Oliver Jahraus

Ein Hund macht Filmgeschichte
Medientechnik und Wahrnehmungsweisen – am Beispiel des Films *Bolt – ein Hund für alle Fälle*

Abstract:
Augenzwinkernd stellt dieser Beitrag diese These auf, dass der Animationsfilm, wie am Beispiel von BOLT gezeigt werden kann, aufgrund neuer technischer Möglichkeiten der Filmproduktion und Filmrezeption auf jene filmischen Strategien zurückgreift, auf die schon der Film in seiner Frühgeschichte zurückgegriffen hat, insbesondere auf die Inszenierung von Bewegung. Der Film BOLT tut dies, indem er diesen Rückgriff zudem noch als Film über den Film reflexiv einholt und überholt.

Im Jahr 2008 haben die Walt Disney Animation Studios einen Animationsfilm der Regisseure Byron Howard und Chris Williams mit dem Titel *Bolt* auf den Markt gebracht – in Deutschland unter dem Titel *Bolt. Ein Hund für alle Fälle.* In diesen Überlegungen will ich zeigen, dass dieser Film eben nicht nur ein weiterer Animationsfilm aus einer groß angelaufenen Reihe ist, dass es sich nicht nur um einen hübschen Familienfilm mit viel Spaß für groß und klein handelt, sondern um einen epochemachenden Film, um nichts weniger als einen Meilenstein der Filmgeschichte.
Wie komme ich denn darauf? Meine Überlegungen gliedern sich in 5 Schritte: einen Ausgangspunkt, eine Heuristik, eine These, ein erstes und ein zweites Argument.
Der Ausgangspunkt liegt in der derzeitigen Filmtechnik. Wenn man den Begriff des Animationsfilms mit Blick auf das 21. Jahrhundert verwendet, so verbergen sich dahinter neu entwickelte Techniken der computergestützten Produktion von Animationsfiguren. Der Begriff bezeichnet also ein Genre; aber viel mehr als jeder andere Genrebegriff ist dieser Begriff von der Produktionstechnik abhängig. Und es sind die gewaltigen Fortschritte dieser Technik innerhalb einer relativ kurzen Zeit – also in den kurzen Schritten von einem Blockbuster zum nächsten –, die vor allem auf diese technische Grundlage eines filmischen und nicht zuletzt ästhetischen Phänomens aufmerksam machen. Ja, es wundert mich ein wenig, dass aus jenem Lager, dass seit Jahrzehnten die Mediengeschichte

als Technikgeschichte der Medien schreibt, noch so wenig zum Animationsfilm gesagt wurde, denn er ist ein gerade herausragendes Beispiel für die technische Fundierung ästhetischer Phänomene. War es – um nur ein Beispiel zu nennen – noch vor Jahren eine technische Revolution, ein behaartes Monster animiert zu entwerfen und in Bewegung zu setzen, so ist dies heute Standard – ‚state of the art' sozusagen.

Diese Technik der Produktion geht einher mit den technischen Dispositionen der Rezeption. Wir sind wohl gerade in einer Zeit, wo selbst Cineasten nicht unbedingt zum Besuch eines Kinos raten können, wenn es um technisch perfekte Wiedergabe geht. Die heutige Blu-ray-Technik verbunden mit den hochleistungsfähigen Flatscreens schafft eine Bildqualität, die sich auch ästhetisch fruchtbar machen lässt. Nur wenige Kinos erreichen entsprechende Standards. Und der Animationsfilm ist auch ein herausragendes Beispiel hierfür, wie die Produktionstechnik die Rezeptionstechnik in Dienst nimmt. Er ist also ein herausragendes Beispiel dafür, welche technischen Möglichkeiten diese modernen Rezeptionsapparaturen überhaupt haben können.

Die Heuristik stützt sich nun auf die Frage, welche ästhetischen Muster im allgemeinsten Sinne, also welche Darstellungsqualitäten, welche Narrationsmodi, welche Montage- und Mise-en-scène-Formen, welche Formate, ja auch welche Sujets gewählt werden, um diese technischen Möglichkeiten zu nutzen und auszuspielen. Die neue Technik kann vor allem eines, sie kann die Bildinformation erhöhen. Dazu aber ist es notwendig, das Bild mit Informationen erst einmal anzureichern. Wer nur eine unbewegte klare geometrische Form zeigen will, der braucht keine Blu-ray-Technik, denn eine solche Form lässt sich auch mit herkömmlicher DVD-, ja selbst Videotechnik klar darstellen. Hat man hingegen ein Bild, das einen Urwald zeigt, mit einer Unmenge von Pflanzen und Blättern, die sich alle noch im Wind bewegen, und zudem eine Masse winziger Tiere, die allesamt vor der Kulisse dieses Waldes hysterisch herumzappeln und dann auch noch in dem Kreise dieser vielen kleinen Tiere eine Anzahl großer Tiere, die hektisch sich bewegen, dann sind wir dort, wo Blu-ray beginnt – und wir sind im Film *Madagaskar 2*, aus dem ich das Beispiel frei entlehnt habe. Und wer sich diesen Fortschritt genauer vor Augen führen mag, der soll sich den Übergang von *Madagaskar* zu *Madagaskar 2* genauer anschauen. Überhaupt sind die Sequels im Animationsfilm unserer Tage immer auch Dokumente des technischen Fortschritts. Natürlich ist es der Animationsfilm nicht allein, der solche technischen

Dispositionen ausnützt. Auch der Actionfilm oder der phantastische Film geben gute Beispiele ab, so dass es an der Zeit wäre, sich systematisch zu überlegen, welche ästhetische Formen auf welche Weise mit den technischen Dispositionen ihrer Produktion und Rezeption verbunden sind.

Und nun zu meiner These: Auch wenn ich keine systematische Liste dieser Korrelationen erstellen kann, so will ich doch eines behaupten. Eine solche Liste wäre sehr verwandt mit einer Liste filmischer Darstellungsformen aus der Anfangszeit des Films. Und um es zuzuspitzen: Mit dem Animationsfilm dieser Tage wiederholt sich eine medienhistorische Konstellation aus der Anfangszeit des Films. Als der Film erfunden und einsetzbar war, musste das Kino auf jene filmischen Formen zurückgreifen, die einerseits die technischen Dispositionen des Kinos ausnützten, aber andererseits einen hohen Attraktionswert für die Wahrnehmung der Zuschauer hatten. Worin dieser Katalog bestehen könnte, kann man erahnen, wenn man Peter André Alts Buch zu *Kafka und der Film* [1] liest. Dort gibt es eine wunderbare Darstellung dieser Formen des frühen Kinos. Das Buch ist deswegen so aussagekräftig, nicht obwohl, sondern gerade weil es sich auf Kafka bezieht und daher gezwungen ist, diese Formen, damit sie mit der Literatur verglichen werden können, in besonders prägnanter Form herauszuarbeiten. Dies gelingt dem Buch dadurch, dass es sich auf die dadurch erzwungenen oder ermöglichten Formen der Wahrnehmung konzentriert. Insbesondere ist ein Phänomen von überragender Bedeutung, nämlich das der Bewegung. Der Film spielt seine Möglichkeiten als Film aus, wenn er als bewegte Bilder Bilder der Bewegung bringt. Bewegung ist das Faszinosum des frühen Films, und mit der Bewegung gibt es festgefügte Formen der Inszenierung von Bewegung. Allen voran ist der Verkehr mit allen Verkehrsmitteln zu nennen, insbesondere der automobile Verkehr, der Straßenverkehr, der in seiner modernen Form mit dem Kino entsteht, und davon wiederum abgeleitet bestimmte Verkehrsformen, zum Beispiel die Verfolgungsjagd mit ihrem Tempo, den Richtungswechseln, der Perspektivierung von Bewegung, den eigentümlichen, fast slapstickartigen Situationen u.v.m.

Um meine These zu konkretisieren und mit einem ersten Argument zu stützen: *Bolt* ist ein Animationsfilm, der in einer Reihe und so auch in

[1] Peter André Alt. *Kafka und der Film. Über kinematographisches Erzählen.* München: C. H. Beck 2009.

Konkurrenz mit zahlreichen anderen Filmen steht. Was bringt er Neues, wo liegen seine neuen Qualitäten? Die Antwort darauf lautet, in einer forcierten, neuen Darstellungsweise von Bewegung; zum Beispiel in einer großen Eingangssequenz mit einer Verfolgungsjagd, die nur unzureichend mit dem Attribut ‚rasant' beschrieben werden kann. Die Bewegung ist hier so inszeniert, dass sie die Grenze der Wahrnehmbarkeit, trotz aller bisherigen Mediensozialisation, berührt und zum Teil überschreitet.

Dazu hat man einen idealen Träger dieser Bewegung gewählt. Es ist ein Hund, zudem ein Superhund, Bolt, der einen Gangster verfolgt. Die Filmgeschichte weiß seit ihren ersten Anfängen, welch ideale Figuren Hunde sind, wenn es darum geht, filmische Potenziale auszuspielen. Eine Filmgeschichte des Hundes ist – meines Wissens – noch nicht geschrieben; sie ist ein großes Desiderat. Denn der Hund kann nicht nur wunderbar Bewegung in Szene setzen, weil er gerne rennt und jagt, sondern er ist zudem ein Sympathieträger ersten Ranges. So auch Bolt: Man muss ihn, lieb, wie er schaut, selbst lieb haben, und wenn er – im Dienste seines Frauchens, eines Mädchens – die Verbrecher jagt, so hecheln wir ihm hinterher, perzeptiv und emotional, damit der Blick und die Liebe nicht abreißen. Und damit dieses Band auch felsenfest gestiftet wird, sehen wir in der ersten Szene, wie der kleine, junge Bolt von seinem zukünftigen Frauchen aus dem Tierheim abgeholt wird – der Beginn einer lebenslangen Freundschaft.

So kann ich das erste Argument zusammenfassen. In der Konkurrenzsituation besinnt sich der Film *Bolt* auf die filmischen Dispositionen und Potenziale, die er stärker noch als seine Vorgänger und Konkurrenzprodukte ausspielt: nämlich Bewegung und Emotionalität. Er greift damit auf eine Urszene der Filmgeschichte zurück, die er wiederholt, gerade zu dem Zweck, sich avanciert von anderen Filmen abzusetzen. Und er tut dies so forciert, dass ich bereit bin, ihm zuzugestehen, dass er gerade insofern einen epochemachenden Schritt in der Filmgeschichte vollbringt, als er sich auf diese Urszene bezieht. Indem *Bolt* den Beginn der Filmgeschichte wiederholt, setzt er eine Epochenmarke.

Aber er tut dies nicht naiv, denn dies wäre heutzutage nicht mehr möglich. Wer andere filmisch übertrumpfen will, darf sich nicht damit begnügen, ‚noch eines draufzusatteln', sondern muss dieses Unternehmen auch gleich noch in einer autoreflexiven Bewegung einholen und überholen. Und so macht es auch *Bolt*. Bolt hat Superkräfte, und nur aufgrund

dieser exorbitanten Fähigkeiten kann er sich diese atemberaubenden Verfolgungsjagden liefern. Aber diese Kräfte hat er nur im Film, in Wirklichkeit – also in jener Wirklichkeit, von der der Film als wirklich erzählt, ist er ein ganz normaler Hund. Alle wissen davon, nur Bolt nicht. Daher glaubt Bolt, er hätte diese Kräfte immer – also auch dann, wenn die Kamera, von der er ohnehin nichts weiß, aus ist. Damit spinnt der Film in der Figur des Hundes Bolt – und das ist auch bezeichnend – eine Idee weiter, die seinerzeit schon die *Truman Show* entfaltet hatte. Eines Tages wird Bolt von seinem Frauchen durch eine Intrige getrennt; er muss fliehen und sieht sich mit der wirklichen Welt konfrontiert. Und äußerst irritierend für ihn ist, dass seine Superkräfte offenbar versiegt sind. Er gibt unwissend rosafarbenem Verpackungsmaterial die Schuld. Das einzige, woran er noch festhalten will, ist die Liebe zu seinem Frauchen. Denn sollte alles Täuschung sein, dass sein Frauchen sein Frauchen ist, das er liebt und das ihn liebt, das muss für ihn immer noch gelten. Und tatsächlich ist auch so. Also macht er sich auf, sein Frauchen wiederzufinden. Auf seinem Weg durch die USA schließen sich ihm zwei Gefährten an: Zuerst eine mafiöse Miezekatze, die bald schon die Rolle der Aufklärerin übernimmt. Schlau, wie sie angeblich ist, durchschaut sie sehr schnell Bolts Situation und versucht ihm klarzumachen, dass er nur ein ganz normaler Hund ist und nur im Film Superkräfte besitzt. Dazu allerdings gesellt sich sodann ein Hamster, der sich als leidenschaftlicher Fan des Filmhundes Bolt erweist, der unbeirrbar an seinem Idol festhält und Bolt permanent jene Superkräfte einredet, die er auch im Film hat. Hiermit stehen zwei Rezeptionsweisen, nämlich eine aufklärerische und eine illusionistische, gegeneinander – und es ist klar, welche den Sieg davon trägt. Im Film hat Aufklärung einen schweren Stand oder steht vielmehr auf verlorenem Posten. Der Film ist kein Medium der Aufklärung, sondern der Illusion, und muss daher auf die Mittel der Illusion setzen, nicht zuletzt eben jene Superkräfte, die sich in Bewegung und filmischen Effekten ausdrücken. Auch dies ist eine filmische Urszene dieses nur vorgeblich so realistischen Mediums.

Auch dieses Argument will ich noch einmal zusammenfassen. Der Film greift ungeniert auf Urszenen – im mehrfachen Wortsinne – der Filmgeschichte zurück, insbesondere auf die Inszenierung von Bewegung in der Verfolgungsjagd. Er greift darauf zurück, weil neue technische Möglichkeiten es erlauben, das Potenzial des Mediums Films auf neuartige Weise auszuspielen. Der Animationsfilm am Beispiel des Films *Bolt* führt uns

auf diese Weise zurück in die Anfangszeit des Films. Aber es ist nicht einfach eine Wiederholung von Filmgeschichte im Genre des Animationsfilms, sondern es ist – in einer selbstreflexiven Schleife – zugleich eine filmische Reflexion des Mediums Films.

Und das zeigt, wie sich neue Epochen der Filmgeschichte nicht allein aus veränderten Darstellungsmodi ergeben, auch nicht allein auf der Veränderung unserer Wahrnehmungsmodi beruhen. Solche Wahrnehmungsmodi lassen sich vielleicht sozialisieren und anpassen, aber ihre anthropologischen Grenzen kann auch der Film niemals grundsätzlich überschreiten. Neue Epochen der Filmgeschichte beruhen vielmehr auf neuen Konstellationen des Verhältnisses von Medien- und Filmtechnik und damit korrelierten Darstellungsmodi und Wahrnehmungsweisen. Insofern markiert *Bolt* den Beginn einer neuen Ära der Filmgeschichte.