

Franziska Bruckner
Erwin Feyersinger
Markus Kuhn
Maika Sarah Reinerth *Hrsg.*

In Bewegung setzen ...

Beiträge zur deutschsprachigen
Animationsforschung



Springer VS

In Bewegung setzen ...

Franziska Bruckner · Erwin Feyersinger
Markus Kuhn · Maike Sarah Reinerth
(Hrsg.)

In Bewegung setzen ...

Beiträge zur deutschsprachigen
Animationsforschung

 Springer VS

Herausgeber

Franziska Bruckner
Wien, Österreich

Markus Kuhn
Odense, Dänemark

Erwin Feyersinger
Tübingen, Deutschland

Maike Sarah Reinerth
Hamburg, Deutschland

ISBN 978-3-658-13017-6

ISBN 978-3-658-13018-3 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-658-13018-3

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2017

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Lektorat: Barbara Emig-Roller, Monika Mülhausen

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

In Bewegung setzen	1
Einleitung	
Hybridität in Bewegung gesetzt	7
Hybride Konzepte der Animations- und Filmtheorie	
<i>Franziska Bruckner</i>	
Fenster zur animierten Welt	37
Hybride Genrekollisionen in WHO FRAMED ROGER RABBIT	
<i>Andreas Rauscher</i>	
Belebende Musik	57
Zur Akustik der animierten Welt um 1930	
<i>Saskia Jaszoltowski</i>	
Erst die Bewegung formt die Figur	71
Kognitionsemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms	
<i>Matthias C. Hänselmann</i>	
Animation und Reproduktion von (menschlichen) Lebewesen und filmischen Bildern	91
Disneys PINOCCHIO und Spielbergs A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE	
<i>Christian Stewen</i>	

Die motorische Seele des Affen Caesar	109
Bedeutungsdimensionen von Motion-Capture-Anima(tion)	
<i>Lukas R. A. Wilde</i>	
Tech Demos für Computerspiel-Engines als animierte Kurzfilme	129
<i>Felix Schröter</i>	
Animierte Anatomie	149
Zum Wissen algorithmischer Bewegungsbildlichkeit in der modernen Medizin	
<i>Sven Stollfuß</i>	
Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation	169
<i>Erwin Feyersinger</i>	
Gewürfelt, gestaucht und durch die Straßen gejagt	189
Animierte Architekturvisionen	
<i>Cornelia Lund</i>	
Zwischen Avantgarde und Blockbuster	203
Informationsräume in der aktuellen deutschen Fernsehlandschaft	
<i>Oliver Schmidt</i>	

Einleitung

Animation bewegt Bilder – statische Einzelteile verwandeln sich in ein fluides Ganzes. Animation bewegt die Gemüter – sie provoziert, fasziniert und berührt. Animation bewegt die Kunst – als ausdrucksstarkes Mittel avantgardistischer und experimenteller Praxis. Animation bewegt die Industrie – und verwandelt Realfilme in hybride Meisterwerke. Das breite Forschungsfeld der Animation umfasst vorfilmische Apparaturen der Belle Époque ebenso wie Computerspiele und Smartphone-Grafiken, visuelle Musik ebenso wie Werbeclips, Kurz- und Langspielfilme ebenso wie nicht-fiktionale Darstellungen, formale Experimente künstlerischer Avantgarden ebenso wie die Visual Effects des Blockbuster-Kinos. Nur ein interdisziplinärer Austausch ermöglicht daher eine umfassende Annäherung an diesen komplexen Forschungsgegenstand.

Die AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft wurde 2010 gegründet, um diese Herausforderung in Angriff zu nehmen, indem sie die deutschsprachige Forschung zum Thema Animation bündelt, fördert und stärker vernetzt. Mit der Tagung *In Bewegung setzen ...*, die vom 15. bis 17. November 2012 in Hamburg stattfand und gemeinsam mit der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg (ArGL) veranstaltet wurde, konnte die AG einen ersten wichtigen Impuls für eine interdisziplinäre deutschsprachige Animationsforschung liefern. Die elf Aufsätze des vorliegenden Sammelbandes basieren auf den Ergebnissen dieser Tagung und thematisieren Phänomene, die für die aktuelle Animationstheorie und für die Auseinandersetzung mit der Geschichte und mit der Ästhetik von Animation von besonderer Bedeutung sind. Zur Sprache kommen dabei heterogene Themenbereiche, welche die zahlreichen Spielarten von Animation selbst, aber auch die Vielfalt wissenschaftlicher Annäherungsmöglichkeiten eindrucksvoll demonstrieren.

Die Autorinnen und Autoren aktualisieren vorhandene theoretische Zugänge der Film-, Medien-, Bild- und Kunstwissenschaft mit Blick auf die Animation und thematisieren sowohl spezifische Fragen des Animationsfilms als auch solche, die sich erst aus dem Zusammenspiel von Animation mit anderen Medien und Künsten ergeben. Sie setzen sich dabei mit Phänomenen wie Hybridität, Abstraktion, animierten Figuren, Bewegungsdarstellungen, Verbindungen von Ton und Bild, Motion Capture, bildgebenden Verfahren der Medizin, experimentellen Architekturvisualisierungen, Werbefilmen für Computerspieltechnologie und *identity clips* für TV-Sender auseinander.

Zu Beginn des Bandes beschäftigt sich Franziska Bruckner mit dem breit gefächerten Phänomen der Hybridität und bietet einen aktuellen Überblick über Hybriditätsdebatten in der Filmwissenschaft und den Animation Studies. Ausgehend von unterschiedlichen Definitionen der Hybridität in der weitläufigen Genredebatte thematisiert sie Verschmelzungen von Spiel- und Dokumentarfilm, transmediale Genrehybride von Computerspiel und Film, Formen des Hybrid-Fotofilms sowie hybride Aspekte des Avantgardefilms. Dabei verbindet sie oftmals vom Realfilm ausgehende Überlegungen mit ausgewählten Theorien der Animation Studies, wie beispielsweise zum animierten Dokumentarfilm, und verknüpft diese dann mit ‚hybriden‘ Beispielen und Überlegungen aus den weiteren Beiträgen dieses Sammelbandes. Der zweite Teil des Aufsatzes reflektiert schließlich Definitionen von Hybridität innerhalb der Animation Studies. So wird Hybridität dann konstatiert, wenn zwei- und dreidimensionale Animationstechniken aufeinandertreffen, wenn analog und digital hergestellte Bildmotive miteinander kombiniert werden oder wenn eine Vermischung von Animations- und Realfilm stattfindet. Andreas Rauscher vertieft in seinem Aufsatz einige der zuvor genannten Ansätze, indem er die hybride Struktur von *WHO FRAMED ROGER RABBIT* zwischen Film Noir und Cartoon in dramaturgischer, ästhetischer und kulturkritischer Hinsicht diskutiert. Anhand der Gegenüberstellung einer realfilmisch aufgenommenen und einer animierten Welt untersucht er nicht nur die Konsequenzen des Zusammenspiels von Cartoon-Figuren mit menschlichen Schauspielerinnen und Schauspielern, sondern auch die Interaktion verschiedener filmischer Weltentwürfe, die nach bestimmten Genres codiert sind. Zudem erfüllen laut Rauscher die selbstreflexiven Hybridfilme der späten 1980er bis frühen 2000er Jahren eine Scharnierfunktion innerhalb der Geschichte des Animationsfilms, weil sie den Rahmen des klassischen Zeichentrickfilms sprengen, indem sie einen Rückblick auf vergangene Stilepochen des Cartoons bieten und gleichzeitig die hybriden Räume des digitalen Kinos vorbereiten.

Wenn Saskia Jaszoltowski in ihrem Beitrag die Möglichkeiten der Bild-Ton-Synchronisation durchspielt, fokussiert sie ebenfalls auf die Tradition des Cartoon-

Films, bezieht ihre Beispiele allerdings aus der frühen US-amerikanischen Animationsgeschichte rund um die Geburtsstunde des Tonfilms. Ihre These lautet, dass in kurzen Zeichentrickfilmen wie *STEAMBOAT WILLIE*, die von der Schnelligkeit der Aktionen und dem exakten Timing der Bewegungen leben, die Ausdruckskraft der animierten Figuren durch eine eng mit dem Visuellen synchronisierte musikalische Tonspur erheblich potenziert werden kann. Im Gegensatz zur Live-Begleitung einer Stummfilmvorführung hat es sogar den Anschein, die Musik selbst sei die animierende Kraft hinter den Bewegungen dieser unbelebten Mensch-Tier-Hybride, deren Affekten erst durch Geräusche, Laute und Töne Ausdruck verliehen wird. Matthias C. Hänselmann untersucht ebenfalls den Zeichentrickfilm, konzentriert sich aber auf die visuelle Ebene und diskutiert bildsemiotische Grundprinzipien animierter Figurendarstellungen. Ausgehend von Theorien der Semiotik und Kognitionswissenschaft entwirft er ein Ikonizitätsmodell, mit dem sich das Bildverstehen von Zeichentrickfilmen beschreiben und genauer analysieren lässt. Hänselmann umgeht damit ein zentrales Problem von klassischen Zeichenmodellen, nämlich die ikonische Bezugnahme auf fiktive Objekte. Er unterscheidet unter anderem Referenzen auf allgemeine Kategorien (beispielsweise die Kategorie Meerjungfrauen) von Referenzen auf individuelle Figuren (beispielsweise die spezifische Meerjungfrau Arielle). Des Weiteren betont er, dass das Verstehen von Zeichentrickfilm-Figuren entscheidend durch die Bewegung derselben bestimmt wird und somit von der progressiven Änderung der bildlichen Darstellung. Hänselmann erklärt mit seinem Modell letztlich, warum eine Zeichentrickfigur von den Zusehenden wie ein reales, plastisches Gegenüber aufgefasst werden kann.

Auch Christian Stewen beschreibt die Bewegung gemeinsam mit der Belebung als zwei zentrale Merkmale der Animation, die auf besonders prägnante Weise von der fiktiven Figur Pinocchio verkörpert werden. Er zeigt wie zwei Filme, die sich dieses Figurentyps bedienen – Disneys *PINOCCHIO* und Spielbergs *A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE* –, das metaphorische und medienreflexive Potential der lebendig werdenden Holzpuppe nutzen. Dieses äußert sich in einem klassischen Zeichentrickfilm der 1940er Jahre anders als in einem Hybridfilm mit computeranimierten Elementen der frühen 2000er Jahre. Lukas R. A. Wilde widmet sich in seinem Beitrag den sogenannten *Synthespians*, digitalen Schauspielern und Schauspielerinnen, bei denen Animation und Motion-Capture-Aufzeichnungen realer Bewegung zu neuen, hybriden Wesen verschmelzen. Auch bei ihm liegt der Fokus auf der Figur, ihren Bewegungen und ihrer Beseelung. Als spezifisches Beispiel wählt er den Affen Caesar aus *RISE OF THE PLANET OF THE APES*, der ähnlich wie Pinocchio den Beseelungs-Prozess der Animation diegetisch spiegelt. Wilde bietet einen Überblick über filmtheoretische Diskurse rund um diese komplexen CGI-Figuren und entschlüsselt ihre vielfältigen Bedeutungsebenen.

Felix Schröters Beitrag nimmt Animationen abseits von Kino und Fernsehen in den Blick. Er untersucht die in der Games-Industrie produzierten Tech Demos als eine spezielle Form des animierten Kurzfilms. Diese in Echtzeit gerenderten Werbefilme für neue Grafik-Engines großer Spielhersteller, die die Fähigkeiten zur digitalen Produktion ‚realistischer‘ Effekte demonstrieren, werden durch narrative und ästhetische Konventionen bestimmt, welche sich aus ihrer spezifischen Gebrauchslogik ergeben. Am Beispiel aktueller Tech Demos, unter anderem des Entwicklerstudios Quantic Dream, zeigt Schröter auf, dass viele dieser Demonstrationen Animationsfilme im wahrsten Sinne des Wortes sind: In prototypischen Narrativen zelebrieren sie die Animation unbelebter Figuren und Objekte, die Simulation menschlicher Bewegung und Mimik sowie die Gestaltung ‚lebendiger‘ Umgebungen. Sie eröffnen damit laut Schröter ein charakteristisches Spannungsfeld zwischen illusionistischem Realismus und dem Verweis auf den Animationsprozess selbst. Anhand der digitalen bzw. virtuellen Endoskopie verhandelt Sven Stollfuß ebenfalls die Verwendung von Animation außerhalb des rein filmischen Kontexts. Diese ‚Visualisierung des Unsichtbaren‘, wie sie gegenwärtig mit Bezug auf digitale Bildgebungsverfahren in der Medizin diskutiert wird, geht davon aus, dass das Wissen über das Innere des menschlichen Körpers ein medientechnisch formiertes ist, welches durch die Verwendung von digitalen Medien noch einmal entscheidend umgebaut wird. Die neuen ‚Bildwelten des Wissens‘ sind heute schließlich keine statischen Einzelbilder mehr, sondern oftmals 3D-Modelle, die durch unterschiedliche Bearbeitungs- und Manipulationsprozesse am Computer erstellt werden. Stollfuß erörtert zudem die theoretischen Herausforderungen hinsichtlich der Konzeption einer zeitgemäßen Bildepistemologie.

Epistemische Funktionen von Animation kommen auch bei Erwin Feyersinger zur Sprache, der in seinem Beitrag einen Überblick über visuelle Abstraktion in unterschiedlichen animierten Formen bietet. Er zeigt die Vielfalt dieses Phänomens in narrativen und experimentellen Filmen ebenso wie in wissenschaftlichen Visualisierungen auf. Die Reduktion visueller Elemente erfüllt in diesen Kontexten eine Reihe von vergleichbaren Funktionen. So soll sie einerseits die Deutlichkeit, Verständlichkeit und Anschaulichkeit der Darstellung erhöhen, andererseits aber auch zu interpretatorischer Offenheit oder bewusster Täuschung führen. Feyersinger verweist auf Anknüpfungspunkte an verschiedene Theorietraditionen der Animation Studies, Filmwissenschaft, Bildwissenschaft und Kunstgeschichte, die sich mit visueller Abstraktion beschäftigen. Ähnlich wie Feyersinger stellt Cornelia Lund einen Brückenschlag zwischen animierten Visualisierungen und künstlerischer Animation her. Sie analysiert in ihrem Beitrag Spielarten digital animierter zeitgenössischer Architekturvisualisierungen, bei denen durch die Verbindungen von musikalischen und filmischen Elementen unter der Prämisse architektoni-

schen Experimentierens eine neue visuelle Kultur entstanden ist. Die Verknüpfung verschiedener Gattungen und Medien wie Video, Text, Games oder Musik eröffnet wiederum experimentelle Freiräume für architektonische Formenspiele und Reflexionen über Architektur. Lund untersuchte dabei Ansätze, die Architektur durch Verschiebung und Veränderung des Formvokabulars neu denken: zum einen mit Videos, die neue, digital entworfene oder animierte Form- und Raumwelten entfalten oder solche mit der bestehenden Welt konfrontieren, wie etwa in Werken des britischen Duos Semiconductor. Zum anderen bezieht sie sich auf Arbeiten, die bei real gebauter Architektur ansetzen und mittels digitaler Animation eine Reflexion über sie in Gang bringen, beispielsweise die Clips des Londoner Künstlers Quayola, in denen Hochhäuser frei zerlegt und zu neuen Formationen zusammengefügt werden. Das Verhältnis von Animation und Raum ist schließlich auch Thema in Oliver Schmidts Beitrag. Er untersucht die Inszenierung von aufwendig animierten Informationsräumen im zeitgenössischen Fernsehen anhand prominenter Beispiele wie der speziell für ProSieben entwickelten Blockbuster-Kampagne *Entertainment XXL* oder den *identity clips* von arte. Solche animierten Sequenzen dienen neben der Information und der Strukturierung des Programmablaufs auch dazu, das jeweilige Programmangebot eines Senders mit seinen affektiven, emotionalen, dramaturgischen und audiovisuellen Momenten für die Zuschauerin oder den Zuschauer in wenigen Sekunden in einem artifiziiellen Raum erlebbar zu machen. Dabei verschränken sich oftmals reale und animierte Elemente zu einem künstlichen Bildraum, dessen Ästhetik und Erlebnispotential dem Corporate Design des jeweiligen Senders verpflichtet ist. Schmidt geht dabei unter anderem der Frage nach, durch welche ästhetischen Strategien das Programmangebot in einen animierten, audiovisuellen Erlebnisraum übersetzt und wie dadurch das Selbstbild der Sender kommuniziert wird.

Die Übersicht über die Beiträge zeigt, dass die Animationsforschung zum einen sehr eng fokussierte Analysen spezifischer Phänomene und zum anderen eine breite Reflexion und Modifikation vorliegender theoretischer Paradigmen aus einer Reihe von Disziplinen benötigt. Der Gegenstandsbereich des Sammelbands umfasst zudem ein breites Spektrum an Beispielen, das quer durch die Animationsgeschichte reicht – vom experimentellen Direct Film über den klassischen Zeichentrickfilm bis zu neuesten Techniken der Computeranimation – und kulturhistorisch informierte, kontextsensitive Herangehensweisen erforderlich macht. Animation bewegt also nicht zuletzt auch die Forschung und stellt traditionelle Disziplinen und Theorien des (Audio-)Visuellen vor neue Herausforderungen.

Franziska Bruckner (Wien), Erwin Feyersinger (Tübingen),
Markus Kuhn (Odense) und Maike Sarah Reinerth (Hamburg)

Franziska Bruckner

1 Einleitung

Wenn in den Animation Studies animierte Kontexte analysiert und theoretisiert werden, fließen in vielen Fällen automatisch Beispiele ein, in denen Animationsfilm als hybride Form auftritt. Auch im Sammelband der Tagung *In Bewegung setzen ...* ist dieses Phänomen sehr gut zu beobachten, denn obwohl dies nicht die explizite Themenstellung des Sammelbands ist, werden in allen Beiträgen entweder Filme genannt oder Überlegungen angestellt, die an theoretische Konzepte der Hybridisierung anschlussfähig sind.

Eine zentrale Rolle spielt Hybridität beispielweise, wenn Andreas Rauscher Genrekollisionen in *WHO FRAMED ROGER RABBIT* (1988) analysiert oder Oliver Schmidt „Informationsräume in der aktuellen deutschen Fernsehlandschaft“ untersucht. Ebenfalls einen Fokus bildet dieser Begriff bei Lukas R. A. Wildes Ausführungen zu Bedeutungsdimensionen von Motion Capture anhand von *RISE OF THE PLANET OF THE APES* (2011) und dem schauspielerischen Einfluss von Andy Serkis auf den animierten Affen Caesar.

Selbst in Aufsätzen mit anders gelagerten Schwerpunkten bleiben hybride Beispiele und Überlegungen nicht aus: So beschreibt Saskia Jaszoltowski in ihrem Beitrag über „Belebende Musik“ sowohl Winsor McCays *GERTIE THE DINOSAUR* (1914) als auch Disneys von 1923 bis 1927 produzierten *ALICE COMEDIES* – in beiden Beispielen treffen analoger Zeichen- und Realfilm aufeinander. Christian Stewen vergleicht Disneys Pinocchio-Verfilmung aus dem Jahr 1940 mit Steven

Spielbergs Special-Effects-geladenem Film A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001), in dem „die Figur Pinocchio motivisch re-animiert wird.“ (Stewen 2017: 95) Mit Hilfe eines kognitionsemiotischen Ikonizitätsmodells untersucht Matthias C. Hänselmann schließlich generelle Referenznahmen von Zeichentrickfiguren auf realweltliche Vorlagen im Vergleich zu animierten Figuren ohne realweltlichen Referenten. Erwin Feyersinger bezieht sich in seinem Aufsatz über „Visuelle Abstraktion“ wiederum auf die 2011 für das Album *ISAM* konzipierte hybride Live-Show von Amon Tobin, in der der Elektro-Musiker inmitten von (semi-)abstrakten animierten Projektionen agiert.

Auch in Beiträgen, die Verbindungen mit anderen Medien thematisieren, spielen hybride Phänomene eine Rolle: So analysiert Felix Schröter in seinem Text über „Tech Demos für Computerspiel-Engines“ die Möglichkeiten des Zusammenspiels von Games und animierten Kurzfilmen. In Cornelia Lunds Ausführungen zu animierten Architekturvisionen finden Hybridisierungen statt, wenn experimentelle Filme wie *MATTER IN MOTION* (2008) oder *ARCHITECTURAL DENSITY* (2006) bei „real gebauter Architektur ansetzen und qua digitaler Animation eine Reflexion über sie in Gang setzen.“ (Lund 2017: 191) Sven Stollfuß schließlich zeigt in seinem Aufsatz „Animierte Anatomie“ wie in der virtuellen Endoskopie medizinische Daten von Patientinnen und Patienten in dreidimensionale Animationen umgewandelt werden.

Auch wenn nicht in allen Beiträgen des Sammelbands direkt mit dem Terminus *Hybridität* gearbeitet wird, erscheint es sinnvoll und produktiv die eben skizzierten ‚hybriden‘ Beispiele und Überlegungen aufzugreifen. Der Aufsatz bietet deshalb einen aktuellen Überblick über die Hybriditätsdebatten in der Filmwissenschaft und den Animation Studies. Einerseits werden unterschiedliche Definitionen der Hybridität in der weitläufigen Genredebatte, hybride Verschmelzungen zwischen Spiel- und Dokumentarfilm, der Hybrid-Fotofilm, transmediale Genrehybride zwischen Computerspiel, Internet und Film sowie hybride Aspekte des Avantgardefilms thematisiert. Die oftmals vom Realfilm ausgehenden Überlegungen erfahren Verknüpfungen mit ausgewählten Theorien der Animation Studies – beispielsweise mit dem animierten Dokumentarfilm oder der Debatte um den Stellenwert von Animation als Filmgattung. Andererseits reflektiert der Aufsatz Definitionen von Hybridität innerhalb der Animation Studies. So wird diese dann konstatiert, wenn zwei- und dreidimensionale Animationstechniken aufeinandertreffen, wenn analog und digital hergestellte Bildmotive miteinander kombiniert werden oder wenn eine Hybridisierung des Animations- und Realfilms stattfindet. Alle hier genannten film- und animationswissenschaftlichen Hybridisierungs-De-

batten werden schließlich durch unterschiedliche Ergebnisse des Sammelbands *In Bewegung setzen ...* ergänzt und erweitert.¹

2 Hybridität in der Filmtheorie

Der sehr breit gefächerte Terminus der *Hybridität* kann in verschiedenen Kontexten und Theoriebildungen unterschiedliche Bedeutungen annehmen: Abgeleitet vom griechischen *hubris* (Exzess, Übermut, Anmaßung) ist der Begriff *hybrida* im Lateinischen (Bastard, Mischling) meist negativ besetzt. Aktuell bezeichnen *Hybride* aber grundsätzlich etwas Gebündeltes, Gekreuztes oder Vermischtes und werden in unterschiedlichen wissenschaftlichen Gebieten und Diskursen verwendet: u. a. natur- und technikwissenschaftlich, soziologisch, philosophisch, linguistisch, kulturtheoretisch und kunst- und medientheoretisch, wobei sich die Diskurse teilweise überschneiden (vgl. Schneider 1997: 17f.).² Fokussiert man auf die begriffliche Verwendung der Hybridisierung in der englisch- und deutschsprachigen Filmwissenschaft, stößt man mittlerweile ebenfalls auf zahlreiche Untersuchungen, die sich dezidiert mit hybriden Phänomenen auseinandersetzen.

Einen aktuellen Überblick über die weitreichende Hybriditätsdebatte innerhalb der Genre-Theorie bietet Peter Scheinpflug, dem es im Zuge der „Popularisierung des Hybridkonzepts“ (Scheinpflug 2014: 136) um das Spiel von Genre-Konventionen sowie die Kombination unterschiedlicher Genres geht.³ Außerdem werden – in Anschluss an Überlegungen von Rick Altman – die Begriffe *Genre-Mixing* und *Genre-Hybridität* diskutiert, wobei die gemischten Genres voneinander unterscheidbar sind, während bei hybridisierten Genres die Elemente so fusionieren, dass sie nicht mehr eindeutig zugeordnet werden können (vgl. Altman 2006:

-
- 1 Der Beitrag ist als Weiterführung und Ergänzung von Dominik Schreys Aufsatz „Zwischen den Welten“ gedacht, in dem er nicht nur Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm untersucht, sondern geschickt zwischen intermedialen und hybriden Begrifflichkeiten vermittelt (vgl. Schrey 2009: 5–21). Da es an dieser Stelle den Rahmen sprengen würde, die bereits in sich widersprüchliche Hybriditätsdebatte auf einen Nenner mit der ebenfalls sehr breit gefächerten und sich teilweise überschneidenden Diskussion der Intermedialität zu bringen, wird in diesem Aufsatz der Fokus auf hybriden Phänomenen liegen und Intermedialität nur am Rande erwähnt.
 - 2 Irmela Schneider bietet in ihrem diskursübergreifenden Artikel „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘. Diskurse des Hybriden“ (1997) einen breiten Überblick, indem sie gekonnt unterschiedliche Definitionen aus den Kultur- und Medienwissenschaften zusammenfasst.
 - 3 Scheinpflug bezieht sich dabei auf Neale 2000.

123–143). Scheinpflug vermerkt in Bezug auf Altmans Konzept, es handle sich bei den Begriffsdefinitionen um zwei verschiedene Dimensionen der Genre-Verortung bzw. um die Analyse von zwei unterschiedlichen Phänomenen: einerseits Genre-Zyklen und andererseits einzelne Filme (vgl. Scheinpflug 2014: 139f.).

Auch in der Einführung zur *Filmwissenschaftlichen Genreanalyse* wird mit Hybridisierung das „Phänomen der Kombination von Elementen unterschiedlicher Genres in einem einzigen Film beschrieben.“ (Kuhn et al. 2013: 29) Zusätzlich findet eine dezidierte Unterscheidung zwischen einer dem Genrekonzept *inhärenten* Hybridität, im Sinne einer evolutionären Genreentwicklung, und einer *selbstreflexiven* Hybridität statt, in denen mit Genre-Konventionen gespielt wird. Hybridisierung wirkt sich demnach „auf die Systematisierung von Einzelgenres, das Entstehen neuer Genres und Subgenres [...], aber auch auf die spezifische Filmrezeption“ aus (ebd.: 30f.).

Während im deutschsprachigen Sammelband *Hollywood hybrid* Genre-Hybridität im zeitgenössischen Mainstreamfilm mit den Gender Studies verknüpft wird (vgl. Liebrand/Steiner 2004), übt Janet Staiger eine grundlegende Kritik an der Hybridisierung von Genres innerhalb des Hollywoodsystems. Zum einen zeigt sie auf, dass die Hybridisierungskonzepte von Genres innerhalb des „post-Fordian Hollywood“ auf der Annahme eines generischen Purismus in US-amerikanischen Filmen der 1930er bis 1960er Jahre fußen, die in keiner Weise haltbar ist (vgl. Staiger 2003: 186–195). Zum anderen argumentiert sie, dass Genre-Mixing von Hollywoodfilmen keine Hybridisierung, sondern eher „*a case of inbreeding*“ darstellt, da die Filme das System Hollywoods nicht verlassen und damit kein kultureller Austausch stattfindet. Unter Bezugnahme auf die Hybriditäts-Debatte in den Post Colonial Studies unterscheidet sie vielmehr zwischen *internal hybrids*, bei denen US-amerikanische Independent- und Avantgardefilme durch Genre-Mixing und Parodien auf Hollywood-Produktionen verweisen, und *cross-cultural hybrids* (vgl. ebd.: 196f.). Staigers Ansatz wird schließlich im Sammelband *Genre Hybridisation* aufgegriffen, in dem „hybrid configurations in cinema at the level of global cinematic flows“ (Ritzer/Schulze 2013: 22) in den Fokus genommen werden, wobei die weltweite Zirkulation von Genres nicht immer von Hollywood ausgehen muss.⁴

Dass die Beschäftigung mit hybriden Genres auch in die deutschsprachigen Animation Studies Eingang findet und mit Hybriditäts-Diskursen zu Animations-

4 Als Beispiel sei hier der Aufsatz von Tim Bergfelder genannt, in dem er anhand der Edgar-Wallace-Filme der 1960er und deren Parodien der 2000er Jahre für ein komplexeres Verständnis der globalen Zirkulation von Genres plädiert (vgl. Bergfelder 2013: 39–55).

und Realfilm verknüpft werden kann, beweist im Sammelband *In Bewegung setzen* ... Andreas Rauscher mit seinem Beitrag „Fenster zur Animierten Welt“. Indem er die selbstreflexive Hybridisierung des klassischen Cartoon-Genres mit dem des Film Noir anhand von Robert Zemeckis' *WHO FRAMED ROGER RABBIT* untersucht, unternimmt er ein Close-Reading des bekanntesten analog hergestellten Hybrid-Beispiels. Außerdem vergleicht er dieses sowohl mit hybriden Disneyklassikern wie *MARY POPPINS* (1964), als auch digitalen Beispielen wie *LOONEY TUNES – BACK IN ACTION* (2003) (vgl. Rauscher 2017: 47). In seinen theoretischen Ausführungen verweist Rauscher u. a. auf Überlegungen von Maïke Sarah Reinerth.⁵ Diese geht dem (animations-)filmwissenschaftlichen Desiderat nach, ob der Animationsfilm per se als Genre oder Filmgattung gesehen werden sollte. Dem von ihr gezogenen Gedankengang, „dass der Versuch, den Animationsfilm als Genre zu definieren, mit zahlreichen problematischen Implikationen verbunden und daher wenig vielversprechend ist“ (Reinerth 2013: 332), kann ebenso zugestimmt werden, wie ihrer Erkenntnis, dass Animation als Filmgattung besser begründbar ist, allerdings noch weiter diskutiert und ausdifferenziert werden sollte (vgl. Reinerth 2016: 446). Reinerth bezieht sich bei ihren Überlegungen zum Animationsfilm aber nicht nur auf Abgrenzungsversuche in Bezug auf den Realfilm, sondern legt in vielfältiger Weise die Überschneidungen der beiden dar. So erläutert sie ausführlich die Rolle der Stop-Motion-Animation im frühen Kino von Georges Méliès und J. Stuart Blackton oder thematisiert die fließenden Übergänge in digital rotoskopierten Filmen und zeitgenössischen Comicverfilmungen.⁶ An anderer Stelle kommt sie schließlich zu dem Schluss, dass Animation als „Verfahren mit einem spezifischen Ausdruckspotenzial“ sich „mit realfilmischen Verfahren mischt und überlagert, [...] aber auch medienübergreifend eingesetzt wird – und historisch gesehen eine starke intermediale Prägung aufweist.“ (ebd.: 476)⁷

5 Weitere von Rauscher angeführte Theoretiker sind u. a. Manovich 2001, Telotte 2010 und Feyersinger 2007. Erwin Feyersinger untersucht vor allem Genrekonventionen, die Realfilm- und Animationsfilmfiguren bestimmte Funktionen in der Filmgeschichte zuweisen. Er bildet dabei ebenfalls unterschiedliche Kategorien: von in der Diegese klar thematisierten Sphären, die von Animations- und Realfilmfiguren gleichermaßen übertreten werden können bis hin zur Verwendung von Animation als Visuelle Effekte, wobei die unterschiedlichen Aufnahmeverfahren verschleiert werden sollen (vgl. Feyersinger 2007: 113–130).

6 Reinerth nennt in diesem Zusammenhang die Filme *WAKING LIFE* (2001) und *SIN CITY* (2005).

7 Interessant sind auch Reinerths Überlegungen zum intermedialen Potential des Animationsfilms, bei denen sie die Inter- und Intramedialitätskategorien von Irina Rajewsky (2002) anhand von Beispielen des frühen Animationsfilms untersucht. Er-

Ebenso ausführlich diskutiert Reinerth das bekannte, von Maureen Furniss entwickelte Kontinuum, in dem alle Filme zwischen den beiden Polen *mimesis – live action* und *abstraction – animation* verortet werden können (vgl. Furniss 1999: 5f.; Reinerth 2013: 333f.).⁸ Das Kontinuum zwischen Abstraktion und Realismus wird ebenfalls von Erwin Feyersinger erkundet, wenn er zwischen *gedanklicher, stilisierter* und *nicht-gegenständlicher* Abstraktion unterscheidet (vgl. Feyersinger 2013: 22–44). Im Sammelband *In Bewegung setzen ...* erweitert er diese Gedankengänge um grundsätzliche Möglichkeiten von „Visuelle[r] Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“. Hybride Verschmelzungen von Animations- und Realfilm bilden insbesondere bei der populärkulturellen *viskursiven* Darstellung wissenschaftlicher Erkenntnisse in Dokumentarfilmen und Nachrichtensendungen eher die Regel als die Ausnahme (vgl. Feyersinger 2017: 177).

Dieses weitere Feld in der Debatte um Hybridisierungen von Genres, Gattungen und Filmtechniken bearbeitet auch Reinerth mit ihrer Filmanalyse von *THE GREEN WAVE* (2010). Hier wird nicht nur die Vermischung von realfilmischen Interviewsequenzen bzw. Amateurvideos mit hybriden Reenactments hervorgehoben, sondern auch „die Hybridisierung zweier traditionell als Gegensätze verstandener Filmgattungen mit distinkten Darstellungsmodi“ (Reinerth 2013: 339).⁹ Für diese Hybride des Animations- und Dokumentarfilm haben sich in den letzten Jahren Begriffe wie *animierter Dokumentarfilm*, *Animated Documentaries* oder *Animadok* entwickelt. Laut Annegret Richter reicht dabei die Bandbreite des Filmkorpus von Dokumentarfilmen mit wenigen Animationssequenzen bis hin zu komplett animierten Arbeiten, denn es geht in erster Linie darum, „welche inhaltliche Bedeutung die Animation bzw. das Dokumentarische im Film einnimmt.“ (Matzkeit 2013: o. S.)¹⁰ Richter stimmt zudem mit Annabelle Honess Roe überein, dass sich

freulicherweise decken sich ihre Erkenntnisse an vielen Punkten mit meinen (bisher unveröffentlichten) Ergebnissen zu Rajewskys Systematik (vgl. ebd.: 468ff.)

- 8 Furniss zeigt in ihrem Buch *Art in Motion. Animation Aesthetics* außerdem generell die Einflüsse von Realfilm-Konventionen auf kommerzielle Animationsfilme u. a. von Disney oder Warner Bros. auf und weist darauf hin, dass Realfilm und Animationsfilm in vielen Produktionen miteinander kombiniert werden.
- 9 Blog-Einträge wurden erst von Schauspielerinnen und Schauspielern nachgespielt, die Szenen anschließend fotografiert, abgezeichnet und als Motion Comics in Bewegung versetzt. So verwischen bereits beim „Herstellungsverfahren die Grenzen zwischen photographisch Aufgezeichnetem und zeichnerisch Fingiertem“ (ebd.: 339).
- 10 Richter bestimmt dabei vier grundlegende Funktionen, die Animation in Animadok-Filmen übernehmen kann: erstens die Anonymisierung der Protagonistinnen und Protagonisten, zweitens die Veranschaulichung von Erinnerungen und Gefühlen, drittens

Animated Documentaries zwar erst seit den 1980er Jahren – aufgrund von medientechnischen Umwälzungen und einer neu geführten Diskussion um die Definition des Dokumentarfilms – richtig entfalten konnten, aber dass die „hybridization of animation and documentary“ (Honesty Roe 2009: 33) seit den Anfängen der Filmgeschichte zu beobachten ist (vgl. A. Richter 2011: 125).¹¹ Honesty Roe filtert in ihren Ausführungen zwei historische Tendenzen des Hybriden heraus:¹²

The historical hybridization is an indication of the limitations of the two forms: that their producers found it necessary to seek means outside their customary formal boundaries in order to achieve their goals of expression and communication. Even more so, however, the hybridization shows that often animation and documentary have very similar communicative goals, be that to educate or inform or to convey a strong message. (Honesty Roe 2009: 89)

In den letzten Jahren beobachtet sie allerdings eine „convergence of animation and documentary into a singular, integrated form“ (ebd.: 90), die zwar nicht in der Herausbildung einer neuen homogenen Filmgattung mündet, jedoch in einen erweiterten Begriff von Dokumentarfilm, bei dem Hybridisierungstendenzen eine weniger große Rolle spielen. Annegret Richter betrachtet Animadok-Filme dagegen weiterhin als eine von mehreren „hybriden Mischformen“ die „gerade für die Vernetzung von Film mit Games und Internet eine große und wichtige Rolle spielen werden.“ (Matzkeit 2013: o. S.)

Von vermehrt seit den 1980er Jahren auftretenden *hybriden Mischformen* im realfilmischen Dokumentarfilm spricht Peter Zimmermann, meint damit aber die Vermischung von Dokumentation und Fiktion sowie die Nutzung „hybrider Filmtechniken, die die traditionellen Regeln und Genre Grenzen bewußt ignorieren“ (Zimmermann 2001: 7f.).¹³ Unter dem Sammelbegriff *docufiction* untersucht

Behebung des Mangels an dokumentarischem Material und viertens die Nutzung der erweiterten Darstellungsmöglichkeiten (vgl. A. Richter 2011: 127).

- 11 Beide nennen als frühestes bekanntes Beispiel THE SINKING OF THE LUSITANIA (1918).
- 12 Dabei verweist sie zum einen auf Animatoren wie Walt Disney oder Len Lye, die Animation nutzten, um non-fiktionale Themen zu bearbeiten, zum anderen wurden Animationen seit den 1930ern als animierte Grafiken oder als humorvolle animierte *interludes* verwendet (vgl. Honesty Roe 2009: 33).
- 13 Er verweist zudem auf die Forschungsergebnisse von Angela Krewani, die *Hybride Formen* am Beispiel des *New British Cinema* und des britischen *Television Dramas* der 1970er bis 90er Jahre untersucht sowie die „Annäherung von Film- und Fernsehproduktionen und die daraus resultierenden Mischformen“ charakterisiert (Krewani 2001: 11).

schließlich Christian Hißnauer die hybride Vielfalt der deutschen Fernsehlandschaft, wobei auch er gleich zu Beginn herausstreicht, dass „die Vermischung von ‚dokumentarischen‘ und ‚fiktionalen‘ Rezeptionssignalen so alt ist wie das Kino selbst“ (Hißnauer 2011: 201). Ausgehend vom im Fernsehen der 1960er und 1970er Jahre populären *Dokumentarspiel*, in dem historische Ereignisse durch schauspielerische Darbietungen möglichst authentisch visualisiert werden, skizziert er den Übergang zum *Doku-Drama*, in welchem Reenactments und dokumentarisches Material gleichberechtigt miteinander kombiniert werden (vgl. ebd.: 202–214). Unter dem Überbegriff *Pseudo-Doku* fasst er Hybridformen, die Codes dokumentarischer Produktionen imitieren, aber fiktionale Inhalte transportieren. *Fiktive Dokumentationen* nehmen dabei Zukunftsvisionen, alternative Vergangenheitsentwürfe oder hypothetische Katastrophenszenarien in den Blick, während *Fake-Dokus* ihren fiktionalen Charakter in Form von Parodie, Kritik oder Dekonstruktion offenlegen (vgl. ebd.: 215–223).¹⁴ Peter Zimmermann nennt zusätzlich die in den letzten Jahren überhandnehmenden *Infotainment*-Sendungen, *Doku-Soaps* und *Big-Brother*-Formate sowie diverse Internetformate (vgl. Zimmermann 2001: 6f.).¹⁵

Als eines dieser im Netz kursierenden hybriden Formate thematisiert Markus Kuhn pseudo-dokumentarische *Mockumentary*-Webserien, die meist selbstreflexiv agieren, „indem sie die eigenen Produktionsumstände ausstellen oder die Produktion filmischer Formen innerhalb der Serie vorführen.“ (Kuhn 2016: 433) Im Fall der von Kuhn beschriebenen Serie *STADTHELDEN* (2010) sind eines dieser selbstreflexiven Stilmittel animierte und hybride Sequenzen, die Gedanken bzw. Emotionen von Figuren hervorkehren und gleichzeitig ironisch kommentieren (vgl. ebd.: 446). Einen Blick über die Mediengrenzen hinaus wirft Florian Mundhenke: Ähnlich wie Honess Roe in Bezug auf den animierten Dokumentarfilm, geht er davon aus, dass die experimentellen Hybridisierungsleistungen von Dokumentar- und Spielfilmen weitgehend abgeschlossen sind und es heutzutage eher zu thematischen Variationen bestehender Hybridisierungsverfahren kommt. Zusätzlich

14 Bei fiktiven Dokumentationen unterscheidet Hißnauer zusätzlich zwischen *Ereignis-Fiktion*, also vermeintlich aktuell stattfindenden Ereignissen, und *Rekonstruktions-Fiktion*, in der fiktionale Ereignisse in einer Art Rückschau dramatisiert werden (vgl. Hißnauer 2011: 221). Bei Fake-Dokus bezieht er sich auf Kategorien der „*mock-doc-ness*“ von Craigh Hight und Jane Roscie (2001). Filme wie *CLOVERFIELD* (2008) und *BLAIR WITCH PROJECT* (1999) werden ebenfalls als Fake-Dokus bezeichnet, Hißnauer klassifiziert diese aber noch genauer als *dokumentarästhetische Genrefilme* (vgl. ebd.: 217f.).

15 Zum selben Ergebnis kommt Oliver Schmidt in diesem Sammelband (vgl. Schmidt 2016: 208).

zur intramedialen Hybridisierung fokussiert er auf intermediale Konvergenzen, bei denen Medien wie Graphic Novels, Apps, Webseiten oder Computerspiele in sogenannten *interactive documentaries* bzw. Webdokumentationen eingebunden werden (vgl. Mundhenke 2016: 254–259):¹⁶

Es lässt sich sagen, dass [...] die *inhaltliche Ebene* der Webdokumentation mit ihrer Bezugnahme auf eine äußere Realität weitestgehend auf Traditionen des Dokumentarfilms verweist, während die *formale, gestalterische Ebene* in der Hybridität der Mittel (Bild, Ton, Text in Bezug auf die Medien, aber auch Film, Spiel, Chat in Bezug auf Grade der Interaktion) auf Traditionen beruht, die erstmals im Computerspiel zum Tragen gekommen sind. (ebd.: 261)

Ivo Ritzer bezeichnet schließlich auch reine Spielfilme als *transmediale Genrehybride* (Ritzer 2016b: 397), wenn sie auf die Traditionen des Videospieles rekurrieren. Diese adaptieren entweder Spielinhalte oder übernehmen „die medienspezifische Remediation von Videospiele auf Ebene der filmischen Narration selbst (Adaption der Spielform)“ (ebd.: 401).¹⁷

Im Sammelband *In Bewegung setzen ...* treffen viele der bisher genannten hybriden Mischformen in dem von Felix Schröter beschriebenen Tech-Demo-Kurzfilm *THE DARK SORCERER* (2013) aufeinander.¹⁸ Bei diesem ‚Werbefilm‘ für eine neue Game Engine ist generell die von Kuhn, Mundhenke und Ritzer beschriebene Vernetzung von Film, Games und Internet zu beobachten, wobei Schröter explizit auf Überschneidungen von Themen der Animations- und Computerspielforschung hinweist (vgl. Schröter 2017: 129). Zudem handelt es sich bei diesem Beispiel um die Fake-Doku eines klassischen Making-of-Szenarios im Greenscreen-Studio mit vermeintlich realen Schauspielern, analogen Kostümen und Requisiten im Hintergrund. Die selbstreferenzielle transmediale Genrehybridität äußert sich dabei in Bezug auf „das Medium des Computerspiels im Allgemeinen und das Format der Tech Demo im Speziellen“ sowie „den technischen Prozess der Erzeugung und Animation computergenerierter Bilder in Filmen und Spielen“ (ebd.: 143). Dabei gibt der Film auf inhaltlicher Ebene vor, seinen Herstellungsprozess offenzule-

16 Er nennt hier u. a. als Beispiele *ANNE FRANK IM LAND DER MANGAS* (2012) und *COLLAP-SUS* (2010).

17 Ritzer nennt hier u. a. *RESIDENT EVIL* (2002) und verwendet als zentrales Beispiel *SEAL TEAM EIGHT: BEHIND THE ENEMY LINES* (2014).

18 Tech Demos sind „Videopräsentationen, die in Echtzeit berechnete 3D-Umgebungen zeigen, um die Leistungsfähigkeit der jeweiligen Game Engine vorzuführen“ (Schröter 2017: 131), die man laut Schröter als eine eigene Form des Kurzfilms sehen kann.

gen, inszeniert in einer zweiten Instanz digital erzeugte Figuren als realfilmische Schauspieler und weist auf einer dritten Ebene auf die tatsächlich stattfindende, rein computergenerierte Echtzeitanimation der Game Engine hin (vgl. ebd.: 144).

Der in diesem Band ebenfalls vertretene Oliver Schmidt untersucht Hybridität in einem noch weiteren Kontext: In seinem Buch *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende* geht er hybriden Phänomenen im amerikanischen Autorinnen- und Autorenfilm sowie im Mainstreamkino seit Beginn der 1990er Jahre aus unterschiedlichen kognitiv-phänomenologischen Perspektiven auf den Grund. Im Kapitel *Diegetische Räume* liegt der Fokus auf unterschiedlichen fragmentarischen Phänomenen, die von Filmfiguren wahrgenommen und teilweise reflektiert werden (vgl. ebd.: 116ff.).¹⁹ Unter *narrativen Räumen* werden plural bzw. hybrid erscheinende Raumphänomene behandelt, die nur den Zusehenden, nicht aber den Protagonistinnen und Protagonisten augenscheinlich sind. Hier konzentriert sich Schmidt – als Erweiterung der bereits genannten hybriden Genrezkonzepte – auf *hybride Genrewelten*, zusätzlich untersucht er multiple und komplexe *discourse spaces* sowie *offene Diskursuniversen* (vgl. ebd.: 228–272). Unter *audiovisuellen Räumen* versteht er schließlich *hybride Bildräume* – im Sinne von Kombinationen realfilmischer und CGI-Elemente –, *mediale Bildräume* und *multiple Bildräume*, in denen auch Phänomene der Augmented Reality in den Fokus genommen werden (vgl. ebd.: 286–309).²⁰

Eine Fortsetzung dieser Überlegungen präsentiert Oliver Schmidt im Sammelband *In Bewegung setzen ...*, wenn er in seinem Beitrag „Zwischen Avantgarde und Blockbuster“ hybride räumliche Phänomene in der deutschen Fernsehlandschaft nach der Jahrtausendwende analysiert. Ausgehend von Augmented-Reality-Phänomenen in Filmen wie *FIGHT CLUB* (1999) oder *ZOMBIELAND* (2009) und diversen Smartphone-Apps zeigt er solche ‚visuellen Informationsräume‘ auch in der zeitgenössischen Sportberichterstattung und im virtuellen Studio des *HEUTE JOURNALS* auf, in welchem die Moderatorinnen und Moderatoren mit den eingeblendeten computeranimierten Hintergründen interagieren (vgl. Schmidt 2017: 207). Außerdem beschreibt er Identity Clips bzw. Trailer wie die ProSieben-Blockbuster-Kampagne *Entertainment XXL* (2002), in der animierte Schriftzüge das zeitgenössische New York durchwandern, oder das arte-Logo *Das neue Design* (2011), das als

19 Als Beispiel führt Schmidt hier u. a. *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (2004) an.

20 Filmbeispiele Schmidts für die einzelnen Kategorien sind: *hybride Genrewelten* – *WILD WILD WEST* (1999); *discourse spaces* – *MEMENTO* (2000); *offene Diskursuniversen* – *ALIEN vs. PREDATOR* (2004); *hybride Bildräume* – *SIN CITY* (2005); *mediale Bildräume* – *NATURAL BORN KILLERS* (1994); *multiple Bildräume* – *TIMECODE* (2000).

elaborierte hybride Blende für die jeweiligen realfilmischen Vorschauen dient (vgl. ebd.: 213–216). Bei der arte-Kampagne verweist Schmidt zudem auf die visuellen Ähnlichkeiten der „animierten skulpturalen Form“ des Senderlogos mit Kunstströmungen der klassischen Avantgarde wie dem Futurismus und der kinetischen Kunst sowie zeitgenössischen computergenerierten *virtual sculptures* (vgl. ebd.: 217–219).

Dass die von Oliver Schmidt erwähnten avantgardistischen Strömungen selbst nicht so homogen sind wie in der Avantgardefilmtheorie oftmals postuliert wird, beweist Gabriele Jutz in ihrem Buch *Cinéma Brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*. Am bis dato dominanten Diskurs eines filmischen Purismus, der sich von den historische Filmavantgarden der 1920er Jahre wie dem anti-literarischen *cinéma pur* und dem abstrakten *absoluten Film* über den US-amerikanischen, von P. Adam Sitney nach 1945 propagierten *structural film* bis in die Gegenwart ziehen soll, kritisiert Jutz folgende Punkte (vgl. Jutz 2010: 29–37): Zum einen zeigt sie auf, dass selbst *die* Paradebeispiele des ‚reinen‘ Kinos nie dem von der Theorie konstatierten Grad des Purismus entsprechen, zum anderen thematisiert sie „die erstaunliche Selbstverständlichkeit, mit der so offensichtlich ‚unreine‘ Filmpraktiken wie das *expanded cinema* oder der *found-footage*-Film in das Schema einer puristisch-modernistischen Lektüre gepresst werden.“ (ebd.: 35)²¹

Gabriele Jutz entwickelt eine alternative, ‚brutistische‘ Betrachtungsweise,²² die darauf abzielt die Geschichte der Filmavantgarde im entgegengesetzten Blickwinkel des *cinéma brut* neu aufzurollen (vgl. ebd.: 43–74). Zwar sind Hybridisierungen nicht Teil ihrer zentralen Argumentationslinie, dennoch findet der Begriff des Hybriden Eingang, wenn sie schreibt:

Die hier skizzierte Relektüre von Landows *FILM IN WHICH THERE APPEAR*, die der Hybridität des ‚Werks‘ Rechnung zu tragen versucht, [...] legt die Schlussfolgerung nahe, dass es eher einer postmodernen als einer modernen (oder modernistischen) Sensibilität verpflichtet ist [...] (ebd.: 37).

Weite Teile ihres Konzepts des unreinen Kinos schließen außerdem ausgezeichnet an filmwissenschaftliche Diskurse des Hybriden an. So erinnert Lúcia Nagib in ihrem Aufsatz „The Classical-Modern Hybrid and the Politics of Intermediality“ ebenfalls daran, dass „modernist ‚pure-cinema‘ filmmakers themselves stemmed

21 Als Beispiele werden hier die Filme ARNULF RAINER (1960) und DER MANN MIT DER KAMERA (1929) genannt.

22 *Brut* wird im Sinne von roh, primitiv, unbearbeitet unverfälscht und natürlich verwendet.

from, and worked on, a cross-media platform, including music, painting, theatre, opera and dance.“ (Nagib 2013: 355)

Ivo Ritzer fasst wiederum Alain Badiou (2013) Ausführungen über den Film als ‚parasitäres‘ plurimediales Medium bzw. als ‚unreine‘ Kunst mit hybriden Begriffen zusammen:

Indem der Film nicht nur eine hybride Kunstform zwischen den anderen Künsten ist, sondern sich gerade diejenigen Parameter derselbigen anverwandelt, welche der populären Appropriation nahe stehen, demokratisiert er das elitäre Moment von Malerei, Musik, Literatur oder Theater. [...] Diese Hybridität konterkariert die artistische Dimension des Films in ihrem Durchspielen der basalen medialen Konditionen, so dass im Spannungsfeld von Kunst und Nicht-Kunst sich eine Nicht-Kunst-Kunst konstituiert. (Ritzer 2016a: 96f.)

Ein zeitgenössisches Beispiel, in dem die eben genannten hybriden Phänomene des (Avantgarde-)Films kulminieren, wird im Sammelband-Beitrag von Erwin Feyersinger beschrieben: Der Elektro-Musiker Amon Tobin befindet sich während den Live-Shows seines 2011 veröffentlichten Albums *ISAM* im Cockpit eines kubistisch anmutenden Gebildes (vgl. Feyersinger 2017: 182f.). Dieses wird unter Zuhilfenahme von Projection-Mappings sowohl mit abstrakten, als auch mit maschinenartigen figurativen Animationen angestrahlt und kann in diesem Sinne in der Tradition des Expanded Cinemas verortet werden. Auch der Found-Footage-Gedanke des Projekts kann hergeleitet werden: Die animierenden und visualisierenden Künstlerinnen und Künstler des Projekts bezogen sich auf Elemente aus Kunst und Design wie beispielsweise des Schweizer HR Giger, des Science-Fiction-Films sowie der langen Tradition des abstrakten Films. Eine Hybridisierung des Animations- und Realfilms entstand schließlich aufgrund der Live-Projektion während der Show und wird vor allem dann offengelegt, wenn Amon Tobin mit den projizierten Animationen interagiert bzw. sie an einer Stelle – zumindest scheinbar – dirigiert.

Ebenfalls eine Rolle spielt Hybridität in Bezug auf (experimentelle) Fotofilme, wie Lydia Nsiah zeigt, die auf Grundlage unterschiedlicher Bild- und Filmtheorien die Ästhetik des *Hybrid Fotofilms* erarbeitet (vgl. Nsiah: 2011).²³ Sie bezieht sich dabei u. a. auf Beispiele von Chris Marker und dem deutschen Filmemacher Franz Witzentzen.²⁴ Außerdem werden die – ebenfalls für die Animationstheorie we-

23 Zudem verweist sie u. a. auf Benjamin 1963, Flusser 2005; 2007, Virilio 1978; 1989 sowie Deleuze 1997a; 1997b.

24 LA JETÉE (1962) und DIE ANPROBE 1938 (1985).