

Franziska Bruckner

1 Einleitung

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

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

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

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

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

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

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

2 Hybridität in der Filmtheorie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

sentlichen – vorfilmischen Experimente der Chronofotografie von Étienne-Jules Marey und Eadweard Muybridge herangezogen. Nsiah vermerkt dazu:

Der Fotofilm stellt ein erstes praktisches Beispiel für eine Auseinandersetzung mit der Intermedialität beider Medien dar. Er fungiert als hybrides Medium, das sich gewisser Elemente des Films sowie der Fotografie bedient und diese für seine Zwecke zusammenfügt. (ebd.: 99)

Auch im Sammelband *Viva Fotofilm* wird der Begriff der Hybridisierungen mehrfach verwendet. Für Thomas Tode sind Fotofilme beispielsweise „Bastarde und Zwitterwesen: Sie stammen von zwei Künsten ab, dem Film und der Fotografie, dem Laufbild und dem stillgestellten Bild.“ (Tode 2010a: 21) Er stellt zudem „die Vermischung und Konfrontation von bewegten und unbewegten Bildern“, die „Identität aus hybriden Formen, Vertauschungen und Überkreuzungen, de[n] Bastard als unreines Kino par excellence“ und die „Epoche der Bastelei und des Plagiats“ (ebd.) heraus. Selbst wenn das Hauptaugenmerk von Fotofilmen auf der unbewegten Fotografie im Film liegt, sind die Grenzen zwischen fotografischem Still und Realfilm, aber auch Animation in vielen Fällen fließend. Dies bestätigt Franz Winzentsen, wenn er erörtert, wie er Fotografien mittels Animation Bewegungen hinzufügt ohne den fotografischen Hintergrund zu vertuschen (vgl. Tode 2010b: 231).²⁵

In Cornelia Lunds Sammelband-Beitrag steht zwar das Zusammenspiel von Animation und Architektur im Vordergrund, doch nennt sie Beispiele, die an die Konzepte des hybriden Fotofilms anschlussfähig sind. So setzt laut Lund *MATTER IN MOTION* (2008) von Semiconductor bei „photographischen Aufnahmen der real gebauten Architektur von Mailand an“ und wird sowohl „einer digitalen Bearbeitung unterzogen als auch mit computergenerierten Raumformen kombiniert“ (Lund 2017: 194f.). In Quayolas *ARCHITECTURAL DENSITY* (2006) bildet das fotografische Material chinesischer Architektur dagegen nur noch den Ausgangspunkt für sich stetig verändernde animierte Dekonstruktionen. In beiden Fällen werden Fotografien so animiert, dass diese – zumindest am Beginn der Filme – noch als solche erkennbar sind. Lunds Filmbeispiele zeigen wiederum auf, dass Hybridisierungstendenzen nicht zwangsläufig nur dann stattfinden, wenn realfilmische und animierte Techniken zusammenfallen, sondern visuell konnotierte Hybridität auch bei zur Gänze animierten Filmen auftreten kann.

25 Bei seinem Film *DIE ANPROBE* 1938 hat Winzentsen beispielsweise an mehreren Stellen mit einer Rückkopiermaschine einen verkratzten Blankfilm über das Fotomaterial kopiert (ebd.).

3 Hybridität in den Animation Studies

Wie in der (Real-)Filmtheorie wird Hybridität in den Animation Studies in unterschiedlichen Kontexten – mitunter kontrovers – diskutiert. Zum einen ist diese im Sinne einer *hybrid animation* verortet, wenn zweidimensionale und dreidimensionale Animationstechniken in Kombination auftreten, wie Tina O’Haily in ihrem Buch *Hybrid Animation. Integrating 2D and 3D assets* definiert (vgl. O’Haily 2015: 1). Andreas Hummel fokussiert ebenfalls auf die Verbindung hybrider Elemente innerhalb des Animationsfilms (vgl. Hummel 2014: 12f.). Er folgt dabei mit den Begriffen der *Adaption* und der *Kombination* zwei Konzepten der Hybridisierung, die bereits mehrfach von Theoretikerinnen und Theoretikern²⁶ untersucht wurden und die Yen-Jung Chang folgendermaßen auf den Punkt bringt:

There are two levels of the hybridization. One occurs when traditional forms such as photography and cinema are transformed to new digital formats by the aid of computer technology (Darley 2000). The new digital formats allow more freedom of manipulation and further hybridization. The other occurs when previously separated media are merged to form ambiguous digital formats. (Chang 2011: o. S.)

Auch Klaus Kohlmann klassifiziert Beispiele als Hybride, wenn diese zwischen analog und digital hergestellten Bildmotiven oszillieren, oder wenn, wie bei der *hybrid animation*, computergenerierte Elemente in konventionelle Zeichenanimation Eingang finden (vgl. Kohlmann 2007: 237). Diese Form der Hybridisierung lässt sich ausweiten, wenn analoge Animationstechniken im Sinne der Remediation (vgl. Bolter/Grusin 1999) digital nachgeahmt werden, wie beispielsweise in der US-amerikanischen Serie *SOUTH PARK* (1997–) zu beobachten ist.²⁷

Zusätzlich diskutiert wird das hybride Potential des vollständig computergenerierten dreidimensionalen Animationsfilms ohne Simulationen älterer Techniken. Während Andrew Darley CGI als Vermischung von Prinzipien des Realfilms, der Puppenanimation und der Zeichenanimation verortet (vgl. Darley 1997: 19ff.),²⁸ erachtet Kohlmann eine Theorie der Hybridisierung für reine CGI-Filme als nicht

26 Hummel bezieht sich hier u. a. auf Spielmann 2010 und Manovich 2007.

27 In dieser wird mittels 3D-Computeranimation die analoge Cut-Out-Technik simuliert, selbst wenn an einigen Stellen die Diskrepanz zwischen dem 3D-Raum und der traditionellen Animationstechnik sichtbar wird (vgl. Chang 2011: o. S.).

28 Für den Realfilm führt er hier u. a. die Verwendung der Kamera und Raumerfahrung an, aus der Puppenanimation werden sowohl die räumliche Anordnung als auch die Puppenhaftigkeit bzw. Modellierung von Figuren übernommen und der Zeichenfilm steuert generelle Prinzipien der Animationstradition bei (vgl. ebd.).

haltbar. Er postuliert, dass alle zuvor genannten Filmtechniken in der einen oder anderen Form auf den Akt des Fotografierens angewiesen sind, während sich die Computeranimation sowohl dem „Fotorealismus annähern als auch eine Abstraktion des Zeichentrickfilms in seiner reinen Form ohne Linsenobjektive erwirken und somit keiner der Gattungen Real-, Zeichen- bzw. Puppentrickfilm entstammen kann.“ (Kohlmann 2007: 240) Zudem argumentiert er, dass der computergenerierte Film komplett am Reißbrett entworfen wird und definiert Computeranimation als „dritte Gattung neben dem Zeichen- und dem Puppentrickfilm, die als getrennt auffassbare Bereiche hybridfähig werden.“ (ebd.)²⁹ Kohlmanns Ausführungen bzgl. der ‚Reinheit‘ von CGI sind zumindest an einer Stelle problematisch: Wie Lev Manovich anführt, wurden in der Computeranimation bereits in den 1970er und 80er Jahren fotografische Samples – vor allem Texturen – in den CGI-Prozess integriert, um Rechenleistung einzusparen: „Instead of defining something from scratch through the algorithms, they can simply *sample* it from existing reality and incorporate these samples in the construction process.“ (Manovich 2006: 30) Zudem versteht er CGI als ein Hybrid aus traditioneller Animation und Simulationssoftwares, die physikalische Parameter wie Schwerkraft oder Wind automatisch berechnen (vgl. ebd.: 37; S. Richter 2008: 73).

Im Sammelband *In Bewegung setzen ...* sind die eben beschriebenen Hybridisierungstendenzen in mehrfacher Hinsicht vertreten: Neben den bereits erwähnten Beispielen von Cornelia Lund, in denen fotografische Aufnahmen die Basis der Animationen bilden, spielen gesampelte Vorlagen auch in Sven Stollfuß’ Beitrag „Animierte Anatomie“ eine tragende Rolle. In der von ihm beschriebenen *virtuellen Endoskopie* können „hochauflösende Rohdaten aus tomografischen Scans [...] durch entsprechende Umrechnung und Modellierung in Software zu dreidimensionalen Animationen von prinzipiell jedem Hohlorgan umgebaut werden.“ (Stollfuß 2017: 151) Diese Visualisierung vereint Vorteile computergenerierter Animationen wie dem Einsatz einer virtuellen Kamerafahrt oder Veränderungsmöglichkeiten bei der Beleuchtung mit der Akkuratess gesampelter medizinischer Daten. Zusätzliche hybride Dimensionen bilden Möglichkeiten der interaktiven Steuerung von virtuellen Endoskopien durch das medizinische Personal, die nicht nur an Game-Interfaces erinnern, sondern auch als performativ verstanden werden (vgl. ebd.: 159f.).³⁰

29 Er verweist dabei u. a. auf Solomon 1987.

30 Referenzen auf Computerspiele, Science-Fiction-Romane, Fernsehserien und insbesondere den Spielfilm *FANTASTIC VOYAGE* (1966) bildeten auch bei der Entwicklung der virtuellen Endoskopie eine wichtige Rolle (vgl. ebd.: 160ff.).

In Bezug auf die Hybridfähigkeit von Animations- und Realfilm herrscht bei vielen Theoretikerinnen und Theoretikern Einigkeit, wenn computergeneriertes, digitales Material auf analogen, fotografisch erzeugten Realfilm trifft oder wenn rein digital gearbeitet wird. Sobald es um rein analog hergestellte Hybride des Animations- und Realfilm geht, scheiden sich jedoch die Geister: Eine eher strikte Trennung zwischen analogem und digital erzeugtem hybriden Film zieht Lev Manovich, auch wenn seine wohl bekannteste These in Bezug auf das Verhältnis von Film und Animation auf den ersten Blick sehr inkludierend wirkt: „Born from animation, cinema pushed animation to its boundary, only to become one particular case of animation in the end.“ (Manovich 1995: 9)

Manovichs Postulate spielen bei medientheoretischen Überlegungen vielfach eine zentrale Rolle, so auch in drei Beiträgen des hier vorliegenden Sammelbands. Andreas Rauscher bezieht sich beispielsweise auf dessen Aussage über den in der etablierten Filmgeschichtsschreibung zu Unrecht degradierten Animationsfilm (vgl. Rauscher 2017: 41; Manovich 2001: 298), während Felix Schröter u. a. auf die bereits besprochene Simulation von Codes des traditionellen Kinos sowie von echten Objekten und Umgebungen verweist (vgl. Schröter 2017: 132; Manovich 2001: 191f.). Christian Stewen führt in seiner Analyse von Steven Spielbergs A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE ebenfalls Manovich an, wenn es um die Auflösung der indexikalischen Beziehung des digitalen Films geht, Film nicht länger von Animation unterschieden werden kann und eigentlich als ein Subgenre von Malerei gelten sollte (vgl. Stewen 2017: 102; Manovich 2001: 295).

Bei näherer Betrachtung von Manovichs Ausführungen wird jedoch klar, dass in Bezug auf Hybridisierungsmöglichkeiten sein Fokus auf digitalem Film – und damit auch digitaler Animation – liegt, wie er in seinem Artikel „Understanding Hybrid Media“ formuliert:

In the second part of the 1990s, moving-image culture went through a fundamental transformation. Previously separate media – live-action cinematography, graphics, still photography, animation, 3D computer animation, and typography – started to be combined in numerous ways. By the end of the decade, the ‚pure‘ moving-image media became an exception and hybrid media became the norm. (Manovich 2007: 1)

Die Essenz dieser *hybrid revolution* liegt laut Manovich in der *deep remixability*, da im digitalen Film nicht nur Inhalte unterschiedlicher Medien miteinander kombiniert werden, sondern auch grundlegende Techniken, Methoden und Formen der Repräsentation bzw. des Ausdrucks (vgl. Manovich 2007: 9). Außerdem beobachtet er eine im digitalen Zeitalter stärker vertretene *spatial montage* – also das Compositing von Bildebenen unterschiedlicher Herkunft im Einzelbild – im Ge-

gensatz zur herkömmlichen *temporal montage* (vgl. Manovich 2001: 148f.; 158f.).³¹ Diese hybride Ästhetik verortet er nicht nur im aktuellen Langfilmen, sondern in beinahe allen kurzen zeitgenössischen Formen wie Werbung, Musikvideos und Webseiten sowie in Experimental- und Independent-Produktionen (vgl. Manovich 2006: 27; 2007: 2).

Manovich bezieht sich im Zuge der Formulierung seiner Thesen auf viele Beispiele des realfilmischen Avantgardefilms, der bildender Kunst und Games.³² So skizziert er beispielsweise, dass die – bereit mit Gabriele Jutz erwähnten – unreinen Praktiken des Avantgardefilms, wie die Collage von *direct-film*-Animationen, Malerei, gedruckte Texte und Realfilm, Eingang in die alltäglichen Praktiken des digitalen Kinos gefunden haben (vgl. Manovich 2001: 306f.). Gleichzeitig fehlt aber ein tiefgreifender Bezug auf eine Historie des analogen teilanimierten Films: In seinem Buch *The Language of New Media* nennt er als eines der wenigen Beispiele dieser Art die Arbeit von Konrad (sic!) Zeman, in der kinematografische und grafische Elemente miteinander zu gleichen Teilen verwoben sind und damit einen einzigartigen Stil kreieren, welcher der Logik der Animation unterworfen ist (vgl. ebd.: 160).³³ Bei der Tradition der Special Effects bezieht er sich ausschließlich auf 3D-Animation, lässt die vielfältigen Möglichkeiten des Optical Printers weg und erwähnt beim bekannten Hybridfilm *TRON* (1982) nur die computeranimierten Szenen, während die analogen, mittels Realfilm und *backlit animation* hergestellten Sequenzen einfach verschwiegen werden (vgl. ebd.: 190f.).

Auch Sebastian Richter konzentriert sich in seiner Publikation *Digitaler Realismus* beim Terminus *hybride Bewegungsbilder* vornehmlich auf Hybridisierungen von Realfilm mit digitalen Techniken und Computeranimation. In seinen Analysen untersucht er in zeitgenössischen Langfilmen einerseits Integrationskonzepte wie Licht- und Farbgebung oder digitales Compositing, andererseits Verschmelzungen von virtuell-animierten mit physikalisch erzeugten Kameraeinstellungen.³⁴ Zusätzlich erörtert er, wie sich Hybridisierungen des Bildmaterials – in erster Linie durch Verwendung von Motion und Performance Capture – auf die Inszenierungen von Körpern und Figuren auswirken (vgl. S. Richter 2008: 92). Richter zeigt dabei auf, dass sich bei einem Zusammentreffen von digitaler Ani-

31 Genauer gehe ich auf diese Unterscheidungen in meinem Beitrag „Hybrides Bild, Hybride Montage“ (2013; engl. 2015) ein.

32 Als prägnante Beispiele sind hier *THE MAN WITH THE MOVIE CAMERA* (1929) oder das Spiel *Doom* (1993) zu nennen.

33 Manovich bezieht sich dabei auf *BARON MÜNCHHAUSEN* (1961).

34 Richter unternimmt u. a. Close-Readings von *MATRIX* (1999), *SIN CITY* (2005), *KING KONG* (2005), *PANIC ROOM* (2002) und *A SCANNER DARKLY* (2007).

mation und Realfilm nicht nur erstere an letzteren angleicht, sondern die fotografischen und die animierten Teile gleichermaßen Anpassungsprozessen unterliegen, um neue hybride Realismuskonventionen im Spielfilm zu etablieren.

Anders als Manovich führt er einen kurzen Überblick über die Geschichte von analogen Kombinationen des Animations- und Realfilms an, verwendet aber für dieses Korpus Begriffe wie *Optische Kombinationsbilder* und *Mischfilme* (vgl. ebd.: 67ff.). Ein Hauptargument zieht sich dabei durch die komplette Arbeit:

Die Organisation des Bildraums hybrider Bewegungsbilder folgt [...] einer grundsätzlich anderen Abbildungslogik, als dies bei optischen Medien der Fall war. Die veränderte technische Basis der digitalen Bildherstellung wirkt sich auf die Visualisierungen aus [...]. In diesem Sinne unterlaufen hybride Bewegungsbilder filmisch-fotografische Darstellungsprinzipien und schaffen neue Sichtbarkeiten und Blickkonstellationen. (ebd.: 15)

Richter stellt sich Ausführungen entgegen, die davon ausgehen, dass digitale Effekte im Grunde genommen analoge Spezialeffekte fortführen.³⁵ Er kehrt zudem nicht nur die beinahe unbegrenzten Möglichkeiten digitaler Techniken für hybride Bewegungsbilder hervor, sondern betont auch mehrfach eine nahtlose Integration bzw. Ununterscheidbarkeit von animiertem und aufgezeichnetem Bildmaterial (vgl. S. Richter 2008: 19; 174f.). Im Gegensatz dazu sind nach Richter analoge Mischfilme grundsätzlich technischen Limitierungen unterworfen und die Animationen immer von den Realfilmaufnahmen unterscheidbar. Diese strikte, innerhalb der Publikation wiederholt postulierte Trennung kann Richter aber nicht zur Gänze aufrecht halten. An vielen Punkten muss er auf analoge Vorläufer digitaler Hybridisierungen zurückgreifen: Seien es Eadweard Muybridges Sequenzfotografien und analoge Pixillationen als Pendant zu den *Bullet-Time*-Sequenzen aus *MATRIX*, seien es die Rotoskopie-Technik von Max Fleischer und Jules Marey Bewegungsanalysen als Vorläufer von Motion-Capture-Technologien (vgl. ebd.: 159ff.)³⁶

35 Richter bezieht sich hier auf Giesen/Meglin 2000 und Gehr 2006.

36 „Marey entwickelte eine Apparatur, die – angeschlossen an die vier Extremitäten von Tieren – deren Bewegungen aufzeichnen konnten. Dieses Gerät hatte keine Ähnlichkeit mit einer Kamera, sondern arbeitete mit einem Schreibstift und einer gleichmäßig bewegten Panierwalze. Die Bewegungsinformation wurde als fortlaufender Graph getrennt von der Bildinformation gespeichert.“ (ebd.: 135) Ebenfalls zu nennen ist Bruce Connors Found-Footage-Film *VALSE TRISTE* (1977), bei dem dokumentarisches Material aus unterschiedlichen Formaten mittels Einfärbung mit Sepiatönen ein kontinuierlich zusammengehöriges Bildmaterial suggerieren.

Die von Richter hervorgehobene Motion und Performance Capture ist im hier vorliegenden Sammelband ebenfalls gleich mehrfach angeführt. Im Beitrag von Felix Schröter werden beispielsweise digital animierte Special Effects als moderne Form des *cinema of attractions* (vgl. Gunning 1986) interpretiert und die Motion-Capture-Technologie zeitgenössischer Hybridfilme wie AVATAR (2009) und THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (2001) erwähnt. Tiefer in die theoretische Debatte des Motion Captures taucht Lukas R.A. Wilde mit seiner Untersuchung über die Funktion der ‚synthespischen‘ Performance von Andy Serkis in Bezug auf den Affen Caesar in RISE OF THE PLANET OF THE APES. Hier steht nicht mehr nur die Verschränkung einer gesampelten Oberfläche im Vergleich zu einer komplett generierten im Vordergrund: Vielmehr geht es um „Körpersprache“ als Ausgangspunkt für „einen Datensatz, der sich beliebig auf digitale Modelle und Synthespians übertragen lässt – und der sogar transmedial zwischen Film- und Videospieldesignern ausgetauscht werden kann“ (Wilde 2017: 124).³⁷ Auf der anderen Seite wird diese zum Marker „von Identität, Individualität und ‚Seelenleben‘ auf allen filmischen Bedeutungsebenen“ (ebd.) und ist mit der Autorschaft bestimmter Darstellerinnen oder Darsteller assoziierbar.

Den vielleicht umfassendsten Beitrag zur analog-digitalen Thematik liefert Barbara Flückiger in ihrem Buch *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Sie zeigt auf, dass es seit den 1960er Jahren Versuche gibt, Bewegungsdaten von menschlichen Figuren aufzuzeichnen, um computergenerierte Figuren zu steuern, und die damit als Wegbereiter für die heute gängigen Motion-Capture- bzw. Performance-Capture-Technologien gelten (vgl. Flückiger 2008: 145). Auch ihre weiteren Argumentationslinien erweisen sich als sehr erhellend, wenn es um analog hergestellte Hybride des Animations- und Realfilms geht, selbst wenn der Begriff der Hybridität nicht im Zentrum ihrer Arbeit steht.³⁸ Sie unterscheidet nicht nur zwischen *Special Effects* – also Manipulationen vor der Kamera wie Modellbauten, mechanische Effekte oder Matte Paintings – und *Visual Effects* – u. a. analoge Kompositionen im Optical Printer, digitale Bildbearbeitung oder Computeranimation – (vgl. ebd.: 22ff.), sondern kritisiert die zuvor postulierte Hierarchisierung des Digitalen über dem Analogen.³⁹

37 Wilde bezieht sich dabei auf Ausführungen von Auslander 2008: 171.

38 Flückiger spricht u. a. von hybriden Mensch-Maschinen-Wesen im Kontext von Cyborgs, analog-digitalen Hybridformen, hybriden Formen als Kombination von Motion-Capture- und Keyframe-Animation, hybriden Render-Paketen sowie Compositing als Möglichkeit für hybride, plurale und dialogische Ausdrucksformen (vgl. ebd.: 14; 17; 152; 189; 206).

39 So bezeichnet Flückiger Manovich als einen Apologeten, „der seine Thesen zwar pointiert formuliert, aber kaum überprüft, und dem vor allem ein Mangel an historisch-kritischem Bewusstsein zu attestieren ist“ (ebd.: 194).

Auch in Bezug auf die digitale Nahtlosigkeit kommt sie zu einem anderen Ergebnis als Richter und Manovich, wenn sie schreibt: „Genauso wenig, wie die Filmmontage apriori Dissonanzen generiert, erzeugt das digitale Compositing ausschließlich nahtlose Bilder.“ (ebd.: 195) Sie verweist zudem auf die geänderten Sehgewohnheiten des Publikums, wenn beispielsweise die Stop-Motion-Animationen von KING KONG aus den 1930er Jahren von den zeitgenössischen Zuschauerinnen und Zuschauern ebenfalls als nahtlos empfunden wurden.⁴⁰ In vielen Bereichen verortet Flückiger ein „Kontinuum vom mechanischen über das elektronische zum digitalen Zeitalter“ (ebd.: 43). Bei historischen analogen Beispielen arbeitet sie zwei Traditionslinien heraus: Zum einen benennt sie Realfilm-Animations-Kombinationen, in denen visuelle Krisenzonen verdeutlicht werden, zum anderen weist sie auf die Verwendung von Stop-Motion im Realfilm hin, die sie als Vorläufer für zeitgenössische Ansätze betrachtet (vgl. ebd.: 233). Auch im Compositing, das eine Grundvoraussetzung für die Hybridisierung von Animation und Realfilm bildet, wird dieser Ansatz verfolgt:

Im Lauf der Zeit hatten sich schon im optischen Compositing verschiedene Verfahren herausgebildet, mittels deren sich unterschiedliche Bildteile entweder durch Schichtung (*layering*) oder durch Masken (*mattes*) miteinander kombinieren ließen. Mit Ausnahme weniger Aspekte lässt sich hier sogar eine relativ stetige genealogische Linie von den optischen zu den digitalen Techniken ausmachen. Die Ausnahmen betreffen zur Hauptsache die Kontrolle der Transparenz verschiedener Schichten [...] und nicht zuletzt die schiere Quantität von Schichten, die miteinander durch mathematische Verknüpfungsregeln verbunden werden können. (ebd. 2008: 206)

Gleichzeitig betont Flückiger aber sehr wohl, dass es gravierende Unterschiede zwischen analogen und digitalen Ausprägungen des Films gibt:

Denn der massive Umbruch vom analogen zum digitalen Compositing findet unter der Oberfläche auf der Ebene der Kodierung selbst statt. Wenn sich also zwischen den meisten Verfahren Analogien finden lassen – Bluescreen/Greenscreen, Rotoskopieren, Matte Paintings, Set Extension, die alle sowohl in analogen als auch in digitalen Varianten existieren –, so sind die technischen Abläufe doch völlig unterschiedlich. (ebd.)

Der Streitpunkt, wie sehr analoge bzw. digitale Techniken differieren oder nicht, liegt also offensichtlich in der „bild- und medientheoretischen Annahme einer Doppelsexistenz“ (Stollfuß 2017: 153) digitaler Visualisierungen, wie Sven Stoll-

40 Zum selben Ergebnis kommt auch Schrey 2009: 10.

fuß in seinem bereits erwähnten Sammelband-Beitrag zur virtuellen Endoskopie argumentiert.⁴¹ Ähnlich wie Flückiger stellt er den Binärcode des digitalen Datensatzes der visuellen Oberfläche der Bildschirmarstellung gegenüber (vgl. ebd.).

Folgt man all diesen Ausführungen, wird einiges deutlich: Hybride des Animations- und Realfilms im digitalen Zeitalter lassen sich einfacher bewerkstelligen als mit analogen Techniken, sind flexibler bzw. elaborierter und kommen daher öfter zum Einsatz. Die Übergänge zwischen analogen und digitalen Techniken, zwischen sichtbaren und unsichtbaren (organischen) Übergängen sind allerdings so graduell, dass eine strikte Dichotomie *analog/nicht hybrid – digital/hybrid* nicht nur filmhistorisch nicht nachvollziehbar ist, sondern einem so fluiden Konzept wie der Hybridisierung einfach nicht gerecht wird! Bezieht man sich auf die Argumentationslinien von Annabelle Honess Roe und Florian Mundhenke, die in Bezug auf Hybridisierung des Dokumentarfilms mit Animation bzw. mit dem Spielfilm heutzutage bereits neue erweiterte Formen sehen, in denen die Hybridisierungstendenzen keine so große Rolle mehr spielen, könnte man sogar eher von einem Endpunkt der Hybride des Animations- und Realfilms im digitalen Film sprechen als von einer Nicht-Hybridität bei analogen Beispielen.

In den Animation Studies findet man schließlich mehrere Autorinnen und Autoren, die auch analoge Kombinationen des Animations- und Realfilms dezidiert als Hybride bezeichnen: So beschreibt J.P. Telotte in seinem Aufsatz „The Changing Space of Animation: Disney’s Hybrid Films of the 1940s“ detailliert das Zusammenspiel von Animations- und Realfilm in Disneys Filmen der 1940er Jahre und benennt u. a. die *OUT OF THE INKWELL*-Serie von Max und Dave Fleischer (1918–29) als *hybrid animation* (vgl. Telotte 2007: 246ff.).⁴² Diesen Ansatz führt er weiter, wenn er in seiner Monografie *Animating Space: From Mickey to WALL-E* über „toontown spaces and the new hybrid world“ (Telotte 2010: 197f.) in analog hergestellten Hybriden des Zeichen- und des Realfilms spricht und neben hybrider Animation über *hybrid films* und *hybrid coexistences* philosophiert (vgl. ebd.: 224ff.).⁴³ Auch Klaus Kohlmann bezeichnet analoge Beispiele als hybrid wenn er schreibt:

41 Er bezieht sich dabei u. a. auf die Medientheoretiker Grube 2006 und Hensel 2011.

42 Der bekannteste Hybridfilm von Disney aus dieser Zeit ist *THE THREE CABALLEROS* (1944).

43 Telotte bezieht sich dabei u. a. auf Ausführungen von Goodall 2007 und Cholodenko 2007. Er analysiert in erster Linie *WHO FRAMED ROGER RABBIT* und *Ralph Bakshis COOL WORLD* (1992), aber auch zeitgenössische digitale Hybridfilme wie *SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW* (2004) und die ersten drei Filme der *PIRATES OF THE CARIBBIAN*-Reihe (2003–2007).

Die geschichtliche Entwicklung des Zeichentricks insbesondere bei Disney zeigt auf, dass Disney seit ca. 1930 ebenfalls realfilmbezogene Hybridisierungsversuche unternahm, soweit es der Zeichentrickfilm und seine technisch vorhandenen Einsatzmöglichkeiten zuließen. (Kohlmann 2007: 238)

Auf rein analoge Zeichenfilmhybride zielt eine von Frederick S. Litten getroffenen Typisierung, in der entweder rein animierte Bilder und Live-Action durch Montage miteinander verbunden werden, gezeichnete Charaktere sich in einer Realfilm-Umgebung bewegen oder umgekehrt Realfilm-Figuren sich in einer gezeichneten, animierten Umgebung befinden (vgl. Litten 2011: 5). Littens für den Zeichenfilm der 1960er bis 1980er Jahre konzipierte Systematik wird schließlich von mir in der filmanalytischen Typologie „Hybrides Bild, hybride Montage“ erweitert, die sowohl auf komplette Filme, lange oder kurze Sequenzen, aber auch wenige Einzelbilder anwendbar sein soll, alle bis dato bekannten Animationstechniken umfasst und die Trennung von analogen Mischfilmen und digitalen Hybridfilmen auflöst (vgl. Bruckner 2013: 61ff.).

4 Fazit

Bezieht man die Hybridtheorien der Animation Studies nochmals auf die im Sammelband *In Bewegung setzen ...* vorgenommenen filmischen Close-Readings, zeigt sich zwar quantitativ ein Überhang von digitalen Hybriden des Animations- und Realfilms gegenüber analogen Beispielen, letztere werden aber ebenfalls zahlreich angeführt. Neben den bereits mehrfach erwähnten analogen Hybridfilmen bei Andreas Rauscher stechen die detaillierten Beschreibungen von Saskia Jaszoltowski heraus: Sie berichtet in ihrem Artikel zur „Akustik der animierten Welt um 1930“ nicht nur über die Zeichentricksequenz in *GERTIE THE DINOSAUR*, „die als eine Art Vaudeville-Vorführung in den Live-Action-Stummfilm integriert“ wird, sondern beschreibt Disneys *ALICE COMEDIES* als „Stummfilmserie mit animierten Sequenzen“, in der „ein reales Mädchen als Hauptdarstellerin in einer animierten Welt“ agiert, und bezeichnet die animierten Figuren dieser Filme als *Mensch-Tier-Hybride* (Jaszoltowski 2017: 60ff.). In vielen Beiträgen des Sammelbands werden zudem analoge Beispiele als historische Referenzpunkte angeführt: So schreibt Christian Stewen über die ‚analoge Marionette‘ in Disneys *PINOCCHIO* (vgl. Stewen 2017: 96–99), Sven Stollfuß bezeichnet den Science-Fiction-Film *FANTASTIC VOYAGE* (1966) als epistemologische Blaupause für virtuelle Endoskopien (vgl. Stollfuß 2017: 161) und Cornelia Lund verweist auf die Stop-Motion-Visualisierungen in *METROPOLIS* (1929) (vgl. Lund 2017: 192f.).

Wie dieser Beitrag gezeigt hat, bilden unterschiedliche filmwissenschaftliche Hybridtheorien auch generell gesehen eine interessante Klammer und können viele der heterogenen Beispiele des Sammelbands *In Bewegung setzen ...* umfassen – selbst wenn der Blickwinkel der Hybridisierung nur eine von vielen möglichen Betrachtungsweisen darstellt. Als vielversprechend erweist sich auch eine Betrachtung der Kombinationen unterschiedlicher Hybridisierungstendenzen, denn kaum einer der hier besprochenen Filme kann als ‚eindimensional‘ hybrid gesehen werden. Das vielleicht vielseitigste Beispiel bildet dabei Felix Schröters angeführter Tech-Demo-Animation *THE DARK SORCERER*, in dem transmediale Genrehybride, eine Hybridisierung von Dokumentar- und Spielfilm, die hybride Motion-Capture-Technik und hybride Tendenzen im Sinne der digitalen Simulation des analogen Kinos festgestellt werden können.

Eine umfassende Weiterführung der hier ‚in Bewegung gesetzten‘ hybriden Überlegungen sollte in Form eines Vergleichs mit filmwissenschaftlichen Intermedialitätstheorien stattfinden.⁴⁴ Ebenso bedeutend ist die Verschränkung mit der sehr breiten Debatte um kunst-, kultur- und medientheoretische Hybridisierungstendenzen. Auf die Wichtigkeit interdisziplinärer – und damit vielleicht auch hybrider – Ansätze verweist schließlich auch der Animationswissenschaftler Paul Ward mit seinem Text „Animation Studies. Disciplinary and Discursivity“. Um Animation als Medium überhaupt vollständig begreifbar bzw. beschreibbar zu machen, und Animationswissenschaft als eigenständiges Forschungsfeld zu stärken, sind disziplinäre Verschränkungen ein möglicher und befreiender Weg „that can, precisely because of its ‚hybridity‘, offer a route into educating a range of people on a range of issues.“ (Ward 2003: o. S.) Diese und weitere Bewegungen müssen aber an anderer Stelle fortgesetzt werden ...

Medienverzeichnis

- ALICE COMEDIES (USA 1923–1927, Regie: Walt Disney)
ALIEN vs. PREDATOR (USA et al. 2004, Regie: Paul W.S. Anderson)
ANNE FRANK IM LAND DER MANGAS (F 2012, Regie: Alain Lewkowicz et al.)
DIE ANPROBE 1938 (BRD 1985, Regie: Franz Winzentsen)
ARCHITECTURAL DENSITY (UK 2006, Regie: Quayola)
ARNULF RAINER (AT 1960, Regie: Peter Kubelka)
A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (USA 2001, Regie: Steven Spielberg)

44 Einen aktuellen, vielversprechenden Ansatz bildet dabei der hier mehrfach angeführte Sammelband *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven* (vgl. Ritter/Schulze 2016).

- AVATAR (USA 2009, Regie: James Cameron)
- BARON PRÁŠIL (CZ 1961/62, Baron Münchhausen, Regie: Karel Zeman)
- BLAIR WITCH PROJECT (USA 1999, Regie: Daniel Myrick/Eduardo Sánchez)
- CHELOVEK S KINO-APPARATOM (SU 1929, Der Mann mit der Kamera, Regie: Dziga Vertov)
- CLOVERFIELD (USA 2008, Regie: Matt Reeves)
- COLLAPSUS (NL 2010, Regie: Tommy Pallotta)
- COOL WORLD (USA 1992, Regie: Ralph Bakshi)
- THE DARK SORCERER (2013, Studio: Quantic Dream)
- Doom* (1993, Studio: id Software)
- Entertainment XXL* (TV-Kampagne, D 2002, Sender: ProSieben, Produktion: united senses)
- ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (USA 2004, Regie: Michel Gondry)
- FANTASTIC VOYAGE (USA 1966, Regie: Richard Fleischer)
- FIGHT CLUB (USA 1999, Regie: David Fincher)
- FILM IN WHICH THERE APPEAR EDGE LETTERING, SPROCKET HOLES, DIRT PARTICLES, ETC. (USA 1966, Regie: George Landow)
- GERTIE THE DINOSAUR (USA 1914, Regie: Winsor McCay)
- THE GREEN WAVE (D 2011, Regie: Ali Samadi Ahadi)
- ISAM (2011, Music: Amon Tobin; www.youtube.com/user/AmonTobinHQ. Letzter Zugriff: 6.11.2015).
- LA JETÉE (F 1962, Regie: Chris Marker)
- KING KONG (USA 1933, Regie: Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack)
- KING KONG (NZ et al. 2005, Regie: Peter Jackson)
- LOONEY TUNES – BACK IN ACTION (USA 2003, Regie: Joe Dante)
- THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (USA/NZ 2001, Regie: Peter Jackson)
- MARY POPPINS (USA 1964, Regie: Robert Stevenson)
- THE MATRIX (USA/AUS 1999, Regie: Lana und Lilly Wachowski)
- MATTER IN MOTION (UK 2008, Regie: Semiconductor)
- MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan)
- METROPOLIS (D 1927, Regie: Fritz Lang)
- NATURAL BORN KILLERS (USA 1994, Regie: Oliver Stone)
- Das neue Design* (Corporate Design, D/F 2011, Sender: arte, Künstlerische Leitung: Ulli Krieg)
- OUT OF THE INKWELL (USA 1918–29, Regie: Max und Dave Fleischer)
- PANIC ROOM (USA 2002, Regie: David Fincher)
- PINOCCHIO (USA 1940, Regie: Norman Ferguson et al.)
- PIRATES OF THE CARIBBIAN (USA 2003–2007, Regie: Gore Verbinski)
- RESIDENT EVIL (UK et al. 2002, Regie: Paul W.S. Anderson)
- RISE OF THE PLANET OF THE APES (USA 2011, Regie: Rupert Wyatt)
- A SCANNER DARKLY (USA 2007, Regie: Richard Linklater)
- SEAL TEAM EIGHT: BEHIND THE ENEMY LINES (USA 2014, Regie: Roel Reiné)
- SIN CITY (USA 2005, Regie: Frank Miller et al.)
- THE SINKING OF THE LUSITANIA (USA 1918, Winsor McCay)
- SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW (USA et al. 2004, Regie: Kerry Conran)
- SOUTH PARK (USA 1997–, Regie: Trey Parker et al.)
- STADTHELDEN (D 2010, Regie: Sinan Al-Kuri)
- THE THREE CABALLEROS (USA 1944, Regie: Norman Ferguson et al.)

TIMECODE (USA 2000, Regie: Mike Figgis)
 TRON (USA 1982, Regie: Steven Lisberger)
 VALSE TRISTE (USA 1977, Regie: Bruce Conner)
 WAKING LIFE (USA 2001, Regie: Richard Linklater)
 WHO FRAMED ROGER RABBIT (USA 1988, Regie: Robert Zemeckis)
 WILD WILD WEST (USA 1999, Regie: Barry Sonnenfeld)
 ZOMBIELAND (USA 2009, Regie: Ruben Fleischer)

Literaturverzeichnis

Texte des Sammelbands

- Hänselmann, Matthias C.: „Erst die Bewegung formt die Figur. Kognitionsemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms“ S. 71–89.
- Jaszoltowski, Saskia: „Belebende Musik. Zur Akustik der animierten Welt um 1930“ S. 57–70.
- Feyersinger, Erwin: „Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“ S. 169–188.
- Lund, Cornelia: „Gewürfelt, gestauch und durch die Straßen gejagt – animierte Architekturvisionen“ S. 189–201.
- Rauscher, Andreas: „Fenster zur animierten Welt. Hybride Genrekollisionen in WHO FRAMED ROGER RABBIT“ S. 37–55
- Schmidt, Oliver: „Zwischen Avantgarde und Blockbuster: Informationsräume in der aktuellen deutschen Fernsehlandschaft“ S. 203–222.
- Schröter, Felix: „Tech Demos für Computerspiel-Engines als animierte Kurzfilme“ S. 129–148.
- Stewen, Christian: „Animation und Reproduktion von (menschlichen) Lebewesen und filmischen Bildern: Disneys PINOCCHIO und Spielbergs A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE“ S. 91–107.
- Stollfuß, Sven: „Animierte Anatomie. Zum Wissen algorithmischer Bewegungsbildlichkeit in der modernen Medizin“ S. 149–168.
- Wilde, Lukas R.A.: „Die motorische Seele des Affen Caesar. Bewegungsbilder und Darstellersignaturen in Rise of the Planet of the Apes“ S. 109–127.

Literaturverzeichnis

- Altman, Rick (2006): *Film/Genre*. London: bfi.
- Auslander, Philip (2008): *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. London: Routledge.
- Badiou, Alan (2013): *Cinema*. Cambridge: Polity Press.
- Benjamin, Walter (1963): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien der Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bergfelder, Tim (2013): „Transnational Genre Hybridity. Between Vernacular Modernism and Postmodern Parody.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows*. Marburg: Schüren, S. 39–55.

- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/London: MIT Press.
- Bruckner, Franziska (2013): „Hybrides Bild, Hybride Montage.“ In: *Montage AV* 22.2, S. 59–78.
- Bruckner (2015): „Hybrid Image, Hybrid Montage. Film Analytical Parameters for Live Action/Animation Hybrids.“ In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 10.1, S. 22–41.
- Chang, Yen-Jung (2011): „Strategies for a Reduction to 2D Graphical Styles in 3D Computer Graphics with Hybrid Aesthetics.“ In: *Animation Studies Online Journal* 6, o. S. (<http://journal.animationstudies.org/yen-jung-chang-strategies-for-a-reduction-to-2d-graphical-styles-in-3d-computer-graphics-with-hybrid-aesthetics>). Letzter Zugriff: 03.10.2015).
- Chodolenko, Alan (1991): „Who Framed Roger Rabbit, or The Framing of Animation.“ In: Cholodenko, Alan (Hg.): *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, S. 209–242.
- Darley, Andrew (1997): „Second-order realism and post-modernist aesthetics in computer animation.“ In: Pilling, Jayne (Hg.): *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey, S. 16–24.
- Deleuze, Gilles (1997a): *Das Bewegungs-Bild: Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1997b): *Das Zeit-Bild: Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Feyersinger, Erwin (2007): „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse im Animationsfilm.“ In: *Montage AV* 16.2, S. 113–130.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“ In: *Montage AV* 22.2, S. 33–44.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Flusser, Vilèm (2005): *Medienkultur*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Flusser, Vilèm (2007): *Kommunikologie*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Furniss, Maureen (2008): *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Sidney: John Libbey.
- Gehr, Herbert (2006): „What you see is rarely what you get. Eine Widerrede zu ‚Film und Computer‘.“ In: Rebensburg, Klaus (Hg.): *NMI 2005. Neue Medien in der Informationsgesellschaft: Film und Computer*. Aachen: Shaker, S. 163–172.
- Giesen, Rolf/Meglin, Claudia (Hgg.) (2000): *Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute*. Hamburg/Wien: Europa Verlag.
- Goodall, Jane (2007): „Hybridity and the End of Innocence.“ In: Cholodenko, Alan (Hg.): *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, S. 152–71.
- Grube, Gernot (2006): „Digitale Abbildungen – ihr prekärer Zeichenstatus.“ In: Hefler, Martina (Hg.): *Konstruierte Sichtbarkeiten. Wissenschafts- und Technikbilder seit der Frühen Neuzeit*. München: Fink, S. 179–195.
- Gunning, Tom (1986): „The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.“ In: *Wide Angle* 8.3/4, S. 63–70.
- Jutz, Gabriele (2009): *Cinéma Brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*. Wien/New York: Springer.

- Hensel, Thomas (2011): „Das Spielen des Bildes. Für einen Iconic Turn der Game Studies.“ In: *MEDIENwissenschaft* 3, S. 282–293.
- Hight, Craig/Roscoe, Jane (2001): *Faking it. Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester/New York: Manchester University Press.
- Hißnauer, Christian (2011): „Zwischen ‚Doku‘ und ‚Fiktion‘. Die hybride Vielfalt der ‚docufiction‘.“ In: Segeberg, Harro (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien I. Fernsehen und Video*. München: Fink, S. 199–224.
- Honess Roe, Annabelle (2009): *Animating Documentary*. University of Southern California: Dissertation.
- Hummel, Andreas (2014): *Adaption & Kombination hybrider Elemente im Animationsfilm. Diskurs über die Offenlegung visueller Techniken*. Hochschule Luzern: Masterarbeit.
- Kohlmann, Klaus (2007): *Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: Transcript.
- Krewani, Angela (2001): *Hybride Formen. New British Cinema. Television Drama – Hypermedia*. Trier: WVT.
- Kuhn, Markus et al. (2013): „Genretheorien und Genrekonzepete.“ In: Kuhn, Markus et al. (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston: de Gruyter, S. 1–31.
- Kuhn, Markus (2016): „Die WG im Netz: Deutschsprachige Webserien-Genres im Spannungsfeld kultureller und medialer Transformationsprozesse.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 431–459.
- Liebrand, Claudia/Steiner, Ines (Hgg.) (2004): *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg: Schüren.
- Litten Frederik S. (2011): „A Mixed Picture: Drawn Animation/Live Action Hybrids Worldwide from the 1960s to the 1980s.“ (<http://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf>. Letzter Zugriff 24.4.2011).
- Manovich, Lev (1995): „What Is Digital Cinema?“ (http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf. Letzter Zugriff 30.10.2015).
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev (2006): „Image Future.“ In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1.1, S. 25–44.
- Manovich, Lev (2007): „Understanding Hybrid Media.“ (http://manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc. Letzter Zugriff: 31.3.2015).
- Matzkeit, Alexander (2013): „Animierte Dokumentarfilme – Im Gespräch mit Annegret Richter.“ (<http://realvirtuality.info/2013/10/animierte-dokumentarfilme-im-gesprach-mit-annegret-richter>. Letzter Zugriff 2.10.2015).
- Mundhenke, Florian (2016): „Von der medialen Hybridisierung zur intermedialen Konvergenz des Dokumentarfilms: Der Fall der Webdokumentation.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 253–265.
- Nagib, Lúcia (2013): „The Classical-Modern Hybrid and the Politics of Intermediality.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows*. Marburg: Schüren, S. 351–363.
- Neale, Steve (2000): *Genre and Hollywood*. London: Routledge.

- Nsiah, Lydia (2011): *Hybrid Fotofilm. Dem Sehen Zeit und Raum geben*. Wien/Berlin: Turia + Kant.
- O'Haily, Tina (2010): *Hybrid Animation. Integrating 2D and 3D assets*. New York/London: Focal Press.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen/Basel: A. Francke.
- Reinerth, Maike Sarah (2013): „Animationsfilm“ und „Filmanalyse: THE GREEN WAVE.“ In: Kuhn, Markus et al. (Hgg.): *Filmwissenschaftlichen Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston: de Gruyter, S. 319–345.
- Reinerth, Maike Sarah (2016): „Animation: Transgenerisch und intermedial.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 461–478.
- Richter, Annegret (2011): „Zeichnung der Wirklichkeit. Animation als dokumentarisches Mittel.“ In: Grausgruber, Waltraud/Wagner, Birgitt (Hgg.): *Tricky Women. Animations-FilmKunst von Frauen*. Marburg: Schüren, S. 125–132.
- Richter, Sebastian (2008): *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: Transcript.
- Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (2013): „Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows*. Marburg: Schüren, S. 9–36.
- Ritzer, Ivo (2016a): „Badiou to the Head: Zur In-Ästhetik transmedialer Genre-Autoren-Politik oder Wie die Graphic Novel-Adaption ‚Bullet to the Head‘ eine materialistische Dialektik denkt.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 89–135.
- Ritzer, Ivo (2016b): „Behind Media Lines: Von Video/Spiel-Konvergenzen, digitalen Medienkulturen und Rettungsmissionen im Kongo.“ In: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 393–429.
- Scheinflug, Peter (2014): *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: Transcript.
- Schmidt, Oliver (2012): *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.
- Schneider, Irmela (1997): „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘. Diskurse des Hybriden.“ In: Schneider, Irmela et al. (Hgg.): *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*. Köln: Wienand, S. 13–66.
- Schrey, Dominik (2009): „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animation und Realfilm.“ In: *Filmblatt* 41, S. 5–21.
- Solomon, Charles (Hg.) (1987): *Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: American Film Institute.
- Spielmann, Yvonne (2010): *Hybridkultur*. Berlin: Suhrkamp.
- Staiger, Janet (2003/1997): „Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History.“ In: Grant, Barry Keith (Hg.): *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press, S. 185–199.
- Telotte, J.P. (2007): „The Changing Space of Animation. Disney’s Hybrid Films of the 1940s.“ In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 2.3, S. 245–258.
- Telotte, J.P. (2010): *Animating Space. From Mickey to WALL-E*. Lexington: University Press of Kentucky.

- Tode, Thomas (2010a): „Filme aus Fotografien: Plädoyer für die Bastardisierung.“ In: Tode Thomas et al. (Hgg.): *Viva Fotofilm. Bewegt unbewegt*. Marburg: Schüren, S. 21–38.
- Tode, Thomas (2010b): „Ich hab’ im Grunde alle Bilder umgedeutet. Ein Gespräch mit Franz Winzentsen.“ In: Tode Thomas et al. (Hgg.): *Viva Fotofilm. Bewegt unbewegt*. Marburg: Schüren, S. 229–238.
- Virilio, Paul (1978): *Fahren, fahren, fahren ...* Berlin: Merve.
- Virilio, Paul (1989): *Die Sehmaschine*. Berlin: Merve.
- Ward, Paul (2003): „Animation Studies. Disciplinary and Discursivity.“ In: *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture* 3.2. o. S. (<http://reconstruction.eserver.org/Issues/032/ward.htm>). Letzter Zugriff: 10.11.2015).
- Zimmermann, Peter (2001): *Hybride Formen. Neue Tendenzen im Dokumentarfilm*. München: Goethe-Institut.



<http://www.springer.com/978-3-658-13017-6>

In Bewegung setzen ...

Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung

Bruckner, F.; Feyersinger, E.; Kuhn, M.; Reinerth, M.S.

(Hrsg.)

2017, VI, 222 S. 53 Abb., 39 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-13017-6