

Ästhetik des Gemachten

Ästhetik des Gemachten

Interdisziplinäre Beiträge zur
Animations- und Comicforschung

Herausgegeben von
Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger,
Véronique Sina und Jan-Noël Thon

DE GRUYTER

Wir danken der VolkswagenStiftung für die großzügige Förderung des Symposiums „Zur Ästhetik des Gemachten in Animation und Comic: Interdisziplinäres Symposium deutschsprachiger Animations- und Comicforschung“ (9. bis 11. November 2016 im Tagungszentrum der VolkswagenStiftung, Schloss Herrenhausen, Hannover) sowie des vorliegenden Bandes, der ausgewählte Symposiumsbeiträge dokumentiert.

ISBN 978-3-11-053871-7

e-ISBN (PDF) 978-3-11-053872-4

e-ISBN (EPUB) 978-3-11-053887-8



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz. Weitere Informationen finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Library of Congress Control Number: 2018956511

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© 2018 Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, publiziert von Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston
Dieses Buch ist als Open-Access-Publikation verfügbar über www.degruyter.com.

Einbandabbildung: © Julia Eckel
Erstellung der Druckvorlage: Jan-Noël Thon
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

www.degruyter.com

Inhalt

Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger,
Véronique Sina, Jan-Noël Thon

Zur Einführung: Ästhetik des Gemachten — 1

Malte Hagener

Digital/digitus: Die Geste in den Pixar-Animationsfilmen — 11

Matthias C. Hänselmann

Das Gemachte als Bewusst-Gemachtes: Produktive und rezeptive Dimensionen von Materialität und Materialtransparenz im Film — 27

Jaqueline Berndt

Hand in Hand: Kouno Fumiyos Mangaserie *Kono sekai no katasumi ni* (*In This Corner of the World*) im Vergleich zur Anime-Adaptation durch Katabuchi Sunao — 53

Nicola Glaubitz

Der Prozess als Performance: Zur Geschichte des Schnellzeichnens — 85

Lukas R.A. Wilde

Meta-narrative Knotenpunkte der Medienkonvergenz: Zu den medienwissenschaftlichen Potenzialen des japanischen *kyara*-Begriffs — 109

Christina Meyer

„Noch besser, bunter und mehr davon“: Comicproduktion und Comicästhetik im 19. Jahrhundert — 151

Nina Heindl

Opazität und Transparenz: Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen — 177

Bettina Papenburg

Das Dokumentarische als Autorisierungsstrategie und als Lektüremodus für bildgebende Verfahren und digitale Animationen in den Lebenswissenschaften — 203

Maike Sarah Reinerth

**Entirely (Self-)Made Up! Animierte Imaginationsdarstellungen in
Realspielfilmen — 231**

Christine Gundermann

Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird — 257

Jeff Thoss

**Der Comic als Archiv der Populärkultur: Alan Moore und Kevin O’Neills
,Materialsammlung‘ *Black Dossier* — 285**

Andreas Rauscher

**Die Cartoon-Modalitäten des Batman-Franchise und die Gemachtheit von
Gotham City — 305**

Personenregister — 335

Werkregister — 341

Autor_innenverzeichnis — 345

Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger,
Véronique Sina, Jan-Noël Thon

Zur Einführung

Ästhetik des Gemachten

Abstract: In dieser Einführung zum Sammelband *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung* fragen die Herausgeber_innen nach produktiven Schnittmengen zwischen Animations- und Comicforschung mit Blick auf die je spezifische Qualität, Materialität und Ästhetik von Animation und Comic.

Zur Medienästhetik von Animation und Comic

Animation und Comic weisen in ihren Ästhetiken offenkundige Parallelen auf, denen jedoch bislang in der jeweils einschlägigen Forschung kaum angemessene Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Beide basieren auf künstlerischen Praktiken, die unter Einsatz spezifischer Techniken Bilder generieren, welche wiederum diese Techniken ihrer Entstehung in einer besonderen Art und Weise mit-ausstellen. So verweisen die gezeichneten Linien des Comics oder des Cartoons auf den Akt des Zeichnens selbst, die Knetfiguren im Stop-Motion-Animationsfilm auf den Akt ihrer händischen (Ver-)Formung oder die hyperrealistischen, überhöhten Figuren des Superheld_innen-Comics und VFX-Kinos auf ihren Status als Artefakte. Animation und Comic erscheinen dabei – im Vergleich etwa zu Fotografie oder Realfilm – als grafische, ‚handgemachte‘ Medienformen, die die Künst-

Dr. Hans-Joachim Backe, IT University of Copenhagen, Center for Computer Games Research, Rued Langgaards Vej 7, 2300 Copenhagen, E-Mail: hanj@itu.dk

Dr. des. Julia Eckel, Ruhr-Universität Bochum, Institut für Medienwissenschaft, Universitätsstr. 150, 44780 Bochum, E-Mail: julia.eckel@ruhr-uni-bochum.de

Dr. Erwin Feyersinger, Eberhard Karls Universität Tübingen, Institut für Medienwissenschaft, Wilhelmstr. 50, 72074 Tübingen, E-Mail: erwin.feyersinger@uni-tuebingen.de

Dr. Véronique Sina, Universität zu Köln, Institut für Medienkultur und Theater, Meister-Ekkehart-Str. 11, 50937 Köln, E-Mail: veronique.sina@uni-koeln.de

Dr. Jan-Noël Thon, University of Nottingham, Department of Cultural, Media and Visual Studies, Trent Building, University Park, Nottingham NG7 2RD, E-Mail: jan-noel.thon@nottingham.ac.uk

 Open Access. © 2018 H.-J. Backe, J. Eckel, E. Feyersinger, V. Sina, J.-N. Thon, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-001>

lichkeit ihrer Entstehung tendenziell stärker offenlegen und dadurch besonders eindrücklich reflektieren. Diese Thematisierung der eigenen *Gemachtheit* bildet den Hauptgegenstand des vorliegenden Bandes, in dessen Rahmen die Parallelen, Schnittstellen und Unterschiede herausgearbeitet werden, die sich im Kontext von Animations- und Comicforschung im Hinblick auf die analytische, ästhetische und methodische Erfassung ihrer jeweiligen Gegenstände ergeben. Wie lässt sich also die spezifische Qualität, Materialität und Ästhetik von Animation und Comic wissenschaftlich erfassen? Wie gehen Comicforscher_innen und Animationsforscher_innen aus unterschiedlichen Disziplinen mit dieser besonderen Beschaffenheit ihrer Gegenstände um? Welche Themen und Konzepte werden aktuell innerhalb der Forschungsfelder im Hinblick auf die genannte Fragestellung bearbeitet und sind dabei produktive Kontaktpunkte auszumachen?

Visuelle und audiovisuelle Medien ermöglichen es auf vielfältige Arten indexikalische und ikonische, (hyper)realistische und abstrahierende Bilder zu generieren; gleichzeitig aber sind sie – gerade im narrativen Kontext – meist darum bemüht, sich selbst als mediales Setting möglichst ‚unsichtbar‘ zu machen. Diese Ambivalenz gilt dabei grundsätzlich für Fotografie und Realfilm ebenso wie für Comic und Animation – allerdings mit tendenziell medienspezifisch variierender Gewichtung. So ist das Spannungsverhältnis von Transparenz und Opazität für Animation und Comic ein umso symptomatischeres, bewegen sich doch beide aufgrund ihrer spezifischen, eben nicht oder nur partiell fotorealistischen Visualität besonders eindrucksvoll auf dem schmalen Grat zwischen Illusionsschaffung und deren Bruch.¹ Die „graphische Sprache“ (Groensteen 1988, 4) beider Medien bzw. ihre „self-evident principles of construction“ (Wells 1998, 25) lenken unweigerlich die Aufmerksamkeit auf ihren künstlerischen Herstellungsprozess und damit ebenfalls auf den artifiziellen Status ihrer Bilder und derer Inhalte.

So ermöglichen beispielsweise die Repräsentationslogiken des Comics und des Zeichentrickfilms die Kombination verschiedener Zeichenstile sowie die Variation unterschiedlicher Realismus- und Abstraktionsgrade innerhalb eines Werkes oder sogar innerhalb eines einzelnen Panels bzw. einer einzelnen Einstellung. Und obwohl keineswegs von einem einheitlichen bzw. einzigen, konsequent durchgehaltenen Comic- oder Cartoon-Stil die Rede sein kann, sind Zei-

¹ In diesem Zusammenhang ließe sich auch grundsätzlicher auf die darstellungstheoretische Diskussion um die ‚Transparenz‘ und ‚Opazität‘ von (fotografischen vs. nicht-fotografischen) Bildern (vgl. z.B. Currie 1991; Friday 1996; Walton 1984), auf die von Jay David Bolter und Richard Grusin im Rahmen der „double logic of remediation“ (2000, 5) beschriebenen Strategien der *immediacy* und *hypermediacy* sowie auf das aus verschiedenen Perspektiven theoretisierte Wechselspiel von Immersion und Immersionsbruch in verschiedenen Medien (vgl. z.B. Curtis 2008; Thon 2008; Wolf 1993) verweisen.

chenstile im Allgemeinen als Formen der (Über-)Codierung und Vereinfachung zu verstehen (vgl. hierzu etwa Furniss 1999 und Feyersinger 2013; sowie McCloud 1994; Sina 2016; Wilde 2018).

Im Falle des Comics ist es dabei nicht nur die grafische Qualität, sondern auch das komplexe Zusammentreffen von Bild und Text, das zu einer zwangsläufigen Offenlegung seines Gemachtseins führt. Denn aufgrund der zahlreichen Kombinationsformen schriftlicher und bildlicher Zeichen handelt es sich beim Comic um ein multimodales, hybrides Medium, welches sein produktives Potenzial aus der Spannung bzw. dem vielschichtigen Wechselspiel verbaler und piktorialer Elemente bezieht.² Zusätzlich ist auch das Verhältnis von Einzelbild und starrer Bildfolge bzw. die von Leerstellen durchzogene sequenzielle Struktur des Comics durch das Zusammenspiel von Einheit und Diskontinuität gekennzeichnet, da die Panelsequenz bzw. die Comicseite durch die gleichzeitige Sukzessivität und Simultanität ihrer Bilder in der Rezeption kontinuierlich zwischen Illusions-schaffung und -störung oszilliert.

Ähnliche Ausgangsvoraussetzungen gelten für die Animation, deren grundsätzliche Definition als „medium of expression“ (Wells 1998, 8) vielfach genau an der graduell unterschiedlichen Sichtbarkeit ihrer Illusionshaftigkeit festgemacht wird. So werden animierte Werke meist vom Live-Action-Film unterschieden und entlang eines Kontinuums zwischen hyperrealistischen auf der einen und experimentellen Formen auf der anderen Seite (vgl. Wells 1998, 35–67) bzw. zwischen Realismus und Abstraktion (vgl. noch einmal Furniss 1999; sowie Feyersinger 2013) eingeordnet. Methoden wie Lege- oder Puppentrick, Cel- oder Flash-Animation, Silhouetten- oder Brick-Film, Pixilation oder 3D-Computergrafik bieten dabei – analog zum Comic – jeweils unterschiedliche Ästhetiken, die wiederum durch unterschiedliche Stile weiter variierbar sind.³ In der Vielfalt ihrer Realisations-Techniken sind Animation und Comic folglich immer auch ein Statement für oder gegen ein anderes mögliches Verfahren der Visualisierung.

² So wird der Multimodalität des Comics – vielleicht mehr noch als der nicht weniger gegebenen Multimodalität der Animation – sowohl in frühen Theorieentwürfen (vgl. z.B. Carrier 2000; Groensteen 1999; Peeters 1991) als auch in der gegenwärtigen Comicforschung (vgl. z.B. Cohn 2013; Grennan 2017; Postema 2013; sowie die Beiträge in Abel/Klein 2016; Dunst et al. 2018; Stein/Thon 2015) einige Aufmerksamkeit geschenkt.

³ Für eine Übersicht verschiedener Animationsverfahren vgl. z.B. Reinerth 2013. Als animationsspezifische Basisoperationen werden dabei vielfach das ‚In-Bewegung-setzen‘ (vgl. Bruckner et al. 2016) und die Metamorphose (vgl. Eckel et al. 2018) angesehen. Ein Beispiel für eine animationsspezifische Ästhetik wäre zudem etwa das Morphing (siehe dazu exemplarisch die Beiträge in Bruckner et al. 2016; sowie Sobchack 2000).

Der Grad der vermeintlichen Realitätsnähe bzw. -ferne und die Abgrenzung vom Live-Action-Film als Maßstab sind dabei ein potenziell produktiver Vergleichs- und Kontrapunkt der animatorischen gegenüber der comicspezifischen Gemachtheit. So liefern die verschiedenen Animationstechniken einerseits die Möglichkeit hochgradig abstrakte und artifizielle Bewegtbilder zu generieren, die ihre Künstlichkeit bewusst als solche ausstellen, während auf der anderen Seite – vor allem im Bereich der 3D-Computeranimation – der illusionäre (Nach-)Bau realistisch anmutender Figuren und Settings das Ziel sein kann, deren Artifizialität gerade verschleiert werden muss. Während also im Falle des Comics die Künstlichkeit stets Teil seiner medialen Beschaffenheit bleibt, stellt das Hervorscheinen des Gemachten für die Animation eine ambivalente Herausforderung dar, gilt es sie doch entweder als solche zu betonen und ästhetisch produktiv zu machen oder aber diametral entgegengesetzt in der perfekten Illusion zu überwinden.⁴

Weil Animation und Comic aber dennoch – aufgrund ihrer spezifischen Herstellung – vom Anspruch der unmittelbaren bzw. transparenten Darstellung befreit sind, stellen sie in der illusionären Verschleierung und gleichzeitigen Reflexion ihrer eigenen Medialität und Materialität das Realitätsversprechen konventioneller Repräsentationsformen in Frage. Für Animation wie Comic als Kunstform gilt somit: „it prioritises its capacity to *resist* ‚realism‘ as a mode of representation and uses its various techniques to create numerous styles which are fundamentally *about* ‚realism‘“ (Wells 1998, 25; Herv. im Original). Gängige, auf Naturalisierung setzende Ästhetiken werden so als artifizielle „Konstruktion[en] von Kohärenz“ sichtbar und erfahrbar gemacht, was letztlich „die Unmöglichkeit einer (ab-)schließenden, eindeutigen und endgültigen Aussage über Realität“ (Lummerding 2011, 335) thematisiert. Animation und Comic ist somit stets eine Ebene der Medienreflexivität inhärent,⁵ die es möglich macht, traditionelle Wahr-

4 Besonders interessant ist dieses Spannungsverhältnis z.B. dann, wenn offenkundig fiktive Figuren möglichst ‚realistisch‘ inszeniert werden (z.B. im Falle der Haar-Animation der Monster in *MONSTERS INC.* [2001] oder in Bezug auf die Animation der blauen Na’vi in *AVATAR* [2009]; vgl. z.B. Giralt 2017; Wagner 2017; Whissel 2014) oder aber wenn diese Ambivalenz der Animation für im weitesten Sinne dokumentarische Zwecke und die Schilderung subjektiven Erlebens oder Erinnerns verwendet wird (z.B. in *RYAN* [2004] oder *WALTZ WITH BASHIR* [2011]; vgl. z.B. DelGaudio 1997; Honess Roe 2013; Thon 2019). Letzteres gilt dabei aber natürlich auch für den Bereich des ‚dokumentarischen‘ Comics (z.B. im Falle von *MAUS* [Spiegelman 1986; 1991] oder *Persepolis* [Satrapi 2003; 2004]; vgl. z.B. Adams 2008; Chute 2016; Mickwitz 2015; sowie Heindl/Sina 2018b).

5 Zum Reflexionspotenzial des Comics siehe u.a. die Beiträge in Heindl/Sina 2018a. Zum Verhältnis von Materialität und Medienreflexivität der Animation siehe z.B. Tomkowiak 2018.

nehmungsmodelle und darstellerische Konventionen auszutesten, aufzubrechen und Wege für experimentierfreudige Repräsentationsformen zu ebnen.⁶

Zu den Beiträgen im vorliegenden Band

Aus den genannten Gründen erscheinen Animation und Comic – als einerseits omnipräsente mediale Formationen innerhalb gegenwärtiger Medienumwelten und gleichzeitig in hohem Maße abstrahierende Reflektionsinstrumente eben dieser Umwelten – als für die gegenwärtige Medienkultur und -gesellschaft in besonderer Weise relevante Phänomene, die einer intensiven wissenschaftlichen Auseinandersetzung bedürfen. Der vorliegende Band lässt sich als erster Schritt in Richtung eines interdisziplinären Abgleichs beider Medien und der umfassenderen Etablierung einer intermedial vergleichenden Perspektive verstehen, die innerhalb der Animations- und Comicforschung bislang weitgehend unbeachtete Aspekte der spezifischen Medialität und Ästhetik von Animation und Comic stärker in den Fokus der medienwissenschaftlichen Aufmerksamkeit zu rücken verspricht. Die Beiträge des Bandes schlagen dabei einen weiten Bogen: von theoretischer Grundlagenarbeit und werkhistorischen Analysen über Diskussionen des Digitalen und Materiellen im Zusammenhang mit Authentifizierungsstrategien bis hin zu Analysen von selbstreferenziellen ästhetischen Praktiken.

Malte **Hagener** eröffnet den Band mit einem theoretisch ausgerichteten Beitrag, in dem er, auf Agamben aufbauend, die Denkfigur der Geste anhand der PIXAR TITELSEQUENZ (1995) als Alternative zu etablierten Medientheorien der Selbstreferenz vorschlägt. Matthias **Hänselmann** führt die Theoriebildung fort und entwirft ein Beschreibungssystem für selbstreferenzielle Materialitäten im Zeichentrickfilm. Das Gestische ebenso wie Materialität und Selbstreferenz stehen auch in den beiden folgenden Beiträgen im Fokus. So diskutiert Jaqueline **Berndt** die Verhaftetheit von Manga und Anime im Bereich der Handzeichnung und betont analoger Ästhetik, um dann exemplarisch zu zeigen, wie diese Konventionen durch Darstellungen von Händen im Manga *Kono sekai no katasumi ni* (*In This Corner of the World*; Kouno 2008a; 2008b; 2009) explizit gemacht werden.

⁶ Die mit der Medialität von Animation und Comic verbundene allgemeine ‚Basis-Reflexivität‘ lässt sich entsprechend von spezifischeren Formen und Strategien der Metareferentialität unterscheiden (vgl. z.B. den umfassenden Überblick in Wolf 2009), wobei Animation und Comic etwa in besonderer Weise zu metaleptischen Erzählformen neigen (vgl. z.B. Feyersinger 2017; Limoges 2011 zur Animation; Kukkonen 2011; Schuldiner 2002 zum Comic; und aus transmedialer Perspektive Wolf 2005; sowie Thon 2016; Thoss 2015).

Noch stärker in der Inszenierung von Praktiken verortet ist Nicola **Glaubitz'** Analyse der häufig marginalisierten künstlerischen Tradition des Schnellzeichnens, in der sie einen Bogen von Joseph Mallord William Turner über die Anfänge der filmischen Animation bis zu Jackson Pollock schlägt. Die Bewegung hin zu sozialen Praktiken wird in Lukas **Wildes** Untersuchung des *kyara* Phänomens in Japan vollendet, an dem er Gemachtheit nicht nur in Hinblick auf grafische Kunst, sondern auch im Kontext des Designs sozialer Konventionen thematisiert.

Eine stärker an Werksgeschichten, Einzeltexten und einzelnen Comic- und Animationsfilmschaffenden orientierte Gruppe von Beiträgen beginnt mit Christina **Meyers** Diskussion der Selbstreferenzialitätsstrategien in Outcaults und Luks gattungsbegründenden Funnies. Der anschließende Beitrag von Nina **Heindl** wendet sich von den Anfängen des Comic-Mediums seiner Gegenwart zu, um am Beispiel von Chris Wares Verschmelzung seines ausgesprochen materialbewussten Stils mit digitaler Technologie nach Schnittmengen zwischen Comic und Animation zu fragen. Bettina **Papenburg** führt die Beschäftigung mit dem Digitalen fort, wenn sie das Spannungsverhältnis von Computeranimationen und Dokumentarfilm im Bereich des Wissenschaftsfilms erörtert. Eine ähnliche Vermischung von Gattungen diskutiert Maike Sarah **Reinerth** in ihrem Beitrag zu den ästhetischen Verfahren, die das ‚Handgemachte‘ von Animationssequenzen in Realfilmen als Indiz individuellen, subjektiven Schöpfer_innentums hervorheben. Authentifikationsstrategien sind auch der Gegenstand von Christine **Gundermanns** Text, der sich der historisierenden Beglaubigungsgeste von in Comics integrierten Quellen, Referenzen und Reproduktionen widmet. Dieses Thema setzt sich, wenn auch ironisch gewendet und auf Fiktion bezogen, in Jeff **Thoss'** Untersuchung des Archivcharakters und der Simulation von Materialitäten in Moore und O'Neill's *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999; 2003; 2008; 2014) fort. Andreas **Rauscher** nimmt abschließend eine vergleichbar ironisch gelagerte Selbstreferenzialität in den Blick, die er in der multimodalen Gemachtheit von Gotham City im Batman-Universum nachweist.

Trotz der großen Bandbreite der analysierten Werke und der unterschiedlichen theoretischen und methodologischen Perspektiven der einzelnen Beiträge ergeben sich dabei eine Reihe aufschlussreicher Querverbindungen etwa im Hinblick auf Fragen nach den durch Animation und Comic eingesetzten Authentifikationsstrategien und Formen von Selbstreferenzialität ebenso wie nach ihrer Materialität und ihrem Verhältnis zum Gestischen. Dabei zeigt sich, dass gerade das Spannungsfeld der spezifischen Eigenheiten von Animation und Comic und die Schnittmenge der unterschiedlichen Traditionen der Animations- und Comicforschung besonders produktiv sind, um medienübergreifende Phänomene wie die Ästhetik des Gemachten beider Medienformen zu untersuchen.

Literaturverzeichnis

- Abel, Julia/Christian Klein (Hg.) (2016): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Adams, Jeff (2008): *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Bern: Peter Lang.
- AVATAR. Reg. James Cameron. 20th Century Fox, 2009.
- Bolter, Jay D./Richard Grusin (2002): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bruckner, Franziska/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maike Sarah Reinerth (Hg.) (2017): *In Bewegung setzen.... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bruckner, Franziska/Melanie Letschnig/Georg Vogt (Hg.) (2010): *Techniken der Metamorphose: Positionen zum Animationsfilm*. Spezialausgabe *Maske und Kothurn* 56.
- Carrier, David (2000): *The Aesthetics of Comics*. University Park: Penn State University Press.
- Chute, Hillary (2016): *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cohn, Neil (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Currie, Gregory (1991): „Photography, Painting and Perception“. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 49 (1): 23–29.
- Curtis, Robin (2008): „Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder“. *montage AV* 17 (2): 89–107.
- DelGaudio, Sybil (1997): „If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It? Documentary and Animation“. *Film History* 9 (2): 189–199.
- Dunst, Alexander/Jochen Laubrock/Janina Wildfeuer (Hg.) (2018): *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. New York: Routledge.
- Eckel, Julia/Erwin Feyersinger/Meike Uhrig (Hg.) (2018): *Im Wandel.... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. *montage AV* 22 (2): 32–44.
- Feyersinger, Erwin (2017): *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels*. Heidelberg: Winter.
- Friday, Jonathan (1996): „Transparency and the Photographic Image“. *British Journal of Aesthetics* 36 (1): 30–42.
- Furniss, Maureen (1999): *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey.
- Giralt, Gabriel F. (2017): „The Interchangeability of VFX and Live Action and Its Implications for Realism“. *Journal of Film and Video* 69 (1): 3–17.
- Grennan, Simon (2017): *A Theory of Narrative Drawing*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Groensteen, Thierry (1988): „Der französische Comic als grafische Kunst“. In: Dominique Paillarse (Hg.): *Eine grafische Kunst: Der französische Comic*. Berlin: Elefanten Press. 3–4.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France.
- Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg.) (2018a): *Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic*. Spezialausgabe *CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4 (5).
<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/start> (letzter Zugriff: 26. Juni 2018).

- Heindl, Nina/Sina, Véronique (2018b): „Comics der zweiten Generation: Geschichte und konstruierte Erinnerung in Art Spiegelmans *Maus* und Michel Kichkas *Deuxième Génération*“. In: Tanja Zimmermann (Hg.): *Mythos und Geschichte in Comics und Graphic Novels*. Berlin: Bachmann. In Vorbereitung.
- Honess Roe, Annabelle (2013): *Animated Documentary*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008a). *Kono sekai no katasumi ni, jō* [In This Corner of the World, I]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008b). *Kono sekai no katasumi ni, chū* [In This Corner of the World, II]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2009). *Kono sekai no katasumi ni, ge* [In This Corner of the World, III]. Tokyo: Futabasha.
- Kukkonen, Karin (2011): „Metalepsis in Comics and Graphic Novels“. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: De Gruyter. 213–231.
- Limoges, Jean-Marc (2011): „Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery: Expanding the Boundaries of Transgression“. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: De Gruyter. 196–212.
- Lummerding, Susanne (2011): „Das Politische trotz allem: Holocaust-Diskurse im Comic“. In: Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: transcript. 321–340.
- McCloud, Scott (1994): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- Mickwitz, Nina (2015): *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- MONSTERS INC. Reg. Pete Docter. Buena Vista Pictures, 2001.
- Moore, Alan/Kevin O'Neill (1999): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 1*. La Jolla: America's Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O'Neill (2003): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 2*. La Jolla: America's Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O'Neill (2008): *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. La Jolla: America's Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O'Neill (2014): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 3: Century*. London: Knockabout.
- Peeters, Benoît (1991): *Case, Planche, Récit: Lire la Bande Dessinée*. Paris: Casterman.
- PIXAR TITELSEQUENZ. Pixar Animations Studios, 1995.
- Postema, Barbara (2013): *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. Rochester: RIT Press.
- Reinerth, Maïke Sarah (2013): „Kleines Glossar“. *montage AV* 22 (2): 178–179.
- RYAN. Reg. Chris Landreth. National Film Board of Canada, 2004.
- Satrapı, Marjane (2003): *Persepolis: The Story of a Childhood*. New York: Pantheon.
- Satrapı, Marjane (2004): *Persepolis 2: The Story of a Return*. New York: Pantheon.
- Schuldiner, Michael (2002). „Writer's Block and the Metaleptic Event in Art Spiegelman's Graphic Novel, *Maus*“. *Studies in American Jewish Literature* 21: 108–115.
- Sina, Véronique (2016): *Comic – Film – Gender: Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*. Bielefeld: transcript.
- Sobchack, Vivian (Hg.) (2000): *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Spiegelman, Art (1986): *MAUS: A Survivor's Tale: Vol. I: My Father Bleeds History*. New York: Pantheon.

- Spiegelman, Art (1991): *MAUS: A Survivor's Tale: Vol. II: And Here My Troubles Began*. New York: Pantheon.
- Stein, Daniel/Jan-Noël Thon (Hg.) (2015): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions on the Theory and History of Graphic Narrative*. 2. Auflage. Berlin: De Gruyter.
- Thon, Jan-Noël (2008): „Immersion Revisited: On the Value of a Contested Concept“. In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi: Lapland University Press. 29–43.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Thon, Jan-Noël (2019): „Post/Documentary: Referential Multimodality in ‚Animated Documentaries‘ and ‚Documentary Games‘“. *Poetics Today* 40 (2). In Vorbereitung.
- Thoss, Jeff (2015): *When Storyworlds Collide: Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics*. Leiden: Brill | Rodopi.
- Tomkowiak, Ingrid (2018): „‚Ein Grinsen ohne Katze!‘ Materialität, Medialität und Metamorphose in Alice-Animationsfilmen“. In: Julia Eckel/Erwin Feyersinger/Meike Uhrig (Hg.): *Im Wandel...: Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS. 103–122.
- Wagner, David (2017): „Walton's ‚Vivacity‘ and Cinematic Realism“. In: Stefan Majetschak/Anja Weiberg (Hg.): *Aesthetics Today: Contemporary Approaches to the Aesthetics of Nature and of Arts*. Berlin: De Gruyter. 207–218.
- Walton, Kendall L. (1984): „Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism“. *Critical Inquiry* 11 (2): 246–277.
- WALTZ WITH BASHIR. Reg. Ari Folman. Sony Pictures Classic, 2008.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- Whissel, Kristen (2014): *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Wilde, Lukas (2018): „The Epistemology of the Drawn Line: Abstract Dimensions of Narrative Comics“. In: Aarnoud Rommens/Björn-Olav Dozo/Pablo Turnes/Benoît Crucifix (Hg.): *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction*. Brüssel: La 5^e Couche. 423–447.
- Wolf, Werner (1993): *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer.
- Wolf, Werner (2005): „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of ‚Exporting‘ Narratological Concepts“. In: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality – Disciplinarity*. Berlin: De Gruyter. 83–107.
- Wolf, Werner (2009): „Metareference across Media: The Concept, Its Transmedial Potential and Problems, Main Forms and Functions“. In: Werner Wolf (Hg.): *Metareference across Media: Theory and Case Studies: Dedicated to Walter Bernhart on the Occasion of His Retirement*. Amsterdam: Rodopi. 1–85.

Malte Hagener

Digital/digitus

Die Geste in den Pixar-Animationsfilmen

Abstract: Die Filme der Produktionsfirma Pixar stellen ihre eigene Gemachtheit auf eine besondere Art und Weise zur Schau. Unter Rückgriff auf die Theorie der Geste, die von Giorgio Agamben entworfen wurde, diskutiert der Beitrag, welche Konsequenzen daraus für den Film im Zeitalter digitaler Netzwerke entsteht. Die Analyse der Studiologo-Sequenz zeigt exemplarisch die gestische Selbstverortung der digitalen Animation.

Einleitung

Das Interesse an ästhetischen Formen, die die eigene Gemachtheit, also den Akt der eigenen Herstellung, narrativ oder ästhetisch präsentieren, ist keineswegs neu. War dieses Interesse ursprünglich noch auf die formale Lösung der darin aufscheinenden Paradoxien gerichtet,¹ so ist seit der Romantik – und noch einmal verstärkt seit der Moderne – unter Stichworten wie ‚Selbstreferenz‘, ‚Reflexivität‘, ‚Metareferenz‘ oder ‚Metafiktion‘ die Aufwertung und vertiefte Diskussion derartiger Formen des rekursiven Verweises zu beobachten. In der Postmoderne wurde eine derartige metadiegetische Haltung gar zum Signum einer ganzen Epoche erhoben, so dass die Vervielfachung der einschlägigen Publikationen dazu seit den 1980er Jahren wenig erstaunt.² Dabei haben sich auch die theoretischen Angebote vermehrt, mit denen man dieser Phänomene habhaft zu werden hoffte: Der russische Formalismus oder die Brecht'sche Kunsttheorie begreifen mit Konzepten wie ‚Ostranenie‘ (vgl. Beilenhoff 2005) oder ‚Verfremdung‘ (vgl. Brecht 1967 [1949]) den Akt der Selbstreferenz als produktive Verunsicherung in

Prof. Dr. Malte Hagener, Philipps Universität Marburg, Institut für Medienwissenschaft, Wilhelm-Röpke-Straße 6, 35032 Marburg, E-Mail: malte.hagener@staff.uni-marburg.de

¹ Siehe etwa eine Reihe von Beiträgen in Hagenbüchle/Geyer 2002.

² In Bezug auf Medien sind Beispiele etwa Stam 1992; Wolf 2009; Kirchmann/Ruchatz 2014; Krautschick 2014; Mann 2015; Metten/Meyer 2016.

der ästhetischen Erfahrung, während ein Ansatz wie die Systemtheorie sogar die Selbstkonstitution von Systemen aller Art über die rekursive ‚Autopoiesis‘ (vgl. Luhmann 1984) postuliert.

Was aber ist eigentlich ‚das Gemachte‘? Das Gemachte bezeichnet ein Artefakt, also etwas künstlich Hergestelltes. Insofern setzt die Rede von der Gemachtheit voraus, dass der entsprechende Gegenstand als ein absichtsvoll hervorgebrachtes Objekt erkennbar ist, die Intentionalität der Herstellung im Ergebnis dieses Aktes ansichtig wird. Tatsächlich handelt es sich dabei um ein Grundprinzip des Medialen – Medien vermitteln stets einen Inhalt, aber auch sich selbst im Akt der Mitteilung. Weder verschwindet das Medium transparent hinter der Botschaft noch deckt die Medialität das Vermittelte gänzlich zu, sondern beide Ebenen sind untrennbar miteinander verklammert.³ Insofern hat man es beim Gemachten nicht automatisch mit etwas zu tun, das als mediale Reflexion im Sinne eines kritischen Abstands zu sehen wäre. Dieser Begriff der Reflexion impliziert eine Form der modernistischen Distanzierung, wie es sich prototypisch etwa in solchen Theorieangeboten wie Verfremdung oder ‚Ostranenie‘ findet. Der Alltag in einer Welt der Medienimmanenz (vgl. Hagener 2011), in der wir inzwischen leben, ist aber längst schon ein anderer, nämlich die unvermeidliche Einbeziehung der Medialität in den Übermittlungs- und Übertragungsakt der medialen Inhalte. Statt also einmal mehr eine Medientheorie der Selbstreferenz zu bemühen, formuliert der vorliegende Beitrag mit dem Begriff der Geste ein alternatives Angebot, bei dem die Gleichzeitigkeit und Verklammerung von Inhalt und Medium als Zweck und Ziel impliziert ist. Dies soll im weiteren Verlauf im Hinblick auf den Akt der (Computer-)Animation bei Pixar bestimmt werden.

Geste – zwischen Körper und Ausdruck

Laut Giorgio Agamben deutet das obsessive Interesse am Gestischen um 1900 darauf hin, dass eben dieses Ausdrucksmittel sich zu jener Zeit in der Auflösung befand: „Ende des 19. Jahrhunderts hatte das abendländische Bürgertum schon endgültig seine Gesten verloren“ (Agamben 1992, 97). Erst in ihrem Verschwinden wird also die Geste als Kultur- und Körpertechnik sichtbar. Das Kino bildet dann eine Art Schutzraum, in dem sich diese expressive Ausdrucksweise des

³ Man könnte sagen, dass die (Über-)Betonung dieser Unterscheidung beziehungsweise ihr weitgehendes Ignorieren der Trennung von Medien- und Kommunikationswissenschaft zugrunde liegt.

Körpers noch als residuale Form einige Zeit gehalten hat – so hat es die frühe Filmtheorie gesehen (vgl. Kessler 2009), so hat es auch Agamben selbst diagnostiziert. Wenn nun also das Kino insgesamt durch die Geste charakterisiert werden kann, wie Agamben in seinem kurzen Text behauptet, durch eine Ausdruckstechnik des Körpers, die sich der unmittelbaren (narrativen) Funktionalisierung entzieht, was geschieht dann im Zeitalter der digitalen Netzwerke in Filmen, in denen der Körper nur noch sehr indirekt im Film präsent ist? Um diese Frage zu beantworten, gilt es zunächst das Konzept der Geste selbst noch einmal näher zu betrachten.

Die Geste wird gemeinhin verstanden als eine nicht-sprachliche Körpertechnik, als eine Bewegung, die irgendwo zwischen bewusster Zeichenhaftigkeit und unbewusstem Ausdruck von innerer Befindlichkeit steht. So findet sich dies etwa bei Béla Balázs, der in *Der sichtbare Mensch* die Geste zum Kern seiner theoretischen Betrachtungen zum Stummfilm erklärt: „der Urstoff, die poetische Substanz des Films ist die sichtbare Gebärde. Aus dieser wird der Film gestaltet“ (Balázs 2001 [1924], 26). Besondere Aufmerksamkeit schenkt Balázs dem Sprechen im Stummfilm, das er als Sprachgeste bezeichnet. Insbesondere beschwört er eloquent die produktive Ausdruckskraft des Gesichts, das immer wieder fließende Übergänge und überraschende Momente der Simultaneität hervorbringe: „Der Gesichtsausdruck ist überhaupt polyphoner als die Sprache. Das Nacheinander der Worte ist wie das Nacheinander der Töne einer Melodie. Doch in einem Gesicht können die verschiedensten Dinge gleichzeitig erscheinen wie in einem Akkord, und das Verhältnis dieser verschiedenen Züge zueinander ergibt die reichsten Harmonien und Modulationen. Das sind die Gefühlsakkorde, deren Wesen eben in der Gleichzeitigkeit besteht. Diese ist aber mit Worten nicht auszudrücken“ (Balázs 2001 [1924], 45). Mit musikalischen Metaphern, typisch für die 1920er Jahre (vgl. Bordwell 1980), beschreibt er also die vielgestaltige Gleichzeitigkeit des expressiven Gesichts. Ein wichtiger Teil dieser Polyphonie resultiert dabei aus der untrennbaren Einheit, aber eben auch offenen Dualität von Schauspieler_in und Rolle. Beide sind in jedem Moment vorhanden, beide ergänzen und überlagern sich, können aber auch in unterschiedliche Richtungen streben (vgl. Taylor/Tröhler 1999; sowie Hagener 2012). Die Co-Präsenz von Vermitteltem und Vermittlungsakt, von Mittel und Zweck, ist es, um die es Agamben dabei geht.

Die Person wohnt der Geste inne, der Geste wohnt die Person inne, die diese ausführt, aber beides geht nicht völlig ineinander auf. Dieser, wenn man so will, Chiasmus steht für die Zusammengehörigkeit von Subjektivität und Ausdruck, von Handeln, Hervorbringen und Ausführen, aber impliziert auch schon die von Agamben diagnostizierte Krise des modernen Subjekts um 1900, denn wenn die

Selbstverständlichkeit von Identität (durch moderne Vorstellungen der menschlichen Subjektivität, wie sie beispielhaft in Psychoanalyse und Marxismus zum Ausdruck kommen) in Frage gestellt wird, dann kann auch die Geste nicht länger als direkte – und vollständige – Übersetzung von inneren Inhalten in äußere Zeichen gesehen werden. Hier ließen sich auch Zweifel an Agamben anmelden, denn dem anfänglichen Zug zur Historisierung der Geste wohnt eine Tendenz zum Schematismus inne, wenn er die Zeit vor 1900 als eine des selbstverständlichen und natürlichen Selbstausdrucks idealisiert. Insofern wäre es auch problematisch, das Verschwinden der Geste zu diagnostizieren, weil es sich dabei doch um etwas zutiefst Menschliches handelt. Man sollte eher von Transformationen des Gestischen sprechen und die Veränderungen im Zeitalter des Digitalen als eine weitere Etappe dieser Entwicklung ansehen (vgl. Lemke 2013).

Dieser historischen Spur zu folgen, wäre jedoch ein gänzlich anderes Projekt als das, um das es in diesem Beitrag gehen soll; mich interessiert hier der Zusammenhang von körperlichem Ausdruck, Subjektivität und Medientechnik. Die Geste als Spur des Gemachten, als Residuum des Prozesses der Hervorbringung, findet sich klassischerweise in körpernahen expressiven Kulturtechniken, also paradigmatisch im Tanz,⁴ der seine Bestimmung (vermeintlich) in sich selbst findet, oder auch in der Handschrift, aus der die Unterschrift als Akt der Beglaubigung durch eine bestimmte Person entstanden ist. In der Animation ist es am ehesten die Zeichentechnik – der Stil oder Pinselstrich – der Animator_innen, in der sich Individualität, also Autor_innenschaft, manifestiert. Wohl nicht zufällig haben so viele Filme die Hand selbst zum Teil der Animation gemacht – und damit den Herstellungsakt der Bilder in Szenen eingeschrieben.⁵ Mir geht es jedoch primär gerade nicht um derartig offensichtliche Selbstverweise, wenn alle „Selbstreflexion!“ rufen, sondern eher um deren potenziellen Überschuss und um die inhärente Spannung, die diesen Momenten innewohnt.

Neben dem Gesicht als äußerem Sitz der Subjektivität ist es vor allem die Hand, die zumindest in westlichen Kulturen als individuell gesehen wird; die bürokratische Geste des Authentifizierens in der Unterschrift findet seinen Widerhall in der (künstlerischen) Signatur und dem handgeschriebenen Brief, der im Zeitalter von Chat und SMS noch einmal an Wert gewonnen hat. Auch der Fingerabdruck als Identifikationsmerkmal gehört in dieses Feld von Körper und

⁴ Zu einer wichtigen historischen Epoche in diesem Zusammenhang von Tanz und Film siehe Köhler 2017.

⁵ Ansätze zur Erforschung dieses Phänomens finden sich etwa in Crafton 1979 und, unter dem Stichwort der Genette'schen ‚Metalepse‘, in Feyersinger 2007. Siehe auch Siebert 2005 und Daenschel 2004.

Erkennung. Auch in diesem Sinne ist die Geste zu verstehen – als individueller Akt der Identifikation, vielleicht gerade deshalb so sehr Ausdruck einer Innerlichkeit, weil weniger kontrolliert als die Sprache. In der Geste bricht sich, nicht zuletzt unter Umgehung der bewussten Kontrollmechanismen, scheinbar eine innere Wahrhaftigkeit Bahn, DER AUSDRUCK DER HÄNDE (1997), wie ein Filmtitel von Harun Farocki eindrücklich annonciert (vgl. Becker 2003). Dies bezieht sich auf den Pinselstrich der Maler_innen, die Art, einen Akkord auf einer Gitarre anzuschlagen, aber eben auch auf all die alltäglichen Gesten und Bewegungen der Hände und Finger. Die Geste bewegt sich damit stets an der Grenze zwischen Zeichenhaftigkeit und ihrer Auflösung, weil sie zumeist spontan, ungeplant oder unbemerkt ausgeführt wird, aber eben darum auch eine tiefere Wahrheit enthalten kann.

Die Geste, diese These ließe sich in Umkehrung von Agambens historischem Argument vertreten, ist heute mehr denn je präsent: als Wischbewegung des Zeigefingers zum Entsperren des Smartphones, als vom Computer registrierte und auf den Avatar transponierte Geste im leeren Raum beim Spielen mit der Nintendo Wii, als Mausbewegung zur Steuerung von Programmen, als Vergrößerung und Verkleinerung durch Kontraktion zweier Finger auf dem Touchscreen eines mobilen Geräts oder als rasche Wischbewegung zum Werfen eines Balles in POKÉMON GO, um einige populäre Beispiele zu nennen, die auch von außen für uns identifizierbar sind, auch wenn wir selbst gar nicht sehen, was auf dem Display gerade abgebildet ist. Dabei handelt es sich allerdings weniger um Gesten im normalen Wortsinne, also um Bewegungen, die Ausdruck einer wie auch immer gearteten Innerlichkeit sind, sondern vielmehr um ein eingeübtes und zweckgerichtetes Handeln in Bezug auf die Funktionsweise digitaler Apparate. Solche Gesten – man denke auch an Tom Cruises dirigierende Hände in MINORITY REPORT (2002) – sind konstitutiver Bestandteil des Interface in haptisch-gestischen Schnittstellen und damit immer schon praxeologisch an der Grenze zwischen dem Analogen und dem Digitalen verortet. Auch in diesem Sinne sind wir unauflöslich mit der Medientechnologie verbunden: Nachdem die Ingenieur_innen ihre Arbeit getan haben, müssen wir uns der Logik der (digitalen) Geste anpassen und unterwerfen, wollen wir die Schnittstelle der Programme in unserem Sinne bespielen. Dabei wird die Geste reduziert auf ihre reine Zeichenhaftigkeit, auf etwas, das vom Rechner eindeutig erkannt werden kann.

Es gibt noch eine weitere Ebene, die sich hier anführen ließe und die über die im kurzen Text von Agamben aufgeführte Dimension hinausgeht, nämlich der ökonomische Aspekt des Gestischen. Tatsächlich kommt die derzeitige Restrukturierung der Ökonomie – von einer industriellen zu einer postindustriellen – der Geste entgegen, denn es geht in der heutigen Wirtschaft primär nicht länger um

die Produktion und den Verkauf von materiellen Objekten mit einem bestimmten Nutzwert (also Waren), sondern um die Zirkulation und den immateriellen Besitz von Bedeutung, Images oder Zeichen, die dann als entkörperlichte Entitäten in immer wieder neuen Zusammenhängen auftreten können. Wenn es also um die Kontrolle von Daten, Markenschutzrechten und Vorstellungen geht, dann korrespondiert die Geste einerseits mit einer Logik der entkörperlichten Bedeutungsproduktion, andererseits erzeugt sie aber auch immer einen Überschuss, ein Surplus, das sich nicht gänzlich auf Copyright und Branding reduzieren lässt. In diesem Sinne steht sie an der Grenze zwischen einer postmodernen Markenlogik und ihrem ästhetischen Exzess, der darin immer schon impliziert ist, aber normalerweise nicht zum Vorschein kommt.⁶ Die Frage nach dem Zusammenhang von Geste (auch als ökonomischem Faktor) und Animation lässt sich entlang der angedeuteten Linien nun anhand des Beispiels Pixar nachzeichnen.

Pixar – am Anfang war die Geste

Die Filmproduktionsfirma Pixar steht wie kein anderes Studio für den Übergang, den das Mainstreamkino vom Analogen ins Digitale vollzogen hat.⁷ Spätestens seit dem Erfolg des ersten komplett im Rechner hergestellten, abendfüllenden Spielfilms TOY STORY (1995), bietet Pixar Filme und Produkte, Figuren und Motive, die immer wieder aufs Neue ihre eigene Position spielerisch zum Thema machen. Die Geste als direkter Ausdruck der Hände, aber auch als Index der Individualität – in der Signatur wie im Pinselstrich der Maler_innen oder der subjektiven Handschrift – wird in andere Formen des Ausdrucks transformiert und reflektiert, ebenso wie unsere Verwobenheit und Verbundenheit mit den Dingen der Welt, die in zunehmenden Maße an der Digitalität partizipieren. Tatsächlich, so könnte man im Anschluss an Agamben argumentieren, sind diese Filme insgesamt als Geste aufzufassen, die ihre eigene Positionalität in der Medienkultur zum Thema macht. Es werden Dinge und Bilder animiert, also ganz buchstäblich in Bewegung versetzt und belebt; auch darin sieht Agamben, im Anschluss an Deleuze, eine grundlegende gestische Antinomie des Kinos. Diese Operation bleibt aber kein reiner Selbstzweck, der sich in dieser Frage erschöpft und darauf reduzieren

⁶ Damit ließen sich auch Spuren zur Popularität von einstudierten Jubelchoreographien im Fußball (und ihrer Repetition auf Youtube) oder zur ‚gebrandeten Jubelpose‘ bei Usain Bolt oder Cristiano Ronaldo verfolgen.

⁷ Zur Firmengeschichte siehe Price 2009 und für eine theoretische Einordnung der Filme Herhuth 2017. Siehe auch die Aufsätze in Wende 2014.

ließe, sondern es geht um die Spannung zwischen Zweck und Mittel, die dabei immer wieder in Szene gesetzt wird.

Man sollte stets am Anfang beginnen, in diesem Fall also beim Akt des (Be-) Leuchtens, mit dem nicht nur die Bibel, sondern alle Pixar-Filme beginnen. Zu Beginn jeden Pixar-Films, im Titelvorspann, sieht man die Lampe Luxo Jr.– *fiat lux*, ohne Licht kein Bild, ohne Bild kein Film. Der seit 1995 unveränderte Vorspannfilm beginnt mit den fünf Buchstaben des Firmennamens, deren Räumlichkeit durch die leichten Schatten, die sie werfen, angedeutet wird, während von rechts die bereits erwähnte Lampe hüpfend in den Bildrahmen kommt. Der Gegenstand wirft bei seinem Weg an den Buchstaben vorbei einen Lichtkegel wie eine Taschenlampe, stoppt vor dem zweiten Buchstaben des Namens, also dem „I“, und leuchtet diesen intensiver an. Nach dieser ‚Musterung‘ oder ‚Überprüfung‘ springt die Lampe mehrfach von oben auf den Buchstaben, der zunächst durch kräftige, gummiartige und federnde Rückstöße Widerstand leistet, ehe er schließlich nachgibt und geplättet wird. Unterstrichen wird diese Rückverwandlung von der Drei- in die Zwei-Dimensionalität von quietschenden Tönen. Die Lampe hat nun die Stelle des Buchstabens eingenommen, schwenkt noch einmal ihren Lichtkegel über den Boden, ehe sie ihren Schirm zur Kamera hin wendet und direkt auf die Zuschauer_innen leuchtet (siehe Abb. 1–6).

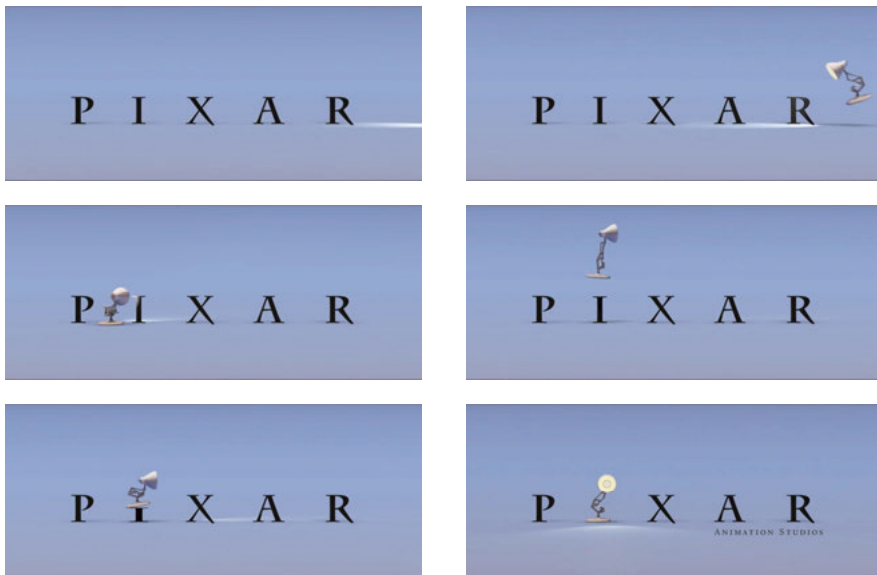


Abb. 1–6: Screenshots aus der PIXAR TITELSEQUENZ (Pixar Animation Studios, 1995).

Dieser Vorspannfilm veranschaulicht zunächst eine mehrfache Selbstverortung. Das animierte Studiologo⁸ markiert nicht nur eine paratextuelle Schwelle des Übergangs in den filmischen Text, sondern ist auch ein herausgehobener Ort in Bezug auf die Artikulation von Ästhetik, Ökonomie und Recht: Das Logo markiert erstens industrielle Besitzverhältnisse in einer Zeit, in der die Transformation der Medienindustrie in eine Copyright-Industrie (vgl. Decherney 2012; Dommann 2014), die tendenziell immer schon angelegt war, aber immer stärker in den Vordergrund rückt. Das Studiologo ist zweitens eingebettet in einen spielerischen Minifilm, der es auf Markenerkennbarkeit („brand recognition“) abgesehen hat. Und drittens handelt es sich um hochgradig kondensierte Symbole des Selbstverständnisses dieser Unternehmen, die sich sowohl nach innen an die eigenen Mitarbeiter_innen wie nach außen an die breite Öffentlichkeit wenden.⁹ In der Vergangenheit haben die Studiologo-Sequenzen mit ihrem ornamentalen Historismus und den triumphalen Symbolen des unaufhaltsamen Fortschritts zumeist auf den Ursprung des Kinos im späten 19. Jahrhundert verwiesen. Paradigmatisch dafür sei an den brüllenden Löwen von MGM oder an die pompöse Art-Deco-Fanfare von 20th Century Fox erinnert. Pixar setzt dagegen auf einen „nostalgischen Modernismus“, der für die Babyboomer-Generation charakteristisch ist.

Das Objekt im Zentrum des Films ist ein Klassiker des modernen Designs, die Ästhetik mit Funktionalität verbindet. Es hat seinen Ursprung im frühen Pixar-Kurzfilm LUXO JR. (1986), in der zwei zum Leben erweckte Tischlampen mit einem Ball spielen. Im Vorspann ersetzt diese von einem norwegischen Designer in den 1930er Jahren gestaltete Lampe das „i“ des Namens, das in diesem Fall auch das „I“ der Identität ist, das Ich also, das spricht und Subjektivität beansprucht. Es ist ein kanonisiertes Objekt der klassischen Moderne, das die Kontrolle über die Beleuchtung des (virtuellen) Sets übernimmt und in diesem Zuge die geschriebene Sprache ersetzt, wie auch den Platzhalter der Identität einnimmt. Auf materieller wie auf semiotischer Ebene manifestiert sich also die Verschiebung vom Mensch zum Ding, und damit wird auch der Abschied vom traditionellen Zeichentrick zur Computer-Animation sinnfällig markiert, denn es ist nicht länger die Hand des Zeichners oder der Zeichnerin, sondern der algorithmisch funktionierende Rechner, der für Linie, Farbe und Fläche sorgt, vor allem aber die sichtbare Beleuchtung regelt. Dieses Spannungsfeld von Fläche und Raum, von

⁸ Zum Thema Studiologos siehe z.B. Grainge 2004; sowie Stanitzek 2009; siehe auch zum MGM-Vorspannlogo in den 1970er Jahren Levaco/Glass 1980.

⁹ In diesem Sinne einer Aushandlung zwischen unterschiedlichen Ansprüchen, Interessen und Bedürfnissen ließen sich die Logos und Vorspannsequenzen auch als Bestandteil einer Produktionskultur im Sinne von John T. Caldwell (2008) verstehen.

Zeichen und Körper, von Objekt und Subjekt entfaltet die kurze Studio-Sequenz, die uns auf die Filme einstellt, in denen derartige Konfigurationen ausführlicher durchgespielt werden.

Und damit kommen wir auch zurück zu Agamben (1992), der die Geste eben nicht nur als eine rein körperliche Ausdrucksbewegung sieht, sondern sie als eine spezifische Form von Medialität konzeptualisiert: Mit einer Reihe von Kronzeugen (Tourette, Muybridge, Charcot und Warburg als die prominentesten) setzt er diese Kategorie sehr viel allgemeiner an. Die Geste führt zwischen die Begriffe *praxis* und *poeisis*, also Handeln und Hervorbringen, ein weiteres Element ein, um so die „falsche Alternative zwischen Zweck und Mittel“ (Agamben 1992, 102) zu sprengen. Wie bei Peirce und Deleuze tritt ein Drittes hinzu, das die binäre Logik aufricht und erweitert: „Eine Zweckhaftigkeit ohne Mittel ist ebenso abwegig wie eine Mittelbarkeit, die sich nur im Hinblick auf einen Zweck definiert“ (Agamben 1992, 103). Auf den Punkt gebracht lautet das bei Agamben folgendermaßen: „*Die Geste ist die Darbietung einer Mittelbarkeit, das Sichtbar-Werden des Mittels als eines solchen*. Sie bringt das In-einem-Medium-Sein des Menschen zur Erscheinung und eröffnet ihm die ethische Dimension“ (Agamben 1992, 103; Herv. im Original). Ganz ähnlich der Philosophie geht es also um grundsätzliche Dinge, es geht darum, „die Unmöglichkeit des Sprechens zu überbrücken“, darin findet sich die „Darstellung des in-der-Sprache-Seins des Menschen: reine Gestik“ (Agamben 1992, 104). Die Medialität erstarrt hier nicht zur modernistischen Selbstreflexion, sondern wird zur Präsenz und Sichtbarkeit.

Was also im Pixar-Vorspann geschieht, könnte man im Sinne von Agamben als Geste verstehen: Es lässt sich weder ganz dem Handeln zuschlagen, also einer nur selbstbezüglichen Aktion, die in sich selbst ihren Zweck hat, wie etwa der Tanz oder andere hochgradig ästhetizistische Akte, noch bewegt es sich verortbar auf der Skala zwischen Hervorbringung und Ausführung, nach der etwa der *die Dichter_in* ein Schauspiel hervorbringt, aber es wiederum andere (Schauspieler_innen, Kostümbildner_innen etc.) ausführen. Die Geste zeichnet sich gerade dadurch aus, dass sie weder dem Handeln noch dem Ausführen und Hervorbringen ganz zuzurechnen ist, sondern etwas „an- und übernimmt“ (Agamben 1992, 102). Was wird im Fall der Computer-Animation angenommen und übernommen? Wer macht etwas, wer handelt hier eigentlich? Welche Instanz bringt etwas hervor, welche Instanz führt etwas aus, wer nimmt an, wer übernimmt? Welche Geste bringt etwas hervor, wer bringt eine Geste hervor: Ist es die Person, die eine Figur (zunächst auf dem Papier) entwirft, der *die Story Artist*, der *die* einzelne Sequenzen skizziert, der Algorithmus, der Oberflächenreflektion oder Haarbewegungen berechnet, der *die IT-Spezialist_in*, der *die* ein Programm für Kamerabewegungen im Raum schreibt, der Computer, der all das ‚rendert‘?

Es ist die Gemachtheit der Computer-Animation, die einerseits auf traditionelle Prozesse des Filmemachens rekurriert (klassische Dramaturgie, Storyboarding, Beleuchtung), andererseits aber auch in Bezug auf ehemals physikalische Vorgänge (Kamera, Lichtgebung, Schnitt) auf einzelne Programme oder Module zur Erstellung des fertigen Produktes zurückgreift. Dies wäre in ästhetischer oder – wenn man dem überstrapazierten Begriff geneigt ist – ontologischer Hinsicht die Geste, die der Film ausführt, nämlich die eigene Gemachtheit nicht mehr auf einen bestimmten Zeitpunkt des Drehens, in dem alles gleichzeitig vor der Kamera stattfindet, zu reduzieren, sondern diesen Moment, in dem die Kamera läuft, auf ganz unterschiedliche Beteiligte und Momente zu verteilen – dass also die Beleuchtung in einem anderen Schritt als die Animation der Haare oder die Bewegung der Figur geschieht, dass es also nicht mehr den einen Akt des Drehens gibt, in dem alles zusammen findet und gipfelt (vgl. Flückiger 2008). Dieser zeichnete sich ja bei traditionellen Dreharbeiten noch durch Rituale wie das Warten auf das richtige Licht, den Hinweis auf die Stille am Set, das Schlagen der Klappe und die allgemeine erwartungsvolle Spannung aus. Stellvertretend dafür steht eben die Lampe, die allegorisch die Beleuchtung des Sets über-, aber auch die Position eines Buchstabens einnimmt – also zwischen Materialität und Zeichenhaftigkeit, zwischen Selbst und Anderem, zwischen Zweck und Mittel oszilliert, ja beide Positionen zugleich besetzt. Dabei sind eben stets die materiell-praktische und die narrative Ebene verklammert. Die Pixar-Filme zeigen Dinge, die handeln – solche, zu denen wir ein libidinöses Verhältnis eingehen wie Spielzeuge und Autos, aber auch Schwarmwesen wie Ratten, Insekten und Fische, die wir kaum als individuell wahrnehmen, ebenso wie Rechner und Algorithmen, die als Handelnde an der Herstellung der Filme beteiligt sind.¹⁰

Sowohl auf der Ebene der Herstellung wie auf derjenigen der Geschichten, die erzählt werden, lassen sich die Filme als Gesten verstehen, die sich eben nicht in der Dichotomie von Zweck und Mittel fassen lassen, sondern etwas dazwischen – oder jenseits dieser Unterscheidung – meinen. Weder ist die Computer-Animation ein transparentes Mittel, um eine bestimmte Geschichte zu erzählen, noch ist sie Zweck, der sich in sich selbst erschöpft.¹¹ Die Pixar-Filme sind nicht deshalb ‚selbstreflexiv‘, weil sie immer wieder auf sich selbst verweisen oder die

10 Diese Perspektive ließe sich natürlich mit Ansätzen der Actor-Network-Theorie akzentuieren oder im Hinblick auf Vorschläge der Medienarchäologie ausbauen. Vgl. etwa Parikka 2010; Tischleder 2016.

11 Natürlich gibt es Verwendungen, die stärker zur einen oder zur anderen Seite tendieren wie die abstrakte Animation oder Stile, die es auf Transparenz abgesehen haben, aber in ihrer Differenz zum realfilmischen ähnelt die (Computer-)Animation grundsätzlich dem Gestischen.

Populärkultur zum Thema haben. Dies wäre ein Trugschluss, denn sie sind notwendigerweise in einer ganz bestimmten Weise auf sich selbst bezogen, weil man bei Pixar verstanden hat, dass es zwischen der reinen Zweckmäßigkeit der Nutzung der digitalen Animation und der puren Mittelbarkeit des Digitalen einen dritten Weg geben muss, den Agamben mit dem Terminus der Geste beschrieben hat. Es ist also eine Anerkennung der Mittelbarkeit, ohne diese aber zu verabsolutieren, also eine Geste der Selbsteinschreibung des Digitalen in die erzählte Geschichte, in der das Mittel des Erzählens und die Mittelbarkeit des Erzählens – jeweils in Wechselwirkung mit den Technologien, die sie bedingen – immer wieder aufscheinen, ohne allerdings als absolut gesetzt zu werden (wie dies in den metaleptischen Konstruktionen der Postmoderne der Fall war). Das Digitale ist also weder purer Zweck, der sich in sich selbst erschöpft, noch reines Mittel, mit dem etwas gänzlich anderes hergestellt werden soll. Und im Kant'schen Sinne, bei dem Zweck und Mittel ja zwei zentrale Begriffe des kategorischen Imperativs sind, wäre man damit auch auf dem Feld der Ethik.

Nochmals anders, nämlich etymologisch, lässt sich die Geste in Beziehung setzen zu Körpern und Gesten, zu Programmen und Algorithmen. Wenn nämlich der Finger, der im Lateinischen ‚digitus‘ heißt, das ist, womit man eine Geste ausführt, dann besteht eine Verbindung zwischen dem Digitalen und dem Akt des Zeigens, im Sinne der Geste als einem Handeln, das sich nicht in sich selbst erschöpft, sich aber auch der Zweck-Mittel-Dichotomie entzieht. Damit wäre zumindest etymologisch das Digitale mit dem Indexikalischen, dem Zeigen und Hinweisen verbunden. Und den Pixar-Filmen ist diese Spannung im Akt der Hervorbringung ihrer eigenen Gestalt eingeschrieben, sowohl auf der Ebene des Bildes selbst wie auch narrativ in der Thematik der Filme.

Tatsächlich ist die Geste beides, wie sich noch auf andere Weise argumentieren lässt – wenn man die viel beschworene Indexikalität wörtlich nimmt als eine Geste des Zeigens (vom lateinischen ‚indicare‘). Ein Film, erinnert sei hier etwa an die von André Gaudreault (1987) in Bezug auf das frühe Kino vorgeschlagene ‚monstration‘, beinhaltet immer eine derartige Präsentationsgeste, selbst in vornehmlich erzählenden Filmen. Auch in diesem Sinne, der Agamben nicht interessiert, hätte Film eine Affinität zur Geste. Und nicht zufällig heißt im Englischen der Zeigefinger „index finger“: Es sind also die vielfältigen Gesten, die Akte des Zeigens, die zugleich Mittel und Zweck sind. Und es ist eben auch der Film selbst, der sich und etwas anderes zeigt, wobei sich mit dem Übergang zum Digitalen auch die Referentialität verlagert. War im klassischen Film in der Regel noch die Realwelt das denotierte Objekt, auf das hingewiesen wurde, so verweisen die digital animierten Filme – stärker auch als analog animierte, die mit dem Einsatz von Materialitäten (Knete, Tusche, Objekte) die Realwelt mit im Bild

führen – auf die Indexikalität des Films selbst. Die Entwicklung führt also von der Indexikalität des Bildes (auf etwas außerhalb Stehendes) zur Indexikalität im Bild.¹²

Fazit

Natürlich ist der Titelvorspann von Pixar, gerade einmal gut zehn Sekunden lang, ein denkbar kurzes Stück Film, um damit etwas Allgemeines über die Produktionen dieser Firma oder gar den Film im Zeitalter digitaler Netzwerke zu sagen. Doch ließe sich diese Analyse, in der das digital Animierte an die Stelle des lebendig fotografierten tritt, auf die Filme insgesamt ausdehnen. So entfaltet beispielsweise die Titelsequenz des ersten Teils von *TOY STORY* ein ganz ähnliches Argument, wie ich (mit Thomas Elsaesser) argumentiert habe:

not only does the narrative of the film dramatize the transition from human to non-human agency (from acting body and drawing hand to generated pixel and computing processor); it also allegorically represents the shift from analog to digital, from photographic to graphic film, from representation to presentation. (Elsaesser/Hagener 2010, 170)

Das Spiel mit Anwesenheit und Abwesenheit im Bildrahmen, die Stimme aus dem direkten Off, die Hand, die immer wieder von außen eingreift, ohne dass wir den ganzen Körper sehen – all diese Elemente thematisieren auf ähnliche Weise das Spannungsfeld von Mittel, Medium und Zweck.¹³

Das Kino, verstanden als Geste, ist ja immer zweierlei – Festhalten und Einbalsamieren, das Einfrieren und Aufbewahren der Zeit, aber zugleich auch die Bewegung und Dynamik der Bewegung, ein sich Ausfalten der Zeit in beide Richtungen, ein Zeigen und ein Erzählen, ein Dokumentieren und ein Inszenieren. Zeit und Bewegung sind also, und hier sind wir bei Deleuzes Filmtheorie angelangt (Deleuze 1989 [1983]; 1991 [1985]), ebenso zwischen Zweck und Mittel anzusiedeln, wie die Geste als Körpertechnik. Oder, mit Josef Früchtel gesprochen: „Eine Geste macht sichtbar, dass sie ein Mittel ist, und ist eben deshalb kein bloßes Mittel. Sie verweist auf etwas, aber auch auf sich selbst“ (2011, 6). Die Geste hält die Spannung zwischen Referenz und Selbstreferenz, zwischen Handeln und

¹² Dank an Julia Eckel für weiterführende Ideen an dieser Stelle.

¹³ Ebenfalls unter dem Begriff der Geste, allerdings mit Rückgriff auf Flusser statt auf Agamben, fasst Volker Pantenburg (2016) seine Überlegungen zum Schwenk der Kamera; auch wenn sein Ansatz in vielem anders gelagert ist, scheint er mir doch in der Konsequenz auf ähnliche Gedanken zuzulaufen.

Herstellen, zwischen Mittel und Zweck. Deshalb halte ich es für produktiv, die Geste als eine Technik in Erwägung zu ziehen, wenn wir über das Gemachte in Bezug auf Animation und Comic nachdenken, denn – zumindest in dem hier skizzierten Fall – ist die digitale Animation ein Mittel, das sich als solches zu erkennen gibt und gerade deswegen seine eigene Mittelbarkeit übersteigt.

Literaturverzeichnis

- Agamben, Giorgio (1992): „Noten zur Geste“. In: Jutta Georg-Lauer (Hg.): *Postmoderne und Politik*. Tübingen: edition diskord. 97–107.
- Balázs, Béla (2001 [1924]): *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Becker, Jörg (2003): „Der Ausdruck der Hände: Ein filmischer Terminus“. In: Wolfgang Ernst/Stefan Heidenreich/Ute Holl (Hg.): *Suchbilder: Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*. Berlin: Kulturverlag Kadmos. 31–46.
- Beilenhoff, Wolfgang (Hg.) (2005): *Poetika Kino: Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bordwell, David (1980): „The Musical Analogy“. *Yale French Studies* 60: 141–146.
- Brecht, Bertolt (1967 [1949]): „Kleines Organon für das Theater“. In: Bertolt Brecht: *Gesammelte Schriften*, Band 16: *Schriften zum Theater 2*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 661–708.
- Caldwell, John T. (2008): *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham: Duke University Press.
- Crafton, Donald (1979): „Animation Iconography: ‚The Hand of the Artist‘“. *Quarterly Review of Film Studies* 4 (4): 409–428.
- Daenschel, Matthias (2004): *Das Motiv der eingreifenden Hand im Animationsfilm*. Potsdam-Babelsberg: HFF „Konrad Wolf“ [Diplomarbeit].
- Decherney, Peter (2012): *Hollywood’s Copyright Wars: From Edison to the Internet*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, Gilles (1989 [1983]): *Kino 1: Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1991 [1985]): *Kino 2: Das Zeit-Bild*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- DER AUSDRUCK DER HÄNDE. Reg. Harun Farocki. Harun Farocki Filmproduktion, 1997.
- Dommann, Monika (2014): *Autoren und Apparate: Die Geschichte des Copyrights im Medienwandel*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlage.
- Elsaesser, Thomas/Malte Hagener (2010): *Film Theory: An Introduction through the Senses*. New York: Routledge.
- Feyersinger, Erwin (2007): „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm“. *montage AV* 16 (2): 113–130.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Früchtl, Josef (2011): „Eine Kunst der Geste: Den Bildern Bewegung und Geschichte zurückgeben“. Manuskript eines Vortrags auf dem XXII. Deutschen Kongress für Philosophie, 11.–15. September 2011, München. <https://epub.ub.uni-muenchen.de/12392/> (letzter Zugriff: 3. Mai 2017).

- Gaudreault, André (1987): „Narration and Monstration in the Cinema“. *Journal of Film and Video* 39 (2): 29–36.
- Grainge, Paul (2004): „Branding Hollywood: Studio Logos and the Aesthetics of Memory and Hype“. *Screen* 45 (4): 344–362.
- Hagenbüchle, Roland/Paul Geyer (Hg.) (2002): *Das Paradox: Eine Herausforderung des abendländischen Denkens*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Hagener, Malte (2011): „Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz“. In: Gudrun Sommer/Vinzenz Hediger/Oliver Fahle (Hg.): *Orte filmischen Wissens: Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren. 45–59
- Hagener, Malte (2012): „All About Gene, Myrtle and Virginia: The Transitional Nature of Actress, Role and Character“. In: Jörg Sternagel/Deborah Levitt/Dieter Mersch (Hg.): *Acting and Performance in Moving Image Culture*. Bielefeld: transcript. 195–207.
- Herhuth, Eric (2017): *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Kessler, Frank (2009): „Anmerkungen zur Geste im frühen Film“. In: Reinhold Görling/Timo Skrandies/Stephan Trinkaus (Hg.): *Geste: Bewegungen zwischen Film und Tanz*. Bielefeld: transcript. 75–81.
- Kirchmann, Kay/Jens Ruchatz (Hg.) (2014): *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript.
- Köhler, Kristina (2017): *Der tänzerische Film: Frühe Filmkultur und moderner Tanz*. Marburg: Schüren.
- Krautschick, Lars R. (2014): *Gespenster der Technokratie: Medienreflexionen im Horrorfilm*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Lemke, Anja F. (2013): „Der Grenzgang der Geste: Körperliche Ausdrucksformen zwischen 1800 und 1900“. *Zeitschrift des Verbandes polnischer Germanisten* 2 (3): 257–270.
- Levaco, Ronald/Fred Glass (1980): „Quia ego nominor Leo“. In: Raymond Bellour (Hg.): *Le cinéma américain: Analyses de films*. Paris: Flammarion. 12–29.
- Luhmann, Niklas (1984): *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- LUXO JR. Reg. John Lasseter. Pixar, 1986.
- Mann, Martin (2015): *Das Erscheinen des Mediums: Autoreflexivität zwischen Phänomen und Funktionen*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Metten, Thomas/Michael Meyer (Hg.) (2016): *Film, Bild, Wirklichkeit. Reflexion von Film – Reflexion im Film*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- MINORITY REPORT. Reg. Steven Spielberg. Twentieth Century Fox, 2002.
- Pantenburg, Volker (2016): „Kameraschwenk. Stil – Operation – Geste?“. In: Julian Blunk/Tina Kaiser/Dietmar Kammerer/Chris Wahl (Hg.): *Filmstil: Perspektivierungen eines Begriffs*. München: edition text + kritik. 236–253.
- Parikka, Jussi (2010): *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- PIXAR TITELSEQUENZ. Pixar Animation Studios, 1995.
- POKÉMON GO. Niantic/The Pokémon Company/Nintendo, 2016 (Android/iOS).
- Price, David A. (2009): *The Pixar Touch: The Making of a Company*. New York: Vintage Books.
- TOY STORY. Reg. John Lasseter. Pixar, 1995.
- Siebert, Jan (2005): *Flexible Figures: Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld: Aisthesis.

- Stam, Robert (1992): *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press.
- Stanitzek, Georg (2009): „Reading the Title Sequence (*Vorspann, Générique*)“. *Cinema Journal* 48 (4): 44–58.
- Taylor, Henry/Margrit Tröhler (1999): „Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm“. In: Heinz-B. Heller/Birgit Peulings/Karl Prümm (Hg.): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Marburg: Schüren. 137–152.
- Tischleder, Babette B. (2016): „Earth According to Pixar: Picturing Obsolescence in the Age of Digital (Re)Animation“. In: Catrin Gersdorf/Juliane Braun (Hg.): *America after Nature: Democracy, Culture, Environment*. Heidelberg: Winter. 441–460.
- Wende, Johannes (Hg.) (2014): *FilmKonzepte 33: John Lasseter*. München: edition text + kritik.
- Wolf, Werner (Hg.) (2009): *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam: Rodopi.

Matthias C. Hänselmann

Das Gemachte als Bewusst-Gemachtes

Produktive und rezeptive Dimensionen von Materialität und Materialtransparenz im Film

Abstract: In der medientheoretischen Auseinandersetzung erhielten die Aspekte der *Materialität* und des *Gemachten* in den vergangenen Jahren eine zunehmend größere Bedeutung. Der vorliegende Aufsatz versucht, diese Begriffe in Bezug auf filmische Erzeugnisse näher zu spezifizieren. Besonderes Interesse gilt dabei der Interdependenz zwischen materiell-produktionellen Aspekten von Filmen und deren rezeptiver Wirkung. So geraten einerseits die narratologischen Konzepte von Discours und Histoire und andererseits die daran geknüpften unterschiedlich gelagerten Wahrnehmungsformen von Materialesehen und Immersionssehen in den Blick. In Anlehnung an Wahrnehmungsmodelle aus der Filmmusiktheorie und unter Einbezug von Erkenntnissen aus der formalistischen und neoformalistischen Filmtheorie wird mittels eines zweistufigen Rezeptionsmodells versucht, die mentalen Prozesse zu beschreiben, die für die Verarbeitung des materiellen Aspekts von Filmen relevant erscheinen. Daran anknüpfend werden zuletzt Zeichentrickfilmbeispiele behandelt, die auf unterschiedliche Weise mit einem *Foregrounding* ihrer eigenen Materialität arbeiten.

Einleitung

Wendet man den Begriff des ‚Gemachten‘ unspezifiziert auf Medienprodukte wie beispielsweise Animationsfilme an, so ergibt dieser Begriff zunächst keinen besonderen Mehrwert. Sagt man, dass ein Medienprodukt, ein Film, ein Animationsfilm ‚gemacht‘ sei, beschreibt man damit eine Selbstverständlichkeit, eine Invariante: etwas, wozu es überhaupt keine Alternative gibt, und was deshalb auch keinen medientheoretischen Erkenntnisgewinn bringt. Denn grundsätzlich ist

Dr. Matthias C. Hänselmann, Westfälische Wilhelms-Universität, Germanistisches Institut, Schlossplatz 34, 48143 Münster, E-Mail: haenselmann@uni-muenster.de

 Open Access. © 2018 Matthias C. Hänselmann, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.
<https://doi.org/10.1515/9783110538724-003>

jeder Film, ist jedes Medienprodukt, ist jedes menschliche Artefakt ‚gemacht‘. Von der ‚Gemachtheit‘ eines Filmes zu sprechen ist daher tautologische Rede.

Um den Begriff des ‚Gemachten‘ als Arbeitsbegriff produktiv zu machen, muss er spezifiziert werden, wenn er nicht tautologisch sein soll. Ich möchte daher versuchen, ihn im Zusammenhang dieses Beitrags mit dem Begriff des ‚Bewusst-Gemachten‘ präziser zu fassen, und verorte ihn damit als relevanten Faktor der Medienkommunikation sowohl im Bereich der Filmrezeption als auch der Filmproduktion. Auf Grundlage einer formalistischen Theoriebasis, die bei der Erfassung ästhetischer Gesetzmäßigkeiten gerade den materiellen Aspekt reflektiert und so fruchtbare Anknüpfungspunkte für das hier unternommene Vorhaben einer theoretischen Modellierung des ‚Gemachten‘ als Textfaktor bereitstellt, sowie unter Rückgriff auf zwei Konzepte der Filmmusikforschung, die sich in analoger Weise mit der Wahrnehmung, dem (Un-)Bewussten und der Wirkung filmischer Komponenten befassen, entwickle ich ein Modell, mit dem es möglich ist, die zentralen Wirkprinzipien des Gemachten in der wissenschaftlichen Analyse zu erfassen und zu beschreiben. Die Ergebnisse werden dabei in Auseinandersetzung mit Animationsfilmen gewonnen, haben aber prinzipiell allgemein filmtheoretische Gültigkeit und können daher, zur Analyse der kommunikationsrelevanten Aspekte des Materiellen, auch auf andere Filmformen wie insbesondere den sogenannten Realfilm übertragen werden.

Das Gemachte als ‚Bewusst-Gemachtes‘

Der Arbeitsbegriff des ‚Bewusst-Gemachten‘, durch den der vage und tendenziell tautologische Begriff des ‚Gemachten‘ im Folgenden ersetzt wird, ist absichtlich polysemisch gebildet, denn er soll die zwei Dimensionen des Gemachten zusammenführen, die ich für die zentralen halte und die sich in Bezug auf ihre kommunikationstheoretische Relevanz und Funktion klar bestimmen lassen. Diese Dimensionen des Gemachten als ‚Bewusst-Gemachtes‘ betreffen

- a) die Produktionsdimension und
- b) die Rezeptionsdimension eines Medienprodukts.

Die *Produktionsdimension* des ‚Bewusst-Gemachten‘ betrifft den intentionalen Aspekt des ‚Gemachten‘. Das heißt, dass das Gemachte unter dieser Perspektive stärker hinsichtlich des Gesichtspunkts betrachtet wird, dass es *bewusst* gemacht ist. Im Vordergrund stehen also die Intentionalität, die Absichtlichkeit und Zielgerichtetheit des Produkts, seine Herstellung und der Umstand, dass es so in dieser besonderen Weise, die sich letztlich in der Erscheinung des Produkts nieder-

schlägt und die dieses seinerseits in gewissem Umfang zu erkennen gibt, hergestellt wurde. Der Begriff des ‚Gemachten‘ bezieht in dieser Hinsicht das Produkt zugleich auf die Herstellenden eines Produkts und auf den intentional gelenkten Herstellungsprozess. Im Zusammenhang dieser Schwerpunktsetzung, bei der die Absichtlichkeit des Gemachten hervorgehoben wird, ist das ‚Gemachte‘ als eine Qualität des Medienprodukts zu beschreiben, die sich infolge einer gezielten Wahl aus äquivalenten Alternativen ergibt – und im konkreten Fall infolge einer gezielten Wahl aus dem Paradigma der zur Verfügung stehenden Produktionsverfahren. Das ‚Gemachte‘ hat, so verstanden, unbedingt semiotische Relevanz, da es eben als jene Form erscheint, die in einem Selektionsprozess unter den Bedingungen der Inkompossibilität¹ infolge der Ablehnung und dem Ausschluss anderer möglicher Optionen resultierte. Die Produktionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘ tritt demnach als ein bedeutungsvoller Aspekt des Produkts auf, ein Aspekt, der selbst mit in die Gesamtbedeutung der durch ein bestimmtes Medienprodukt getragenen Mitteilung hineinspielt.

Am Entstehungsprozess eines Animationsfilms expliziert, bedeutet das, dass bei jeder Herstellung eines Animationsfilms zunächst eine bestimmte Technik der Herstellung gewählt werden muss. In aller Regel wird dabei eine spezifische Animationstechnik gewählt und zwar unter Ausschluss bestimmter anderer, prinzipiell ebenfalls möglicher und auch zur Verfügung stehender Animationstechniken. Diese exklusive Wahl der Animationstechnik hat im Weiteren deshalb durchaus bedeutungstragenden Charakter für das konkrete Endprodukt, da es einen Unterschied macht, ob ein bestimmtes Thema beispielsweise in traditioneller Tuschezeichnung oder auf Basis computererzeugter Gitternetz-Grafik umgesetzt wird. Je nach der gewählten Technik ergeben sich stilistische Besonderheiten, die als solche die Gesamtbedeutung des Filmkommunikats beeinflussen. So ergibt eine herkömmliche Tuschezeichnung beispielsweise eine schlichte Schwarz-Weiß-Ästhetik, die an die Optik des traditionellen Zeitungscomics beziehungsweise des frühen amerikanischen Cartoon gemahnt, während eine einfache 3D-Netzgrafik zu einer opaken, geschlossenen, geradezu plastikaften Ästhetik führt, die etwa Assoziationen an Kunststoffpuppen wachrufen kann. Dabei mag eine bestimmte Technik je nachdem für eine bestimmte Thematik ange-

¹ Inkompossibilität (gelegentlich auch ‚Inkompassibilität‘) tritt in Ausschlussverhältnissen und damit in Wahlsituationen auf, wenn zwei oder mehrere prinzipiell mögliche Optionen tatsächlich nicht gleichzeitig realisiert werden können; vgl. zu diesem auf Leibniz zurückgehenden Konzept bspw. Bender 2016, 164–170; siehe auch Deleuze 1991, 173–175. Für die Entstehung von semiotischer Relevanz bzw. grundsätzlich von Bedeutung gilt dabei, dass „jede semiotische Äußerung [...] auf dem Prinzip einer Wahl aus Alternativen [basiert]“ (Titzmann 2003, 3045).

brachter, adäquater, passender erscheinen – beziehungsweise geeigneter sein, durch eine gezielt eingesetzte Kontrastierung von Thematik und Technik einen bestimmten Effekt zu erzielen. Zugleich sind bestimmte Darstellungstechniken zweifelsohne hinsichtlich ihrer Materialität, Konventionalität und Verwendung auffälliger als andere und lenken die Aufmerksamkeit deshalb stärker und zuverlässiger auf den Aspekt der produktionellen Gemachtheit eines Medienerzeugnisses.² Die relevanten Unterschiede dürften deutlich werden, wenn man etwa einen Mainstream-Film wie den unter der Regie von Chris Buck und Jennifer Lee entstandenen Disney-Animationsfilm *FROZEN* (2013) mit einem eher als alternativ zu bezeichnenden Zeichentrickfilm wie Piotr Dumałas *FRANZ KAFKA* (1992) vergleicht.

Anders als bei der Produktionsdimension, die den Faktor der Intentionalität ins Zentrum rückt, wird bei der *Rezeptionsdimension* des ‚Bewusst-Gemachten‘ der Aspekt der Wahrnehmbarkeit einer bestimmten Materialqualität eines Medienprodukts akzentuiert. Das ‚Gemachte‘ als ‚Bewusst-Gemachtes‘ bezeichnet in dieser Hinsicht, dass konkret die materielle Verfasstheit eines Medienprodukts explizit deutlich, erfahrbar und wahrnehmbar gestaltet ist und deshalb auch rezeptiv besonders auffällt. Etwas ist in dieser Hinsicht ‚bewusstgemacht‘, weil es auffällig, sinnlich wahrnehmbar gemacht wird. In den Mittelpunkt gerückt wird bei dieser Dimension des Gemachten also eine bestimmte Wirkung des Gemachten: nämlich die Qualität des Medienprodukts, die dessen Künstlichkeit (mit) in den Vordergrund stellt, zu einem relevanten Faktor der Filmkommunikation hypostasiert und – zumindest theoretisch – durchgehend im Bewusstsein der Rezipierenden wachhält.

Gerade diese zweite Dimension des Gemachten als ‚Bewusst-Gemachtes‘ wurde bereits relativ früh theoretisch erfasst. Sie taucht schon in einigen Texten der russischen Formalisten auf und hier besonders bei Viktor Šklovskij und dessen Aufsatz „Die Kunst als Verfahren“ (1971), der sich darum bemüht, das spezifische Charakteristikum *künstlerischer* Texte gegenüber ästhetisch wirkungslosen, sozusagen ‚prosaischen‘ Texten zu eruieren.³ Im Verlauf seiner Untersuchung findet Šklovskij dieses entscheidende Moment in dem Verfahren der

² Siehe dazu auch die illustrativen Ausführungen von Odin 1983, 127–128, zu seinem Konzept der ‚mise en phase‘.

³ Šklovskij konzentriert sich in seiner Untersuchung auf literarische Texte unterschiedlicher Art, wobei allerdings das Verfahren der Verfremdung, das er auf diesem Wege herausarbeitet, im Grunde medienunabhängig ist und daher auch eine Übertragung auf andere Texttypen im weiten strukturalistischen Sinne erlaubt. U.a. Ejchenbaum hat den Gedanken bekanntlich auf das Kino übertragen (vgl. besonders Ejchenbaum 2005, 22–23). Vgl. dazu auch Striedter 1971, XXI–XXVII.