

Diese FILMBLATT-Ausgabe widmet sich dem deutschen Animationsfilm, einem Stiefkind der filmwissenschaftlichen Forschung. Mehrere Aufsätze zeigen die Breite möglicher Herangehensweisen auf. Auch die Dokumentation wichtiger Archiv-Bestände zum deutschen Trickfilme soll dazu anregen, sich verstärkt mit diesem vernachlässigten Aspekt der deutschen Filmgeschichte zu beschäftigen. Für die Unterstützung dieses Heftes danken wir dem Deutschen Institut für Animationsfilm (DIAF), Dresden.

Die Dokumentation unserer Filmreihen führen wir im nächsten Heft weiter. Das bereits angekündigte Beiheft „Beiträge zur Filmgeschichte“ über den Trickfilmer Paul N. Peroff wird mit dem nächsten FILMBLATT ausgeliefert.

Seit kurzem ist FILMBLATT unter www.filmblatt.de auch im Internet präsent. Wir bauen das Angebot in den nächsten Monaten aus. Im wesentlichen werden die wichtigsten Beiträge der vergriffen FILMBLATT-Ausgaben bereitgestellt.

Ab Heft 18 wird FILMBLATT nur noch unseren Abonnenten zugestellt; der Einzelverkauf erfolgt über ausgewählte Buchhandlungen und kommunale Kinos.

Bildnachweis: *Die Stadt der Millionen* (Friedrich Wilhelm Murnau-Stiftung; Bundesarchiv-Filmarchiv) *Die Anatomie des Dr. A.* (Deutsches Rundfunk-Archiv)

Der 6. Jahrgang von FILMBLATT wurde von der DEFA-Stiftung und der Friedrich Wilhelm Murnau-Stiftung unterstützt.

In Zusammenarbeit mit



Berlin, den 13. 11. 2001

Impressum

FILMBLATT. Herausgegeben von CineGraph Babelsberg e.V., Berlin-Brandenburgisches Centrum für Filmforschung. Vorstand: Günter Agde, Jeanpaul Goergen, Michael Wedel

Redaktion: Jeanpaul Goergen (Jeanpaul.Goergen@t-online.de), Michael Wedel (MiWedel@aol.com)

Korrespondenten: Egbert Barten (Niederlande), Francesco Bono (Italien), Horst Claus (Großbritannien), Jan-Christopher Horak (USA)

Anschrift: FILMBLATT c/o Jeanpaul Goergen, Großbeerenstraße 56 d, 10965 Berlin
Tel.: 030 - 785 02 82; Fax: 030 - 78 89 68 50

Internet: www.filmblatt.de

Abonnements: FILMBLATT erscheint dreimal jährlich. Abonnement-Bestellungen nimmt die Redaktion entgegen.

Einzelheft: 8 Euro (= 15,60 DM) / Jahresabonnement Inland: 20 Euro (= 39,10 DM) / Student: 15 Euro (= 29,30 DM) / Jahresabonnement Ausland: 30 Euro (= 58,60 DM)

Sie können die filmwissenschaftliche Arbeit von CineGraph Babelsberg auch mit einer Spende unterstützen.

Konto: CineGraph Babelsberg, Nr. 13 22 56 18 bei der Berliner Sparkasse, BLZ 10050000

Grüße nach Metropolis

Die Zeichenfilm-Sequenzen aus *Die Stadt der Millionen* (Ufa 1925)

von Jeanpaul Goergen

Wer die kurze Zeichentrickfilm-Sequenz „Im Jahre 2000“ im 1. Akt von *Die Stadt der Millionen* realisiert hat, ist nicht bekannt. Der knappe Vorspann dieses 1925 von der Kulturabteilung der Ufa produzierten und von Adolf Trotz regisierten abendfüllenden Städtefilms [vgl. FILMBLATT 16, S. 11-20] erwähnt den oder die Zeichner nicht.

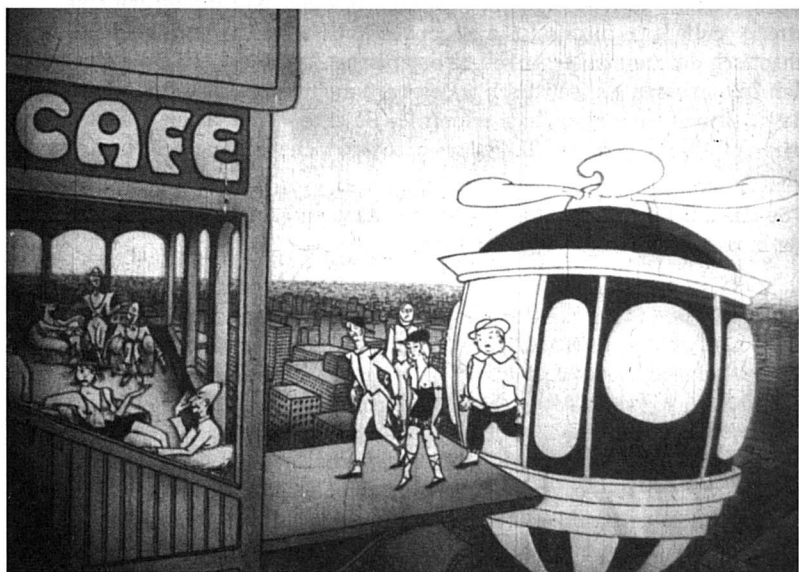
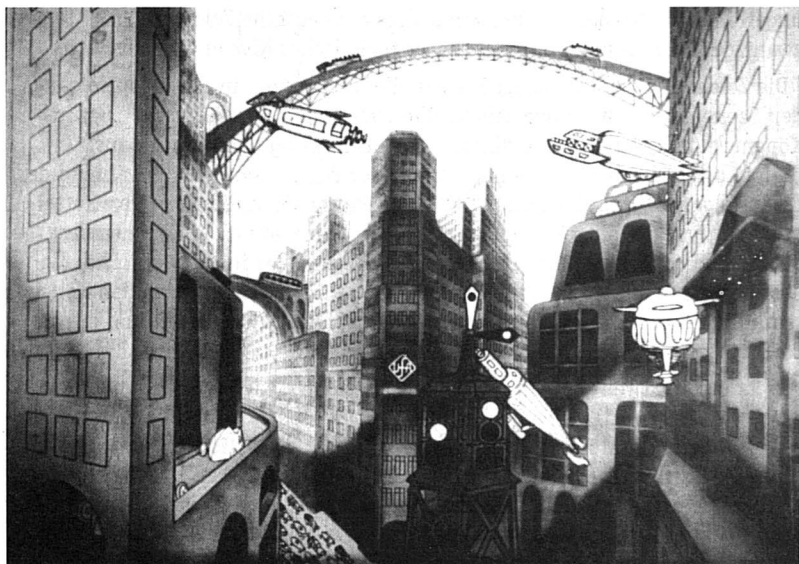
Über die Trickfilm-Abteilung der Ufa ist bisher nur wenig bekannt. Keimzelle bildete offenbar das u.a. aus George Grosz, Wieland Herzfelde und Svend Noldan bestehende Team um John Heartfield, das 1917/18 im Atelier der Oliver-Film in der Berlinickestraße 11 in Berlin-Steglitz an gezeichneten Propagandafilmen arbeitete; auch an Puppentrick-Aufnahmen versuchte man sich.

Nach der Ermordung von Rosa Luxemburg und Karl Liebknecht wollen die Künstler im Januar 1919 zu einem Streik aufgerufen haben, woraufhin sie ihren Job verloren hätten. Nachprüfbar ist das nicht, es ist sogar eher unwahrscheinlich – schließlich war es Svend Noldan, der die Atelierleitung von Heartfield übernahm. Dieser schied damit aber nicht aus der Ufa aus, sondern arbeitete weiterhin als Regisseur bei deren Kulturabteilung; erhalten ist der Kulturfilm *Hohlglasfabrikation* (1921), bei dem er unter seinem bürgerlichen Namen Helmut Herzfeld als Aufnahmeleiter tätig war.

Wie groß die Trickfilm-Abteilung der Ufa war und wieviel Personal sie beschäftigte, ist nicht überliefert. Anfang der zwanziger Jahre ließen sich hier Viking Eggeling und Hans Richter in die Grundlagen des Animationsfilms einweisen. Ob die Zeichenfilm-Einlagen zu *Die Stadt der Millionen* von Svend Noldan selbst stammen, ist schwer zu sagen, sind doch von ihm aus den frühen zwanziger Jahren bisher nur populärwissenschaftliche Trickzeichnungen für Filme wie die Ufa-Produktion *Geschlechtskrankheiten und ihre Folgen* (1919/20, R: Nicholas Kaufmann) bekannt.

Die Tricksequenz „Im Jahre 2000“ war ausweislich der im Bundesarchiv-Filmarchiv erhaltenen beiden Zensurkarten zu *Die Stadt der Millionen* nur in der ersten Fassung enthalten, die am 28. Mai 1925 zensiert wurde; die zweite Zensur vom 25. Juni 1925 dagegen weist sie nicht mehr aus. Ende Mai 1925 begannen aber die Dreharbeiten zu Fritz Langs *Metropolis*...

Die Zeichentrick-Sequenz besteht aus zwei Teilen: die erste zeigt den Potsdamer Platz „einst“, wie ein Zwischentitel ankündigt: beiderseits der Chaussee zwei Wachhäuschen, ein müder Soldat, der erst aufwacht und Haltung annimmt, als die königliche Kutsche aus der Tiefe des Raums ins Bild und aus dem Kader heraus rast – in der diagonalen Anlage der Trickbewegung eine



Die Stadt der Millionen. Ein Lebensbild Berlins (D 1925, R: Adolf Trotz)
Foto: Marian Stefanowski

ungewöhnliche Szene, die aber zeigt, dass der deutsche Zeichenfilm Mitte der zwanziger Jahre schon ein beachtliches technisches Niveau erreicht hatte.

Die Zeichnung des Potsdamer Platzes allerdings und – in der darauffolgenden Szene – der gemächlich durchs Bild zuckelnden Pferdekutsche „Berlin-Köpenick“ nehmen sich allerdings in der Ausführung eher einfach aus. „Jetzt“ bringt Realaufnahmen des Potsdamer Platzes anno 1925, während der darauffolgende Titel „Im Jahre 2000“ eine *Metropolis*-Kulisse wie von Kettelhut zeigt, vor der bizarre Flugobjekte wie Insekten auf einer Sommerwiese durchs Bild schwirren. „Das Höhencafé“ zeigt eine Bar in luftiger Höhe, die Gäste entsteigen tropfen- bzw. kreiselförmigen Fluggeräten, skurrilen Konstruktionen, wie sie sich dann auch wieder in der Schluss-Szene und erneut vor *Metropolis*-Hintergrund durchs Bild schlängeln.

Es kann kein Zweifel daran geben, dass diese Sequenz als Kommentar und möglicherweise auch als Parodie auf *Metropolis* gedacht war – die wurstartigen Gebilde und unförmigen Flugkörper vor dem futuristischen Hintergrund (mit einem deutlich erkennbaren Ufa-Zeichen: ein in frühen Ufa-Kulturfilmen häufiger Selbstbezug) dürften nicht nur die Insider zum Schmunzeln gebracht haben. Eine ernsthaftige Zukunftsvision, wie sie den Architekten von *Metropolis* vorschwebte, war hier offenbar nicht gefragt.

Die inhaltliche Unentschiedenheit von *Die Stadt der Millionen* drückt sich schließlich auch in diesem kurzen Zeichentrick aus: im Hintergrund eine streng gegliederte futuristische Megapolis-Kulisse, im Vordergrund dagegen chaotisch durcheinander wirbelnde organische Flugkörper; als Folie eine von den Zeitgenossen als realistisch angesehene architektonische Zukunftsvision, davor absolut fluguntaugliche schnurrige Objekte – eine Vision à la Sant’Elia wird auf die Ebene eines Ulk-Blattes gezogen, lächerlich gemacht und diskreditiert.

So stand die Angst der Ufa vor der Großstadt und der Moderne auch bei dieser kurzen Zeichentrick-Sequenz Pate.

Die Darstellung der Schlachten von Svend Noldan (1927)

Dieser Text erschien in der Sondernummer des „Ufa-Magazins“ zu *Der Weltkrieg. Ein historischer Film.* (Berlin, o.J. [1927], unpag. [S.15]) Wir dokumentieren ihn als einen der wenigen bekannten Texte von Svend Noldan, der in *Der Weltkrieg. I. Teil: Des Volkes Heldengang* (P: Ufa, 1927, R: Leo Lasko) und in dem ein Jahr später erschienenen, leider verschollenen zweiten Teil (*Des Volkes Not*) die Kartentricks realisierte. (JpG)

Zeichentrick ist etwas, was man errechnen kann.

Ein Meter Film enthält 52 Einzelbildchen.

Um eine Bewegung auf dem Wege der Zeichnung darzustellen, muss man für jedes Filmbild, das man aufnimmt, in die Zeichnung die entsprechende Veränderung des sich bewegenden Objektes, die Bewegungsphase, hineinzeichnen.

1 Meter – 52 Bilder

100 Meter – 5200 Bilder

In diesem Film sind etwa 600 m Zeichentrickfilm enthalten, also 31200 Bilder. Das hört sich sehr schlimm an; aber wenn man über die nötige Geduld verfügt, lässt es sich doch machen. Es ist sogar in unserem Falle noch schlimmer, denn die meisten dieser Aufnahmen sind 5-6 mal übereinander belichtet, das wären also ca. 150000 Bilder.

Den Verlauf militärischer Ereignisse in großen Zügen zeichentrickmäßig darzustellen, wäre an sich kein Problem. Die naheliegende einfachste Form ist die der bewegten Karte: zwei Heere rücken gegeneinander, die einzelnen Korps sind durch Pfeile dargestellt, diese führen die nach Ort und Zeit historisch festgelegten Bewegung aus.

So begannen wir auch die Aufnahmen im Frühjahr 1925. Solange sich die Pfeile nur vorwärts bewegten, war alles sehr einfach; nun sollten sie aber aufeinander treffen und miteinander kämpfen und man sollte auch den Eindruck des Kampfes haben. Und jede Schlacht sollte ihre besondere Note tragen, die sie von den anderen unterschied. Zum Beispiel war das entscheidende Moment einer Schlacht, dass es gelang, die Truppen, die eben noch dem rechten Flügel des Feindes gegenüber standen, am nächsten Abend bereits gegen die linke feindliche Flanke anzusetzen. Und das war bei 300 km Schlachtfrent nur durch die Eisenbahn möglich. Um diesen Eisenbahntransport als solchen einwandfrei erkenntlich zu machen, blieb uns nichts übrig, als eben richtige dampfende Eisenbahnen über die Karte fahren zu lassen, d.h. auf zeichentrickfilmisch, etwas zu zeichnen, dass es so aussah, als führen Eisenbahnen dampfend durch das Gelände, in dem die Heere im Kampf lagen. Und es kam eins zum andern: wenn die Eisenbahnen schon natürlich

aussahen, musste man versuchen, auch der Schlacht etwas von dem gigantischen Eindruck der Wirklichkeit zu geben. Auch das ursprünglich einfache Kartenbild änderte sich, es wurde zur Generalstabskarte und schließlich fast zum Landschaftsbild.

Vielleicht ergeben sich aus dieser letzten Darstellungsform die Anfänge eines neuen Arbeitsgebietes für den Zeichentrickfilm; also aus dem Versuch, die Illusion wirklicher, leibhaftiger Vorgänge auf dem Wege der Bild für Bild bewegten Zeichnung zu erzeugen, die Illusion von Vorgängen unwirklicher, unstofflicher in Natur nicht darstellbarer Art.

„Naturbilder sind immer belebender als Tricks...“¹

Animationen im militärischen Ausbildungsfilm des deutschen Heeres 1933-45

von Jan Kindler

Kurz nach Ende des Zweiten Weltkrieges erscheinen im „Hollywood Quaterly“ zwei Aufsätze ehemaliger Mitarbeiter US-militärischer „Film Units“. In euphorischem Ton berichten die Autoren über den Einsatz des Animationsfilms im militärischen Schulungsfilm der USA während des Krieges und die Weiterentwicklung trickfilmsprachlicher Gestaltungsmittel durch die speziellen Bedürfnisse militärischer Mobilisierung und Unterrichtung breiter Massen nach 1941. Die in den populären Cartoons zuvor entwickelten Dramatisierungs- und Personalisierungstechniken seien erfolgreich für die militärische Ausbildung verschiedenster Truppengattungen eingesetzt worden², erfahrene Cartoon-Produzenten, -Regisseure und -Zeichner hätten mit „Trigger Joe“ oder „Mr. Chameleon“ Trick-Figuren geschaffen, die bei den Truppen nicht nur äußerst populär, sondern auch bei deren Instruktion erfolgreich gewesen seien.³ Umfangreiche Forschungsarbeiten haben diese Erfolgsgeschichte weitgehend bestätigt.⁴

Im Gegensatz hierzu ist über den Einsatz von Animationen in vergleichbaren Filmen der Wehrmacht bislang kaum etwas bekannt. Im Rahmen einer umfassenderen Untersuchung zum militärischen Ausbildungsfilm im Nationalsozialismus sollen auf der Basis von bislang 56 gesichteten Heeresfilmen erste Anmerkungen zu diesem Thema gemacht werden.⁵

Einer ähnlich erfolgreichen Indienstnahme des Animationsfilms für die militärische Ausbildung stand in Deutschland von Anfang an eine wesentlich ungünstigere Branchensituation entgegen. Zwar wurde im Dritten Reich erheblich früher – seit 1935, parallel zur offenen Aufrüstung – mit dem forcierten

Ausbau der Produktion militärischer Lehrfilme begonnen, doch stand hier zu keinem Zeitpunkt eine technisch ähnlich perfektionierte und massenhaft betriebene Trickfilmproduktion zur Verfügung, wie sie in den USA bei deren Kriegseintritt 1941 vorhanden war.

Die für die Produktion von Ausbildungsfilmern zuständigen militärischen Filmstellen mussten sich vielmehr nach der in Deutschland vorhandenen, kleinteiligen Branchenstruktur richten und vergaben die Herstellung geplanter Animationen bis Kriegsende an einzelne kleinere Privatfirmen, die sich zuvor im Rahmen einer wachsenden Werbefilmproduktion auf Trickfilmtechnik spezialisiert hatten. Auch in den letzten Kriegsjahren genossen Produktionsfirmen wie die Boehner-Film (Dresden), die Ewald-Film GmbH (Berlin) oder die Fischerkoesen-Film (Leipzig und Potsdam) hierfür weitreichende Privilegien, ermöglichten mit ihren Beiträgen zu „kriegswichtigen“ Lehrfilmen aber zugleich vielen Trickzeichnern und -regisseuren ein „Überwintern“ fernab von Wehrmacht, Volksturm oder Rüstungsarbeit.⁶

Einer Weiterentwicklung von Animationstechniken wirkten in Deutschland auch die Eigenarten eines Produktionsablaufes unter militärischer Kontrolle entgegen. Die Konzeption der Filme erfolgte ausschließlich durch militärische Fachleute für die Unterrichtung einzelner Waffen- und Truppengattungen, die die gewünschten Lehrfilme bis zum Manuskript vorzuplanen hatten. Ein Merkblatt des Leiters der zentralen Heeresfilmstelle im Reichswehrministerium für die Bearbeitung von Manuskripten für Filme des Heeres von Anfang 1934 zeigt den geringen Stellenwert an, welcher der Trickfilmtechnik hierbei eingeräumt wurde. „Trick“ wird hier als ein möglicher Bestandteil eines Drehbuchs neben „Titeln und Texten“⁷ sowie „Naturbildern“ verstanden.

Bei einer näheren Beschreibung reduziert sich das Verständnis jedoch auf „grafische Darstellungen“ in Form von „Skizzen, Kartenausschnitten, Ansichtskarten, schematischen Darstellungen u.a.“. Weitere Anregungen finden sich nicht, auch Hinweise auf spezielle Möglichkeiten durch Animation (etwa ein Hinweis auf mögliche figürliche Zeichentricks) fehlen. Der Trickfilm sei im Gegenteil zwar „meist notwendig“, die „Naturbilder“ jedoch „immer belebender“.⁸

Auf der Grundlage dieser Hinweise hatten die allenfalls im technischen Zeichnen geübten militärischen Sachbearbeiter dann Skizzen für gewünschte Trickfilmsequenzen, die dem Hersteller als Grundlage dienen sollten, selbst auszuarbeiten. Den filmisch in der Regel völlig unerfahrenen Militärpädagogen in den Ausbildungsstäben der einzelnen Waffeninspektionen wurde damit ein Leitfaden mit auf den Planungsweg gegeben, dessen limitiertes Verständnis von Trickfilm als einem „notwendigen Übel“ seine Beschränkung auf technische Zeichnungen und Karten von vornherein nahelegte.

Hinzu kommt eine besonders starke Bindung der Herstellerfirmen an das schließlich „befohlene“ Drehbuch. Die Einhaltung der gemachten Vorgaben

wurde streng überwacht, Hersteller von Tricksequenzen fungierten vor allem als „Ausführende“ in einem rigide reglementierten Produktionsablauf. Für eine Weiterentwicklung trickfilmtechnischer Ausdrucksformen wäre angesichts der geringen Gestaltungsfreiheit für die Hersteller eine intensivere Auseinandersetzung zwischen Filmfachleuten und Militärs notwendig gewesen.

Im Rahmen dieser Produktionsstrukturen beschränkte sich der Einsatz tricktechnischer Sequenzen im militärischen Ausbildungsfilm der Wehrmacht für den Heeresbereich auf statische Zeichnungen, animierte Zeichnungen (ohne Karten) und animierte Karten. Statische Schaubilder in Form von Längs- oder Querschnitten dienen der Veranschaulichung technischer Einzelteile (*Der Richtkreiskollimator*, 1942/43) oder spezieller Bauweisen (*Biwak im Winter*, 1941), häufig ergänzt durch nachträglich eingeblendete oder schon mitgezeichnete Beschriftungen.

Durch Vergrößerung und die Auswahl von in Natur nicht vorhandenen Perspektiven wird nicht oder kaum Sichtbares vereinfacht dargestellt. Bei Bauprozessen erfolgt eine alternierende Montage von wechselnden Schaubildern und Handlungsteilen in Realfilm. In *Ausrüstung eines Inf.Rgts. mit Pionierge-rät* (1938) findet man darüber hinaus eine Reihe von Zeitraffer-Montagen aus mehreren schnell übereinandergeblendeten Standbildern, wodurch sich die Pionier-Ausrüstung in all ihren Einzelteilen zu streng geordneten Ornamenten aufbaut. Solche Zeichnungen stehen häufig sehr lange, was neben einem intensiven „Merkeffekt“ dem begleitenden Lehrer bei stummen Filmen auch die Möglichkeit zu Erläuterungen gibt. Diese Nähe zum klassischen Unterrichtsmittel „Schaubild“ wird mit den ersten vertonten Filmen Anfang der vierziger Jahre mitunter filmisch nachinszeniert: eine Hand hält – in *Nahbekämpfung russischer Panzer* (1942) sogar im Rahmen einer Unterrichtsszene – ein solches Schaubild vor die Kamera, der Kommentar gibt die entsprechenden Erklärungen (*Biwak im Winter Teil 2: Zeltbauten*, 1942).

Die animierten Zeichnungen folgen ähnlichen Gestaltungsprinzipien, jedoch erweitert sich durch die Möglichkeit, Prozesse in Bewegung wiederzugeben, der Anwendungsbereich: nun können auch abstrakte Theorien oder Prinzipien wie Elektrizität oder physikalische Kräfte in konkreten Anwendungen abgebildet werden. Beispiele sind die Inszenierung ballistischer Grundregeln in *Schießausbildung mit Gewehr* (1939) oder die Grundlagen der Schallausbreitung in dem Tonfilm *Aufklärende Artillerie* (1942/43). Bauprozesse können mithilfe einfacher Animationen in geschlossener Trickeinstellung dargestellt werden, wie der provisorische Brückenbau mit einem Leiterwagen in *Pionierdienst der Infanterie* (1938).

Auch taktische⁹ Verhaltensweisen Einzelner oder kleinerer Gruppen in konkreten Situationen werden veranschaulicht. Vor allem Filme zum Thema Panzerbedienung und -bekämpfung nutzten ausnahmslos animierte Zeichnungen.

gen, die in vereinfachten Trickaufsichten die Bewegungen mehrerer Panzerwagen zeigen. Durch Veränderung der „Höhe“ wird das Blickfeld wahlweise verkleinert oder vergrößert (*Panzer im Angriff*, 1943/44; *Panzernahbekämpfung*, 1943). Die Sichtbehinderung der Soldaten im Panzerwagen bzw. im Dekungsloch wird so aufgelöst und das Ausnutzen bzw. Vermeiden „toter Winkel“ um einen Panzerwagen erläutert. Vor allem aber verliert sich in der abstrakten Virtualität des Animationsfilms das hohe Risiko der Bekämpfung gepanzerter Fahrzeuge durch Infanteristen.

Die häufigste Verwendungsform von Tricktechnik in Wehrmacht-Ausbildungsfilmen des Heeres ist die animierte Karte. Vorherrschend ist eine vereinfachte Ausgabe einer militärischen Lagekarte, in der wichtigste Gelände-merkmale, strategische Punkte¹⁰ und die Aufstellung eigener und feindlicher Truppen einschließlich Bewaffnung berücksichtigt sind.

Solche Karten waren traditionelles Hilfsmittel im taktischen Unterricht und spiegeln damit den Erfahrungshorizont der produktionsleitenden Offiziere wieder.

Die Dynamik der für den Film von Svend Noldan erfundenen strategischen Animationskarte, die in großem Maßstab Truppenbewegungen über weite Räume suggeriert¹¹, wird hier auf die taktische Ebene übertragen. In kleinsten Geländeausschnitten werden Details bis zum einzelnen Schützen anhand vereinfachter grafischer Symbole, den sogenannten taktischen Zeichen, dargestellt und animiert. Das Arsenal dieser Zeichen ist früh gesetzt (Legenden erscheinen nur zu Beginn der dreißiger Jahre). Ihre Kontinuität in der grafischen Darstellung gewährleistet Wiedererkennung durch die rezipierenden Soldaten und sichert durch die Beauftragung einer festen Firmengruppe gleichbleibende Qualität und niedrige Kosten.

Auch einzelne Animationseffekte bleiben in ihrer grafischen Umsetzung bis Kriegsende identisch. Für die Darstellung der Wirkung feindlicher Waffen auf einzelne Truppenteile etwa etabliert sich ein feuerartiges Auszacken der entsprechenden Truppenzeichen. Schließlich wurde in den Tonfilmen der vierziger Jahre auch auf eine exakte Vertonung der jeweils aktiven Waffen geachtet. Mithilfe eines Schallarchivs konnten alle bekannten Schuss- und Detonationsgeräusche eingespielt werden. Als Ergebnis war man in der Lage, jede angenommene Gefechtssituation in visuell und auditiv standardisierter Form mit wenig Aufwand darzustellen.

Dramaturgisch entwickelte sich die Kombination von Trickkarte und Real-film im Laufe der Jahre zu einem festen Muster im taktischen Lehrfilm des Heeres. Zunächst wurden die aus dem umfangreichen Arsenal benötigten taktischen Zeichen sukzessive auf den gewählten Geländeausschnitt verteilt. Entsprechend einer mündlich vorgetragenen „Lagebeurteilung“ (Tonfilme) bzw. erläutert durch Zwischentitel oder Beschriftungen (Stummfilme) erscheinen nacheinander Frontverläufe mit Bezeichnungen einzelner Truppen-

teile, von Leitungsstäben bis zu einzelnen Schützen und MG-Stellungen. Um eine stärkere räumliche Wirkung zu erzielen, wurden hierbei häufig Luftaufnahmen (bei Aufsichten) oder Modelle (in schrägen Perspektiven mit Schatteneffekten: *Kampf um Dubrowka*, 1944) in Überblendungen mit den Trickkarten kombiniert.

Nach der Entwicklung einer solchen Ausgangslage erfolgt in parallelisierender Montage von realen Handlungs- und Tricksequenzen die schrittweise Schilderung eines konkreten Kampfverlaufs. Bei den frühen Ausbildungsfilmen (bis Mitte der dreißiger Jahre), deren Realbilder vorwiegend aus Totalen bestehen, kann erst so ein ausreichendes Verständnis der Handlung erzielt werden, da die Realbilder für sich allein stark unübersichtlich bleiben und ein ausreichend erläuternder Kommentar durch einen versierten Lehrer nicht immer vorausgesetzt werden konnte. In diesem Fall lässt sich von einer Umkehrung im Verhältnis der Bilder sprechen: hier dienen statische Einstellungen von Manöverhandlungen im Realbild der Illustration von dramatisierten Trickkarten-Sequenzen.

Im Bereich der infanteristischen Lehrfilme verschiebt sich im Verlauf des Krieges der Schwerpunkt noch stärker auf das taktische Verhalten von kleinen Gruppen. In dem Bemühen um Klarheit und Einprägsamkeit zeigen die Filme besonders wichtige Schlüssel-Operationen einer Kampfgruppe (bestimmte Kriegslisten, Angriffspläne, Rückzug etc.) in mehrfacher Wiederholung. Der geplante Ablauf der einzelnen Bewegungen wird entweder vorab als Animation gezeigt und die Realhandlung vollzieht dies dann im Block oder schrittweise nach, oder einer längeren Realfilmsequenz folgt eine Zusammenfassung der dargestellten Ereignisse im Trick. Bei komplizierteren Operationen (*Die Gruppe als Spähtrupp*, 1942/43; *Kampf um Dubrowka*, 1944) finden sich auch Kombinationen aus beiden Wiederholungsformen. Auf diese Weise wollte man in der taktischen Ausbildung eine stärkere Berücksichtigung von inzwischen gemachten Fronterfahrungen erreichen.

Nur in Einzelfällen finden sich politische Trickkarten, wenn etwa in *Heer im Werden* (1936) die Wiederbesetzung des Rheinlandes und seiner Garnisonen durch eine sich ausbreitende helle Fläche dargestellt wird, die in der Art einer zähen Flüssigkeit das Rheinland überschwemmt und kleine Hakenkreuzfahnen in den neuen/alten Garnisonen hinterlässt.

Auch zur geographischen Einordnung werden Kartentricks verwendet, wobei schrittweise Verkleinerungen des Maßstabs zu Filmbeginn einen Zoom auf die betreffende Region simulieren (*Deutsche Soldaten in Afrika*, 1942; *Deutsche Festung Norwegen*, 1943/44). Eine solche Annäherung an besetzte Gebiete „aus der Luft“ simuliert tricktechnisch die militärische Aktion einer Luftlandung und vollzieht die Inbesitznahme damit filmisch noch einmal nach.

Grundsätzlich konnte der Animationsfilm in den deutschen militärischen Schulungsfilmen nur eine weitaus geringere Rolle spielen als in den USA. We-

der im gesichteten Filmmaterial, noch in überlieferten Filmlisten der Wehrmachtteile oder dem spärlich vorhandenen Schriftgut konnten bislang durchgehend animierte Ausbildungsfilme¹² oder eigens kreierte Figuren wie „Trigger Joe“ nachgewiesen werden.

Einzig von der Fischerkoesen-Film, die mit vermenschlichten Tierfiguren schon den Werbefilm bereichert hatte, ist der allerdings sehr späte Entwurf eines figürlichen Zeichentricks für einen militärischen Lehrfilm belegt. Aus den letzten Meldungen der militärischen Sachbearbeiter des nachrichtentechnischen Films *Trägerfrequenzfernsprechen* vom April 1945 an die vorgesetzte (1943 gegründete) Abteilung Lehrfilm im Oberkommando des Heeres wissen wir um die Beteiligung des Potsdamer Ateliers der Fischerkoesen-Film an diesem Projekt. Demnach war für diesen Film neben „technischem“ auch eine Szene mit „figürlichem Zeichenfilm“ vorgesehen. Der Film wurde jedoch nicht mehr fertiggestellt.¹³

Im Vergleich mit den USA muss für den Heeresbereich der Wehrmacht vielmehr von einem begrenzten Einsatz einzelner Trickteile vorwiegend zur Illustration ausgegangen werden. Erste Filmsichtungen deuten darauf hin, dass die anderen Wehrmachtteile technisch avanciertere Animationstechniken einsetzten. Hierzu zählen 3D-Marinefilme zur Simulation von Optiken in Entfernungsmessgeräten (Boehner-Film) sowie aufwändige Landschaftsmodelle zur Übung von Zielflügen für die Luftwaffe (Hauptfilmstelle der Luftwaffe). Lediglich die taktische animierte Karte mit ihrer dramatisierten Inszenierung kleinster Frontausschnitte entwickelte sich zu einem zentralen Gestaltungselement militärischer Ausbildungsfilme des Heeres.

Während die großformatigen Animationskarten der Wochenschau mit ihrer „Generalstabs-Perspektive“ ausschließlich das scheinbar unaufhaltsame Vordringen ganzer Armeen in Pfeilen und Blöcken suggerierten, erscheinen die „Nahaufnahmen“ der taktischen Karten weniger politisiert: hier verschwindet die „große Lage“, in der es nur „vorwärts“ gehen durfte. Auf der taktischen Ebene der kleineren Truppenteile finden auch defensive Kampfarten ihre animationstechnische Darstellung, wie etwa die Verteidigung eines feindlichen Einbruches in die eigenen Linien (*Einsatz eines verstärkten Pz.Gren.Zuges im Hauptkampffeld zur Wiedergewinnung der HKL*, 1940).

Unter diesem Aspekt wäre die These zu untersuchen, inwiefern sich mit beginnendem Rückzug an der Ostfront auch die Karten der Kriegswochenschau stärker einzelnen Kampfabschnitten zuwandten, um eine allgemeine Rückzugsbewegung zu verschleiern und punktuelle taktische Erfolge zu betonen.

Andererseits versucht die Inszenierung mit Einführung vertonter Ausbildungsfilme durch den Einsatz von realistischen Schlachtgeräuschen (Detonationen, Schüsse etc.) gegen die Abwesenheit realer Kampferfahrungen im Trickbild anzukämpfen. Aber auch das präzise Anlegen einzelner Schüsse bis zur ohrenbetäubenden Lärmkulisse eines komplexen Gefechtes kann die Ent-

stehung einer virtuellen Trickfilm-Realität nicht verhindern. Trotz aller Dramatisierung bleiben die Schrecken und Belastungen des realen Kampfes, wie sie in den letzten Kriegsjahren der Mehrzahl der Heeres-Soldaten vertraut waren, gerade im abstrahierten Karten-Trickfilm unsichtbar. Bemühungen um mehr „Frontnähe“ im Lehr- und Ausbildungsfilm blieben damit letztlich den Realfilmsequenzen vorbehalten.

¹ „Merkblatt für die Bearbeitung von Manuskripten zur Herstellung von Lehrfilmen“, Anlage zu Chef der Heeresleitung / Truppenamt-Az.37c-T4Vb Nr. 300/34 „Bild- und Filmwesen 1934“ v. 20.01.1944; BA-MA, RH 2/ v.1234.

² John Hubley, Zachary Schwartz: Animation Learns a New Language. In: *Hollywood Quarterly*, Vol. I: 1945/46 (Reprint 1966), S. 363.

³ „Trigger Joe“ avancierte zum Serienheld einer Reihe von Filmen zur Ausbildung von Bordschützen der Air Force (ersmals in *Positioning Firing*, 1943), „Mr. Chameleon“ belehrte Rekruten über die Kunst der Tarnung (erstmalig in *Camouflage Cartoon*, 1943). Siehe Alex Greenberg, Malvin Wald: Report to the Stockholders. In: *Hollywood Quarterly*, Vol. I: 1945/46 (Reprint 1966), S. 412f.

⁴ Siehe vor allem Michael S. Shull, David E. Wilt: *Doing Their Bit. Wartime American Animated Short Films 1939-1945*. Jefferson: McFarland 1987; Claudia Schreiner-Seip: *Film- und Informationspolitik als Mittel der nationalen Verteidigung in den USA 1939-1941*. Frankfurt am Main: Lang 1985 sowie Thorsten Schwarz: *Amerikanische Trickfilmcharaktere im Zweiten Weltkrieg*. Unveröffentlichte Diplomarbeit im Studiengang GWK der Hochschule der Künste. Berlin 1997.

⁵ Die Gesamtzahl der zwischen 1933 und 1945 von allen drei Wehrmachtteilen zzgl. Waffen-SS produzierten Titel lässt sich bislang nur sehr ungenau auf eine Zahl zwischen 300 und 700 schätzen. Alle in diesem Beitrag erwähnten Filme befinden sich im Bundesarchiv-Filmarchiv.

⁶ Hierzu erstmals Günter Agde: *Flimmernde Versprechen. Geschichte des deutschen Werbefilms im Kino seit 1897*. Berlin: Das Neue Berlin 1998, S. 136ff. – Personenbezogene Recherchen werden grundsätzlich erschwert durch das Fehlen jeglicher Credits; die Beteiligung einzelner Filmschaffender ist so, wenn überhaupt, nur auf Umwegen zu ermitteln.

⁷ Bis Anfang der vierziger Jahre wurden militärische Ausbildungsfilm der Wehrmacht ausschließlich stumm produziert.

⁸ Siehe Anm. I.

⁹ Taktik, von griech. *taktike techne*: Kunst des Aufstellens, gleichbedeutend mit Truppenführung, meint im Gegensatz zur Strategie (Feldherrenkunst; zweites Hauptgebiet der Kriegführung) die eigentliche Führung der Truppe im Gefecht. Im Verständnis zeitgenössischer Militärtheorie meinte Taktik auch die „Führung kleinerer Verbände und Gruppen überhaupt“. (Fritz Eberhardt: *Militärisches Wörterbuch*. Stuttgart 1940)

¹⁰ Der Begriff „strategische Punkte“ wurde (lt. Hermann Franke: *Handbuch der neuzeitlichen Wehrwissenschaften*. Berlin, Leipzig: De Gruyter, 1936, Bd. I) Ende des 19. Jh. in die Kriegstheorie eingeführt und bezeichnet Punkte, deren Besitz Vorteile für einzelne Operationen bietet.

