

„Wer um alles in der Welt ist Pom-Pom?“ Platzhalter und recycelte Erinnerung im öffentlichen Raum

Ferenc Szolar* 

Peter-Rosegger-Gasse 2/4, 2650 Payerbach, Österreich

RESEARCH ARTICLE

Received: September 19, 2023 • Accepted: September 20, 2023

Published online: July 17, 2024

© 2023 Akadémiai Kiadó, Budapest



ABSTRACT

The article deals with the stories of Pom-Pom, which appeared in Hungary from the beginning of the 1980s, initially in the media network of picture books and animated films. Since the 2010s, the characters have increasingly appeared in the public space of Budapest: first in the context of thematic playgrounds, then in the form of mini-sculptures, and finally street art murals. In terms of time, these events coincide on the one hand with the so-called critical threshold, that transition between communicative and cultural memory, and on the other hand they set in at a point in time initiated by the operational end as well as the incipient building decay of the renowned Pannónia film studios. The examples chosen solely according to the criterion of visibility in public space prove to be representations planned, supported and tolerated by the public authorities.

KEYWORDS

stories of Pom-Pom, István Csukás, Ferenc Sajdik, memory, critical threshold, public space, Pannónia film studios, reception situation

Obwohl *Pom-Pom* im internationalen Kontext weitgehend unbekannt ist, so ließe sich die Frage im ungarischen Sprach- und Kulturraum – seit mehr als zwei Generationen – ohne viel Aufhebens beantworten: *Pom-Pom* ist die vielseitig wandelbare Fantasiefigur der gleichnamigen erzählenden Bilderbücher, die zu Beginn der 1980er Jahre im sozialistischen Ungarn zunächst

* Corresponding author. E-mail: ferenc.szolar@posteo.at

im Medium Buch erschien, in Folge ins gesellschaftliche Bewusstsein übergang und sodann Teil der gemeinschaftlichen Erinnerung wurde. Dass einer in die Jahre gekommenen Kinderbuchfigur im vierzigsten Jahr ihres Bestehens plötzlich eine vermehrte öffentliche Aufmerksamkeit zuteilwurde, veranlasste zu einer genaueren Beschäftigung mit diesem Phänomen. Die Gründe lassen sich zunächst auf konzeptionelle, formale, vertriebliche und technische Faktoren ihrer Entstehung zurückführen, die aus einer distributorisch unterdimensionierten genuinen Kinderbuchreihe ein multimediales Produkt für eine breite Masse entstehen ließen (Abb. 1).

VON DER IDEE ZUR KONZEPTION UND BUCHVERÖFFENTLICHUNG

Der enorme Bekanntheitsgrad des Kinderbuches der ersten Generation bleibt vor allem mehreren Novitäten sowie begünstigenden Umständen seiner Entstehung geschuldet. Nach Aussagen von *István Csukás* kam der Erstkontakt mit dem zukünftigen Illustrator *Ferenc Sajdik* auf Vermittlung einer Lektorin des Corvina-Buchverlags zustande (vgl. *Soós, 2016*). Zu dem Zeitpunkt waren von *Csukás* bereits mehrere Werke der Kinder- und Jugendliteratur erschienen, *Sajdik* hingegen hatte sich beim auflagenstarken Satiremagazin *Ludas Matyi* als Karikaturist einen Namen gemacht. Die Vermittlung der Lektorin begünstigte, womöglich unbewusst, dass durch den unverkennbaren Wiedererkennungswert von *Sajdiks* Stil nicht nur das primäre Lesepublikum der Kinder (ohne formale Lesekompetenz), sondern ebenso die erwachsene Vermittlungsinstanz mitangesprochen wurde. Was die konzeptionelle Seite des Kinderbuchs betrifft, so fiel die Wahl auf die Textsorte der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Sie war im ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhundert die bedeutendste Textsorte und traf damit genau den Geschmack des kindlichen Lesepublikums jener Zeit (vgl. *Ewers, 2011: 131–146*). Im Übrigen regte die Verlagsmitarbeiterin eine inhaltliche Festlegung auf nur eine einzige Geschichte im erweiterten Umfang von 20–30 Seiten an; entsprechende Veränderungen hatte sie am ausländischen Buchmarkt wahrgenommen und als Idee für das neue Buchprojekt beigesteuert (vgl. *Soós, 2016*).

Die künstlerische Umsetzung folgte sodann ebenfalls unter neuen Vorzeichen. Anstelle einer in der Regel getrennten und nachgelagerten Arbeitsteilung zwischen Schriftsteller und Illustrator trat eine Gemeinschaftsproduktion, in der sich die beiden Künstler während der Bild- und Textgestaltung austauschten (vgl. *Apats, 2010*). Neu war auch die Figurenkonstellation: Denn in der realweltlichen Hauptfigur *Picur*¹ begegnet man einer weiblich-kindlichen Protagonistin, was somit einen Bruch mit dem Althergebrachten darstellte. Weitgehend frei von (weiblichen) Stereotypen steht das Kind im Zentrum seiner Erfahrungswelt, welches im Allgemeinen die Entscheidungshoheit über die Anwesenheit des geschlechtsneutralen Fabelwesens *Pom-Pom* (und damit die Zulässigkeit der Fantasie) behält, wenngleich eine entsprechende Lenkung (pädagogischer, kathartischer und/oder kurzweiliger Natur) dem Wesen nicht aberkannt werden kann. Nicht zuletzt hatte auch die Veröffentlichung der Werke einen bedeutenden Einfluss auf die weitere Entwicklung. Während die ersten drei von elf Bänden bereits in den Jahren 1979 bis 1980 erschienen waren, mussten die folgenden Veröffentlichungen noch weitere acht Jahren warten, bis die Reihe nach elf Jahren komplett abgeschlossen werden konnte.

¹In der Bilderbuch-Erstaussage hieß die Figur noch *Bogyó*, wurde für die Zeichentrickfilmanimation in *Picur* umbenannt und behielt schließlich für alle folgenden Medien diesen Namen bei.





Abb. 1. Collage

Großes Bild: Spielplatzfiguren, *Pom-Pom, Picur*

Kleine Bilder, mittlere Spalte: oben: geduldete Street Art, *Gombóc Artúr*; in der Mitte: Bilderbuchfigur, *Pom-Pom, Picur*; unten: nicht kommerzielle Street Art, *Pom-Pom, Picur* & *Star Wars*

Kleine Bilder, rechte Spalte: oben: kommerzielles Mural, *Pom-Pom, Picur*; in der Mitte: kommerzielles Mural, *Gombóc Artúr*; unten: Zeichentrickfilm, *Pom-Pom, Picur* (1980)

MEDIENWECHSEL UND BREITENWIRKSAME REZEPTION

Der lange Versatz an Publikationen stand aber nicht im Interesse der beiden Bilderbuchautoren, die die *Pom-Pom*-Reihe gerne in wesentlich kürzeren Abständen veröffentlicht gesehen hätten. Denn es war gelebte Praxis des Móra-Buchverlags, dass die Schriftsteller*innen nur einen Buchtitel im Zeitraum von ein bis zwei Jahren veröffentlichen durften (vgl. ebd.). Da István



Csukás zu dem Zeitpunkt schon für das Pannónia-Filmstudio tätig war und auch Ferenc Sajdik bereits Erfahrung mit dem Zeichentrickfilm gesammelt hatte, trug Csukás schließlich das Projekt an das ungarische Fernsehen heran, welches einwilligte und zunächst 13 Episoden in Auftrag gab (vgl. ebd.). Das führte zu einer veränderten Dynamik zwischen Reichweite und Absatzzahlen der beiden Medien. Am Buchmarkt standen daher die ersten drei Buchausgaben mit einer Gesamtauflage von rund 85 000 Exemplaren für eine Bevölkerung Ungarns mit knapp 11 Millionen Menschen (vgl. KSH, 2015) zur Verfügung.

Parallel dazu hielt das Medium Fernsehen Einzug in die ungarischen Haushalte: Zwischen 1970 und 1980 war die Anzahl der Fernseh Abonnements um etwa eine Million Menschen auf 2 765 000 Zuseher*innen gestiegen, wobei das erste Programm – Programm 1 – in 94 % des Landes und Programm 2 in etwa 70 % des Landes empfangen werden konnte (vgl. Kaposy 1996–2000). Pro Woche erreichte die Sendezeit 83 Stunden, von denen 11 % der Sendezeit auf Kinder-, Jugend- und Bildungsprogramme entfielen (vgl. ebd.). In Summe erschienen im Format Fernsehen in nur vier Jahren insgesamt 26 Episoden der *Erzählungen von Pom-Pom*, die in zwei Staffeln zwischen dem 25. 12. 1980 und dem 11. 02. 1984 erstmalig ausgestrahlt wurden (vgl. IMDb, 2023). Obwohl durch die Ausstrahlung der Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad der Figuren innerhalb kurzer Zeit stark gestiegen war, hielt der Verlag Móra an seiner Veröffentlichungspraxis fest. Der entstandenen Nachfrage konnte nur mittels Erhöhung der ohnehin geringen Auflagenzahl nachgekommen werden, die in Summe keine signifikante Veränderung zum weiterhin wachsenden Fernsehpublikum brachte. Als schließlich im Jahr 1987 der letzte Buchtitel der Reihe erschienen war, war im Medium Fernsehen bereits die Anzahl von beinahe 3 000 000 Abonnent*innen um nur wenige tausend Bezieher*innen verfehlt worden (vgl. Kaposy, 1996–2000). So wundert es nicht, dass die Wahrnehmung der Figur fast ausschließlich über das vorherrschende Leitmedium Fernsehen geprägt wurde. Dieser Umstand wurde von den ähnlichen Designs von Bilderbuchillustration und Animationsfilm noch begünstigt: Während Ferenc Sajdik für das Bilderbuch als Illustrator tätig war, lieferte er beim Film in seiner Funktion als Gestalter die Grundlage für die entsprechenden Animationen und behielt dadurch die Hoheit über das gesamte Produktionsdesign.

MEDIALER ZUGRIFF IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Ab Mitte der 2000er Jahre lässt sich in Budapest das Aufkommen bekannter Charaktere der Kinder- und Jugendliteratur registrieren. Neben *Pom-Pom* erscheinen auch zahlreiche andere Figuren oder fiktionale Objekte literarischen Ursprungs im öffentlichen Raum. Wie etwa die Protagonistin *Szaffi*, beruhend auf der Buchvorlage *Der Zigeunerbaron* des ungarischen Romanciers *Mór Jókai*, der kleine Fuchs *Vuk*, aus der gleichnamigen Geschichte von *István Fekete* oder aber *Das vierzehnkärätige Auto* des Schriftstellers *Jenő Rejtő*. Man begegnet ihren Repräsentanten in höchst unterschiedlichen Ausformungen – etwa in Form von Spielplätzen, der Street Art oder vermeintlicher Guerilla-Skulpturen. Dass die jeweiligen Figuren oder Artefakte dabei in mehreren Spielarten in Erscheinung treten, stellt keine Ausnahmeerscheinung dar. Daher soll im Weiteren ein detaillierter Blick auf ihre Ausgestaltungen gelegt werden.

Über besonders viele Themenspielplätze verfügt der I. Bezirk von Budapest (Budavár). Im Pressedienst der Stadtverwaltung heißt es dazu: „Die Stadtverwaltung von Budavár gestaltet seit 2007 thematische Spielplätze. Die hier lebenden Kinder können auf diesen Spielplätzen den



Figuren aus beliebten Märchen begegnen. Diese Spielplätze zaubern die Geschichte der Charaktere ins Heute zurück und regen die Fantasie der Kinder an. Neben dem Szaffi-Spielplatz können die Kleinen auch auf dem Vuk-, Rumini-, König Matthias-, Pom-Pom- und Franklin-Spielplatz ihren Märchenfiguren begegnen.“ (vgl. ÖS, 2019) (Abb. 2)

Der Pom-Pom-Spielplatz erstreckt sich, zentral im ersten Gemeindebezirk von Budapest gelegen, über eine Fläche von 1456 m² (zum Vergleich der Vuk-Spielplatz mit einer Größe von 2181 m²). Auf der weitläufig eingezäunten Anlage, die an Themenparks der Walt Disney Company erinnert, findet man diverse Klettereinrichtungen (Kletterspinne, -gerüst) sowie gängige Ausstattungen wie Schaukeln, Rutschen, Sandkisten usw. Soweit ersichtlich, kommen alle lebensgroßen und überlebensgroßen Figuren der Erstausgabe entweder in plastischer und/oder bildlicher Form (Bemalung, Zeichnung) vor und werden durch bauliche Maßnahmen in großem Maßstab – in Anlehnung an die Buchillustrationen – ergänzt. In ihrer Aufmachung und dem damit verbundenen Arbeits- und Investitionsaufwand grenzen sie sich deutlich von regulären Spielplätzen ab, wo die Figur(en) ausschließlich Namensgeber waren. Darüber hinaus lassen sich auch hybride Formen, etwa mit der einen oder anderen laienhaften Bemalung, auf Spielplätzen auffinden. Was die Errichtungskosten der meisten Großprojekte, wie etwa des Pom-Pom- oder Vuk-Spielplatzes, betrifft, so liegen dazu keine öffentlich zugänglichen Daten vor.

Während die thematischen Spielplätze vorwiegend das Stadtbild der Budaer Seite prägen, zeigen sich auf der Pester Seite andersartige Adaptionen. Die enge Verbauung des Großstadtreals sowie die anhaltende Versiegelung der verbliebenen Grünflächen haben die Entwicklung

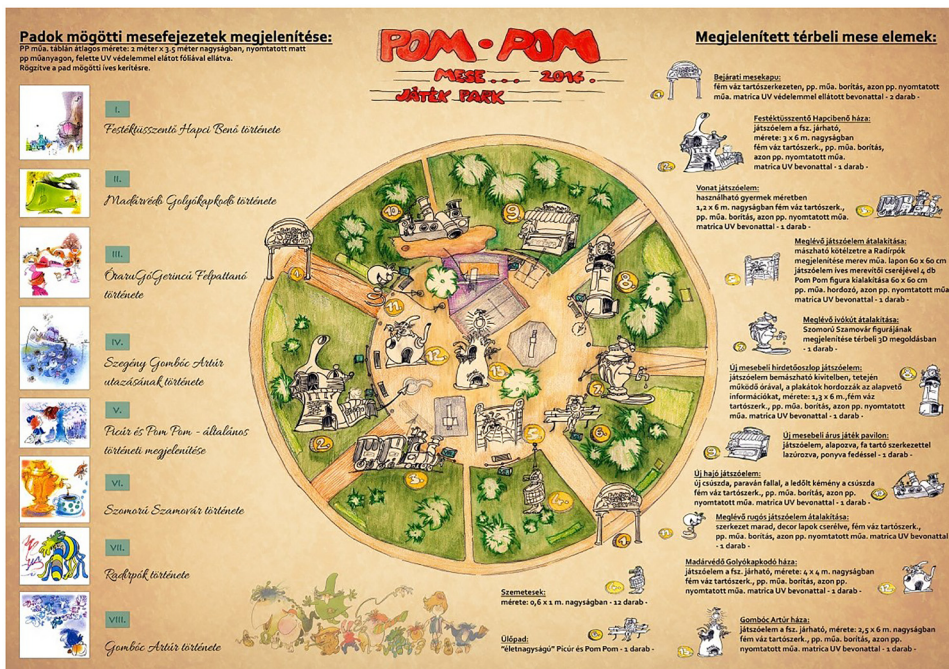


Abb. 2. Übersichtsplan des Pom-Pom-Spielplatzes (Budavári Önkormányzat)



der sogenannten Murals (Wandmalereien) zu einer – breitenwirksamen wie wirtschaftlich bedeutenden – öffentlichen Projektionsfläche begünstigt. Die Anfänge dieser vorherrschenden Form der Street Art liegen im nicht kommerziellen Bereich, dessen bekanntester Vertreter, *Banksy*, mittlerweile zu einem hochdotierten internationalen Künstler emporgestiegen ist. Dass *Pom-Pom* auch im Bereich der *nicht kommerziellen Street Art* für Auseinandersetzung sorgt, zeigt eine im Jänner 2021 entstandene Aufnahme des etwa seit den 1990er Jahren aktiven Künstlers mit dem *tag 0039Mark*. Bei ihm wird der Kontrast zum Graffiti – anhand massentauglicher Inszenierung aus einem Mix von ungarischem Retro-Zeichentrickfilm mit internationaler Popkultur – deutlich sichtbar (vgl. *Tóth, 2022*). In seinem Werk im *cut-out-* respektive *paste-up-*Verfahren werden die beiden Protagonisten *Picur* und *Pom-Pom* im Konterfei der bekannten *Star Wars*-Filmtrilogie dargestellt (*Abb. 3*).

Einen Kontrapunkt zu dem etwa 50–80 cm großen Papieraufkleber stellen die teils bis zu mehrere Stockwerke umfassenden *kommerziellen Street Art-Murals* dar, die im Stadtgebiet mittlerweile zu einer unüberschaubaren Anzahl herangewachsen sind. Nicht alle dieser Werke sind aber auch öffentlich einsehbar, da sie sich teils in privaten Innenhöfen befinden und teils die eingeschlossenen Areale der Spiel- und Sportplätze von Kindergärten und Schulen verzieren. Vor allem zwei Anbieter, die *Neopaint Works Bt.* und *Szines Város*, konkurrieren um die vornehmlich öffentlichen Aufträge, wobei sich unter den zahlreichen Bemalungen zwei Richtungen festmachen lassen. Ein kleiner Bruchteil dient der optischen Verbesserung von grauen Wänden oder Feuermauern mit dekorativen Elementen wie floralen oder grafischen Mustern. Im überwiegenden Teil der Fälle dienen sie aber der Vermittlung von Inhalten. Hier stechen die



Abb. 3. Nicht kommerzielle Street Art (Mediaworks Hungary Zrt. 2021)



zahlreichen Charaktere des Zeichentricks und der Kinder- und Jugendliteratur ins Auge, denen bereits thematische Spielplätze in Buda (*Vuk, Szaffi*) gewidmet wurden. Erweitert werden sie durch hybride Spielplatzformen (etwa Standardspielplatz ergänzt mit Mural von *A nagy ho-ho-horgász*) sowie Wandbemalungen in Reinform (*A Macskafogó, Vízipók-csodapók, A Pál utcai fiúk*) (Abb. 4). Dass mit den Murals auch komplexere Inhalte projiziert werden können, zeigt sich am Beispiel von Gedenkwänden anlässlich des Volksaufstandes von 1956 (Abb. 5).²

Seit den 1990er Jahren fügt sich noch eine weitere Erscheinungsform in das Stadtbild ein: Die Rede ist hier von kleinen bronzenen Skulpturen einer *vermeintlichen Guerilla Art*. Wie bei den Themenspielplätzen und Street Art-Projekten, lässt sich auch in diesem Punkt sowohl eine zeitliche (in den Jahren 2014–2019) als auch eine räumliche Konzentration (vorwiegend in den Innenstadtbezirken von Budapest) erkennen. Verantwortlich zeichnet dafür der ursprünglich aus Transkarpatien, aus Uschhorod (Ukraine), stammende *Mihály Kolodko*, der dort ab 2010 mit der Fertigung von Miniskulpturen begann (vgl. [Kolodko, 2023](#)). Seit 2016 lebt er mit



Abb. 4. Gemüseladen (Neopaint)

²Mindestens sieben thematische Wandbemalungen (in mehreren Städten Ungarns) wurden zur Erinnerung an den Volksaufstand der Volksrepublik Ungarn im Jahr 1956 durch eine von der Regierung eingesetzte Stiftung in Auftrag gegeben.





Abb. 5. Pesti srácok (Neopaint)

seiner Familie in Ungarn (vgl. Joó, 2021), wobei der Beginn seiner Plastiken, die im öffentlichen Raum wahrgenommen werden, sich in zeitlicher Relation zu seiner Migration datieren lässt. Die Skulpturen haben mehrheitlich einen ungarisch-nationalen Bezug, wobei ein bedeutender Teil durch Figuren aus dem Medium Fernsehen (Puppentheater, Zeichentrickfilm) abgedeckt wird: *Arthur Knödel* aus den *Erzählungen von Pom-Pom*,³ *der Hauptwurm* aus *A nagy ho-ho-horgász, der Hase mit den karierten Löffeln* aus *A kockásfülű nyúl* sowie *Der kleine Drache Schüschü* aus *Süsü, a sárkány*, um nur einige Wenige zu nennen. Die Menge der mehrheitlich im Stadtgebiet von Budapest befindlichen Bronzegüsse belaufen sich nach meinem Ermessen auf etwa 70 Stück und sind in der Regel um die 15–20 cm groß.

Die in der Öffentlichkeit als *Guerilla Art* wahrgenommene Kunstform ist aber aus mehreren Gründen problematisch. Wenn man in den Bronzegüssen eine beliebige Art ungenehmigter Kunst verstehen möchte, dann ist dieser Begriff zutreffend. Nicht haltbar ist er jedoch aus dreierlei Sicht. Zunächst finden wir in dem Bildhauer keinen anonymen Künstler vor, sondern eher einen mitsamt seinen Figuren medienwirksamen Inszenator. Zweitens handelt es sich vielfach nicht um genuine Werke, sondern in Dreidimensionalität gegossene Kopien. Und drittens benötigt dieser Begriff noch den Zusatz „ungenehmigte politisch-geduldete Kunst“. Denn die Installationen von Kolodko, egal auf welchem denkmalgeschützten Gebäude oder Gelände⁴ sie errichtet wurden, führten zu keinen Konsequenzen für den Künstler (Abb. 6).

Guerilla-Kunst als Ausdrucksmittel – das sich gegen lokale Mächte oder soziokulturelle Gegensätze richtet (vgl. Benedek, 2022) – scheint sich bei Kolodko ins Gegenteil verkehrt zu haben und ist damit von einer künstlerischen Entsprechung weit entfernt. Vermehrt wurde bereits auf die enge Verknüpfung zwischen dem Künstler sowie den Auftraggebern aus der Politik hingewiesen (vgl. Benedek, 2022; vgl. Mélyi, 2018). Über lange Strecken lässt sich hier

³Die Skulptur befindet sich in der Gemeinde Tihany am Plattensee.

⁴Ehemaliges Gebäude des Staatsfernsehens sowie die römischen Ruinen der Siedlung *Aquincum* aus dem zweiten bis dritten Jahrhundert nach Christus.



Abb. 6. Skulptur des Gombóc Artúr (www.köztérkép.hu)

ein *modus operandi* der abwechselnden Installationen von bezahlten und unbezahlten Miniskulpturen nachzeichnen. Das Prädikat *Guerilla Art* ist damit aus mehrfacher Sicht unhaltbar – es handelt sich hier eindeutig um die Kunst der *Street Art*.

Hinsichtlich des arbiträr⁵ gewählten Untersuchungsgegenstandes der Themenspielfläche, kommerziellen Street Art-Murals und Street Art-Plastiken lässt sich somit festhalten, dass es sich dabei um modifizierte Kopien originärer Werke handelt. Die direkte oder indirekte Finanzierung dieser Werke beziehungsweise ihre Einrichtungen erfolgten dabei aus Geldern der öffentlichen Hand. Obwohl sie durch die öffentliche Hand finanziert und im öffentlichen Raum projiziert wurden, fanden sie ohne Beteiligung der Öffentlichkeit statt: Projektplanung, Ausschreibungsinhalt, Zusammensetzung des Wettbewerbskomitees (wenn vorhanden), Auswahlverfahren und dergleichen wurden im Alleingang auf Ebene der lokalen und nationalen Politik entschieden. Damit liegt nicht nur die Aufgaben- und Finanzverantwortung in einer Hand, sondern auch die Entscheidungsgewalt über den Inhalt dessen, was mittels kommerzieller Street Art verbreitet wird.

FRAGWÜRDIGER ZEITPUNKT

Die Besonderheit an den präsentierten Adaptionen im öffentlichen Raum lässt sich an ihrem temporalen Auftreten zunächst in den thematischen Spielplätzen ab dem Jahr 2007, in Kolodkos Street Art-Plastiken ab den circa 2016er Jahren und schließlich den Street Art-Wandbemalungen ab dem Jahr 2019 festmachen. Noch deutlicher zeigt sich dieser Umstand in der folgenden [Tabelle 1](#).

Warum der Referenzpunkt des Mediums Zeichentrickfilm gewählt wurde, liegt in der Gestaltungsgrundlage der Abbilder begründet: Alle dargestellten kommerziellen und nicht

⁵Aufgrund der persönlichen Wahrnehmung des Verfassers gewählt.



Tabelle 1 Adaptionen aus Buch und Film im öffentlichen Raum

Erzählung	Charakter	Form	Realisierung	Format Buch	Format Film	Vergangene Zeit
Pom Pom meséi	Mehrere	Spielplatz	2014	ab 1979	ab 1980	34 Jahre
	Protagonisten	Street Art	2021	ab 1979	ab 1980	41 Jahre
	Gombóc Artúr	Skulptur	2020	ab 1979	ab 1980	40 Jahre
A nagy ho-ho-horgász	Protagonisten	Spielplatz	2017	-	ab 1982	35 Jahre
	Protagonisten	Street Art	2019	-	ab 1982	37 Jahre
	Protagonist	Skulptur	2016	-	ab 1982	34 Jahre
Szaffi	Mehrere	Spielplatz	2019	ab 1885	ab 1985	34 Jahre
	Mehrere	Mural	2019	ab 1885	ab 1985	34 Jahre
Vízipók-csodapók	Mehrere	Mural	2019	-	ab 1978	41 Jahre
A kockásfülű nyúl	Protagonist	Skulptur	2018	-	ab 1977	41 Jahre

kommerziellen Street Art-Werke sowie Spielplätze basieren auf den Designs der Zeichentrickfilm-animation, die sich um diesen Zeitpunkt hin akkumulieren. Es zeigt sich, dass die zeitliche Tiefe zwischen Erstausstrahlung und Realisierung im Raum keine arbiträre Größe darstellt, sondern einem temporalen Muster folgt: Alle Adaptionen fanden im vierzigsten Jahr ihres Bestehens statt. Eine Entsprechung für diesen Zeitpunkt lässt sich in dem durch Jan Assmann geprägten Begriff der sogenannten *kritischen Schwelle* finden (vgl. Assmann, 2018). Zunächst handelt es sich dabei um eine biblische Zahl, die durch die Auffindung des Buches *Deuteronomium* ausgelöst wurde, und als Konsequenz die *Josianischen Reformen* einleiteten (vgl. ebd.: 212–228). Der entsprechende Text enthält das Vermächtnis des Moses und beschreibt die Zeit des Übergangs in das gelobte Land nach 40-jähriger Wanderschaft – 40 Jahre markieren hier das Ende einer Generation von Zeitzeugen, die beim Auszug aus Ägypten zwischen 20 und 30 Jahre alt waren und mit deren Tod sich die Erinnerungen an die Ereignisse des Auszuges zu verlieren drohten (vgl. ebd.). „40 Jahre sind ein Einschnitt, eine Krise in der kollektiven Erinnerung. Wenn eine Erinnerung nicht verloren gehen soll, dann [sic] muß sie aus der biographischen in kulturelle Erinnerung transformiert werden.“ (Assmann, 2018: 212–228) Dass dieser Aspekt auch gegenwärtig Bestand hat, konnte Assmann zudem auch an Zeitzeugenberichten und -aussagen (im Zusammenhang des Holocaust) festmachen. Demnach treten Menschen nach 40 Jahren in ein bedeutsames Alter ein (Rückzug aus dem zukunftsbezogenen Berufsleben), in dem der Wunsch nach Fixierung und Weitergabe von Erinnerung wächst. Diese Zeit des Übergangs wird an der vermehrten schriftlichen Erinnerungsarbeit der Betroffenen sowie einer intensiveren Sammelarbeit der Archivare deutlich (vgl. ebd.). Wenn auch die impliziten Gründe in den beiden Darstellungen höchst divers sind (Kontrast und Verführung versus Mahnung und wider das Vergessen), so konzentriert sich in der *kritischen Schwelle* die Stärke respektive Kraft des Erlebten – welche sich in der Stärke und Kraft der Erinnerung manifestiert. Die stark symbolisch aufgeladene Zahl vierzig repräsentiert dabei eine Orientierungsgröße, einen letztmöglichen Anlasspunkt, um die bedeutende Erinnerung für die nachfolgenden Generationen zu bewahren.



BEDEUTSAME ERLEBNISSE UND PRÄGENDE ERINNERUNG(EN)

Bei den modifizierten Kopien originärer Werke handelt es sich um Abbilder jener ungarischen Zeichentrickfilme, die in den *Pannónia*-Filmstudios produziert wurden. Die *kritische Schwelle* trifft hier auf eine zahlenmäßige Entsprechung im Zeitraum zwischen 1980 und 1986,⁶ welche als das goldene Zeitalter des Filmstudios bezeichnet wurde (vgl. [Varga, 2015](#)). Wenn auch das Gros der Filme der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen vorbehalten war, so wurden auch Industrie-, Produkt- oder Kunstfilme produziert beziehungsweise Arbeitsprozesse der Postproduktion (Dubbing, Animationen) für das in- wie ausländische TV- und Filmpublikum in die Studios ausgelagert. Namhafte Regisseure, internationale Auszeichnungen und das Ranking unter den besten fünf Zeichentrickstudios der Welt bezeugen zudem den künstlerischen (qualitativen) Wert der Arbeiten. Infolgedessen konsumierten Generationen ungarischer Fernsehschauer*innen bewusst und unbewusst die Erzeugnisse von *Pannónia*. Ihre Anzahl war im Jahr 1987 auf einen neuerlichen Höchstwert von beinahe drei Millionen angewachsen. Damit ging auch der gestiegene Konsum an Fernsehgeräten einher; hier hatte erst zwei Jahre zuvor der Absatz von Farbfernsehgeräten den der Schwarz-Weiß-Empfänger überholt.

Während die genannten Aspekte lediglich die Bereiche Film und Fernsehen abdecken, sind weitere mediale Verbreitungsformen, die zur gleichen Zeit präsent sind, ebenso in Betracht zu ziehen. István Csukás und Ferenc Sajdik waren in diesem Zusammenhang gleichermaßen an der wirkungsmächtigen Schaffung von Erinnerungen beteiligt. Begleitet von seiner langjährigen Arbeit als Karikaturist (in der ungarischen Film- und Fernsehzeitschrift, Satirezeitschrift *Ludas Matyi* usw.) finden sich etwa Sajdiks Zeichnungen und Gestaltungen unverkennbar in Buchillustrationen (etwa erzählende Bücher, Lehr- und Sachbücher, Jugendzeitschrift *Kölyök*) sowie Film und Fernsehen wieder. Ähnliches gilt für István Csukás: Zahlreiche Kinder- und Jugendbücher, Drehbücher für Film und Fernsehen sowie bekleidete Funktionen⁷ dokumentieren seine allgegenwärtige Präsenz im Medienverbund. Die goldenen 1980er Jahre repräsentieren insofern die Verdichtung einer Vielzahl von Ereignissen: die Höchstzahl an Produktionen und Erscheinungen (im fünftgrößten Zeichentrickfilmstudio der Welt), gefolgt von unzähligen Medienwechsel und einer hohen Verschränkung im Medienverbund, ein vielfältiges Film- beziehungsweise Fernsehangebot über alle Altersgruppen hinweg (mit Fokus auf Kinder und Jugendliche), nationale und internationale Prämierungen für Künstler und Regisseure, eine starke multimediale Präsenz (bewusst und/oder unbewusst) der Produkte des *Pannónia*-Filmstudios sowie der von Csukás und Sajdik geschaffenen Werke, ein breites Lesepublikum von Büchern und Zeitschriften von jung bis alt. Nicht zuletzt konnte sich auch ein millionenfaches Fernsehpublikum am erstarkenden Einzug des Farbfernsehens in die ungarischen Haushalte erfreuen.

⁶Die IMDb Filmdatenbank zählt insgesamt 256 (355), von denen beinahe 90 Produktionen in den Untersuchungszeitraum entfallen.

⁷Zum Beispiel als Chefredakteur des Móra-Jugendbuchverlags, Herausgeber und Redakteur von Kinderzeitschriften (*Kincskereső*, *Kölyök magazin*).



IKONISCHES GEBÄUDE MIT SYMBOLTRÄCHTIGER BEDEUTUNG

Die Manifestation der Traumfabrik *Pannónia* wurde durch den ikonischen Hauptsitz des Unternehmens, der eine Weiterentwicklung des sozialistischen Klassizismus nach Kriegsende in Osteuropa darstellte, in der Vörös Hadsereg útja 64 gewährleistet.⁸ 1954 war er durch *Lajos Gábor* und *István Mühlbacher* (Architekturbüro KÖZTI⁹) als ursprünglich neue Heimat der Synchronisationstätigkeit konzipiert worden. Mit der Fertigstellung und mit Einzug des kreativen Animationsteams in den 3000 m² umfassenden symmetrischen Komplex folgte nicht nur eine Neuausrichtung des Unternehmens, sondern hatte im Jahr 1957 mit der Gründung der autonomen Abteilung für Animations- und Puppenfilm auch die neue Namensgebung *Pannónia* zur Folge (vgl. [Varga, 2015](#)). Zudem wurden ab 1962 auch die Synchronisationen für das ungarische Fernsehen an der filmgeschichtlich bedeutenden Adresse Budapests durchgeführt.

Dreißig Jahre lang waren die Filmstudios von einem steten Aufstieg gezeichnet: Während die 1970er Jahre einen Boom bei den seriellen Animationsfilmen brachten, waren die 1980er Jahre von einer Hochphase der Spielfilme geprägt (vgl. ebd.). „In diesem Zeitraum gehörte *Pannónia* zu den fünf größten Animationsstudios der Welt, neben Disney, Hanna-Barbera, Sojuzmultfilm und Toei.“ ([Varga, 2015](#)) Nebenbei erfüllten die Studios auch die Funktion des Devisenbringers, da die Animationen, Werbefilme, Zeichentrickfilme und Zeichentrickserien auch für den internationalen Markt produziert respektive koproduziert wurden. Allerdings hatte die Änderung des politischen Systems in Ungarn nach der Wende auch einschneidende Auswirkungen auf das Filmstudio. Hand in Hand setzten innerer und äußerer Verfall an dem ehemaligen Prestigeobjekt ein. Obwohl das *Pannónia* seine Monopolstellung verlor und die ungarische Fernsehgesellschaft die Finanzierung der Zeichentrickproduktionen einstellte, konnte das Studio noch bis 2004 Zeichentrickfilme produzieren (vgl. [Schlichter, 2022](#)). Die Tatsache, dass das Gebäude im Jahr 2003 unter Denkmalschutz gestellt wurde, konnte es jedoch nicht davor bewahren, nach Betriebsende zu einem *lost place* (abandoned premises) zu verfallen. Nach beinahe eineinhalb Jahrzehnten Leerstand wurde das Gebäude – einer zweijährigen Renovierungszeit folgend – medienwirksam im Jahr 2017 unter dem Namen *Pannónia Zrt.* wiedereröffnet.

PLATZHALTER TRIFFT AUF ERINNERUNGSDYNAMIK

Unübersehbar ist der kurze Zeitraum zwischen dem Ende der Studios und der ersten Repräsentation¹⁰ von Zeichentrickfilmen im öffentlichen Raum Budapests, die die Bezirksverwaltung des I. Bezirks im Rahmen ihres ersten thematischen Spielplatzes 2007 errichtet hat. In Anwesenheit der beiden Größen des ungarischen Animationsfilms, *József Gémes* und *Béla Ternovszky*, fand, keine fünf Kilometer vom ehemaligen Studiogelände entfernt, die feierliche Übergabe des Spielplatzes an die Kinder statt. Drei Jahre später folgen weitere Spielplätze – zunächst für die Figur *Vuk*, viere Jahre darauf *Pom-Pom* usw. Im Jahr 2010 begannen ebenfalls in der Hauptstadt die kommerziellen Murals der Street Art Fuß zu fassen. Während die allerersten Werke noch die

⁸Umbenannt in Húvösvölgyi út 64.

⁹Ung. Középülettervező Vállalat (KÖZTI).

¹⁰Einer von Ferenc Sajdik geplanten „Gedenkwand für die Helden des Zeichentrickfilms“.



künstlerische und/oder dekorative Möglichkeit dieser Kunstrichtung wiedergaben, wie eine *Op-Art*-Bemalung im Stil *Victor Vasarelys* oder eine lebendige Hausfront mit ebenerdigen Obst- und Gemüseladen anstelle einer kahlen Ziegelwand, änderten sich die transportierten Inhalte rasch. Der Mehrwert der ansprechenden Flächen (optische Aufwertung, zentrale Lage, breitenwirksamer Transport von Inhalten) wurde schnell erkannt und so wundert es nicht, dass die öffentliche Hand (Lokalpolitik und Regierungseinrichtungen) zum größten Auftraggeber avancierte. Womöglich die erste Mini-Skulptur Kolodkos in Ungarn wurde von ihm im Jahr 2016 am Budapester Donauufer montiert. Der sogenannte *Hauptwurm* aus der Zeichentrickserie *A nagy ho-ho-horgász* von Csukás und Sajdik, ein Abbild des Originals aus seiner Heimatstadt Ushchorod (Ukraine), stellte den Beginn einer mittlerweile unüberschaubaren Masse an Bronzefiguren dar. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass vor allem die Spielplätze die Lücke, die zwischen dem Ende der *Pannónia*-Studios und dem Abschluss der Renovierungsarbeiten am Gebäude entstanden ist, passend überbrückt haben. Für diesen Umstand sprechen die temporale und örtliche Nähe sowie die Tatsache, dass mit der erwähnten Gedenkwall theoretisch schon zu Beginn alle Helden des Zeichentrickfilms abgedeckt gewesen wären. Der zeitliche Versatz in den Street Art-Werken sowie Skulpturen (ohne Spielplätze) fällt damit, präziser mit der zahlenmäßigen Größe der *kritischen Schwelle*, zusammen: *Gombóc Artúr* (Skulptur: 40 Jahre), *Pom-Pom meséi* (Street Art: 41 Jahre), *Pom-Pom* und *Picur* (nicht kommerzielle Street Art: 40 Jahre), *Vízipók-csodapók* (Mural: 41 Jahre), *A kockásfülű nyúl* (Skulptur: 41 Jahre) usw. Wofür Platzhalter respektive Verweise stehen, lässt sich dabei nicht immer auf den ersten Blick erschließen: Die auf dem Grabstein von István Csukás befindlichen Figuren *Pom-Pom* und *Süsü, der Drache* stellen einen direkten Bezug zueinander her. Sobald die Figuren jedoch separat erscheinen, kann diese Verbindung meist nur eingeschränkt erfolgen. So kann auch die diesjährig gestaltete Märchenfigur *Fehérlófia* (des zwei Jahre zuvor verstorbenen Regisseurs und Animationskünstlers *Marcell Jankovics*), die zur Erinnerung an seinen Schöpfer an die Feuermauer des Nationalen Kulturfonds¹¹ gemalt wurde, ohne erklärenden Zusatztext nicht den gewünschten Bezug herstellen. In der Konsequenz sind daher alle Charaktere im Stil der Zeichentrickfilmstudios in erster Linie eine Referenz *eo ipso*.

KONFLIKTLOSE KULTURELLE MASSENWARE

50 Mini-Skulpturen, 159 Murals¹² (der beiden größten Anbieter) und zahlreiche nicht kommerzielle Street Art-Werke sowie Graffitis bestimmen neben dem vorhandenen Bestand an Denkmälern, Gedenktafeln und anderen Erinnerungs- und Huldigungsträgern die hauptsächlich zentralen Bezirke Budapests. Im Zusammenhang der Kolodko-Skulpturen erschienen 2018 und 2022 zwei wegweisende Artikel, die eine künstlerische Einordnung der Miniaturen möglich machten. Der Kunsthistoriker und -kritiker *József Mélyi* rekurriert bei den Skulpturen auf die verworrene Mischung der Perspektiven, die bestenfalls im sehr langen Schatten der Bronzedenkmäler des späten 19. Jahrhunderts stehen: „Die einstigen erhabenen bildhauerischen Absichten und das auf nachhaltiger gesellschaftlicher Wirkung abzielende Wunschdenken

¹¹Ung. Nemzeti Kulturális Alap (NKA).

¹²Angaben auf Basis der öffentlichen Websites von *Színes Város* und *Neopaint*.



verschmelzen heute untrennbar mit ephemeren Stadtbildausschnitten zu einer einfachen Herangehensweise nach dem Motto: Das hat zunächst nach einer guten Idee ausgesehen“ (vgl. Mélyi, 2018). Mélyi sieht in ihnen einen urbanen Gag, eine Touristenattraktion, ein Selfie-Motiv sowie ein temporäres Marketingelement, womit das Denkmal zu einem Sandabdruck tagespolitischer Interessen verkommen ist (vgl. ebd.).

Die Kunstschriftstellerin *Kata Benedek* legt hingegen den Fokus auf die Bedeutung des Kitsches und jener Ebene des damit einhergehenden Effekts, bei dem die Sentimentalität visuell ausbricht und wir dadurch bewegt sind, wie tief uns der ursprüngliche Eindruck berührt hat: „Es ist ein profitables Genre, da die emotionalen Panels leicht zu absorbieren sind und sie ein breites Publikum ansprechen. Solche Theoretiker des Kitsches wie Adorno, Abraham Moles und István Angi sind sich einig, dass der Kitsch kein Kunstobjekt ist, sondern ein konfliktfreies kulturelles Massenprodukt, das keinen gedanklichen Kraftakt vom Verbraucher erfordert, in anderen Worten, also die emotionale und mentale Abhängigkeit des Publikums ausnutzt.“ (Benedek, 2022) Die Kombination aus perspektivischem Gag mit einhergehendem sentimentalem Touch, die Benedek an den Miniaturen ausgeführt hat, lässt sich auch bei den kommerziellen Street Art-Bemalungen anwenden. Letzterer ist aber für alle Repräsentationen bestimmend. So ist der sentimentale Touch schließlich jenes Gefühl, das aus einer positiv konnotierten Erinnerung der Kindheitstage¹³ geformt wird.

GEDULDETE, GEWÜNSCHTE, AKZEPTIERTE ERINNERUNG

Die Entscheidungsmacht, welche Inhalte zu welchem Zeitpunkt und an welchem Ort im Rahmen der kommerziellen Street Art-Bemalungen umgesetzt werden, wird auf der Ebene von lokaler und nationaler Politik getroffen. Unter Ausschluss von Bürgervertretungen und Bürgerbeteiligungen, ohne Möglichkeit der Intervention von außen sowie ohne jeden künstlerischen oder fachlichen Beirat, entstehen diese identitätsbestätigenden Vergangenheitsmarker der Gruppe in einem zur Zugangsbeschränkung degradierten öffentlichen Raum. Sie sind daher nach innen (Auswahl) und außen (Vorgaben durch die Ausschreibung) gelenkt und obendrein reglementiert (Freigabe durch die Hauseigentümer, die lokale wie nationale Politik sowie den Denkmalschutz). Dass die Entscheidungsmacht willkürlich umgesetzt wird, lässt sich an den Miniaturen nachvollziehen. Beispielsweise hatten die in das denkmalgeschützte Gestein (etwa die Siedlung *Aquincum*, der Palast der Börse¹⁴) getriebenen Installationen Kolodkos nach Intervention nur den Verweis der falschen Zuständigkeit der zuständigen Behörden zum Ergebnis (vgl. Benedek, 2022). Auch wenn es sich bei zahlreichen Werken um bewusst inszenierte Auftragsarbeiten handelt, so ist es unbegründet, alle Repräsentationen als Auftragsarbeiten unter Generalverdacht zu stellen. Andererseits zeigt sich, dass dem zugrunde liegenden Muster der beteiligten Künstler*innen nicht schwer nachzukommen war. Dem national getränkten Geschmack der Auftraggeber nach ungarischen Spezialitäten, ungarischen Legenden, ungarischen Persönlichkeiten, ungarischen Hunderassen, ungarischen Helden, ungarischen Traumata dürfte

¹³Einzug der Fernsehgeräte in die Haushalte, medialer Zeitvertreib für ein Massenpublikum, Fernsehprogramme für Kinder und Jugendliche, Identifizierung mit den Held*innen des Zeichentrickfilms, hohe Auswahlmöglichkeit bei Produktionen etc.

¹⁴Ung. Tözsdepalota; ehemaliger Sitz des ungarischen Fernsehens MTV.



offenbar wohlwollend entsprochen worden sein. Wenn auch die Darstellungen den Überhang an Entscheidungsmacht durch die öffentliche Hand nachzeichnen, so entscheidet in letzter Instanz der gesellschaftliche Konsens über die Akzeptanz des Gezeigten – was wiederum die Fortführung oder Einstellung dieser Formen zum Ergebnis hat.

IM GLEICHSCHRITT DER LEGITIMATION

Die Nutzung von recycelter Erinnerung oder recyceltem Wissen stützt sich dabei auf die Identität der Gruppe und einer kollektiven Vergangenheit. Damit entspringt sie keinem historisch-individuellen Interesse, sondern – nach den Worten *Jan Assmanns* – einem umfassenderen und konkreteren Interesse an Legitimation, Rechtfertigung, Versöhnung, Veränderung usw., das mit den Begriffen Erinnerung, Überlieferung und Identität wiedergegeben werden kann (vgl. [Assmann, 2018](#): 66–86). Damit erweitert sich der Fokus von der lokalen auf die staatstragende Macht und die Frage nach dem Umgang mit Vergangenheit und Erinnerung: im Konkreten, an welchen *blockierenden (Quietiven)* oder *entzündenden (Inzentiven)* Faktoren geschichtliche Erinnerungen in den Gesellschaften zum Tragen kommen. *Claude Lévi-Strauss* hat den Begriff von „kalten“ und „heißen“ Optionen von Gesellschaften in seine Überlegungen eingeführt, die entweder jedem Versuch des Eindringens von Geschichte in ihre Struktur Widerstand leisten oder gegenteilig, diese zum Motor ihrer Geschichte machen. *Jan Assmann* hat diese in Abwandlung ihrer ursprünglichen Bedeutung (Völker ohne vs. mit Geschichte) zu gedächtnispolitischen Strategien erklärt, die jederzeit zur Anwendung kommen können. Besonders die Quietive stellen in der ungarischen Politik (Kulturpolitik) eine vergleichbare Form der Ausrichtung des Geschichtsbewusstseins und der Erinnerung dar, bei der es darum geht, den Wandel einzufrieren und dessen innewohnenden Sinn in der Kontinuität, im Wiederkehrenden, Regelmäßigen – nicht im Einmaligen, Außerordentlichen – erscheinen zu lassen (vgl. ebd.).

Besonders das Modell der *Allianz zwischen Herrschaft und Vergessen* findet in der darin beschriebenen römischen Kaiserzeit das passende Korrelat in Ungarn, das mit all seinen zur Verfügung stehenden Mitteln der Kommunikationskontrolle und Technologie dem Eindringen von Geschichte Widerstand leistet. Hinsichtlich der Maßnahmen des *einzufrierenden Wandels* von Geschichte und Erinnerung, welche *Jan Assmann* an den Begriffen wie Kontinuität, Wiederkehr und Regelmäßigkeit festmacht, lassen sich zwei zugrunde liegende Muster erkennen: *Auslöschung der unmittelbaren Vergangenheit* (bei gleichzeitigem Befüllen der entstehenden Leerstellen) und *Anknüpfung* an eine Vergangenheit, die *über das kommunikative Gedächtnis* hinausreicht. Letztere spiegelt sich etwa im Zusammenhang mit dem Residenzwechsel des ungarischen Ministerpräsidenten wider, der zu Beginn der ersten Jahreshälfte 2019 ins Karmeliterkloster am Budapester Burgpalast zog. Dieser örtliche Wechsel war vor allem auch ein symbolischer Akt, als sich in den Mauern des Burgpalastes die Residenz der ungarischen Könige des Mittelalters wie auch das Machtzentrum während des Horthy-Regimes befanden (vgl. [APA, 2018](#)). Der Umzug stellte jedoch nur einen Bruchteil von baulichen Maßnahmen im Umkreis von nur 200 Meter dar, denen zahlreiche folgen soll(t)en: Wiederherstellung der barocken Fassade des Burgpalastes, Wiedererrichtung der Königlichen Reithalle (erbaut 1889–1902, abgerissen 1950) und des Hauptquartiers für Landesverteidigung¹⁵ (erbaut 1897, fast vollständig

¹⁵Ung. Honvéd Főparancsnokság.



zerstört) usw. So nehmen auch die öffentlichen Darstellungen des Untersuchungsgegenstandes – ob gewollt oder ungewollt – eine notwendige Brückenfunktion zwischen der Gegenwart und der gewünschten Vergangenheit vor 1946 ein. Das *Pannónia* verkörpert zwischen den beiden Zeitpunkten den Inbegriff einer erfolgreichen Zeichentrickfilmproduktion, die bedeutungsvolle Erinnerungen von Generationen von Kindern und Jugendlichen prägten.

QUO VADIS, POM-POM?

An der Tatsache, dass die *Erzählungen von Pom-Pom* auf jeden Fall noch einige Zeit Bestand haben werden, besteht kein Zweifel. Schließlich lassen sich die zwischen 1980 und 1982 erstmals ausgestrahlten Episoden nicht als einmaliges Erlebnis festmachen. Bis zum heutigen Tag läuft die Ausstrahlung der Zeichentrickserie. Im Format Buch erschienen 2005 und 2018 *Die neuesten* und *Die allerneuesten Erzählungen von Pom-Pom* und auch in anderen Medien und Datenträgern konnten die Geschichten, wenn auch nicht maßgeblich, Fuß fassen. Was die kulturpolitischen Maßnahmen betrifft, so attestieren die Anerkennungen und Auszeichnungen, die István Csukás und Ferenc Sajdik zwischen 1977 und 2017 erhalten haben, die Qualität ihrer Werke. Wesentlich bedeutender ist jedoch der Umstand, dass die Erzählungen von Pom-Pom Einzug in den schulischen Lektürekanon gefunden haben. Ein ungarisches Schulkind der Primarstufe hat im Rahmenlehrprogramm mehrere Werke von István Csukás – darunter *Pom-Pom* – sowohl im Kernstoff als auch im erweiterten Kernstoff zum Inhalt (vgl. [Oktatási Hivatal, 2020](#)).

Dennoch gibt es hier zwei Aspekte, die einen maßgeblichen Kontrapunkt zur Rezeption der 1980er Jahre darstellen. Zum einen wird im Unterricht das Medium Buch herbeigezogen, da sich die Form der *bi-codalen Handlungen* (auf verbaler und piktoraler Ebene; vgl. [Weinkauff-von Glasenapp, 2010: 165](#)) zur Erreichung der formalen Lesekompetenz qualifiziert. Das bedeutet aber auch, dass die Wahrnehmung primär über das Medium Buch erfolgt. Außerhalb des Schulbetriebs sind bei Kindern digitale Medien und digitale Erzeugnisse bestimmend und prägend. Es zeigt sich, dass die freie Wahl der Kinder- und Jugendliteratur in der Regel nicht mit der Schullektüre konform geht. Die Gestaltung des Fernsehprogramms liefert hier das Musterbild dieses Umstands: Die verschiedenen Episoden von *Pom-Pom* nehmen nicht einmal im ungarischen Fernsehen eine bedeutende Rolle ein. Eine aktuelle Abfrage zeigte (vgl. [musor.tv, 2023](#)), dass zuletzt am 08. 05. 2023 zwischen 05:05 und 05:15 Uhr eine entsprechende Episode ausgestrahlt wurde. Damit gab es zu einer Abfrage des Verfassers vor einem halben Jahr keine wesentliche Veränderung. Der Fortbestand für das gegenwärtige Publikum könnte – wie im Fall der *Biene Maja*, *Calimero* oder *Tabaluga* – nur durch die Computeranimation gewährleistet werden. Damit kann man von dem Zeichentrickklassiker *Pom-Pom* schlicht konstatieren, dass er einfach aus der Zeit gefallen ist.

Die Problematik der zeitlichen Tiefe zeigt sich ebenso in einem weiteren Umstand: Die dargestellte Primär- und Sekundärwelt des fantastischen Bilderbuchs orientiert sich stark an der außerliterarischen Realwelt ihrer Schöpfer und damit an der Volksrepublik Ungarn jener Zeit. In Summe stellen die bunt gestreuten Bezüge der Erzählungen (Menschen und Berufe, Gegenstände, Militaria, Spielzeuge) realweltliche Marker jener Zeit dar. Bei Einigen tritt sogar die Doppeltadressiertheit in den Hintergrund und der Text zielt direkt auf die erwachsene Vorlese-Rolle ab – wie beispielsweise in Form des *ordinären Krankengeldbetrügers* in *Das gähnende Monster*. Ebenso lassen sich Bezüge zur gesellschaftlichen Ordnung jener Zeit herstellen: So sind die Berufe stets der



arbeitenden Bevölkerung entnommen, die pflichtbewusst ihre Arbeit erfüllt; bevorzugt und wiederholend tritt die Figur des Straßenkehrers mit einer wichtigen Aufgabe oder der Lösung derselben in Erscheinung. Beide Aspekte sollen verdeutlichen, dass *die Erzählungen von Pom-Pom* nicht mehr zeitkonform sind. Die Liste der einschneidenden Veränderungen lässt sich wie folgt darstellen: Das Medium Buch, die Zeichentrickserie der 1980er Jahre und ihre technische Realisierung sind im Vergleich zu den technischen Möglichkeiten im Hier und Heute veraltet. Dadurch steht die erwachsene Vermittlerrolle stärker in der Pflicht, da das Fehlen zu realweltlichen Bezügen der Gegenwart nicht (mehr) wahrgenommen werden kann und entsprechend erklärt werden muss.

Die ehemals staatliche Monopolstellung des Fernsehens jener Zeit ist einer unüberschaubaren Menge an terrestrischen und digitalen Fernsehsendern gewichen, wobei auch Letztere zunehmend der digitalen Konkurrenz gegenüberstehen. Auch die Vielfalt der angebotenen Zeichentrickfilme, wie sie durch ein einziges Zeichentrickstudio gewährleistet werden konnten, ist einem noch größeren weltweiten Angebot gewichen, das jederzeit und allorts (Geräte-mobilität) konsumiert werden kann. Wenn auch die konkrete Entwicklung der nächsten Jahre oder Jahrzehnte nicht vorhersehbar ist, so lässt sich jedoch Folgendes für die Zukunft festhalten: Die Erzählungen von Pom-Pom, wie auch die übrigen Produktionen des *goldenen Zeitalters*, werden sich für die gegenwärtigen Generationen an Kindern zu keinen wirkungsvollen Erinnerungen manifestieren. Wenn auch die Bekanntheit der Zeichentrickfigur(en) bis zum heutigen Tag gegeben ist, so richtet sich die bedeutsame Erinnerung, der *sentimentale Touch* und der *winzige Gag* vor allem an dem Publikum der 1980er Jahre aus. Das ehemalige *Pannónia*-Filmstudio erfüllt durch die bauliche Wiederherstellung bereits jetzt alle Dimensionen eines Erinnerungs-orts, eines *lieux de mémoire* (vgl. Erl, 2017: 20), im Sinne *Pierre Noras*. Was die Repräsentanz von Zeichentrickfilm-Figuren des Studios im öffentlichen Raum betrifft, so lässt sich Folgendes schließen: Da die Herstellungstätigkeit des Studios beinahe fünfzig Jahre umfasste und die recycelten Erinnerungen weiterhin auf Konsens und Akzeptanz in der Bevölkerung stoßen (was wiederum die Entstehung weiterer Kopien legitimiert), wird auch in den nächsten Jahren mit leicht verdaulicher Kost im öffentlichen Raum zu rechnen sein.

LITERATURVERZEICHNIS

- APA (Austria Presse Agentur) (2018). *Orban bezieht neue Residenz auf der Burg von Buda*. DerStandard.at, Website. <https://www.derstandard.at/story/2000095107428/orban-bezieht-neue-residenz-auf-der-burg-von-buda> (abgerufen am 16 02 2023).
- Apats, G. (2010). „Egy milliő gyermeket neveltem fel.” *Interjú Csukás István íróval*. Origo.hu, Website. <https://www.origo.hu/teve/20101122-interju-csukas-istvan-iroval-a-pom-pom-mirmurr-susu-es.html> (abgerufen am 14 01 2023).
- Assmann, J. (2018). *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, 8. Auflage. C.H. Paperback, München.
- Benedek, K. (2022). *A köztéri giccs ötven árnyalata. Kolodko Mihály szobrairól*. Hvg.hu, Website. <https://amu.hvg.hu/2022/11/30/a-kozteri-giccs-otven-arnyalata-kolodko-mihaly-szobrairol> (abgerufen am 10 02 2023).
- Erl, A. (2017). *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung*, 3. Auflage. Springer-Verlag GmbH, Stuttgart.



- Ewers, H.-H. (2011). Überlegungen zur Poetik der Fantasy. In: Tomkowiak, I. (Hg.): *Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung*. Chronos, Zürich.
- IMDb (Internet Movie Database) (2023). *Pom Pom*. IMDb Datenbank. https://www.imdb.com/title/tt0166931/?ref_=ttep_ep_tt (abgerufen am 24 07 2023).
- Joó, A. (2021). *A kicsi is lehet óriási (élmény) – Kolodko-miniszobrok nyomában*. Magyar Természetjáró Szövetség, Website. (Publikation des Artikels: 09/2019). <https://www.turistamagazin.hu/hir/a-kicsi-is-lehet-oriasi-elmey-kolodko-miniszobrok-nyomaban> (abgerufen am 10 02 2023).
- Kaposy, M. (1996–2000). *A Magyar Televízió története*. In: MEK – Magyar Elektronikus Könyvtár, Website. (Bezugsquelle: Magyarország a XX. században. III. kötet. Szekszárd: Babits Kiadó). <https://mek.oszk.hu/02100/02185/html/515.html> (abgerufen am 24 07 2023).
- Kolodko, M. (2023). Website, Homepage. <https://kolodkoart.com> (abgerufen am 24 07 2023).
- KSH Népeségtudományi Kutatóintézet (2015). *Magyarország népessége 1980–2021*, Website. <https://demografia.hu/kiadvanyokonline/index.php/kozlemenyek/issue/view/459> (abgerufen am 24 07 2023).
- Mélyi, J. (2018). *Apróságok*. Litera.hu, Website. <https://litera.hu/irodalom/publicisztika/melyi-jozsef-aprosagok.html> (abgerufen am 10 02 2023).
- Musor.tv (2023). *Pom Pom meséi I*. Musor.tv, Website. https://musor.tv/tvmusor/Pom_Pom_mesei_I/42404209 (abgerufen am 10 02 2023).
- Oktatási, H. (2020). *Kerettanterv az általános iskola 1–4. évfolyama számára. Magyar nyelv és irodalom 1–4. évfolyam*, (A 2020-as NAT-hoz illeszkedő tartalmi szabályozók.) Website. https://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatasi/kerettanterv/Magyar_nyelv_es_irodalom_A_jav_0409.docx (abgerufen am 14 02 2023).
- ÖS Önkormányzati Sajtószolgálat (2019). *Megnyílt a Szaffi játszótér*. Onkormanyzat.mti.hu, Website. http://onkormanyzat.mti.hu/hir/47612/megnyilt_a_szaffi_jatszoter (abgerufen am 24 07 2023).
- Schlichter, A. (2022). *Pannónia Filmstudio*. Das Lexikon der Filmbegriffe, Website. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:pannoniafilmstudio-9011> (abgerufen am 29 01 2023).
- Soós, T.D. (2016). *80 év derű. Beszélgetés Csukás Istvánnal*. Filmvilag.hu, Website. https://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=12699 (abgerufen am 26 06 2023).
- Tóth, B.I. (2022). *Graffiti és street art a nagyvilágban és Magyarországon*. Kultura.hu, Website. <https://kultura.hu/graffiti-es-street-art-a-nagyvilagban-es-magyarorszagon> (abgerufen am 06 02 2023).
- Varga, Z. (2015). *Vázlat a Pannónia Filmstúdió animációs filmgyártásáról 1959–1989 között*. Filmtett Egyesület, Website. <https://filmtett.ro/cikk/vazlat-a-pannonia-filmstudio-animacios-filmgyartasarol-1959-1989-kozott> (abgerufen am 26 11 2022).
- Weinkauff, G. and von Glasenapp, G. (2010). *Kinder- und Jugendliteratur*. Verlag Ferdinand Schöningh, Paderborn.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1. Großes Bild links, Ausschnitt: Dr. Nagy Gábor Tamás, Facebook (öffentliche Seite), <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10152725769863466&set=pcb.10152725771538466>, Upload am 04. 09. 2014 um 15:46 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023). Mittlere Spalte, kleines Bild oben, Ausschnitt: Köztérkép, <https://www.kozterkep.hu/40812/gomboc-artur#vetito=404956>, Upload am 01. 06. 2020 um 16:30 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023). Mittlere Spalte, kleines Bild in der Mitte, Ausschnitt: Csukás István–Sajdik Ferenc: *Pom Pom meséi*. Szegény Gombóc Artúr. Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1979. Mittlere Spalte, kleines Bild unten,



Ausschnitt: Napi Cuki: Így nézne ki Csubakka és Pom Pom szerelemgyereke. Metropol.hu, <https://metropol.hu/kultura-eletmod/2021/01/napi-cuki-igy-nezne-ki-csubakka-es-pom-pom-szerelemgyereke>, Upload am 18. 01. 2021 um 20:40 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023). Rechte Spalte, kleines Bild oben, Ausschnitt: Színes Város, Facebook (öffentliche Seite), <https://www.facebook.com/szinesvaros>, Upload am 17. 04. 2023 um 09:10 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023). Rechte Spalte, kleines Bild in der Mitte, Ausschnitt: Köztérkép, <https://www.kozterkep.hu/45617/magyar-mesefigurak#vetito=488791>, Upload am 06. 06. 2022 um 19:12 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023). Rechte Spalte, kleines Bild unten, Ausschnitt: Wikipedia.hu, https://hu.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1jl:Pom_Pom.jpg#/media/F%C3%A1jl:Pom_Pom.jpg, Upload am 15. 10. 2014 (abgerufen am 27. 07. 2023).

Abb. 2. Budavári Önkormányzat, Facebook (öffentliche Seite) vom 23. 07. 2014, <https://www.facebook.com/budavarionkormanyzat/photos/a.1418550195031775/1527097460843714> (abgerufen am 31. 07. 2023)

Abb. 3. Ausschnitt: Napi Cuki: Így nézne ki Csubakka és Pom Pom szerelemgyereke. Metropol.hu, <https://metropol.hu/kultura-eletmod/2021/01/napi-cuki-igy-nezne-ki-csubakka-es-pom-pom-szerelemgyereke>, Upload vom 18. 01. 2021 um 20:40 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023)

Abb. 4. Neopaint WORKS, <https://neopaint.hu/munkaink/zoldseges-klauzal-ter> (abgerufen am 31. 07. 2023)

Abb. 5. Neopaint WORKS, <https://neopaint.hu/munkaink/1956-pesti-sracok-utcai-falfestmeny> (abgerufen am 31. 07. 2023)

Abb. 6. Köztérkép, <https://www.kozterkep.hu/40812/gomboc-artur#vetito=404956>, Upload vom 01. 06. 2020 um 16:30 Uhr (abgerufen am 26. 07. 2023)

