuch kläglich scheitert, das Dschungelabenteuer zu einem Musical aufzuputzen.

Während «The Iron Giant» im Stil des amerikanischen Landschaftsmalers Norman Rockwell den manischen Biedersinn der Fünfzigerjahren karikiert, zeichnen Disneys Animatoren ihren Dschungel als ein pittoreskes Idyll, das entwaffnend ernsthaft mit dem Stil des derzeitigen Volkshelden amerikanischer Landschaftsmalerei, dem reaktionären Thomas Kinkade, kokettiert. Nicht zu Unrecht musste sich «Tarzan» überdies den Vorwurf des Rassismus gefallen lassen, denn in merk-

würdiger Abkehr von der ethnografischen Wirklichkeit taucht in der ausschliesslich auf dem afrikanischen Kontinent angesiedelten Story kein einziger Schwarzer auf.

Wie kaum anders zu erwarten, hat sich das amerikanische Publikum trotzdem für den Disney-Film entschieden. Obwohl die Kritik «The Iron Giant» als «ein Werk kohärenter Kunst» (The Wall Street Journal) oder, etwas redundant, als «Klassiker von zeitloser Qualität» (Los Angeles Times) gepriesen hat, blieben die Besucher aus. Nun mag man darüber philosophieren, ob das heutige Kinopublikum keinen Sinn für die subtile Erzählkunst und die Ironie des «Iron Giant» besitzt; ob es durch Disneys hausbackene Illustriertengeschichten so verdorben wurde, dass es wirkliche Qualität nicht mehr erkennt; oder ob es einfach dem millionenschweren Marketing eines Industriekonzerns erlegen ist, der besser als alle anderen weiss, wie man die Gefühlsklavatur zu spielen hat. Jedenfalls wirft die Konfrontation der beiden gegensätzlichen Filme ein deutliches Licht auf die Perspektiven, die sich in Hollywood auf dem Sektor des Animationsfilms für fantasievolle und kreative Geister bieten. ■