

Julia Eckel · Erwin Feyersinger
Meike Uhrig *Hrsg.*

Im Wandel ... Metamorphosen der Animation



Springer VS

Im Wandel ... Metamorphosen der Animation

Julia Eckel · Erwin Feyersinger · Meike Uhrig
(Hrsg.)

Im Wandel ... Metamorphosen der Animation

 Springer VS

Herausgeber

Julia Eckel
Marburg, Deutschland

Meike Uhrig
Tübingen, Deutschland

Erwin Feyersinger
Tübingen, Deutschland

ISBN 978-3-658-15996-2 ISBN 978-3-658-15997-9 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-658-15997-9

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 GmbH 2018

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. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

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

Animation im/als Wandel	1
Einleitung	
<i>Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig</i>	
Schrift und Raum im Wandel	11
Digitale Animationstypografie und pseudo-filmweltliche Credits im Filmvorspann	
<i>David Ziegenhagen</i>	
Oberhausen revisited	35
Animierte und hybride Tendenzen im ‚Jungen Deutschen Film‘	
<i>Franziska Bruckner</i>	
Komische Transformationen filmischer Vorgänger	69
Anmerkungen zu (Genre-)Parodien im aktuellen US-amerikanischen Animationsfilm	
<i>Sebastian Kuhn</i>	
Ceding/Succeeding Images	83
Reproduktive und queere Zeitverhältnisse des Animationsfilms	
<i>Christian Stewen</i>	
„Ein Grinsen ohne Katze!“	103
Materialität, Medialität und Metamorphose in Alice-Animationsfilmen	
<i>Ingrid Tomkowiak</i>	

Bewegtsein und Belebtsein	123
Die Prinzipien der emotionalen Affektion, Empathiebildung und Identifikation im Zeichentrickfilm <i>Matthias C. Hänselmann</i>	
Abwegige Resonanzen	141
Jan Švankmajers DER UNTERGANG DES HAUSES USHER (1980) <i>Mareike Sera</i>	
Animation, Kunst und Technologie	
Evolution und Expansion am Beispiel Prix Ars Electronica	171
<i>Juergen Hagler</i>	
Bewegende Modelle des Lebendigen	187
Zu epistemischem Vermögen und affektiver Kraft (populär-) wissenschaftlicher Animationsfilme <i>Bettina Papenburg</i>	

Einleitung

Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig

„Animation“ und „Wandel“ sind in vielfacher Hinsicht eng verknüpft: So beschreibt schon der Begriff Animation grundsätzlich einen *Wandlungsprozess* — nämlich die Belebung von Dingen, also die Wandlung von Totem in Lebendiges. Im übertragenen Sinne meint und umfasst Animation Transfer- und Transformationsprozesse, die sich um die Frage drehen, wie Dingliches in Menschliches, Reales in Fiktives, Fotografisches in Grafisches, Unsichtbares in Sichtbares, Räumliches in Flächiges (und jeweils umgekehrt) verwandelt werden kann.

Die (Ver-)Wandlung – meist beschrieben als Metamorphose oder Transformation – ist immer wieder zentraler Bestandteil, wenn es um eine begrifflich-theoretische Bestimmung der Animation geht. Paul Wells etwa beschreibt die Metamorphose als

unique to the animated form, and some would argue that it is the constituent core of animation itself. *Metamorphosis* is the ability for an image to literally change into another completely different image, for example, through the evolution of the line, the shift in *formations* of clay, or the manipulation of objects or environments. [...] The ability to metamorphose images means that it is possible to create a fluid linkage of images through the process of animation itself rather than through editing, although, of course, editing may also be employed in the same film. (Wells 1998: 69; Hervorhebung im Original)

Die Metamorphose bzw. „the shift in formations“ wird damit zu einem Schlüsselement in der definitiven Abgrenzung von Animation, die sonst meist

schlicht im Vergleich zum Realfilm vorgenommen wird.¹ Nicht die Aufzeichnung tatsächlicher, ‚realer‘ Bewegung im Vergleich zu künstlich hergestellter, animierter Bewegung wird zur Referenz, sondern die Tatsache, dass der Animationsfilm in der Verbindung seiner Einzelbilder ein erweitertes Potential liefert, das über den Schnitt hinausgeht. Die Möglichkeit einer auch konfrontativen Reihung von Einzelbildern und Einzelementen, die allein durch den Animationsfilm miteinander in Kontakt gebracht werden, die ineinander übergehen oder sich ineinander verwandeln, ist damit der entscheidende Punkt – nicht ihr ‚Realitätsgehalt‘ in Bezug auf die Dokumentation außerfilmischer Bewegung.²

Auch Eisenstein beschreibt in seinen Überlegungen zu Disney diese Eigenschaft des Animationsfilms als seine spezifische Attraktivität. Kennzeichnend scheint für ihn:

Der Verzicht auf die Bindung an eine ein für allemal festgelegte Form, die Freiheit von Erstarrung, die Fähigkeit, dynamisch jedwede Form anzunehmen. Eine Fähigkeit, die ich als plasmatische Eigenschaft bezeichnen würde, denn hier bewegt sich ein gezeichnetes Wesen, das eine bestimmte Form und ein bestimmtes Antlitz erlangt hat, wie Protoplasma, das noch keine stabile Form besitzt und jede, ja alle Formen der animalischen Existenz auf der Stufenleiter der Entwicklung annehmen kann. (Eisenstein 2011: 15)

Die plasmatischen Eigenschaften des Animationsfilms generieren also seine spezifische Ästhetik, die sich darauf gründet, dass die gezeigten Elemente und Verbindungen zwischen ihnen nicht an realistische Maßstäbe oder Materialitäten gekoppelt sind.³ Das Wechselspiel zwischen Stabilitäten und Verflüssigungen,

1 Dies findet sich z. B. auch in einer Definition der Animation durch die Zagreber Schule der Animation wieder, derzufolge animieren heißt „to give life and soul to a design, not through the copying but through the transformation of reality“ (Holloway 1972; zitiert nach Wells 1998: 10). Die Transformation der Realität als Verwandlung bestehenden Materials in etwas anderes, Neues, Künstliches und Künstlerisches wird somit auch hier als Basisdefinition der Animation herangezogen.

2 Für eine historische Perspektive auf den Zusammenhang von Animation, Bewegung und Metamorphose siehe z. B. auch Gunning 2013.

3 Dies zeigt sich z. B. auch in den berühmten „Principles of Animation“, die sich im Kontext der Arbeit in den Disney-Studios entwickelten und die Thomas und Johnston in ihrem Buch *The Illusion of Life* auflisten (1981: 47ff.). Für viele der dabei genannten Gestaltungsmechanismen und -horizonte spielt die Wandelbarkeit in der Animation eine große Rolle – so vor allem in dem von Thomas und Johnston besonders hervorgehobenen Verfahren des „Squash and Stretch“, das auf die Verformung bis Deformation von Figuren in der Bewegung abzielt, oder auch in Bezug auf die Herstellung fließender Übergänge, die über „Follow Through and Overlapping Action“,

zwischen Formkonstanz und -auflösung wird somit in der Animation von Bild zu Bild immer wieder neu zur Option und damit als Mechanismus entscheidend⁴, vor allem dann, wenn dieser Mechanismus in den Filmen selbst offengelegt wird und sie darüber ein besonderes selbstreflexives Potential aufweisen. So beschreiben es auch Franziska Bruckner, Melanie Letschnig und Georg Vogt in einer Ausgabe von *Maske und Kothurn*, die sich unter dem Titel *Techniken der Metamorphose* ebenfalls der Wandelbarkeit und Wandlungen der Animation widmet:

Animationsfilm nimmt das eigentlich Unbewegte, Erstarrte als Ausgangspunkt seiner Belegungen und ist oft am aufschlussreichsten, wenn der Entstehungsprozess, die Metamorphose in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt. Als selbstreflexives Moment lagern sich die animationstechnischen Zugriffe im Film als eine Geste ab, die auf den Prozess der Herstellung verweist. Finden sich im Realfilm durchaus ähnliche Verfahren, rekurrieren sie doch auf andere Herstellungsbedingungen. (Bruckner et al. 2010: 7)

Der Wandel bzw. die Verwandlung wird somit auch durch ihr stets präsent selbstreflexives Potential zur Offenlegung der filmischen Illusion zu einem Charakteristikum, das die Besonderheit und Abgrenzbarkeit der Animation begründet. Doch bleiben diese Feststellungen nicht auf die Ebene der technologischen Machbarkeit und der Ästhetik beschränkt. So verweist Eisenstein auf die naheliegende Relevanz der plasmatischen Eigenarten von Animation für die Entwicklung passender Stoffe und Geschichten:

Die Erwartung, dass eine derartig starke Tendenz zur Verwandlung stabiler Formen in dynamische nicht bloß innerhalb der formalen Mittel verbleiben kann, einen Sprung über die Form hinaus macht und ins Sujet wie ins Thema wechselt, ist nur zu berechtigt. Zum Filmhelden wird eine labile Figur, d. h. eine, die so beschaffen ist, dass für sie die Veränderbarkeit der Gestalt... ganz natürlich ist. (Eisenstein 2011: 16)

Und auch Paul Wells beschreibt wie das Potential der Animation zur Kreation metamorphotischer Bilder gleich auf eine Vielzahl ihrer Gestaltungsebenen ausstrahlt:

„Slow In and Slow Out“ sowie „Secondary Actions“ auf den fließenden Eindruck der Figurenveränderungen ausgelegt sind. Gleichzeitig verweist aber auch der Aspekt des „Solid Drawing“ auf die Schwierigkeit trotz der Freiheiten in der Gestaltung von Animationen eine gewisse Stabilität und Konstanz in den Figuren aufrechtzuerhalten (zumindest, wenn es um „Illusions of Life“, also trotz allem noch glaubhafte Illusions-Animationen geht).

4 Dies gilt besonders für Verfahren des Morphings (vgl. Sobchack 2000).

Metamorphosis in animation achieves the highest degree of economy in narrative continuity, and adds a dimension to the visual style of the animated film in defining the fluid *abstract* stage between the fixed properties of the images before and after transition. Metamorphosis also legitimises the process of connecting apparently unrelated images, forging original relationships between lines, objects etc., and disrupting established notions of classical story-telling. Metamorphosis can resist logical developments and determine unpredictable linearities (both temporal and spatial) that constitute different kinds of narrative construction. It can also achieve transformations in figures and objects which essentially *narrate* those figures and objects, detailing, by implication, their intrinsic capacities. In enabling the collapse of the illusion of physical space, metamorphosis destabilises the image, conflating horror and humour, dream and reality, certainty and speculation. (Wells 1998: 69; Hervorhebung im Original)

Der Wandel erweist sich damit als ein auf mehreren Ebenen zentrales Element der Animation, das sich von der technischen Realisation der Bildfolge ausgehend auch in weiteren Bereichen seiner Gestaltungsweisen (der Narration, der raumzeitlichen Inszenierung, des Horrors oder des Humors etc.) manifestiert.

Genau auf diese auf so vielen Ebenen – der konkreten Gestaltung ebenso wie der theoretischen Durchdringung von Animation – zentrale Bedeutung von Wandel und Wandelbarkeit möchte der vorliegende Sammelband seinen Fokus richten. Zentral sind dabei vier Horizonte, die sich in den bisher skizzierten Positionen und theoretischen Annäherungen bereits andeuten und die hier noch einmal systematisiert werden sollen:

1. Zunächst ist Animation selbst — als audiovisuelles Medium — ein Medium des Wandels, das aus der Verschmelzung von Einzelbildern und Tönen im Fluss der Projektion besteht. Erst die Abweichung zwischen den Einzelbildern bzw. ihre Abwandlung und auch Konfrontation im Vergleich zueinander erzeugt das, was als Animation bezeichnet werden kann, und lässt damit den *Bildwandel* als zentrales Kriterium des Filmischen allgemein und der Animation im Besonderen hervortreten.
2. In einem zweiten Schritt thematisiert und reflektiert Animation Prozesse des Wandel(n)s und Werdens in ihren *Themen* und *Geschichten*. Im animierten Film verschmelzen Striche zu bewegten Körpern, entwickeln Gegenstände ein Eigenleben und erlangen digitale Skulpturen nahezu realistische Menschlichkeit.⁵ Durch Animationen verwandeln sich Holzpuppen in Kinder und Prinzen in Bestien, werden längst ausgestorbene Tiere wieder zum Leben erweckt und

5 Da die Verwandlungen der Figuren etwas Groteskes und Überraschendes in sich bergen, werden sie häufig als Quelle des Humors genutzt (vgl. Siebert 2005).

verbinden sich Menschen und Avatare. Und nicht nur auf der figuralen Ebene wird diese Wandelbarkeit ausagiert. So werden die grundsätzlichen Grenzen zwischen Figur, Ding und Hintergrund in der Animation produktiv gefährdet: Schrift wird zur Figur, Figuren werden zum Setting, das Setting wird zu einem unendlichen, multidimensionalen Raum⁶ usw. Was die Möglichkeiten zur Verwandlung und Umwandlung auf der Bildebene angeht, sind der Animation keine Grenzen gesetzt.

3. Die unter Punkt 1 genannten Wandlungsnotwendigkeiten auf der Bildebene sind ergänzend eng mit den *Dynamiken technischer Entwicklungen* verbunden: Animation unterliegt — spätestens im Zuge ihrer Digitalisierung — einem bemerkenswerten und rasanten Wandel hinsichtlich der Techniken ihrer Realisation. Zwar bleiben analoge Verfahren (z. B. Puppentrick, Legeanimation, Öl-auf-Glas-Animation etc.) erhalten, parallel dazu und als Weiterentwicklung eröffnet sich jedoch ein großes Feld digitaler Realisierungsoptionen, die wiederum zu neuen Effekten und Ästhetiken führen (z. B. Morphing, Motion Capture etc.). Animation stellt sich damit als produktionstechnischer und bild-ästhetischer Spiegel technischer Entwicklungen dar und ist gleichzeitig immer auch Motor für Innovationen, wenn es um die Suche nach neuen Möglichkeiten der Ver(sinn)bildlichung geht.
4. Als Ergebnis all dieser Dynamiken ist Animation schließlich einem bemerkenswerten *Wandel in der kultur- und medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung* unterworfen. So verweist die zunehmende Omnipräsenz animierter Bilder in Film, Fernsehen und Computer-Medien auf die erhöhte Relevanz der Animation im Kontext des sogenannten ‚digitalen Wandels‘ und lässt Animation mehr und mehr zu einem Meta-Phänomen des Medialen werden. Gleichzeitig entwickelt sich die Animation zu einem wachsenden Forschungsfeld, dessen Stellenwert sich damit nicht mehr allein im industriellen und künstlerischen, sondern eben auch im medienwissenschaftlichen Betrieb zeigt. In diesem Sinne verweist der Buchtitel nicht nur auf Animation als Gegenstand, sondern auch auf die Animationsforschung im Speziellen, die sich im Wandel befindet und zu deren Weiterentwicklung der Band einen entscheidenden Beitrag leisten will. Gerade in der Vielzahl der hier referenzierten theoretischen, historischen und materiellen Kontexte ist somit die Transformation der Animationsforschung von einer auf Spiel- und Kunstfilm reduzierten Sparte zu einer umfassenden Wissenschaft spürbar.

6 Gerade in der vielfältig genutzten Transformierbarkeit des Raumes zeigt sich, welche komplexen Ausdrucksformen die Animation ermöglicht (vgl. Wood 2006).

Die hier versammelten Beiträge widmen sich mal gezielt einer, mal gleich mehreren dieser Dimensionen und führen sie beispilorientiert präziser aus. Den Anfang – bzw. den Vorspann – steuert *David Ziegenhagen* bei, der mit seiner Untersuchung „Schrift und Raum im Wandel. Digitale Animationstypografie und pseudo-filmweltliche Credits im Filmvorspann“ die Anfangssequenzen von Filmen in den Mittelpunkt stellt, deren Schrift den Eindruck erzeugt, Teil der Filmwelt zu sein. Auch wenn es hierfür analoge Vorläufer gäbe, so Ziegenhagens Argument, führe erst die Digitalisierung zur spezifischen Ästhetik und zur weiten Verbreitung dieser Form des Vorspanns. Der technologische Wandel wirkt sich demnach auch bei Paratexten stark auf den Stil aus und erzeugt bei diesen komplexe filmische Hybridräume. Ziegenhagen verweist damit auf einen spezifischen, technisch wie ästhetisch verankerten Anhaltspunkt der historischen (Ver-)Wandlung von Animation und macht durch seinen Beitrag deutlich, wie wichtig es ist, Motion Graphics stärker in den Blick der Forschung zu nehmen.

Im Beitrag von *Franziska Bruckner* geht es anschließend um eine Veränderung des akademischen Blickwinkels und somit eine filmwissenschaftliche Neubewertung animationshistorischer Dimensionen. In ihrem Text „Oberhausen revisited“ zeigt sie auf, wie stark der ‚Junge‘ bzw. ‚Neue Deutsche Film‘ von Animation geprägt war, der bisher vor allem als realfilmisches Phänomen wahrgenommen wurde. Sie sichtet dabei ihren Korpus sehr genau und unterscheidet verschiedene Arten von Hybridbildern, Animationen und visuellen Effekten, die sie mithilfe eines von ihr entwickelten Rasters analysiert.

Dieser auf das deutschsprachige Kino fokussierten Re-Evaluation stehen mit den Beiträgen von *Sebastian Kuhn* und *Christian Stewen* Beschäftigungen mit dem US-Animationsfilm zur Seite. Kuhn konstatiert in seinem Beitrag „Komische Transformationen filmischer Vorgänger. Anmerkungen zu (Genre-)Parodien im aktuellen US-amerikanischen Animationsfilm“, dass der Hollywood-Animationsfilm stark von filmischer Transtextualität und damit von Übertragungen und Transformationen spezifischer Merkmale zwischen unterschiedlichen Werken und Medien geprägt ist. Zugleich stellt er sich die Frage nach den Funktionen parodistischer Elemente in animierten Mainstream-Filmen. Stewen widmet sich im Kapitel „Ceding/Succeeding Images“ reproduktiven und queeren Zeitverhältnissen in US-amerikanischen Produktionen. Verbreitete Definitions-Ansätze, die Animationen über ein Zum-Leben-Erwecken bzw. In-Bewegung-Setzen beschreiben, ergänzt Stewen dabei durch Konzepte der Gender und Queer Studies. Am Beispiel verschiedener Disney-Zeichentrickfilme der 1980er und 1990er Jahre ermittelt er Beziehungen zwischen reproduktiven und queeren ästhetischen Verfahren.

Ingrid Tomkowiak untersucht im Kapitel „Ein Grinsen ohne Katze!“ die Bedeutung von Materialität und Medialität in den zahlreichen animierten Film- und Fern-

setzungen des *Alice-in-Wonderland*-Stoffes. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Inszenierung von Metamorphosen, die Tomkowiak in Zusammenhang mit den jeweils unterschiedlichen Animationstechniken der Filme setzt. Der Wandel manifestiert sich hier nicht nur in den konkreten, inhaltlichen Transformationen der Figuren, sondern auch in der Um-Wandlung der literarischen Vorlage in ein filmisches Format sowie dem Wandel der Techniken, die dafür zur Verfügung stehen.

Die Frage nach Figuren und ihrer Rolle innerhalb des – mit Eisenstein als ‚plastisch‘ zu denkenden – variablen und potentiell instabilen Gestaltungsumfelds der Animation steht auch bei *Matthias C. Hänselmann* sowie *Mareike Sera* im Mittelpunkt. In seinem Beitrag „Bewegtsein und Belebtheit. Die Prinzipien der emotionalen Affektion, Empathiebildung und Identifikation im Zeichentrickfilm“ stellt sich Hänselmann die Frage, warum sowohl gegenständliche als auch abstrakte animierte Figuren bei den Zuschauerinnen und Zuschauern Empathie auslösen können. Er schließt dabei an ein kognitionsemiotisches Erklärungsmodell an, das er im ersten Sammelband der AG Animation (Bruckner et al. 2017) vorgestellt hat. Als zentral sieht er dabei den Wandel des Bildinhalts an, der als autointentionale Bewegung der Figur wahrgenommen wird. Mareike Sera nimmt im Anschluss einen konkreten Film – Jan Švankmajers *DER UNTERGANG DES HAUSES USHER* (1980) – in den Blick, um anhand dieses Beispiels der Frage nachzugehen, welche Konsequenzen und medienanthropologischen Implikationen es hat, wenn ein Film wie der Švankmajers ganz ohne menschliche Figuren auskommt. Das Zusammenspiel zwischen Animation als technischer und ästhetischer Grundlage mit dem kreativen Handeln des Künstlers erzeuge dabei, laut Sera, „Abwegige Resonanzen“, die sich als Wahrnehmungseinschränkungen und -erweiterungen gleichermaßen darstellen und dabei mit dem Konzept des Grotesken zusammengedacht werden können.

Eine weniger an narrativen Inhalten interessierte, stärker technikhistorische Perspektive liefert im Anschluss der Beitrag von *Juergen Hagler*, der den historischen Wandel von „Animation, Kunst und Technologie“, so sein Titel, entlang der Geschichte des Prix Ars Electronica nachzeichnet. Indem er die Entwicklung der verschiedenen Preis-Kategorien von den 1980er Jahren bis heute rekapituliert, wird deutlich, wie problematisch eine einheitliche Definition von Animation ist und wie produktiv die Auseinandersetzung mit solchen Definitionsversuchen diskursiv im Kontext der Festivalarbeit vollzogen wird. Animation erweist sich dabei aber nicht nur als dem technischen Wandel untergeordnet, sondern gleichzeitig auch immer als dessen Motor, nämlich dann, wenn gerade die Kunst nach neuen, alternativen und abwegigen Verwendungsweisen von Technologien sucht und es so zu einer produktiven Ab-Wandlung kommt.

Zuletzt gerät mit dem Beitrag von *Bettina Papenburg*, der Visualisierungen in den Mittelpunkt stellt, ein weiterer Kontext des Animationsschaffens in den Blick,

der an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Kunst anzusiedeln ist und zunehmende Relevanz entfaltet. Unter dem Titel „Bewegende Modelle des Lebendigen“ zeigt sie, dass wissenschaftliche Animationsfilme zugleich Erkenntnisinstrumente und Medien der Affizierung sind. Sie analysiert dabei die unterschiedlichen Domänen zwischen Wissenschaft und Populärkultur, in denen diese Filme zirkulieren, und gibt das Selbstverständnis der Urheberinnen und Urheber wieder, die versuchen, eine Balance zwischen wissenschaftlicher Genauigkeit und affektiver Ansprache des Publikums zu finden. Die Wandlung wissenschaftlichen Wissens in visuelle Eindrücke und umgekehrt ebenso wie die Rückwirkung visueller Modelle auf den wissenschaftlichen Erkenntnisprozess verweisen dabei erneut auf das zentrale Potential der Animation in ihren instabilen Bildwelten und frei (trans-)formierbaren Formen Erkenntnisräume zu erschaffen. Das ‚Plasmatische‘ der Animation verkoppelt sich hier gewinnbringend mit dem Plasmatischen von Körpern und Organismen.

Der vorliegende Sammelband baut auf den Ergebnissen der 2. Jahrestagung der AG Animation auf, die im Oktober 2014 in Tübingen stattfand und in Kooperation mit dem dort ansässigen Zentrum für Animationsforschung realisiert wurde. Ein umfassendes Konzept des Wandels hat sich dabei als fruchtbarer Ausgangspunkt für die Erforschungen der Animation herauskristallisiert und soll in Form dieses Sammelbandes als Anregung für weitere Auseinandersetzungen mit dieser Thematik dienen. Der Wandel der Animationsforschung hin zu einem zunehmend etablierten, (medien-)wissenschaftlichen Kernbereich hofft diese zweite Publikation der AG Animation fortzusetzen.

Medienverzeichnis

ZÁNIK DOMU USHERŮ (ČSR 1980, Der Untergang des Hauses Usher, Regie: Jan Švankmajer)

Literaturverzeichnis

Bruckner, Franziska/Feyersinger, Erwin/Kuhn, Markus/Reinerth, Maïke Sarah (Hgg.) (2017): *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.

Bruckner, Franziska/Letschnig, Melanie/Vogt, Georg (2010): „Vorwort.“ In: *Maske und Kothurn* 56.4, S. 7–8.

Bruckner, Franziska/Letschnig, Melanie/Vogt, Georg (Hgg.) (2010): *Techniken der Metamorphose. Positionen zum Animationsfilm. Maske und Kothurn* 56.4. Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag.

- Eisenstein, Sergej (2011): *Disney*. Herausgegeben und übersetzt von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. Berlin: PotemkinPress.
- Gunning, Tom (2013): „The Transforming Image. The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion.“ In: Buchan, Suzanne (Hg.): *Pervasive Animation*. (AFI Film Readers). New York: Routledge, S. 52–70.
- Holloway, Ronald (1972): *Z is for Zagreb*. London: Tantivy Press.
- Siebert, Jan (2005): *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld: Aisthesis.
- Sobchack, Vivian (Hg.) (2000): *Meta-Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thomas, Frank/Johnston, Ollie (1981): *The Illusion of Life. Disney Animation*. New York: Disney Editions.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London/New York: Routledge.
- Wood, Aylish (2006): „Re-Animating Space.“ In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1.2, S. 133–152.

Über die Autorinnen und den Autor

Julia Eckel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg und wissenschaftliche Koordinatorin des Graduiertenkollegs „Das Dokumentarische. Exzess und Entzug“ an der Ruhr-Universität Bochum. Sie studierte Sozialpsychologie/-anthropologie und Medienwissenschaft an den Universitäten Bochum und Zürich und promoviert an der Uni Bochum mit einer Arbeit zur Diskursgeschichte des Anthropomorphen in audiovisuellen Medien (Arbeitstitel: Das ‚Audioviduum‘). Von 2008 bis 2009 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität und von 2009 bis 2012 Promotionsstipendiatin der dortigen Fakultät für Philologie. Seit 2014 ist sie Sprecherin der AG Animation (zusammen mit Erwin Feyersinger). Publikationen (Auswahl): *Zeitenwende(n) des Films – Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino* (Marburg: Schüren 2012), *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes* (Hg. zus. m. Bernd Leiendecker, Daniela Olek und Christine Piepiorka; Bielefeld: transcript 2013), „This thing walks and talks and acts like me‘ – Der Synthespian und die Identitätskrise des Filmschauspielers.“ In: *Im Netz der Eindeutigkeiten – Unbestimmte Figuren und die Irritation von Identität* (Hg. von Michael Andreas und Natascha Frankenberg; Bielefeld: transcript 2013).

Erwin Feyersinger arbeitet als akademischer Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Eberhard Karls Universität Tübingen. Seine Forschung konzentriert sich auf Animation Studies, Filmwissenschaft, Medientheorie und Erzählforschung. Er ist Mitglied des Editorial Boards von *Animation: An Interdisciplinary Journal* und Sprecher der AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft (zusammen mit Julia Eckel). Gemeinsam mit Maike Sarah Reinerth hat er 2013 das Themenheft „Animationsfilm“ der Zeitschrift *Montage AV* herausgegeben. Für seine Dissertation *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels* (Heidelberg: Winter 2017) wurde er mit dem Award of Excellence des österreichischen Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung

und dem Roland Faelske-Preis der Universität Hamburg und der Roland Faelske-Stiftung ausgezeichnet. Seine Veröffentlichungen beschäftigen sich unter anderem mit dem Puppentrickfilm, mit Metalepsen in visuellen Medien, mit *television crossovers* und mit Metareferenzen im Animationsfilm.

Meike Uhrig ist akademische Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft und Koordinatorin des Zentrums für Animationsforschung der Eberhard Karls Universität Tübingen. Sie studierte Publizistik und Filmwissenschaft an den Universitäten Marburg, Mainz und Edinburgh. Ihre Magisterarbeit zum Thema *Ist die Katharsisthese zu retten?* (zus. m. Hans Mathias Kepplinger; In: *Publizistik* 55.1, 2010) wurde vom Institut für Publizistik der Johannes Gutenberg-Universität Mainz als „herausragende Untersuchung“ ausgezeichnet. 2010 verbrachte sie ein Forschungsjahr am Psychologischen Institut der Stanford University, USA. In ihrer Promotion, die sie 2014 abschloss, untersuchte sie in einem disziplinübergreifenden Ansatz die Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film. Ihr Forschungsschwerpunkt ist die interdisziplinäre Medien- und Emotionsforschung, ihre Publikationen umfassen (Auswahl): *Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film. Eine interdisziplinäre Studie* (Wiesbaden: Springer VS 2014), „Visual Communication Effects: Moving Images.“ In: *The International Encyclopedia of Media Effects* (Hg. von Patrick Roessler; Oxford: Wiley-Blackwell 2016), „Emotion Elicitation. A Comparison of Images and Films.“ In: *Frontiers in Psychology* 7, 2016.

Digitale Animationstypografie und pseudo-filmweltliche Credits im Filmvorspann

David Ziegenhagen

1 Einleitung

Mit dem Einzug des Computers in die filmische Postproduktion hat sich die Genese und Ästhetik filmischer Bilder nachhaltig verändert. Die film- und medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Bereich der Visual Effects¹ zielt dabei primär auf Bilder im narrativen Spielfilm und konzentriert sich auf einen Bereich, der sich als unsichtbare visuelle Effekte oder verkürzt mit dem Begriff des *Fotorealismus*² beschreiben lässt. Dem gegenüber steht eine spezifische Ästhetik hybrider digitaler Bilder, die auch im Spielfilm vermehrt eine Rolle spielen, sich jedoch signifikanter in anderen Medienformen ausprägen. Umfassen lässt sich

-
- 1 Nach Barbara Flückiger (2008: 24f.) sind mit *Visual Effects* hauptsächlich digitale Verfahren der Bildkonstruktion (v. a. *computer generated imagery, CGI*) und Bildbearbeitung (v. a. Compositing, das Zusammenfügen mehrerer Bildteile zu einem neuen Ganzen) gemeint.
 - 2 Der Begriff Fotorealismus kann im Kontext der Visual Effects verkürzt umschrieben werden als ein ästhetischer Anspruch für digital konstruierte Bilder, so auszusehen und zu wirken, als seien sie mit einer analogen Filmkamera aufgezeichnet worden. Allerdings ist der Begriff, wie bereits dieser knappe Definitionsversuch zeigt, ungenau und je nach Kontext können unterschiedliche Phänomene damit gemeint sein. Vgl. dazu aktuell Flückiger 2015.

diese Ästhetik mit dem Begriff *Motion Graphics* (Betancourt 2013; Manovich 2006: 25; North 2015: 268): Gemeint sind bewegte Bilder jenseits des Fotorealismus, die sich vor allem als Zusammenspiel von bewegter Typografie und animierten, zumeist grafisch-abstrakten Bildelementen präsentieren. Bereits in der ersten Ausgabe von *Animation: An Interdisciplinary Journal* hat Lev Manovich 2006 in seinem Artikel „Image Future“ die verschiedenen Ausprägungen und Bildformen von Motion Graphics beschrieben: „TV advertising and TV graphics, music videos, short animations, broadcast graphics, film titles, music videos, web splash pages“ (Manovich 2006: 26). Bis heute mangelt es jedoch, so Manovich an späterer Stelle in einem Interview (North 2015: 268), an einer angemessenen wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit diesem Phänomen, das er als gänzlich neue visuelle Sprache sieht, als „metalanguage as it combines the languages of design, typography, cell animation, 3D computer animation, painting, and cinematography“ (Manovich 2006: 26).

Mit dem Vorspann in Filmen und – verstärkt in den letzten Jahren – Serien existiert ein wichtiges Feld der Motion Graphics, das sich wesentlich durch den Einsatz von bewegter Typografie definiert. Umgekehrt war es historisch vor allem der Filmvorspann, der die Animationstypografie in Motion Graphics nachhaltig beeinflusst und geprägt hat (vgl. Betancourt 2013: 10; van Leeuwen/Djonov 2015: 244). In der deutschsprachigen Filmwissenschaft lässt sich etwa seit den 2000er Jahren eine verstärkte Auseinandersetzung mit dem Gegenstand des Vorspanns beobachten.³ Die zeitgenössischen Motion Graphics mit bewegter Schrift als einem zentralen Merkmal sind außerdem ein wesentlicher Grund für die generelle Zunahme von Schrift in den Medien, wie es Florian Krautkrämer (2013) am Beispiel des Films festmacht. Dabei spielt die Digitalisierung in doppelter Hinsicht eine Rolle, denn nicht nur die technischen Möglichkeiten der Integration von Schrift in Bewegtbildmedien haben sich verändert, sondern ebenso die Medienkultur, da die umfassende Nutzung von Computern und Smartphones die Schrift – vor allem in bewegter Form – längst als gewohntes Merkmal digitaler Medien etabliert hat. In Bezug auf die akademische Auseinandersetzung mit Schrift könnte man inzwischen gar – überspitzt formuliert – von einem ‚typographic turn‘ in den Geisteswissenschaften sprechen, da mit der Typografie der Fokus auf die Materialität der

3 Vgl. den Aufsatz von Böhnke et al. 2001, den Sammelband *Das Buch zum Vorspann* (Böhnke et al. 2006) oder die Ausgabe 31.4 von *Word & Image* zum Thema „Writing in Film“. Inzwischen existieren eine Reihe weiterer Arbeiten zum Vorspann, die zunehmend die vielschichtigen Vorspanne in TV-Serien berücksichtigen, z. B. Buhse 2014.

Schriftzeichen, das heißt deren konkrete Gestalt(ung) und Oberfläche jenseits und zusätzlich zu ihrer verweisenden Funktion als Signifikant, gerichtet wird.⁴

Mit Blick auf die Zunahme von Schrift in den Medien und der Notwendigkeit zur Auseinandersetzung mit Motion Graphics fokussiert der vorliegende Beitrag mit dem Vorspann einen regelhaften Einsatzort von Schrift im Film. Ich untersuche dabei eine spezielle Variante des Vorspanns, welche bezüglich ihrer animationstypografischen Gestaltung dadurch auffällt, dass die Schrift wie ein filmweltliches Element erscheint, obgleich Credits im Vorspann per se eigentlich ein paratextuelles Element sind.⁵ Diese besondere Art der Titelgestaltung bezeichne ich als *pseudo-filmweltliche Credits*. Ich verstehe dabei *filmweltlich*, in Anlehnung an Souriau (1997/1951) und mit der raumtheoretischen Perspektive Schmidts (2012: 78f.) als eine erweiterte Form der Diegese, die von einem literarisch-narratologischen Diegese-Begriff, wie er vor allem durch Gérard Genette (2010) geprägt wurde, abzugrenzen ist. Diegese beschreibt nach Souriau „all das, was den Film, insoweit er etwas darstellt, betrifft. Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört“ (Souriau 1997/1951: 151, Hervorhebung im Original). Daran anschließend ist mit *Filmwelt* dann nicht nur die Diegese selbst gemeint (als fiktiver Handlungsraum), sondern schließt ebenso ihre audiovisuelle Repräsentation mit ein (Schmidt 2012: 107). So soll auch deutlich werden, dass der Ausdruck *pseudo-filmweltliche Credits* weniger ein narratologisches, sondern ein filmästhetisches

-
- 4 Noch zur Jahrtausendwende hat Wehde die geisteswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Typografie als „höchst defizitär“ beschrieben (Wehde 2000: 20). Mit Blick auf die Zunahme entsprechender Beiträge (vor allem aus der Linguistik) z. B. von Stöckl (2004), Spitzmüller (2009; 2012; 2013), den beinahe programmatischen Aufsätzen von van Leeuwen (2005; 2006) oder auch das 2008 etablierte DFG-Graduiertenkolleg 1458 „Schriftbildlichkeit“ hat sich dieses Bild inzwischen deutlich gewandelt. Allerdings konzentrieren sich diese Arbeiten primär auf gedruckte, statische Schrift. Motion Graphics bzw. die Typografie in Bewegtbildmedien stellen hingegen ein besonderes Feld dar, da die Animationstypografie eine Reihe zusätzlicher Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Vgl. dazu aktuell Brownie 2015, als ‚Zeitdokument‘ des digitalen Wandels Bellantoni/Woolman 1999 sowie aus sozialsemiotischer Perspektive van Leeuwen/Djonov 2015.
- 5 Als Credits werden die schriftlichen Angaben der an einer Filmproduktion Beteiligten (Schauspielerinnen und Schauspieler, Crew, Produktion usw.) bezeichnet (Vossen 2007: 129). Ein Vorspann im engen Sinne konstituiert sich somit durch das Auftauchen von Credits, auch wenn diese nicht zwingend schriftlich erscheinen müssen wie beispielsweise die gesprochenen Credits in *FAHRENHEIT 451* (1966). Obgleich sich Anzahl und Art der Credits in verschiedenen Medien deutlich unterscheiden können, verweisen sie immer auf die Produktion ‚ihres eigenen‘ Medienprodukts (hier: des Films) und damit auf die Bedingungen seiner Entstehung.

Phänomen beschreibt.⁶ Denn diese beiden Aspekte von Filmwelt (oder filmischer Welt), das heißt die Diegese im Sinne Souriaus *und* deren audiovisuelle Gestaltung und Repräsentation, stellen dabei auch die beiden Dimensionen her, aus denen das Phänomen der pseudo-filmweltlichen Credits entsteht. Während diese Credits ästhetisch als Teil der Filmwelt erscheinen, können Zuschauer sie aufgrund der Filmerfahrung nicht als diegetisch (sprich: als Teil des fiktiven Handlungsraums) verbuchen und müssen davon ausgehen, dass die Credits beispielsweise für die Figuren im Film nicht wahrnehmbar sind. So entsteht ein auffälliger Effekt im Vorspann, der sich von den meisten anderen Vorspannvarianten unterscheidet, bei denen die Credits – unabhängig von der Filmwelt – auf das Bild geblendet werden.

Kennzeichnend ist dabei die Integration von animierter Typografie in die filmische Welt dergestalt, dass die Schrift zwar als (Pseudo-)Element der Filmwelt statisch wirkt, in der Phase der digitalen Bildkonstruktion jedoch animiert wird, um sie mittels Tracking und Match Moving⁷ der Kamerabewegung und -perspektive anzupassen. Im Folgenden möchte ich zeigen, dass es filmhistorisch zwar Vorläufer dieser typografischen Gestaltung im Vorspann gibt, dass jedoch im Zuge der Digitalisierung entwickelte Techniken der Animationstypografie eine veränderte und neue Ästhetik zur Konsequenz haben, die sich dem Feld der Motion Graphics zuordnen lässt. Dabei wird auch deutlich, wie die von Manovich (2006) formulierte Konvergenz bei der Gestaltung von Motion Graphics durch den Computer als Universalmedium zu einer veränderten Produktionspraxis und damit auch zu ästhetischen Konvergenzen zwischen (vormals) verschiedenen Bildbereichen führt. Die pseudo-filmweltlichen Credits des Vorspanns sind dabei *ein* prägnantes Gestaltungsmerkmal, das sich unter anderem in Computerspielen, Werbefilmen bis hin zu dokumentarischen Formaten wiederfindet.⁸ Damit soll anhand eines sehr spezifischen und historisch vergleichbaren Beispiels deutlich gemacht werden, wie

6 An früherer Stelle habe ich für dieses Phänomen den Begriff *pseudodiegetische Credits* verwendet (Ziegenhagen 2015). Obgleich ich den Begriff von Genette abzugrenzen versucht habe, der den Ausdruck „pseudo-diegetisch“ für einen Sonderfall einer Metalepse verwendet (Genette 2010: 153ff.), lässt sich der Diegese-Begriff nicht ohne Weiteres aus seinem narratologischen Kontext lösen, selbst wenn er im Sinne Souriaus, also vor seiner „Narratologisierung“ (Kessler 2007: 12), gemeint ist.

7 Die Begriffe Tracking und Match Moving werden im Kontext der Visual Effects gemeinhin synonym verwendet (Flückiger 2008: 243). Tracking findet auch außerhalb der Filmproduktion Anwendung, z. B. als GPS-Tracking für Navigationssysteme, und bezieht sich damit etwas konkreter auf die Technik der Bewegungsverfolgung.

8 Da es sich bei solcher Schrift außerhalb des Vorspanns nicht um Credits handelt, ließe sich allgemeiner von *pseudo-filmweltlicher Schrift* sprechen. Ohne Bezug zu einer fiktionalen Filmwelt könnte man das Phänomen noch weiter gefasst als *integrierte Schrift* beschreiben (siehe Brownie 2015: 10, die von „embedded type“ spricht).

sich die Digitalisierung auf die Animationstypografie ausgewirkt hat und wie in einem größeren Kontext digital animierte Typografie die Ästhetik verschiedener Medien als Motion Graphics deutlich prägt und wandelt.

Ich konzentriere mich dabei auf eine Unterform des Vorspanns, die ich als *Opening Credits* bezeichne und die dadurch gekennzeichnet ist, dass die Credits auf (bzw. hier *in*) die bereits laufende filmische Handlung geblendet werden. Damit unterscheidet sich diese Variante des Vorspanns von der *Title Sequence*, die getrennt von der eigentlichen filmischen Handlung erscheint und als eigenständige Sequenz wahrgenommen wird.⁹ Title Sequences sind ästhetisch vom restlichen Film eindeutig abgegrenzt und erscheinen häufig abstrakt, stilisiert und nicht fotorealistisch.¹⁰ Zwar kann die Typografie auch in Title Sequences derart konzipiert sein, dass die Schrift in den Bildraum integriert wird; da dieser jedoch in vielen Fällen abstrakt erscheint, wirken die Credits nur bedingt (d. h. auf den Vorspann bezogen) *pseudo-filmweltlich*, denn der Raum erscheint getrennt von der Filmwelt, wie sie der Film selbst präsentiert.¹¹ Der Eindruck von pseudo-filmweltlichen Credits stellt sich also vor allem dann ein, wenn der Vorspann (= das Erscheinen der Credits) bereits die Filmwelt zeigt, die auch den weiteren Verlauf des Films bestimmt. Der Effekt wird

9 Diese terminologische Unterscheidung wird in den meisten Publikationen nicht getroffen, so dass die vielen Begriffe wie *Main Titles*, *Opening Sequence*, *Credit Sequence* usw. häufig synonym gebraucht werden. Die hier von mir fokussierte Variante der *Opening Credits* wird für gewöhnlich durch Umschreibungen benannt, zum Beispiel: „titles [extended] into the main narrative action“ (Allison 2011), „credits fully integrated into the actions on screen“ (Betancourt 2013: 231) oder „credits dispersed through the show“ (Davison 2013b: 7, hier für TV-Serien). Vgl. auch Krautkrämer, der von „Titelsequenzen“ spricht, bei denen „Credits [...] über die ersten Bilder der Diegese gesetzt sind“ (Krautkrämer 2006: 206). Die von mir verwendete Begriffsdifferenzierung zwischen *Opening Credits* und *Title Sequence* ist als Heuristik zu verstehen, um zwei wesentliche Formen des Vorspanns terminologisch abzugrenzen.

10 Beispielhaft seien hier die Title Sequences des James-Bond-Franchise genannt, die traditionell nach einer vorgelagerten Pre-Title-Sequence im Film erscheinen.

11 Z. B. in der stilisierten Title Sequence zu *HOSTAGE* (2005), in der die Schrift auch integriert wird, die sich aber von der Filmwelt des Films selbst deutlich unterscheidet und somit als eigener Mikrokosmos erscheint. *Opening Credits* sind, wie auch Title Sequences, zudem nicht auf eine fotorealistische Darstellung beschränkt, denn maßgeblich ist für diesen Effekt letztlich nur, dass sich überhaupt eine räumliche Diegese ausmachen lässt. Ich fokussiere jedoch *Opening Credits* von fotorealistischen Filmen, da sich hier einerseits die aus produktionstechnischer Sicht spannende Frage stellt, wie sich die Credits in eine zuvor aufgezeichnete Filmaufnahme räumlich integrieren lassen, und andererseits diese Räume in der Wahrnehmung der Zuschauerinnen und Zuschauer näher an der empirischen Realität erscheinen, so dass die Integration von Schrift besonders auffällig wird (und damit auch ihre spezifische Funktion).

außerdem dann besonders augenscheinlich, wenn die Credits selbst fotorealistisch gestaltet sind. Dazu analysiere ich den Vorspann von David Finchers *PANIC ROOM* (2002) als prägnantes wie prototypisches Beispiel für pseudo-filmweltliche Credits, um deren Ästhetik und Funktion im konkreten Kontext eines Films genauer zu untersuchen. Im Falle der Opening Credits ist die Typografie zumeist das einzige Motion-Graphics-Element, obgleich sich auch die gesamte Vorspannsequenz der Kombination einer Live-Action-Aufnahme und animierter Typografie als Motion Graphics bezeichnen ließe.

2 Integrierte Schrift im Vorspann – historische Vorläufer

Die Geschichte der animierten Typografie im Filmvorspann ist umfangreich und kann dementsprechend hier nicht aufgearbeitet werden.¹² Stattdessen soll es im Folgenden darum gehen, ein Verständnis über den Einsatz und die vergleichsweise begrenzten Möglichkeiten integrierter Schrift im Vorspann zu geben, um so anschließend die Veränderung durch computergestützte Verfahren deutlich zu machen. Denn die Integration der Credits in die diegetische Welt im Vorspann ist keinesfalls ein Merkmal der digitalen Bildgestaltung, sondern lässt sich filmhistorisch weit zurückverfolgen. Mit Blick auf die Filmgeschichte lassen sich im Kern zwei verschiedene Gestaltungsformen zur Integration von Credits in die diegetische Welt abstrahieren, die hier beispielhaft beschrieben werden sollen.¹³ Bemerkenswert sind aus technischer Sicht dabei die Strategien, diese Sequenzen möglichst nicht statisch erscheinen zu lassen, sondern durch Bewegung der Kamera Dynamik zu schaffen. Dies steht jedoch der technischen Schwierigkeit entgegen, disparate Bildelemente optisch (ohne digitale Software) miteinander zu kombinieren, die zu verschiedenen Zeitpunkten und an verschiedenen Orten mit bewegter Kamera aufgezeichnet wurden (vgl. Seymour 2004). Denn die exakte Wiederholung einer Kamerabewegung ist nötig, um solche Bildteile nachträglich zusammenzufügen und die Illusion zu erhalten, eine solche Sequenz wäre tatsächlich mit einer einzigen Kamera so aufgezeichnet worden.

12 Überblickartig vgl. Betancourt 2013, der die Geschichte der Motion Graphics aufarbeitet und die Rolle des Filmvorspanns dabei hervorhebt, sowie allgemeiner zur Geschichte des Vorspanns die Arbeiten von Allison (v. a. 2001; 2011), Solana/Boneu 2007 und das Kapitel „A Brief History of Title Sequences“ in Braha/Byrne 2011.

13 Ich stütze mich hier vor allem auf Filmbeispiele aus den aufschlussreichen Arbeiten von Allison (2006a; 2006b; ebenso 2001: 195–206) und von Straw (2010).